

ІНСТИТУТ КУЛЬТУРОЛОГІЇ  

---

НАЦІОНАЛЬНОЇ АКАДЕМІЇ МИСТЕЦТВ УКРАЇНИ





ГАННА ЧМІЛЬ

ЛЮДИНА — ЕКРАН:  
ВІЗУАЛЬНА АНТРОПОЛОГІЯ  
(ПОСТ)СУЧАСНОСТІ

Монографія

Інститут культурології  
НАМ України  
Київ — 2020

УДК 130.2  
Ч746

Рекомендовано до друку  
Вченою радою Інституту культурології  
Національної академії мистецтв України  
(протокол 3 від 2.06.2020)

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

НАУКОВИЙ КЕРІВНИК  
академік НАМ України,  
доктор філософських наук  
Г.П.Чміль

РЕЦЕНЗЕНТИ:  
М. Д. Култаєва  
доктор філософських наук, професор  
І. Б. Зубавіна  
академік НАМ України,  
доктор мистецтвознавства, професор  
С. М. Волков  
доктор культурології, професор,  
заслужений діяч мистецтв України

**Ганна Чміль**

Ч746 Людина — екран: візуальна антропологія (пост)сучасності: монографія / Чміль Ганна Павлівна. — К.: Ін-т культурології НАМ України, 2020. — 256 с.; 4 іл.ч/б.  
ISBN 978-966-2241-54-9

Монографію присвячено надзвичайно актуальній проблемі дослідження екрану як специфічного феномену (пост)сучасної культури, що виконує подвійну функцію: адекватно відображає життя людини і, водночас, формує нові способи людського мислення, зумовлені взаємодією екранного дискурсу та суб'єкта.

Показано, що загальний дисплейно-екранний простір сучасності найточніше відображає наявну соціокультурну реальність, в якій нівелюється звична культурологічна диференціація типів культури на «високу» та «масову», а тотальність «буття-з-екраном» унеможливорює гегемонію якоїсь однієї з соціальних чи маргіналізованих груп, бо кожен із сучасних суб'єктів має можливість без обмежень продукувати «екранне знання» та виривати власну суб'єкт(оподіб)ність з простору типових ідентифікаційних взірців до становлення себе як вільної особистості.

Для фахівців в галузі культурології, філософії культури, мистецтвознавства, дослідників наукових інституцій та творчих вищих навчальних закладів.

УДК 130.2

ISBN 978-966-2241-54-9

© Інститут культурології  
НАМ України, 2020  
© Чміль Ганна, 2020  
© Марчук Іван (художник), 2020

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b>	7
<b>РОЗДІЛ 1.</b>	
<b>ФЕНОМЕН ЕКРАНУ В РЕАЛІЯХ (ПОСТ)СУЧАСНОСТІ</b>	15
1.1. Екран як особливе письмо освоєння світу.	19
1.2. Екран як «антропологічний протез» сучасної людини.	46
1.3. Екран як «злий демон образів» (пост)сучасності.	62
1.4. Екран як дисциплінарний дискурс влади: від «Кіно-Ока» Дзиги Вертова до «Мащини бачення» Поля Вірільо.	79
<i>Література</i>	98
<b>РОЗДІЛ 2.</b>	
<b>ЕКРАН ЯК ІНСТРУМЕНТ ТВОРЕННЯ РЕАЛЬНОСТІ</b>	105
2.1. Екран як інструмент формування бачення реальності.	111
2.2. Віртуальний простір як екран.	128
2.3. Гра реальності в екранному наративі: культурні мутації на піку технічного прогресу.	142
2.4. Сучасні технології формування екранних реальностей різних варіацій: віртуальної, доповненої, змішаної.	152
<i>Література</i>	164

<b>РОЗДІЛ 3.</b>	
<b>КУЛЬТУРОТВОРЧИЙ ПРОСТІР ЕКРАНУ:</b>	
<b>ТЕМА «ЛЮДСЬКОГО»</b>	169
3.1. Екран як спосіб долаття досвідів-меж людського буття та вибудовування мостів і переходів між різними смислами.	173
3.2. Екран як творення, самотворення і презентація себе як Іншого в реаліях (пост)сучасності.	189
3.3. Екранний текст як процес культурного дискурсу.	203
3.4. Екранна залежність: від зображуваного «Я» до «екранного стада».	223
<i>Література</i>	235
<b>Висновки</b>	241

## ВСТУП

Розпочинаючи наше «діагностування» специфіки екранного виміру актуальної соціокультурної реальності, ми хотіли б насамперед відзначити характерну рису дослідницьких проектів подібного плану. Йдеться про те, що дослідження предмета, який становить собою особливий «феноменально-теоретичний» комплекс, завжди стикається з необхідністю подвійного обґрунтування своєї актуальності. Дійсно, якщо наявність поліморфної екранної даності в нашому житті є об'єктивним фактом, то чи означає це, що цей буттєвий регіон є насправді значимим для всіх нас? А якщо це так, то чи заслуговують його структура, зміст і функції саме на поглиблену теоретичну увагу та широку концептуалізаційну роботу (адже може статися так, що в цьому разі вистачить і певної дескрипції)?

Найлегше, вочевидь, впоратися із питаннями першого типу, адже немає жодних підстав вважати, що в умовах глобалізованої (пост)сучасної культури екранний вимір нашого життя хоч якось скоротився або принаймні стихив своє експансійне розширення. Причому зазначена «експансійність» маніфестує себе не тільки фізично, тобто як кількісне зростання представленості дисплейно-екранних артефактів у житті людини сьогодні, але й «якісно» — як

поліморфізація екранного змісту та способів його впливу на свідомість глядача / користувача. Наше екранне оточення настільки «проліферувало» та закріпилось у кожному сегменті нашого сьогодення, а ми настільки «дифундували» з його елементами, що нам доречніше було б не висловлювати сумніви в необхідності емпатизації даної проблематики, а радше вголос чи подумки артикулювати щось на зразок того, що надемоційно промовляв своїм суддям Бінгем Медсен (персонаж, блискуче зіграний Деніелом Калужа в епізоді «Пятнадцять мільйонів нагород» британського серіалу «Чорне дзеркало»), адже нас дійсно з усіх боків оточують «великі та маленькі екрани», а те, що ми бачимо, хочемо й отримуємо від них — здебільшого навіть не існує фізично.

Ми втім не будемо вдаватися до емоційних прокламацій, а лише повторимо: «фактичний» бік предмета нашого дослідження доводить доречність своєї появи у фокусі нашої дослідницької уваги вже самим масштабом своєї позиції у нашому житті. І наше завдання в цьому разі полягає не в тому, щоб констатувати очевидний факт вагомої ролі екранного виміру в соціокультурному просторі (пост)сучасності, але в тому, щоб експлікувати найхарактерніші риси цього явища.

Трохи інша ситуація з питаннями другого типу, тобто із сумнівами щодо теоретичного аспекту предмета дослідження, адже проблема доведення актуальності теоретичного аналізу екранного виміру сьогодення також розпадається на дві складові. По-перше, як ми зазначили вище, постає питання, а чи потрібно теоретизувати з цього приводу взагалі? Особливо, коли маємо на увазі не вузькоспеціальні «вдвильання», а загальну культурологічну, а також теоретико-філософську розробку цього тематичного поля. Чи не потребує окреслене явище лише якоїсь суто соціологічної фіксації, психологічної інтерпретації та суто ж економічної калькуляції? Питання не таке вже й триві-



альне, якщо враховувати, що чимало досліджень, які претендують на філософський рівень осягнення глибинних процесів у культурі нашого дигітально-медіатизованого сьогодення, насправді становлять собою певні соціологічні (або радше — «соціологізовані») дескрипції сучасності. То чи не краще зупинитися саме на них, щоб не продукувати черговий комплекс констатацій, який нічого принципово не змінює в нашій глибинній «оптиці» та залишає нас із тим банальним фактом (нехай і «запакованим» у відповідну термінологічну «обгортку»), що «екрани є і їх багато»?

Тут ми можемо висунути такий контраргумент: нівелювання сумнівів щодо необхідності теоретичної розробки проблеми екранного виміру (пост)сучасної культури зумовлюється поліаспектністю як онтологічної позиції екрану, так і його антропологічних та культуротворчих ефектів. Причому про складність та важливість екранного аспекту культури можна було говорити вже достатньо давно, але от згадуване експансійне розширення форм та впливів екранного змісту, свідками чого всі ми є сьогодні, суттєво примножує та ускладнює як структурні форми соціокультурної реальності, так і способи (само)формування людської суб'єктивності. Тож докорінність змін у гносеологічному, онтологічному, антропологічному та культуротворчому плані, які зумовлюють новітні екранні форми, нагально вимагає і відповідного теоретичного опрацювання. Соціологічна дескрипція або ж ізольована психологічна інтерпретація просто вже не працюють на необхідному нам рівні з необхідним таким «калібруванням» своєї методології щодо специфіки локальних предметних сфер. А будь-які комплекси «практичних» дій у цьому плані (скажімо, спроби коригування негативних ефектів екранних технологій, побудова різноманітних «адаптаційних стратегій» щодо них — або навіть використання їхніх позитивних можливостей) неодмінно повинні мати під собою

фундамент серйозного теоретичного «рекогностування».

Інше питання щодо актуальності теоретичного аспекту предмета нашого дослідження можна сформулювати так: якщо ґрунтовне теоретичне опрацювання екранної проблематики є дійсно необхідним і якщо приклади таких теоретичних рефлексій вже посіли своє місце в історії світової думки, то чи мають сенс якісь додаткові «пошукові роботи» в цьому полі? Звичайно, що на це питання легко відповісти, знову посилаючись на зміну масштабів та якостей екранного виміру актуальної культури, а отже стверджуючи невідповідність минулих концептуалізацій сьогоденним реаліям. І це буде цілком справедливим аргументом на користь актуальності нашої розвідки. Але ми б хотіли додати до нього ще дещо.

Для цього ми знов підкреслимо, що першочерговою метою для нас є не обминання нагальності теоретичних питань у «соціологізованих» констатаціях або нині популярних «апокаліптичних діагнозах» технізованої глобальної цивілізації, але — ретельне збирання наявних теоретичних «елементів» у цілісну картину. Яка б адекватно та з необхідним «нюансуванням» відображала як «іманентні» властивості екранного простору, так і його поліаспектні ефекти в соціальному полі та полі людської суб'єктивності. І ми стверджуємо, що вже історико-філософський рельєф ХХ століття надає нам достатньо прикладів спеціалізованої і водночас достатньо глибокої теоретичної роботи з цією проблематикою. А дослідники екрану вже у нашому, ХХІ столітті, тільки підтверджують доцільність звернення до найбільш знакових робіт минулого, адже сучасні автори в своїх текстах здебільшого підтримують творчий із ними зв'язок. Тому одним з провідних способів реалізації нашого дослідження є також відстеження тих «силових полів» і «трансляційних ліній», які забезпечують присутність у сьогоденних теоріях екрану провідних концепцій ХХ століття та дозволяють адаптувати ті оригінальні, тон-

кі та влучні розвідки вже до дисплейно-екранного виміру сьогоденної глобалізованої культури.

Отже, окресливши можливі способи обґрунтування тематики запропонованої роботи, ми водночас отримали також і контури подвійної *проблеми*, що перебуває в центрі нашої уваги. Фактично це є ситуація, коли і предмет нашого дослідження, тобто екранний вимір (пост)сучасної культури, і його теоретичний, сказати б, «проявник» (у вигляді наявного комплексу доволі різнопланових теорій, концепцій та категорій) перебувають ніби у «демонтованому» стані (з погляду необхідності отримання якоїсь цілісної перспективи цієї проблематики). Інакше кажучи, не стільки сам феномен екрану, скільки специфіка його (пост)сучасних — формальних і змістовних — «розширень» потребує адекватної експлікації. А для цього потрібен відповідний «монтаж» теоретичних елементів, які можуть виконати свої експлікативні функції лише в якійсь єдиній, інтегральній концептуальній формі.

Тож відповідно переформульовуючи *мету* нашого дослідження, зазначимо, що вона полягає в тому, щоб, по-перше, з'ясувати онтологічну позиційність і функціональну специфіку екранного простору (пост)сучасної культури, і по-друге — здійснити своєрідну «конденсацію» відповідних теоретичних рефлексій, які надає нам простір західної думки протягом другої половини ХХ — початку ХХІ століття.

Націленість на досягнення поставленої мети вимагає від нас відповідної стратегії дослідження. Така стратегія, отже, становитиме собою послідовний рух крізь основні тематичні блоки, у межах яких і виконується свій особливий комплекс завдань. Перший блок містить аналітику дискурсивних аспектів екранної образності, а також спрямовується на з'ясування гносеологічних можливостей такої дискурсивності; також перший етап дослідження вибудовується довкола встановлення антропологічних «ефектів»

аудіовізуального дискурсу екрану, тобто на формах і характері впливу, що їх екран здатен чинити на саму сферу людської суб'єктивності. Другий тематичний блок зосереджений на з'ясуванні різноманітних аспектів онтології екрану з акцентом на реальнісних «абераціях» та інтерпретаціях дихотомії — «реальне – віртуальне». У третьому блоці наше дослідження спрямовано на повторний розгляд дискурсивного й антропологічного аспектів екранного простору (пост)сучасності. Але тепер уже в контексті проблематики культуротворчих потенцій останнього.

Реалізація такої комплексної стратегії передбачає застосування відповідного методологічного інструментарію та звернення до широкого спектру досліджень. Водночас єдиним окремим зауваженням, яке ми хотіли б зробити в цьому пункті, є підкреслення значення *кіноекрану* як особливої форми загального екранного простору (пост)сучасної культури. Звичайно, що з цього логічно випливає: екран у нашому дослідженні розглядається саме як *комплексне явище*, що до нього належить як поліморфна фактичність усіх наявних типів екранів та жанрів екранної творчості, так і його різні онтологічні рівні («іманентний план», дискурсивна структурність, феноменальна явленість тощо). Але центральна роль саме кінематографічної образності є для нас беззаперечною, адже вона реалізує в собі практично всі досліджувані нами аспекти та функції. І нехай це відбувається зі своєю «кіноспецифікою», але отримані на цьому ґрунті концептуалізації та філософські метафори можна ефективно адаптувати й до інших царин екранного простору. Така ж ситуація спостерігається, зокрема, і в царині кінокритики та розмаїтих варіацій теорії кінематографа (або проєкцій окремих «впливових» теорій на кінематографічну проблематику).

Отже, під час реалізації нашої дослідницької стратегії ми звертаємось до відомих теорій та знакових постатей, що уособлюють собою цілі етапи еволюції західної думки у

XX столітті. Це й критична теорія Теодора Адорно та Макса Горкгаймера, це і дискурсивна етика Юргена Габермаса, і критика культури Фредеріка Джеймсона. Також ми широко застосовуємо напрацювання французької (пост)структуралістської думки, тому у тканині наших «діагностувань» опинилися «найсучасніші» концептуальні елементи текстів Мішеля Фуко й Жака Дерріда; не обійшлося і без звернень до структурного психоаналізу Жака Лакана та творів його оригінального послідовника Славоя Жижека. Також ми не оминаємо і дослідження Жан-Франсуа Ліотара (особливо — тих їхніх теоретичних побудов, які присвячені філософії кінематографа). Тут і «меланхолічні одкровення» Жана Бодріяра. Звичайно, особливу роль для нас відіграє філософія кіно Жіля Дельоза як і його оригінальна «позитивна онтологія становлення», що її влучні концепти є ефективними інструментами для побудови онтології екранного простору і в наш час.

Не оминули нашу увагу і наукові розвідки означеної проблематики наших співвітчизників: Ірини Зубавіної, Євгенії Більченко, Ольги Брюховецької, Лариси Левчук, Оксани Мусієнко, Тимофія Кохана, Надії Корабльової, Сергія Тримбача, Вадима Скуратівського, Ганни Чміль та інших.

Говорячи про спеціальні тематичні дослідження, ми маємо підкреслити, що наша робота передбачає опрацювання чималої кількості новітніх (і здебільшого неперекладених) текстів широкого спектру інших сучасних авторів. Зокрема експлікація специфіки філософії Жіля Дельоза супроводжується зверненням до таких фахівців, як Барбара М. Кеннеді (Barbara M. Kennedy), Брайан Массумі (Brian Massumi), Грегорі Флексман (Gregory Flaxman), Девід Н. Родовік (David N. Rodowick), Джеймс Вільямс (James Williams), Джон Райхман (John Rajchman), Юсси Парікка (Jussi Parikka), Мартін Шваб (Martin Schwab), Патрісія Пістерс (Patricia Pisters), Рональд Бойр (Ronald

Bogue), Саймон О'Салліван (Simon O'Sullivan), Фелісіті Колман (Felicity Colman), Франсуа Зурабішвілі (Francois Zourabichvili), Якуб Здебік (Jakub Zdebik).

Концентрацію та оригінальну інтерпретацію «кінофілософських» аспектів, присутніх у творчості Жана-Франсуа Ліотара, вдало, на наш погляд, виконали автори колективного дослідження «Acinemas. Lyotard's Philosophy of Film». Тому у нашій дослідницькій роботі були використані тексти Грэма Джонса (Graham Jones), Джулі Гаярд (Julie Gaillard), Ешлі Вудворд (Ashley Woodward) і Рона Грандменна (Ron Grundmann).

Правильним чином зрозуміти структурно-психоаналітичні побудови Жака Лакана та їхні інтерпретації у творчості Славоя Жижека нам допомогли тексти Тодда МакГована (Todd McGowan) і Річарда Раштона (Richard Rushton). А нашому зануренню у певні нюанси філософії Мішеля Фуко сприяла ґрунтовна робота з аналітики мистецтва Джозефа Дж. Танке (Joseph J. Tanke).

Розгляд ролі екранного дискурсу в структурі (пост)сучасної культури з погляду вже неунікної сьогодні феміністської критики змусив нас звернутися до напрацювань Елісон Фіпс (Alison Phipps), Вільяма Брауна (William Brown), Лоїс Макней (Lois McNay) і Сюзанни Каппелер (Susanne Kappeler).

Новітній напрям у філософії кінематографа, який позначається як «візуальна тактильність», представлений у нашому дослідженні розробками Дженніфер М. Баркер (Jennifer M. Barker), Лори Маркс (Laura Marks) та Мартіна Бюньє (Martine Beugnet). Варто відзначити й актуальну нині «реінкарнацію» феноменологічної методології в полі теорії кінематографа, яку в нашій роботі презентують тексти Бівіан Собчак (Vivian Sobchack) і Спенсера Шоу (Spencer Shaw).



## Розділ 1

# ФЕНОМЕН ЕКРАНУ В РЕАЛІЯХ (ПОСТ)СУЧАСНОСТІ







Оскільки попереднє розставлення необхідних тематичних і методологічних орієнтирів вже було зроблено нами у вступній частині запропонованого дослідження, то як певний «заспів» для його першого етапу ми хотіли б сказати декілька слів щодо загального характеру експлікативної роботи, яка виконується в цьому розділі.

Ризикуючи викликати навіть певне подивування, ми насамперед зауважимо, що в цьому презентаційному пункті нас більшою мірою хвилює характер попереднього сприйняття презентованого. Йдеться наразі про можливість хибного враження від тональності формулювань, що становлять «титuluатуру» досліджуваних тематичних блоків. І справа тут не тільки й не стільки в турботі про самі лише рефлексії читача (які ми, зрозуміло, вельми поважаємо), скільки в небезпеці викривлення ідентифікації нашої авторської позиції щодо аналізованих аспектів екранного виміру сьогоденної культури.

Дійсно, навіть побіжний рух по зовнішньо «похмурих» тематичних маркерах на кшталт «антропологічного протезування», «демонічності» або ж «дисциплінарного насилля» цілком може наштотхнути на думку, що в цій локальній розвідці знов йтиметься про якісь трагічні кваліфікації нашого дигіталізованого «медіа-бут-

тя» або постане чергове моралізаторське пророкування щодо «постмодерного апокаліпсису». Але ми двома жирними рисками підкреслюємо: в межах цього розділу нас насамперед цікавить *теоретико-філософська* експлікація сутнісних рис феномена екрану. І оскільки тематика екранного простору та його аудіовізуального змісту починає широким фронтом входити в тканину філософської роботи низки західних авторів лише в середині минулого століття, то відповідно сам тип концептуального апарату, термінології та філософської метафорики, що використовується нами, визначається саме характером теоретичних і текстуальних конструкцій, які надає нам історико-філософський «ландшафт» другої половини ХХ століття (разом з його тематичним і критичним «відлунням» вже у нашому столітті).

Інакше кажучи, якщо екран сприймати в максимально широкому сенсі, тобто як інтегральний простір репрезентації технічно сформованих аудіовізуальних форм, а так звану «західну» культуру — розширену до масштабів усього сучасного цивілізованого світу — розуміти саме як «постмодерну» (з усіма відомими конотаціями цього позначення), то спрямована на ці предметні «мішені» філософська критика становитиме цілком природне підґрунтя для нашої пошукової роботи. Але це не означає ні те, що позиція автора повністю збігається з аналізованими концепціями, ані те, що єдина авторська мета — це пошук і теоретична емпатизація самих лише негативних аспектів досліджуваного феномена. Окрім встановлення загроз, які містить у собі екранний вимір (пост)сучасної культури (що, зрозуміло, також видається важливою справою), нас ще більшою мірою цікавить виявлення позитивних можливостей — як новітніх екранних технологій, так і відповідних філософських рефлексій.

Тому представлена нижче аналітика являє собою не кружляння у вирі тих чи тих негативних кваліфікацій та драматичних фігур мови, але наскрізний рух від з'ясування пізнавальних властивостей екранної візуальності як специфічної дискурсивної системи до послідовної діагностики трьох «небезпечних зон». Ці «зони» уособлюють собою три типи фундаментальних проблем, які зумовлює технологічне й змістовне розширення екранного простору: по-перше, це проблема онтологічної невизначеності суб'єкта, по-друге — феномен самоінтенсифікації візуально-образної складової постмодерної культури, і по-третє — «інструментальні» властивості візуального дискурсу екрану, тобто його здатність виступати медіатором ідеологічних систем.

Але правильна «рефлексивна трансформація» цих трьох «небезпечних зон» може, на наш погляд, забезпечувати, зрештою, одну фундаментальну можливість — свободу, а також надавати засоби для її творчої реалізації й захисту. Тому фінальним пунктом нашого «наскрізного руху» має стати не фіксований набір негативних «маркерів» сьогодення, але «подвійна оптика» поглибленого розуміння сутності екранного виміру (пост)сучасної культури.

### **1.1. Екран як особливе письмо освоєння світу**

Розпочати цей етап нашої розвідки ми хотіли б з конкретизації обраної дослідницької стратегії. Адже ми добре розуміємо, що коли предмет дослідження являє

собою в актуальних соціокультурних умовах феномен дійсно вагомий, коли багатьох фахівців (і не тільки фахівців) цікавить як фактичний, «зовнішній» аспект досліджуваного явища, так і його теоретично опрацьована внутрішня сутність, тобто його експлікований, (у термінах Ж. Дельоза), «план іманенції», то це неодмінно провокує питання щодо конкретного способу реалізації проведеного «діагностування». Йдеться, власне, про те, що за таких обставин завжди виникають питання на кшталт: «Чому обговорюються саме ці персоналії?», «Чому були обрані саме ці концепції, а не інші?» тощо. Тож не зважаючи на те, що ми вже розставили певні орієнтири у вступній частині нашої роботи, ми все ж таки вважаємо за потрібне зробити додаткові зауваження. До того ж ми маємо намір і надалі повторювати такі нагадування, знову і знову додаючи необхідні «дороговкази» там, де цього, як нам видається, потребує логіка розгортання нашої експлікативної роботи.

Отже, використовуючи кваліфікативний маркер «письмо» у розмові про екран — тобто про зміст і характер того, що перебуває та відбувається в межах екранного простору — як про певний засіб осягнення світу, ми хочемо насамперед зафіксувати у такий спосіб якусь кардинальну атрибутцію цього візуального аспекту актуальної західної культури («західної» наразі не в географічному, а радше сутнісному розумінні). Водночас під наголосом тут має перебувати не зазначена «світотпізнавальна» властивість, а саме інтерпретація екранного простору як «письма» (тобто ствердження мовної, «лінгвоподібної» сутності феномена екрану), адже пізнавальна значущість художньої образності взагалі та, скажімо, художньої літератури зокрема (як окремого «способу реалізації» мови) є відомим і загальноприйнятим у гуманітаристиці фактом [див., приміром: Лотман,

1970]. Тому для розуміння специфіки екранного простору слід зосередитись саме на характері цієї «лінгвоподібності», а не з'ясовувати гносеологічну цінність екранної візуальності (адже пізнавальна властивість останньої буде potwierджена «автоматично», якщо лінгвістичний характер екранних форм стане справою очевидною й зрозумілою у своїй специфіці).

Тож чи можемо ми сприймати те, що бачимо на екрані, саме як особливу форму мови? Наша відповідь на це питання буде однозначно позитивною. Відомий український інтелектуал Вадим Скуратівський означив «кінематографічне вікно — кіноекран — як принципово-неповторну просторово-часову фактуру світового (спочатку тільки планетарного, а тепер уже й космічного) матеріального процесу, невичерпного у своєму «гераклітівському», безнастанно рухомому розмаїтті» [Скуратівський, 2017, с. 26]. Якщо припускати наявність відповідного «змістового плану» (а це дуже легко робити і буде водночас достатньо ґрунтовно та переконливо, адже мало хто може сперечатися із тим, що за «поверхнею» візуальності екрану завжди перебуває певний зміст, який ця поверхня покликана «для когось» транслювати), то сукупність візуальних форм екрану, їхня структура, позиціонування, рух тощо — все це можна сприймати як формальний бік певної знаково-символічної системи. Утім, у контексті нашого дослідження нам би хотілося говорити про специфіку екранного простору не стільки як про суто мовну чи знаково-символічну, але саме як про *дискурсивну*. Ці атрибуції, звичайно, не суперечать одна одній, проте розгляд структури екранного «меседжу» й засобів його побудови як певного типу дискурсу розширює зазначений вище «змістовий план», неодмінно вводячи в нього соціокультурні (та навіть соціально-політичні) компоненти.

Але сама розмова про дискурс як про комплексну й соціально зумовлену «мовну ситуацію» [див.: Арутюнова, 1990], а отже й про дискурсивність як ознаку належності до цієї «ситуації», повною мірою стає можливою лише з середини XX століття і не в останню чергу завдяки комплексу постструктуралістських теоретизувань. Саме в цей час і саме на цьому концептуальному ґрунті відбувається як поглиблення розуміння лінгвістичних законів, так і *розширення поля лінгвістичних феноменів* завдяки трансформації наших уявлень про сутність мови як такої. Тож певний «дрейф» нашого дослідження саме у напрямку зазначеного теоретичного ґрунту є цілком зрозумілим. Адже тільки в контексті такого розширеного погляду на мову ми цілком правомірно й обґрунтовано можемо говорити про дискурсивну природу екранного простору та його конститутивних елементів. Це, звичайно, лише певний нюанс у нашій дослідницькій «оптиці», але він є дійсно важливим. І саме його врахування дозволяє використовувати позначення «екран як письмо», маючи на увазі щось вагомніше, аніж просто декоративну метафору чи доволі тривіальне ствердження того, що екранна візуальність має «формально-змістову» структуру.

Ба навіть більше: якщо ми відмовляємося від виконання цього концептуального уточнення й відповідної методологічної прив'язки, то стає незрозумілим, а чому б нам не обрати якусь іншу теоретичну домінанту? Адже мовна проблематика у XX столітті стала наскрізною темою для багатьох філософських напрямів. Найперше, що подає себе для нашого ретроспективного погляду, це герменевтика та аналітична філософія. Тож чому б не зосередитися на теоретико-методологічних напрацюваннях відповідного ґатунку?

Маємо визнати, що це були б слушні питання, адже

можна, скажімо, вивчати й суто логічні засади мови, як це здійснювалося в межах аналітичної філософії (особливо у «міжвоєнний» період XX століття) [див.: Апель, 2001], а потім намагатися виконати проекцію отриманих результатів на площину досліджуваного явища. Тож на додачу до пояснення нашої методологічної орієнтації, яке ми зробили вище, зауважимо також, що філософська аналітика (у різних своїх варіаціях), як видається, не дуже вартує у царині мистецтвознавчих завдань. На користь цього певною мірою говорить навіть характер розвитку і розповсюдження відповідної методології у гуманітарному середовищі західного світу. Згадаймо, зокрема, як відомий фінський філософ-аналітик Георг Генрік фон Врігт висловлював аж розпач і здивування з приводу того, що «деконструкція» Ж. Дерріда здобула у другій половині XX століття вельми помітну популярність у широких мистецьких та «біля-мистецьких» колах західного світу (наприклад, в американській літературній критиці), а ось аналітична методологія не посіла вагомого місця у мистецтвознавчих штудіях [Wright, 1993]. Звичайно, що на розвиток «аналітичного руху» вплинули об'єктивні соціально-політичні умови, що склалися у повоєнній Європі та США, але неврахування чинників, які пов'язані суто зі специфікою самої аналітичної філософії, було б також помилковим кроком.

Трохи складніша ситуація з питанням про герменевтичну методологію, адже у річищі герменевтичної теорії вчення про мову як знаково-символічну систему набуло нині неабиякого розвитку (традиційна герменевтика взагалі вважалася доволі тривалий час побічною дисципліною у межах філології). Історичний розвиток герменевтики шляхом поступового розширення її предметної сфери призвів згодом не тільки до автономізації сфери герменевтичного знання, але й дозволив

сформувати на цілком «класичних» засадах розуміння будь-якої мистецької форми як знаку, що транслює певний сенс від автора до «споживача» за схематикою «дух – форма – дух». Заразом створений Г.-Г. Гадамером на ґрунті фундаментальної онтології М. Гайдеггера філософський варіант герменевтики постав у першій половині ХХ століття ще більш вражаючим розширенням традиційної герменевтичної проблематики. У межах філософської герменевтики «внутрішній», змістовний бік конституції мистецького твору фактично позбувся своєї однозначної «суб'єктивно-авторської» прив'язки (принаймні цей «авторський» аспект був представлений як онтологічно вкорінений у певній епосі, а отже зумовлений своїм історико-культурним підґрунтям, яке щодо авторської суб'єктивності завжди посідає первинне положення) [Гадамер, 1988].

Попри те, що в ХХ столітті мали місце доволі цікаві спроби повернення герменевтики до її класичних зразків [Бетти, 2011], загалом можна констатувати, що в межах уже новітніх форм герменевтичних теоретизувань розширення поля мовних феноменів відбулося ще раніше, аніж це продемонструвала постструктуралістська теорія [див. також: Рикёр, 2002]. Але не слід надто вже нівелювати полемічне напруження між представниками цих доволі різних філософських напрямів, адже принципи постструктуралізму все ж таки знаходяться в певній опозиції до засад герменевтичної теорії. Отже, між герменевтичною інтерпретацією художньої форми і постструктуралістською «демістифікацією» якогось дискурсивного елементу є кардинальні відмінності.

Річ у тім, що герменевтичні способи роботи з мистецькими формами в умовах (пост)сучасної культури виглядають подекуди надто архаїчними. А з погляду радикальної критики західної культури (що було чи



не найголовнішим завданням постструктуралістських мислителів ХХ століття), вони взагалі є неприйнятними, адже герменевтика, на думку постструктуралістів, завжди апелює до якихось метафізичних інстанцій, а отже в підсумку є зумовленою «панівною класовою структурою суспільства та відповідною ідеологією». Вона, отже, завжди працює на «містифікацію» людського життя, а не на його «демістифікацію»...

У цій перспективі розгляду аналітична філософія (принаймні, якщо не брати до уваги її постпозитивістські деформації) є ще гіршим способом говорити про світ, мову та людину. Аналітична методологія взагалі постструктуралістськими теоретиками й «лівоорієнтованими» активістами вважається такою, що у своєму ствердженні «логоцентризму» напряду обслуговує панівний соціальний клас та працює на збереження соціально-політичного status quo сучасного світу.

Тож ми вважаємо за потрібне підкреслити, що ми не посідаємо тут якусь радикальну позицію прихильності щодо постструктуралізму як специфічного феномену в межах континентальної європейської філософії у сукупності всіх його (філософських і «позафілософських») аспектів. Ми усвідомлюємо самі й хочемо, аби це було максимально зрозуміло читачеві: спектр концептуалізацій, що їх ми сприймаємо як центральні в межах даної розвідки, не становить єдино можливий шлях до досягнення ключових процесів в межах (пост)сучасної культури. До того ж ми подекуди не готові миритися з певними теоретичними «радикалізмами» й зайвим «викривальним пафосом» деяких постструктуралістських мислителів. Але якщо певні концепти з цього арсеналу виявляють свою «співрозмірність» нагальному стану (пост)сучасної культури, якщо вони виявляють свою теоретичну ефективність, то ми не маємо ігнорувати їх.

Отже, орієнтація на постструктуралістські напрацювання в межах нашої розвідки зумовлюється, по-перше, постановкою завдань і формулюванням її центральної проблематики. Йдеться про те, що ми фактично перебуваємо у полі досліджень саме (пост)сучасної культури, а отже потребуємо адекватних засобів для з'ясування специфіки його, того поля, окремих аспектів. По-друге, така стратегія, як нам видається, має змогу виводити дослідження на більш глибокі варіанти критичної роботи. Це потенційно може допомогти уникнути усталених інтерпретативних схем і отримати необхідний ступінь теоретичної свободи, що є дуже корисним за умов опрацювання таких новітніх культурних феноменів, як (пост)сучасний екранний простір.

Також ми б хотіли зробити акцент на доволі складному характері взаємодії теорії та соціокультурної реальності. У контексті розмови про постструктуралістські концепції це означає, що не завжди така теорія лише пояснює чи описує навколишню соціальну реальність: часто вона безпосередньо впливає на предмет своєї критики (що й не повинно дивувати, адже «ліва» орієнтація її представників передбачає цей вплив як загальну мету діяльності філософів). Тож у XX столітті потужні критичні теорії зазначеного ґатунку буквально «демонтували» формальний бік європейської (у широкому сенсі) культури й суттєво вплинули на мистецькі практики в її межах. Не враховувати цей досвід для багатьох митців стало вкрай проблематично, а для авангардних авторів незрідка й взагалі неможливо. Адже через «програми» елементи «лівої» критики західної культури їхні вкрай абстрактні твори могли набувати хоч якийсь інтерпретативних орієнтирів. І це становить ще один аргумент на користь того, що наша «фокусна» проблематика вимагає звернення саме до цього типу теорії.

Адже звідки ще брати концептуальні ресурси для експлікації структур (пост)сучасного екранного простору, як не з філософської метафорики постструктуралізму, який є водночас і дескрипцією, і «проектним нарисом» (пост)сучасної культури?

Отже, повертаючись до розмови про формальне наповнення екранного простору, що є особливим типом дискурсу і виконує в (пост)сучасній культурі певні пізнавальні функції, маємо зауважити, що цей новітній феномен змушує нас звернутися до бодай стислої оцінки статусу мистецтва в наші дні, оскільки розширений простір (пост)сучасного екрану починав свою експансію саме як черговий «медіум» художньої діяльності людства. Насамперед слід констатувати, що дискусії про статус мистецтва в суспільстві і про його роль у пізнанні соціальної дійсності завжди були невід'ємною складовою інтелектуальної історії західної цивілізації. Зміни у філософських і культурних парадигмах спонукали й спонукають мислителів до формулювання і переформулювання теорій, що описують взаємодію між соціальними й естетичними феноменами, а також встановлюють спроможність (або неспроможність) митців здобувати й висловлювати знання про світ.

...Першу згадку про спробу розподілу епістемологічних і соціальних ролей між філософами і митцями зафіксовано ще в «Державі» Платона, де стверджується, що тільки філософи мають можливість об'єктивного пізнання соціального світу і його впорядкування згідно з вимогами «розумності» [Платон, 1994]. Водночас філософи у творі Платона вважають митців продуцентами і поширювачами ілюзій, котрі заважають розповсюдженню раціональності і здорового глузду. Вища мета діячів мистецтва, за Платоном, — задоволення публіки, а не донесення ідеї необхідності дотримання раціональних

принципів. Отже, митці не володіють знанням, тому вони й не можуть чинити позитивний вплив на суспільне життя. Крім того, митці користуються доволі небезпечним інструментом — мімезисом. Згідно з Платоном, розум, захоплений мімезисом, втрачає здатність до розрізнення реального і правдоподібного, а також дійсно найкращого і того, що лише приносить задоволення [Eldridge, 1995, p. 183].

Можна припустити, що родовід сучасних уявлень про мистецтво веде у XVI століття — разом з першими спробами диференціації ремісників і творців (*homo faber*). Причому на той час пріоритет надавався саме творцям і «семіотичним, а не ремісничим» аспектам мистецької діяльності, а за мистецтвом визнавався «статус теоретичної практики» [Burgin, 1986, pp. 203–204]. Подальший розвиток дискурсивно-інституційних форм мистецької діяльності (створення академій, фіксація історії мистецтв і т. д.) посилив цю тенденцію і сформував засади сучасного художнього інституту [Burgin, 1986, pp. 203–204].

Але як окремі митці, так і представники потужних мистецьких течій (романтики, модерністи) наголошували на тому, що художні артефакти, які вони створюють, і ідеї, які транслюються через ці артефакти, є трансцендентними щодо реального світу. Звідси логічно випливала думка про те, що знання, яке народжується в мистецтві, неможливо співвідносити з повсякденним життям, з його потребами [Гройс, 2003, с. 72].

Вагому роль у формуванні таких поглядів відіграло уявлення про потойбічне, божественне джерело геніальності митців, наразі відкинуте сучасною секуляризованою культурою через «протест проти вульгаризації і комерціалізації так званого генія», а також неунікне розмиття поняття величі [Арендт, 2017, с. 265].

Божественна складова геніальності поступилася, отже, місцем наполегливості у навчанні та впливу художньої школи. Але й сьогодні романтично орієнтовані «прихильники регресивно-утопічного варіанту антикапіталізму» наголошують на необхідності сприймати мистецтво як «оазис чистоти в морі запроданості» й повернутися до цінностей минулих, більш духовних епох» [Burgin, 1986, pp. 203–204].

Отже, теоретики постмодерну, використовуючи унікальний теоретичний конгломерат з елементів неомарксизму, фемінізму, семіотики, психоаналізу, феноменології, лінгвістики, етнографії і т. д., продемонстрували, з одного боку, «неможливість здійснення модерністського ідеалу мистецтва як царини вищих цінностей, незалежних від історичного контексту» [Burgin, 1986, p. 204], а з іншого — сучасні митці, зі свого боку, зробили певні кроки до досягнення реального життя, яким воно є в актуальну епоху. Тобто сьогодні художник переважно схильний зближувати мистецьке і повсякденне буття, якщо така диференціація взагалі все ще має якийсь сенс. Фактично митець намагається «віддзеркалити» контекст, у якому перебуває. Відкидаючи інтерпретації, він «<...> сам здійснює тлумачення і контекстуалізацію всередині самого твору. Звідси — тематизація в мистецтві наших днів своєї статі, власної етнічної ідентичності або соціального стану — всіх тих параметрів, які прагнув трансцендувати і анігілювати класичний модернізм і які тепер задають перспективу для розгляду й інтерпретації твору» [Гройс, 2003, с. 73].

Прикладом тематизації проблем статі можна вважати акцію-інсталяцію сучасного медіахудожника Ж. Сарм'єнто «Справжня річ» 2010 року. «Справжня річ» сформована з жіночих зображень (художні, буденні, еротичні, порнографічні тощо), більшість з яких —

фотографії відомих жінок. У центрі композиції розташоване фото кінодіви А. Джолі, яка нині вважається канонічним взірцем жіночої вроди і сексуальності. За допомогою цієї інсталяції митцю вдалося поставити низку важливих і болючих питань, що стосуються засад сучасного західного суспільства: «Справжня річ» транслює ідею про те, що у просторі постмодерної культури відбулася трансформація поняття реального, адже тепер феномени набувають реальності через візуалізацію.

Приміром, жіночність і врода не існують автономно, вони набувають реальності лише в акті глядацького споглядання — «стаючи об'єктом (зокрема, погляду), людина стає реальною, але втрачає свою суб'єктивність» [Brown, 2015, p. 54]. Тобто жінка, згідно з таким феміністичним поглядом, перетворюється в межах (пост)сучасної культури на певну «річ». Причому це перетворення на об'єкт споглядання є для неї єдиним шляхом до отримання статусу чогось справжнього. Інший важливий аспект у цьому плані — «економічна» межа існування образів. Йдеться про ту обставину, що отримання статусу реального в (пост)сучасному медіапросторі є запорукою матеріального успіху [див.: Брекнер, 2007; Brown, 2015, pp. 54–64].

Повертаючись до проблематики статусу знання, яке може бути отримане й трансльоване за допомогою мистецьких практик, зазначимо, що наразі концепція можливості існування знання поза «іншими символічними системами, насамперед мовою» [Burgin, 1986, p. 204], здебільшого була відкинута, поступившись місцем уявленню про його інтертекстуальну природу. Саме цей тип знання, з погляду постмодерних мистецтвознавчих теорій, здобувається у мистецьких практиках і втілюється в художніх артефактах [див.: Burgin, 1986].

Такі трансформації уявлень про сутність і можли-

вості мистецтва не мають викликати особливого подиву, адже характер поглядів на здатність пізнавати світ за допомогою художніх творів завжди перебував під неоднозначним впливом панівних філософських систем. До того ж пересічні «споживачі» мистецтва також чинять певний вплив на ці процеси. Приміром, суспільство час від часу демонструє вороже ставлення до певних митців та/чи до результатів їхньої творчості (незрозумілих для них або неприйнятних з якоїсь іншої причини), що є характерною ознакою вторгнення «аури» мистецьких творів (у розумінні В. Беньяміна) на територію етики, політики, ідеології тощо. Прикладом такого вторгнення може слугувати вороже ставлення широкого загалу до художнього феномену, який отримав назву «концептуальне мистецтво» (кінець 60-х — початок 70-х ХХ століття). Художні твори, які відносили до цього напрямку, свого часу сприймалися глядачами як справжні образи. І цілком можна припустити, що в такому ставленні образ виявляє себе дещо більше, аніж суто конфлікт естетичних цінностей [Burgin, 1986, p. 29].

Говорячи власне про феномен екрану в епоху (пост)сучасності і його пізнавальні атрибуції, ми ще раз хотіли б уточнити, що *екран* у межах нашого дослідження буде розглядатися у варіанті, наближеному до постструктуралістської теорії, тобто як особливий аудіовізуальний простір, який накопичує й транслює системи образів, ідеологем і культурних кодів (нехай таке визначення слугуватиме для нас на цьому етапі певним «чорновим» нарисом, який ми будемо розширювати й конкретизувати в ході розгортання нашого дослідження). Зазначимо також, що саме *філософська метафора* екрану (принаймні найбільш відома її варіація) була запропонована французьким філософом Ж. Бодріаром [Baudrillard, 1997]. Цей «меланхолійний Ніцше» (пост)

сучасності використовував її для опису стану «світу інформації, опосередкованого обмінною вартістю, його еквівалентністю і байдужістю, які в постмодерністському суспільстві мають тенденцію витіснити реальність» [Zima, 2015, pp. 209–210].

До речі, саме Фрідріха Ніцше вважають «першим пророком» постмодернізму, адже вже у своїй роботі «Сутінки ідолів, або як філософствують молотом» він проголосив смерть двох світів — мирського і позамирського [Ніцше, 1996]. Позамирський світ завжди до цього обумовлював існування людського світу, тож його руйнування прирікає, на думку Ніцше, на загибель і мирську реальність, оскільки не буде вже іншого світу, до якого люди завжди прагнули. Але, як вважав Ніцше, «віра в метафізичне Інше тільки завадила людству прийняти жорстокість, біль і швидкоплинність реального» [Kennedy, 2000, p. 86].

Дослідник кінематографу XX століття Тимофій Кохан, аналізуючи доробок відомих кіномитців Європи констатує, що хоча Фрідріх Ніцше і не був сучасником кіно, натомість «створений Ф. Ніцше образ людини-індивідуаліста, яка культивує самотність та стоїть поза такими загальнолюдськими цінностями, як співчуття, співучасність і співпереживання. У контексті зазначеного сам Ф. Ніцше виокремлює людину, яка знаходиться «по той бік добра і зла» та формує символ «надлюдини»» [Кохан, 2017, с. 159].

Ж. Бодріяр загалом переймає таку перспективу мислення для аналітики (пост)сучасності, але у його творах вже йдеться не про загибель царини трансцендентного як виміру, де мешкають боги, а про зникнення матеріальної реальності як підстави мислення. Світ (пост)сучасних медіа, отже, розчиняє бінарну пару «реальне — нереальне» (або «означувальне — означуване»):



реальні об'єкти зникають, залишаючи лише репрезентації, тобто «симуляторні» образи себе. «Відмова від метафізичної опозиції поверхня – глибина і уявлення про трансцендентне внутрішнє царство є прообразом втрати референційності» [Sheehan, 2004, p. 30]. Зникнення реального, на думку французького мислителя, відбулося одночасно з розповсюдженням *гіперреального*, що стало можливим саме завдяки технологіям екрану; навіть війни сьогодні з «гарячих» і «холодних» перетворилися на віртуальні (Ж. Бодріяр, «Війни в затоці не було»).

Тож цілком можна стверджувати, що дійсно — «фуртуристична проникливість А. Бергсона і передчуття А. Гічкока здійснилися: тепер ми живемо в метакінематографічному всесвіті, який вимагає іманентної концепції аудіовізуального, і в якому сприйняття [та свідомість] камери стали частинами нашого сприйняття» [Pisters, 2003, p. 16].

Отже, зазначені трансформаційні процеси в соціокультурному полі підштовхнули зрештою постструктуралістських теоретиків до пошуків нового типу знання про суб'єкт та інтерсуб'єктивну взаємодію. Безпрецедентний характер втручання технологій екрану в повсякденні і мистецькі практики багато хто з авторів відповідного спрямування сприйняв не тільки як «апокаліптичне тавро» сучасності, але й як можливість для критичного переосмислення самих понять знання і мислення, які тепер уже точно мали б «вислизнути» з міцних обійм капіталістичної ідеології та його дискурсивного насилля.

Одним із теоретиків, який своєчасно досягнув докорінності поточних змін в культурі, був інший французький мислитель Ж. Дельоз. Він наголошував на необхідності переорієнтації дослідницьких інтересів з аналітики класичних концептуальних фігур і тем на «мар-

гіналії» філософії з метою здійснення «детериторизації cogito» [Делёз, Гваттари, 2008]. Така настанова Ж. Дельоза передбачала, серед іншого, включення до філософського дискурсу низки проблем, які до епохи постмодерну не були йому властиві, або ж взагалі не існували в сучасній формі, через те і не потрапляли до переліку інтересів інтелектуалів. І однією із тем, проблематизації якої, на думку Ж. Дельоза, потребувало актуальне становище західної культури, був візуальний простір кінематографу, який фактично становить одну з провідних форм загального феномена екрану [Делёз, 2004; Делёз, Ж., Гваттари, Ф. 2009].

Ж. Дельоз наголошував на тому, що відмінність між мистецькими і філософськими практиками полягає у результатах здійснення цих практик: філософія пропонує *концепти* (на його думку, створення концептів — це головна функція філософії), а мистецтво створює *перцепти* та *афекти* [Делёз, Ж., Гваттари, Ф. 2009]. Причому, як вважав Ж. Дельоз, перцепти можуть використовуватися у філософських дослідженнях. Ба більше, (пост)сучасні філософські розвідки *мають* звертатися до них [Flaxman, 2000, р. 3]. Стан взаємозалежності поміж філософією, наукою і мистецтвом Ж. Дельоз називав «конструктивізмом», який «не варто розуміти як герменевтичний або навіть метафізичний процеси, що припускають, нехай і негативно, наявність ідеалу або істини, яку слід відкрити» [Flaxman, 2000, р. 3].

Можна помітити, що для Ж. Дельоза кіно має особливий онтологічний і епістемологічний статус. Цей статус характеризується тим, що кінематограф перевершує значення будь-якої іншої мистецької практики, адже він, на думку французького мислителя, фактично здатен формувати новий тип філософії, а також трансформувати суб'єктивність сучасного глядача [Colman,

2011]. Інтерпретатори творчості Ж. Дельоза підкреслювали, що його кінематографічна теорія, власне, «не про кіно, а про концепції, які породжує кіно, а також про їхній зв'язок з іншими концепціями і практикам» [Colman, 2011, р. 2]. А оскільки жодне явище феноменального світу не має переваги над іншими явищами, то для Ж. Дельоза «практика продукування концепцій взагалі не має ніяких переваг над іншими [практиками]» [Colman, 2011, р. 2].

Істина в контексті таких поглядів — це *дискурсивне утворення*, тобто продукт інтелектуальної історії, теоретичний конструкт, а не явище реального життя. Зовсім інша ситуація спостерігалася в минулі часи, коли уявлення про те, що філософи є лише «медіаторами» між надбуттям і буттям людським, породжувало ілюзію присутності істини в повсякденному житті. Над мистецтвом тяжіла така парадигма: «<...> читання та письмо, вироблення або тлумачення знаків, взагалі текст як знакова система здавалися чимось вторинним; їм передували істина або сенс, уже створені логосом або всередині логосу» [Деррида, 2000, с. 129]. У межах мистецьких практик минулого здійснювалися пошуки шляхів долучення до тотальності заради подолання «партикулярності», тобто обмеженості окремого мислення. Митці й мислителі прагнули вийти на формування універсальних канонів і принципів художньої творчості [Гройс, 2018, с. 14]. Такі «наративи й дискурси припускали здатність людського розуму до того, щоб піднятися над рівнем матеріального існування і знайти шлях до Бога або універсального розуму, подолати свою скінченність, свою смертність. Доступ до тотальності забезпечував доступ до безсмертя» [Гройс, 2018, с. 14].

Натомість мислителі (пост)сучасності намагаються змінити таку світоглядну перспективу, хоч який би три-

валий час вона не визначала до цього історію західної філософії і мистецтва. Наприклад, інший французький мислитель Ж. Дерріда змальовував кризу метанаративів шляхом обґрунтування недоцільності звичного диференціювання означувального і означуваного, тобто шляхом «деконструкції» ідеї знаку як такої [Деррида, 2000, с. 129]. Ж. Дерріда пропонував переорієнтувати дослідницьку увагу з цієї диференціації на ту складову понять, яка зумовлюється їхньою причетністю до історії «філософії наявності» [Деррида, 2000, с. 129]. Філософ показав, що феномени інтелектуальної культури, зокрема філософські поняття, не є суто раціональними, і саме через дослідження «апорій» раціонального дискурсу він доводив необхідність критичного перегляду уявлення про всемогутність логосу.

На думку інтерпретатора творчості М. Фуко, Дж. Танке (Joseph Tanke), тому філософові стан постмодерної культури уможливорює визволення низки її царин від тяжіння логоцентризму. Однією із таких царин і є сучасне мистецтво, визволення якого зумовлене його антиплатонічним характером, себто відмовою від пошуку сутностей і утримання самототожності [Tanke, 2009, р. 123]. У межах такої художньої парадигми митці мають можливість створення об'єктів, що стимулюють виникнення почуттів і роздумів, які «не підкоряються економікам ідентичності, істини й значення» [Tanke, 2009, р. 123]. Отже, стала суб'єктивність позбувається самої себе, змінюючись у відповідності до обставин і умов, у які вона потрапляє [Tanke, 2009, р. 123].

Мішель Фуко пропонував розвивати сучасні філософію і мистецтво так, щоб нівелювати в авторів звичку до «колективного мислення», апеляцій до загального блага і зведення різноманіття феноменів до визначеного набору категорій [Tanke, 2009, р. 124]. Кайдани ра-

ціоналізму, на його думку, змушують митців і глядачів діяти та сприймати відповідно до заздалегідь визначених принципів, негативно реагуючи на розбіжності зі встановленим каноном. Тож (пост)сучасний глядач має вчитися долучатися до незвичних візуальних практик, які відкидають традиційні форми глядацької ідентифікації з об'єктом споглядання. Це «відкидання» може виконуватися завдяки, наприклад, встановленню розриву між формою мистецького твору і тим, що він має виражати (тобто шляхом деструкції класичного авторського «послання», сформованого за допомогою конвенційного образно-символічного коду) [див.: Фуко, 2011].

Ми також хотіли б відзначити, що вже саме включення дослідження пізнавальних властивостей екрану до царини філософії свідчить про безпрецедентне фокусування (пост)сучасності на самоаналізі. Це також демонструє незворотність і масштаб процесу дигіталізації усіх явищ соціального й індивідуального буття [див.: Гройс, 2018].

На думку теоретиків постструктуралістського гатунку, аудіовізуальний дискурс екрану формує новий тип мислення, що живить (пост)сучасну філософію. Той-таки Ж. Дельоз наголошував, що завдяки відкриттю «образів руху і часу» екран надає нам можливість досягнути феномени, осмислення яких зазвичай викликало суперечки серед філософів через постійне продукування якихось фундаментальних парадоксів [Делёз, 2004]. Згадаймо лише дебати навколо поняття часу, яке в «метафізичну» епоху перебувало в неоднозначних взаєминах з поняттям істини, вимагаючи додаткових розвідок чогось на кшталт «внутрішнього», суб'єктивного переживання часу, проблеми відсутності часу в надбутті (яке заразом зумовлює існування мирського буття з його темпоральністю) тощо [Flaxman, 2000, p. 3].

Натомість мислення, сформоване екраном, позбавлене необхідності розрізнявати образ й ідею, адже воно занурюється у простір іманентності, який є віртуальним (але водночас не є нереальним!) виміром [Flaxman, 2000, p. 3]. Царина іманентності, отже, є простором, що містить «генетичні умови, у яких створюються можливості». Наприклад, можливості події зустрічі глядача з іншими, відмінним від звичних, типами споглядання художнього матеріалу. Саме реалізація таких можливостей і здатна змінювати «звички» як глядача, так і автора [Flaxman, 2000, pp. 3–7].

Власне, яскравим прикладом тих змін у культурі і психічних звичках окремих суб'єктів, які зумовлює експансія візуального простору екрану, якраз і є трансформація нашого ставлення до часу. «Розчаклування» часу, що почалося з розповсюдженням секуляризації, екран доповнив практикою безупинного інформування глядачів про події, які відбуваються у всіх куточках світу, що в підсумку призвело до «синхронізації різних локальних історій» [Тейлор, 2018, с. 495; Гройс, 2018, с. 151]. «Переживання нашого спільного сьогодення як дивного й невідомого — ось що відрізняє нашу епоху від модерністського періоду, коли теперішнє сприймалося як момент переходу від звичного минулого до незвичного майбутнього» [Гройс, 2018, с. 152].

Отже, мислення сучасного суб'єкта перебуває в залежності від екранних патернів. Саме тому світ, що пропонується екраном, неможливо сприймати як щось зовнішнє щодо мислення. Використовуючи низку ідей з робіт А. Бергсона, Ж. Дельоз описував (кіно)екран як потік іманентності, у якому «співіснують минуле, теперішнє й майбутнє, їх можна впорядковувати різними способами, зокрема лінійно; він не є потойбічним світом, адже формує [наш] світ і його предмети» [Pisters, 2003, p. 3].

Відзначимо принагідно один цікавий нюанс. Йдеться про те, що використання теоретичних надбань А. Бергсона (особливо для розробки філософії кінематографа) викликає чи не глузування Ж. Дельоза. По-перше, концепції А. Бергсона суперечили філософській парадигмі того часу. По-друге, його онтологія образів ще й досі багатьма фахівцями вважається вкрай незрозумілим інтелектуальним ребусом, позбавленим змісту. І по-третє, сам А. Бергсон просто ненавидів кінематограф [див.: Zourabichvili, 2000, p. 141].

Повертаючись до експлікації ключових аспектів (пост)сучасного екранного простору, зауважимо, що філософська метафора «поток» є доволі ілюстративною і зручною для розуміння естетичної складової буття екрану. Влучність цієї метафори зумовлюється тим, що вона вдало фіксує невідповідність сутності сучасних екранних форм класичним уявленням про сенс мистецтва як виробництва того, що «протистоїть плину часу» [Гройс, 2018, с. 7]. Формування актуального екранного дискурсу відбувається без надмірної фіксації минулого, тобто без бажання абсолютно точно зафіксувати й неодмінно зберегти в первинному, автентичному стані те, що мало сенс у тому минулому. Натомість у візуальному просторі (пост)сучасного екрану одночасно співіснують елементи найрізноманітніших традицій, і жодна з них не домінує над іншими.

Для осягнення культури сьогодення крізь призму екранного виміру Ж. Дельоз пропонує звернення до аналітики «свідомості камери». Така свідомість ототожнюється зі свідомістю суб'єкта, що перебуває у «потопі іманентності». «Свідомість камери» характеризується легкістю пересування між різними темпоральними вимірами, а також між царинами «умовно реального» і віртуального. До речі, саме Ж. Дельоз запропонував

варіант філософії кіно, у якому вперше було поставлене питання про обґрунтованість протиставлення досвіду реального життя і того досвіду, який формується в межах екранного простору (детальніше про це див. у розділі 2). У дещо спрощеному варіанті це можна розуміти як те, що розповсюдження звички до «життя з екраном» фактично знищило в наші дні межі між реальним і віртуальним: реальні об'єкти отримують відображення на екрані, який транслює ці віддзеркалення в людську дійсність, сприяючи тому, що реальне й віртуальне об'єднуються в нову нероздільну буттєву форму, яка невпинно живить мислення суб'єкта епохи екрану [див.: Делёз, 2004; Pisters, 2003, p. 3].

На думку Ж. Дельоза, репрезентативне мислення як «панівний спосіб мислення» у ситуації (пост)сучасності перестає слугувати інструментом досягнення світу саме через появу і розповсюдження екранного виміру життя [Pisters, 2003, pp. 5–6]. Привабливість репрезентативного мислення пояснюється давньою традицією оперування категоріями ідентичності, опозиції, аналогії і подібності в інтелектуальній історії західної культури. Але, з погляду постструктуралістських філософів, цей стиль мислення формує штучні рамки і не дозволяє теоретично фіксувати реальні відмінності між речами, а головне — чим речі відрізняються від самих себе. Саме так, адже загальна теза роботи Ж. Дельоза «Відмінність і повторення» [Делёз, 1998] проголошує, що «ми маємо думати про відмінність *у-собі* як про чисту відмінність, яка визначається не через відношення до певної ідентичності або відповідно до її заперечення, і не відповідно до відмінності між двома ідентичностями, навпаки, відмінність має бути ідеальним або віртуальним потенціалом для трансформації ідентичностей» [Williams, 2012, p. 37]. Тобто «чиста відмінність» означає



тут певне «генеративне джерело» будь-якої предметності. Тому ця відмінність не може мати якийсь об'єкт для ототожнення, натомість вона невпинно формує як відносини між об'єктами, так і самі об'єкти.

Отже, повторимо ще раз: оскільки візуальний аспект культури суттєво змінився, а розповсюдження екранних технологій спричинило докорінні трансформації у бутті як окремих суб'єктів, так і цілих спільнот, то необхідність мислити по-новому постає зі всією своєю нагальністю, адже новий досвід, очевидно, неможливо досягнути в парадигмі світогляду минулих епох. Тож «демістифікація» й відкидання старих форм мислення (а також формування нових) передбачає відповідну термінологічну трансформацію. І варто визнати, що Ж. Делёз, усвідомлюючи таку необхідність, запропонував цілу низку нових філософських концептів і метафор: афект, асамбляж, зустріч, швидкість, територизація, детериторизація, ризома, сингулярність, номадичність тощо. У такий спосіб французький мислитель намагався як побудувати адекватну дескрипцію «посткласичної» суб'єктивності і відповідного типу соціальності, так і певною мірою «підтягнути» реальність під ці дескрипції (адже зміни не набувають своєї повноти миттєво і всеохоплююче, а їхні результати часто не вкладаються в окреслені обриси бажаних форм). Утім, дельозіанські концептуалізації доволі вдало, на наш погляд, відображають ключові аспекти (пост)сучасного мислення, орієнтованого на процесуальність перманентного становлення, на віртуальність. А також на ігнорування категорій ієрархії, центру, бінарних опозицій тощо [див.: Делёз, Гваттари, 2008; Делёз, Гваттари, 2009].

Слід також ще раз відзначити, що нова парадигма мислення передбачає трансформацію уявлень і про самого агента мислення, тобто про суб'єкт. Не складно

помітити, що (пост)сучасна культура передбачає «демонтування» (як теоретичне, так і практичне) класичної суб'єктивності, адже того пересічного індивіда, який відчував, сприймав, аналізував і оцінював світ раніше, більше не існує. Принаймні саме на цьому наполягають (пост)сучасні мислителі. І ми можемо зрозуміти певні підстави для цих висновків, адже фактично вже не існує й того світу, якому була приналежна та з якого виростала класична суб'єктивність. На зміну «самототожному» індивіду (лат. *individuum* — неподільний) «субстанціального» ієрархізованого суспільства модерну, приходить (пост)сучасний «дивід», для якого автономність самосвідомої раціональної «монади» перетворюється на радикальну «номадичну» (від. лат. *nomas* та давньогр. *νομάς* — кочівник) свободу навіть від самої раціональності, а в дельозівському ідеалі — на тотальну свободу само(пере)визначення. Причому «само(пере)визначення» тут слід розуміти в онтологічному сенсі, тобто не тільки як свободу дії суб'єкта, але й свободу визначення й ситуативного перевизначення характеру самої суб'єктивності. Саме тому ми можемо використовувати для позначення цього типу суб'єктивності термін «квазісуб'єктивність», адже визначена, стала, «класична» суб'єктивна сфера перетворюється в (пост)сучасній культурі на *поле відкритого становлення*, де «суб'єктивність» стає умовним позначенням для цього поля, а префікс «квазі» вказує на його умовність.

Відповідно і в самій теорії «іманентності», запропонованій Ж. Дельозом, сама психічна сфера людини функціонує як квазісуб'єктивний «екран», що не зумовлюється фіксованим «Я», але натомість є простором формування ацентричних, деієрархізованих, «ризоматичних» зв'язків. І хоча будь-яка форма редукціонізму є неприйнятною для таких мислителів, як Ж. Дельоз,

проте характер його теоретизувань відкриває свободу також і для «біологізаторських» інтерпретацій його філософії, зокрема — і філософії кінематографа. Адже чому б комусь не стверджувати, що «мозок — це екран, і якщо є дисципліна, яка здатна на аналітику кінематографа, естетично або якимось по-іншому, то це біологія мозку, не психоаналіз або лінгвістика, а саме біологія мозку» [Pisters, 2003, p. 7].

Аналізуючи творчість Гічкока, Ж. Дельоз підкреслює, що на кожного глядача вона впливає по-різному, тобто досвід її сприйняття є неповторним: різноманітні знаки утворюють єдності в межах ментальних зображень, а образний всесвіт Гічкока є своєрідним «гобеленом можливостей» [Pisters, 2003, p. 20]. Це означає, що екран впливає на формування (квазі)суб'єктивності, зокрема — суб'єктивної здатності бажати. Але конституція бажання (яке в постструктуралізмі саме виступає як перша конститутив суб'єкта) не передбачає, на думку Ж. Дельоза, якийсь фундаментальний «дефіцит» чи «нестачу», що переслідує людину в реальному житті й визначає його як суб'єкта (на що вказують, скажімо, психоаналітична «кастрація» [Фрейд, 2008], «*objet petit a*» Ж. Лакана [Лакан, 2004] чи «ідеологічна прогалина» С. Жижека [Жижек, 1999]). Інакше кажучи, бажання, у розумінні Ж. Дельоза, зумовлює процесуальність нескінченного становлення, але це становлення не передбачає нестачі та/чи негачії (зокрема й діалектичної): воно є горизонтальним рухом від однієї форми до іншої, і рух цей є постійним *ствердженням*. Тому самого Ж. Дельоза можна, на нашу думку, назвати «позитивним онтологом» або ж «філософом позитивного розрізнення». А проєкція його «позитивної онтології становлення» на царину досліджень екранного простору дозволяє побачити, що іманентні властивості останнього дозволяють

формувати й спрямовувати зазначене «конститутивне бажання» через сприйняття аудіовізуального змісту екрану [Делёз, 2004].

Отже, осягнення світу відбувається радше через *зустріч*, а не через його загарбницьке опанування, яке, на думку Ж. Дельоза, завжди є ілюзорним. Тож для цього французького мислителя колишня ідея «Я», зумовлена картезіанським «*Cogito*», обмежує простір можливого досвіду. Виходить, що в межах вкрай візуалізованої (пост)сучасної культури суб'єкт ніколи не отримує свою ідентичність «у спадок» — вона ексклюзивно формується зі сприйняття і досвіду, що являє собою безперервну серію зазначених «зустрічей» [Pisters, 2003, pp. 21–22].

Відзначимо також, що для Ж. Дельоза діяльність режисера за своїм характером є близькою до діяльності філософа, адже кіно — це лише ніби унаочнення парадигм мислення, які присутні в інтелектуальній культурі. (наприклад, фільми, що з'явилися після Другої світової війни, на думку Ж. Дельоза, часто були орієнтовані на пошук й осягнення «логіки зустрічі») [Делёз, 2004]. Можна згадати в цьому контексті, що «повоєнний кінематограф розвивався в тандемі з повоєнною філософією, слідом за властивими їй психоаналітичними і структуралістськими поворотами; він був оригінальним аудіовізуальним способом мислення, спробою співвіднесення думок та естетичних явищ» [Rajchman, 2010, p. 284], а результати творчої діяльності режисерів у цей період призвели до «нового розуміння того, що таке творчий образ і що таке мислення» [Rajchman, 2010, p. 284].

Отже, підсумовуючи цей етап нашого дослідження, підкреслимо, що приклад теоретичного осягнення екранного простору кінематографа як окремого модусу загального екранного простору (пост)сучасної культури

продемонстрував, що екранний вимір людського буття виконує подвійну функцію: він і забезпечує адекватне відображення актуальних соціокультурних процесів, і водночас формує нову парадигму мислення, здатну на таке відображення. Мислення, конституйоване екранним дискурсом, — це процесуальність «онтологічно позитивного» (у дельозівському сенсі) продукування афектів і «зустрічей». Таке специфічне «екранне (кіно) мислення» є ризоматичним за своєю сутністю, адже воно діє через «множинні мережі, які об'єднуються в точках, утворюючи плато, плани іманентності, платформи комунікації й нові концепції» [Colman, 2011 p. 188].

Аудіовізуальний дискурс екрану дійсно можна назвати «письмом», завдяки якому людина осягає світ. Треба лише пам'ятати про зазначену щойно особливість: сукупність екранних образів, їхні атрибути, структура і спосіб організації у просторі та часі — це «письмо», що описує світ й активно «прописує» його онтологічну специфіку. У грі образів, що нею зумовлюється маніфестація екранного «плану іманентності», глядацька (квазі)суб'єктивність не тільки споживає «візуальний продукт», але й збирає себе з його елементів, нескінченно монтуючи та перемонтовуючи свій суб'єктизований «життєвий простір». У такий спосіб «просто глядач» долучається до актуального соціокультурного простору, а (пост)сучасний теоретик отримує змогу крізь досвід власної екранної суб'єктифікації побачити сутнісні структури навколишньої дійсності. Так подає нам себе екран зі свого позитивного, безпечного, корисного і справді вкрай цікавого боку. Якою ж є специфіка його небезпечних аспектів, спробуємо з'ясувати далі.

## 1.2. Екран як «антропологічний протез» сучасної людини

Висловивши вище намір зосередитись на тих аспектах (пост)сучасного екрану, які можна кваліфікувати як загрозливі (або щонайменше не можна сприймати як позитивні), ми все одно ще раз маємо зазначити, що «буття-з-екраном» все ж таки збагатило актуальне життя людства. Як і будь-яке ускладнення структур реальності (тут зрозумілої у цілком звичний спосіб), розширення візуального аспекту західної культури тягне за собою збільшення відповідного концептуального апарату, завдяки якому мислителі намагаються зафіксувати й пояснити характер цих процесів. Отже, з теоретичного погляду можна констатувати, що сьогоденні антропологічні й культурологічні розвідки поповнилися складними темами, які стосуються до спроби осягнення двох взаємозалежних процесів: трансформації психічного життя суб'єктів через розповсюдження візуальної «метамови» та впливу цієї «метамови» на зміни в концепціях, що описують сенс «людського».

Як *nota bene* зауважимо, що попри всю «антиплатонічну» боротьбу постструктуралістів, екран змусив сучасну людину здійснити неочікуване повернення до платонівської ідеї про примат візуальних практик над дискурсивними, описаний у діалозі «Федон». Звичайно, що таке твердження (принаймні у цьому формулюванні) робиться нами з певною іронією, а для його адекватного сприйняття потрібні певні коментарі. Насамперед згадаймо, що за допомогою літературного образу Сократа Платон транслює вчення про два протиставлені виміри: перший — обмежений та недосконалий, який людина сприймає чуттєво, і другий, досконалий вимір, що є позамежним і недоступним для без-

посереднього людського споглядання [Платон, 1993].

У компетентного читача одразу може виникнути цілком слушне питання: а на якій підставі ми можемо отожднювати сфери візуального і дискурсивного в межах західної культури з трансцендентним і чуттєвим світами у Платона відповідно? Але розвивши в цьому разі дискурсивність і візуальність (попри те, що ми доводили їхню екранну єдність у попередньому підрозділі), можна подивитися на справу так, що «вузько» зрозуміла дискурсивна практика (як мовно-комунікативна діяльність, де мова розуміється у своєму «нерозширеному» сенсі) постає кричуще наочною, повсякденною — і водночас сповненою протиріч, неточною, завжди відносною і далекою від будь-якої ідеальності. Досконалому ж світу притаманна безслівна передача абсолютно вичерпних й однозначних значень. І саме цю ідеальну трансляцію людський розум схильний сприймати в образах і відповідно описувати в категоріях візуальності. Оформлені у вигляді концепції комунікації з трансцендентним, ідеї «візуальної ідеальності» в інтелектуальній історії Європи були збережені в межах неоплатонізму й християнства (і взагалі — у вченнях містико-візіонерського ґатунку), де наголошувалося на тому, що ті, хто осягають неосяжні божественні істини, сховані в речах і явищах, роблять це миттєво, без необхідності у словах й аргументах [Burgin, 1986, p. 31].

Але «розчаклювання» соціального простору з формуванням «нового розумінням нашої ідентичності та її місця у світі» [Тейлор, 2018, с. 503] спровокувало суттєві зміни в західній культурі: фігура божественного зникла, а візіонерський шлях до осягнення трансцендентних істин поступився місцем (пост)сучасній взаємодії з візуальним простором екрану. Причому екран як особливий «топос» продукування аудіовізуальних образів

напрочуд швидко здобув прихильність і увагу майже кожного представника (пост)сучасного світу. Таку легку й безболісну експансію уможливило гарантування екраном безпосереднього й тривалого задоволення запиту на «маскування відсутності сенсу буття», гострота якого зумовлюється тим, що «<...> без підтримки гідного довіри наративу або іншого, давнішнього розуміння порядку, дисципліновані рутини щоденного цивілізованого життя стають вкрай проблематичними» [Тейлор, 2018, с. 503].

Тож навіть попри небажання висловлювати зайвий драматизм в оцінках наявного стану (пост)сучасного світу, ми маємо всі підстави для ствердження того, що місце наративного продукування трансцендентно зумовлених життєвих орієнтирів заступили наразі візуально-дискурсивні екранні «смысло-протези». Власне, саме в нашому історичному й соціокультурному «ареалі» візуальність як ознака трансцендентної ідеальності сходиться зі своїх «гіперуранічних» висот додолу і сходиться тут із «тривіальною» дискурсивністю, утворюючи на основі дигітальних медіа-технологій вже зовсім інший вимір — унікальний, неповторний, вражаючий, але й водночас небезпечний простір (пост)сучасного екрану.

Відзначимо також принагідно, що завдяки екранним технологіям пошуки засад «етики автентичності», які впродовж XIX–XX століть практикували здебільшого інтелектуали й творча еліта (наприклад, «група Блумсбері»), поширилися сьогодні майже на все суспільство. Про це свідчить як невинна інтенсифікація «експресивної індивідуалізації», яку намагаються практикувати широкі верстви населення, так і помітний запит з боку теоретиків на критичний перегляд поняття «людяності», про що ми вже згадували вище. Причому цей запит не стишує своєї гостроти навіть попри вже



здобуті результати, штовхаючи дослідників на пошуки нових антропологічних концептів кудись у «міжземелля» посеред царин гуманізму, антигуманізму й постгуманізму.

Говорячи про негативні кваліфікації тих чи інших аспектів (пост)сучасної культури, не можна не згадати, звичайно, Ж. Бодріяра, який вважав, що людина втратила контроль над собою і реальністю одночасно з розповсюдженням *симулякрів*, тобто «моделей реального без оригіналу й реальності», які в підсумку отримали щодо реального онтологічний пріоритет і якими сповнений (пост)сучасний простір екрану [Бодрийяр, 2015, с. 5; Constable, 2004, р. 43]. Тож соціальна дійсність як така, тобто як сфера реального співбуття має зі всіма її атрибутами, на думку французького філософа, не є наразі засадою для справжньої творчості (зокрема й візуальної). Натомість сьогоденна реальність прямує слідом за екраном та імітує його. Саме тому можна стверджувати, що в умовах (пост)сучасної культури «реальне перетворилося на кінематографічне» [Constable, 2004, рр. 43–44]. Інакше кажучи, Ж. Бодрійяр пропонує «апокаліптичну характеристику постмодерну в тому сенсі, що конструкція реального як кіно тягне за собою руйнування реальності» [Constable, 2004, р. 44]. [див.: Бодрийяр, 2015]

Через «проліферацію» симулятивних форм і «дифузії» симулякрів і реальності когнітивні, соціальні, моральні й політичні властивості суб'єктів зазнають, на думку Ж. Бодріяра, фундаментальних деформацій у чотирьох провідних аспектах [Бодрийяр, 2015]. Йдеться про те, що в (пост)сучасній культурі відбуваються такі процеси: по-перше, зникнення міметичної складової мистецьких практик; по-друге, маскування реальності, що поступово зникає, шляхом ідеологічного впливу

екрану; по-третє, приховування самого факту зникнення реальності; і по-четверте, остаточне знищення реального як підґрунтя симулятивних екранних образів [Constable, 2004, p. 44].

З огляду на характер «лівоорієнтованої» французької думки того часу, не дивно, що зникнення реального трактується в її межах як результат розповсюдження капіталізму. Саме він сприймається як сила, що знищує диференціацію між припустимим і неприпустимим, добром і злом, реальним і віртуальним. І все це — заради встановлення всевладдя закону еквівалентності й обміну [Бодрийяр, 2015; Constable, 2004, p. 44]. Тому Ж. Бодрийяр і полюбляє конструювати пасажі на зразок такого: «Все, що вимагає від нас капітал, — це сприймати його як дещо раціональне або боротися з ним заради раціональності, сприймати його як дещо моральне, або боротися з ним заради моральності. Насправді це одне й те ж саме, все можна розглянути в іншому ключі: раніше намагалися приховувати скандал — сьогодні ж намагаються приховувати, що ніякого скандалу немає» [Бодрийяр, 2015, с. 24].

Антропологічне «протезування», яке виконує візуальна культура (пост)сучасності (у її екранній формі), виявляється також і в тому, що свідомість глядачів у наші дні активно насичується аудіовізуальними образами ідеального життя та яскравими результатами «правильної» самореалізації. Відповідати ж отриманим взірцям людині часто пропонується через придбання товарів і послуг. Загалом, треба відзначити, що тема «споживацтва» є однією з найулюбленіших для мислителів новомарксистського спрямування. Саме в її контексті соціальна критика таких авторів набуває особливої гостроти й пафосу. Але ми не можемо сказати, що ця критика є абсолютно порожньою чи такою, що зовсім не

відповідає дійсності. Іноді надто інтенсивна соціальна критика гошистського «лівого» характеру припиняє виконувати роль параноїдальної форми самовиразу (або просто лицемірства) і продукує доволі влучні дескрипції сучасності. І якщо дивитися на проблему формування цінностей у сьогоденній західній культурі саме під таким кутом, то екранні технології й трансльовані за допомогою них системи образів дійсно будуть виступати засобом інтенсифікації споживацької активності громадян. Тож екран, на думку багатьох постмодерних мислителів, допомагає капіталу підтримувати «систему обміну, у якій вартість будь-якого об'єкта визначається іншими [об'єктами], на які він може бути замінений» [Constable, 2004, р. 45]. Ба навіть більше, у такий спосіб екран забезпечує для (пост)сучасної форми існування капіталу можливість знищення споживчої вартості як такої. А саме вона завжди зумовлювала процедури придбання об'єктів, спираючись на їхні функціональні властивості. Тож знищення цієї складової суспільних відносин знищує водночас і об'єктивну реальність як таку [див.: Constable, 2004].

Рухаючись критичними траєкторіями, які креслять для нас тексти Ж. Бодріяра, відзначимо також, що екранний вимір (пост)сучасної культури, на думку французького філософа, фіксує й демонструє нам різноманітні феномени соціального буття, а також їхні численні суперечливі інтерпретації, знищуючи глибинний сенс цих феноменів. Фактично навіть саме мислення на рівні процесів, маніфестацією яких є зазначені феномени, стає в умовах (пост)сучасної культури проблематичним. Можна в певному сенсі сказати, що глядацька суб'єктивність делегувала свої когнітивні функції технологіям, щоб «звільнитися від будь-якої претензії на знання» [Бодрийяр, 2009, с. 75]. Саме тому екранні

образи й наявні способи «споживання» цих образів не передбачають навіть можливості для своєї глибинної аналітики. Усе, що лишається глядачу сьогодні, — це процесуальність «негайного сприйняття, що супроводжується негайним обмеженням сенсу й коротким замиканням полюсів зображення» [Бодрийяр, 2009, с. 80].

За такою логікою, умови (пост)сучасної культури знищують також і можливість для творчої роботи уяви, адже екранний простір сьогодні (зокрема й той, що пропонується кінематографом) є насправді вражаючим у технологічному сенсі, внаслідок чого візуалізації людської уяви значно поступаються деталізованості й віртуозній гіперреалістичності екранних образів [Бодрийяр, 2009]. Звичайно, що в цьому разі може йтися саме про глядацьку уяву, якщо ми сприймаємо суб'єктивність глядача як «квазісуб'єктивність» (у наближеному до дельозівського розуміння), що ситуативно формує своє наповнення в акті споглядання екрану. Адже інакше стає незрозумілим, звідки ж походять ці яскраві гіперреалістичні образи, про які говорить Ж. Бодрійяр? Чи не творча уява тих-таки художників і кіномитців продукує всі ці неймовірні світи, персонажі та сюжети? Отже, певній категорії людей споглядання екрану чомусь не заважає розгортати з вражаючим масштабом свою творчу уяву. З когнітивними функціями в них теж, очевидно, все гаразд. Тоді про що ж, власне, йдеться?

Якщо спробувати реконструювати можливу відповідь на ці питання такого «філософа-меланхоліка», як Ж. Бодрійяр, то вона могла б складатися з декількох характерних аргументів (можливо, не дуже непослідовних, як це часто буває). По-перше, він би міг сказати, що умовний (кіно)художник творить нехай і яскраву (що дозволяє йому сучасна техніка) образність, але в неї немає якоїсь «онтологічної вкоріненості», тобто вона

в творчому сенсі «несправжня», поверхова й штучна. По-друге, до цього Ж. Бодріяр міг би додати, що «штучність» цієї образності походить від того, що вона працює на користь панівного соціального класу та виступає елементом ідеологічного апарату капіталізму, який навмисно перетворює суспільство на одновимірну симулятивну реальність без можливості цілепокладання й дії за її межами. По-третє, він міг би наполягати на тому, що не стільки уява самого (кіно)художника продукує ці образи, але в такий спосіб крізь нього говорить іманентна логіка капіталу, а сам митець може навіть цього й не усвідомлювати.

Тож виходить, що для таких мислителів, як Ж. Бодріяр, всі ці «смерті» — уяви, мислення, бажання тощо — не є смертями у власному сенсі (адже очевидно, що ми все ж таки щось собі уявляємо, якимось мислимо й чогось завжди бажаємо), але радше неможливістю робити все це поза межами капіталістичного суспільства та його способу життя (мабуть, це можна робити тільки у якомусь марксистському «парадизі»). Єдине питання (і воно є риторичним), яке ми б хотіли поставити щодо цього всього: яким чином такі люди, як Ж. Бодріяр, викорінюють себе з наявного соціокультурного простору (тотальність якого, начебто, повністю зумовлює суб'єктивність кожного з її членів), що їм вдається зайняти якусь «надпозицію», звідки вони самі, ніби янголи з хмар, дивляться на західну культуру, яка занурилась у «симуляційну гріховність», і нескінченно ведуть свої викривальні проповіді?

Навряд чи ми колись дочекаємось від хоч якогось «лівого» мислителя відповіді, яка могла б задовольнити не лише наше почуття соціальної справедливості, але насамперед здоровий глузд. Адже така спроба неодмінно приводить до розуміння того, що в основі цього

типу філософування лежать глобальні логічні помилки [Патнем, 2003]. Утім, як ми вже зазначали вище, наявність фундаментальних логічних непослідовностей постструктуралістської методології не заважає тому, щоб деякі з таких теоретичних конструкцій та соціальних дескрипцій все ж таки були доволі влучними й ефективними. Тож замість пошуків непослідовностей своєї теоретичної позиції (чого ми від нього й не вимагаємо) Ж. Бодрійяр з гіркою іронією зазначає, що людський розум завдяки екранним технологіям нарешті отримав хоч якусь свободу. І ця «свобода» є можливістю звільнитися від розв'язання питань, які назагал неможливо вирішити остаточно. Наприклад, питань про ту ж свободу та її реалізацію у правильному виборі: «немає ні вибору, ані можливості прийняття остаточного рішення, будь-яке рішення, пов'язане з мережею, екраном, інформацією й комунікацією, є серійним, частковим, фрагментарним, нецілісним» [Бодрійяр, 2009, с. 84].

Отже, суб'єкт, на думку Ж. Бодрійяра, не став просто «рабом екрану». Натомість сталося дещо інше: дифузійне взаємопроникнення технологій екрану і «екрану людської психіки» призвело до того, що тепер їх неможливо розрізнити й відокремити один від одного. Тепер ці два буттєві регіони перебувають у тотальній єдності, адже вже не залишилося геть нічого людського, що б не отримало своєї екранної репрезентації [Бодрійяр, 2009, с. 82]. Навіть психоаналітичні метафори двійників (що символізують темні сторони суб'єктивності, елементи несвідомого, архетипи тощо) втрачають тут колишню актуальність, оскільки технологічні інновації, які здійснилися й увійшли до практик повсякденності, перетворили образ людини на «голограму». Тож цим таємничим «двійникам» просто немає де і ховатися: у відкритому просторі екрану вони перетворюються на «голографічних клонів»,

мандруючи там серед безлічі інших візуальних форм. Інакше кажучи, можливість вичерпної екранної репрезентації прихованих граней «Я» призводить до того, що «внутрішні глибини Я стають явними й видимими, відзначаючи кінець несвідомого» [Constable, 2015, p. 52].

Фактично ми маємо ситуацію, коли з (пост)сучасного соціокультурного простору зникає фігура, яка раніше потерпала від «машинного відчуження». Потерпати більше нікому, оскільки сама людина «вросла» у машинну сферу, якщо під останньою розуміти також і дигіталізований екранний простір (тут напрошується згадка про гротескове й моторошне обігравання «зрощення» органічного з технологічним і візуальним у відомому фільмі Д. Кроненберга «Відеодром», 1983 р.). Суб'єкт нині, як ми показали вище, конструює свою ідентичність з образів, що пропонуються екраном. Далі він доручає себе екрану, використовуючи його як медіатор між своїм «Я» й іншими персонами з екранного «задзеркалля». І граючи в «комунікативну гру» начебто безпечної екранної взаємодії й уникаючи проблем комунікації в реальному житті, суб'єкт поступово «протезує» свою комунікативну сферу разом із мисленням, уявою й відчуттями.

Водночас сучасні інтерпретатори дельозівської філософії кіно наголошують на тому, що досвід виходу за межі суб'єктивності («естетичне переживання кінематографічної зустрічі»), який уможлиблює долучення до екрану, є загалом позитивним явищем [Kennedy, 2000, p. 84]. Аргументи на користь переваги візуального мислення над вербальним шукав і сам Ж. Дельоз, знаходячи їх, зокрема, у творах Ф. Ніцше.

Нагадаємо, що мовні засоби, на думку Ніцше, не можуть «пояснити явну вібрацію, силу, інтенсивність і творчість життя» [Kennedy, 2000, p. 86]. Така нездатність зумовлюється тим, що крім «технічної» недоскона-

лості, яка не підлягає корекції, мова має тісний зв'язок з метафізичною традицією, що стандартизує опис явищ і формує обмежене мислення. У мовному вираженні багатогранність життєвого досвіду отримує викривлену репрезентацію, оскільки «мова і судження, які ми формуємо мовою, фальсифікують життя, спрощуючи складність життєвих процесів, або спотворюючи й ігноруючи унікальний характер нашого досвіду» [Kennedy, 2000, р. 86]. Мова, отже, є логічною структурою, яка функціонує за низкою правил, а життя — хаотичне, тож суворі правила, детермінація й чітка логіка розгортання йому не притаманні. Недосконалість мови можна унаочнити дослідженням категорії становлення: мова не може належним чином відобразити невпинні трансформації плину життя. Але вона завжди передбачає існування актора мови, тобто суб'єкта, що використовує її. Життя ж зі свого боку не є сконцентрованим на окремому суб'єкті, воно формується з безлічі різноманітних сутностей та процесів.

У розробці теоретичного підґрунтя свого відомого твору «Кіно» Ж. Дельоз врахував аргументи критики мови Ніцше, стверджуючи тезу про те, що пізнавальна функціональність кіно перевершує мовну завдяки можливості об'єднання бачення, слуху і мислення (або зображення, поняття й думки) в єдиний афект. Останній зумовлює отримання переживання, що перевищує суб'єктивний досвід і передбачає неможливість розділення свідомості та навколишнього середовища [Kennedy, 2000, р. 103]. Тож кінообрази, на думку Ж. Дельоза, не залежать від природної мови, адже на ґрунті афективного конституювання екранного досвіду вони утворюють власну «метамову» [Делёз, 2004].

Слід також підкреслити, що не весь екранний простір сьогодні утворює саме такий «кіносвіт», як його



описує Ж. Дельоз. Як ми вже мали змогу переконатися раніше, цей мислитель насамперед є «онтологом чистого становлення», що помітно виділяє його навіть серед строкатої юрби французьких постструктуралістів. Тому його філософські діагностування завжди є доволі специфічними, прикладом чого і є його філософія кінематографа. Натомість сьогоденна практика прочитування медіакультури часто передбачає її розгляд в історичному контексті й аналітику того, як «ті родові коди, позиції глядачів, панівні образи, дискурси та формально-естетичні елементи втілюють певні політичні й ідеологічні позиції та мають політичні наслідки; політичне читання медіакультури використовує спостереження того, як [екранні] артефакти відтворюють наявну соціальну боротьбу у своїх образах, видовищах і наративах» [Kellner, 1995, p. 56].

Така аналітика (пост)сучасного екранного простору унаочнює й проблематизує, серед іншого, поступове зникнення бінарної ґендерної моделі, а також політику пам'яті щодо неї. Сьогодні під питанням опинилася навіть гетеросексуальна мужність як ґендерна норма, оскільки можливості екрану дозволяють транслювати не тільки патерни репресивної патріархальної поведінки, але й репрезентувати спільноти меншин, які в історії західної культури свого представництва раніше ніколи не отримували [Alvestad, 2018, p. 257].

Продуценти екранного контенту реагують на критичний перегляд уявлень про норми ґендерної ідентичності, створюючи матеріал, який теоретики ґендеру вважають перформативним, тобто таким, що має на меті пом'якшення соціальних реакцій на окремі випадки невідповідності звичним ґендерним ролям (принагідно згадаймо такі кінематографічні приклади, як «Трансамерика», 2005 р., «Лоранс у будь-якому випадку»,

2012 р., «Життя Адель», 2013 р.). Пересічний глядач, який звик до репрезентації звичної бінарної моделі сексуальності, з недовірою або навіть відразу сприймає кінообрази, які порушують гетеронормативний канон (чоловіки, що мають риси слабкості, покори, ніжності, або рішучі, мужні, вольові героїні; нестандартні варіанти самопрезентації в самому одязі тощо). Такі кінематографічні герої й форми їхньої поведінки трактуються як те, що перебуває поза межами нормальності, тобто як те, що потребує «виключення» (у термінах М. Фуко).

Відзначимо також, що проблематизація ґендерного питання та його художня репрезентація розповсюдилися в культурі разом з поширенням (пост)сучасної ідеологемі про те, що мистецтво «має бути альтернативним, тобто забезпечувати естетичну репрезентацію там, де відсутня репрезентація політична» [Гройс, 2003, с. 41], а також містити в собі критичні або «деконструктивні» елементи, спрямовані проти владних структур і консервативних звичок [Гройс, 2003, с. 41; 43]. Тому в межах (пост)сучасної екранної культури прогресивними вважаються різноманітні форми підтримки ідеї розповсюдження прав на самостійне визначення засад і атрибутів ідентичності в питаннях ґендеру й сексуальності, натомість «реакційними» — будь-які спроби критики та обмеження цих прав.

Відповідно й суто мистецький аспект загального екранного простору (пост)сучасної культури сповнений різноманітних художніх форм, які інспіруються, серед іншого, гострою феміністською критикою західного суспільства. Оскільки формування й збереження маскулінної культури не в останню чергу здійснюється через трансляцію образів, сповнених патріархальних ґендерних конотацій, то системи таких образів та способи їх побудови зазнають нищівної критики: «У кла-

сичній версії жінка узурпує простір видимого й відіграє експібіціоністську роль. Жінка змальовується через візуальну репрезентацію, вона визначається через буття-під-Поглядом. Погляд, який спостерігає за цією репрезентацією, зазвичай належить чоловікові: жінка постає еротичним об'єктом для чоловічих персонажів і глядачів у кінозалі. Жіночий маскарад полонить, пробуджує бажання Іншого. Глядач ідентифікує себе з головним героєм-чоловіком, який уособлює позицію влади» [Жукаускайте, 2007, с. 214–215].

Отже, екранний простір західної культури сьогодні являє собою в плані ґендерної проблематики справжнє «поле бою», орієнтація в якому може становити дійсно нелегку справу (не говорячи вже про побудову на цій основі власних життєвих стратегій). Тому багато хто зі сьогоднішніх філософів поділяє думку про те, що (пост)сучасний суб'єкт, дезорієнтований «втратою координат сприйняття у світі постмодерну, його галюциногенною гіперреальністю, недиференційованою картиною сьогодення» й знищенням бінарної структури статевих відмінностей, втрачає відчуття стабільності й визначеності, які гарантували йому ідеологічні й культурні засади традиційного суспільства [Rose, 1988, p. 116]. Виходить, що розхитуючи й спростовуючи стабільні патерни ґендерної ідентифікації, (пост)сучасний екранний простір відкриває такий ступінь свободи самовизначення й такі поліморфні медіа-зразки, що це часто вже перевищує сам запит на свободу з боку пересічного члена суспільства. Тому панування віртуальних «замінників» ідентифікаційних орієнтирів «субстанціальних» суспільств минулого цілком може призводити до негативних результатів як на рівні життя окремої людини, так і на рівні великих спільнот, конкретизуючись у вигляді численних життєвих драм і соціальних протистоянь.

Не можна не згадати також, що ще однією формою «антропологічного протезування» сьогодні є екранне «протезування» історичної пам'яті. Йдеться про те, що навіть без врахування розповсюджених форм політико-ідеологічної міфологізації, які реалізуються за допомогою наявних медіа-технологій, ми можемо спостерігати, що процедури вдумливого, уважного й критичного «контактування» з минулим наразі є суттєво деформованими. Суб'єкт (пост)сучасності втрачає минуле через панування «жаги до стилізації», що є однією з характерних рис епохи постмодерну. Але річ у тім, що «спроба отримати доступ до минулого за допомогою оприлюднення поп-образів і стереотипів про минуле парадоксальним чином забезпечує його недосяжність» [Constable, 2004, р. 48]. Отже, екранна стереотипізація й нескінченне «обігрування» традиції фактично вилучають образи феноменів минулого з історичного контексту. У процесі розповсюдження цих образів народжується ілюзія того, що минуле є доступним і зрозумілим, але в такий спосіб відбувається не збагачення, а лише автономізація та самоізоляція (пост)сучасної культури.

Але слід зазначити, що репрезентація стану (пост)сучасності у філософських і культурологічних дослідженнях все ж не є цілковито апокаліптичною. На відміну від меланхолійних діагнозів довколишньої дійсності, до яких схильний, наприклад, Ж. Бодріяр, а також екзальтованої критики гіпертрофованих жахів «техно-капіталізму», характерної для теоретиків марксистського спрямування, низка філософів, зокрема Б. Латур, відкидають песимістичний погляд на характеристики (пост)сучасної культури й притаманний їй спосіб формування суб'єктивності. Наголошуючи на тому, що мислителі попередніх епох виходили з помилкових тез про природу людини, вводячи в антропологічну аналітику

дихотомії («суб'єкт — об'єкт», «матерія — дух», «тіло — розум» тощо), які насправді існують лише в людських фантазіях, Б. Латур фактично стверджує, що (пост)сучасна культура зі всіма своїми дигітальними й технологічними аспектами не деформує, а лише більш адекватно розкриває те, чим людина є насправді [Latour, 1993].

Перебуваючи загалом «у резонансі» з дельозівською «онтологією становлення», Б. Латур пропонує відмову не тільки від есенціалістського поняття суб'єкта, але й навіть від його критики: різноманіття історичних й антропологічних наративів, на його думку, роблять образ суб'єкта як носія визначеної людської субстанційності непереконливим взагалі. Тож для Б. Латура людський суб'єкт є складною й динамічною сукупністю *морфізмів*, які з розвитком людської цивілізації набувають численних розмаїтих варіацій. «Морфізм», у розумінні Б. Латура, — це простір об'єднання «техноморфізмів, зооморфізмів, фузіморфізмів, ідеоморфізмів, теоморфізмів, соціоморфізмів, псіхоморфізмів», а «їх єдність й взаємодія є тим, що визначає антропос» [Watkin, 2016, p. 178]. Тому відокремлення людини від її морфізмів ототожнюється Б. Латуром з її відокремленням від самої себе, а отже й з відхиленням від можливості досягнення «суб'єктивного» як такого [див.: Watkin, 2016; Latour, 1993].

Отже, попри всі небезпеки й негативні ефекти експансивного розширення екранного простору (як «потужних антропологічних протезів... людської свідомості» [Ямпольський, 2012, с. 61]), найцікавіші варіанти теоретичного досягнення яких ми спробували окреслити в межах цього підрозділу, ніщо не заважає будь-якому досліднику зайняти теоретичну позицію, згідно з якою екранний вимір (пост)сучасної культури трактується як позитивний аспект нашого життя. У такій перспективі розгляду віртуальний простір екрану з «антропологіч-

ного протезу» перетворюється на конститутив людської суб'єктивності й водночас на її «проявник», що максимально точно відповідає сутності «людяності» як такої. Ба навіть більше, можна констатувати, що людина сьогодні не існує без взаємодії з екраном, завдяки якому вона не тільки формує себе як мінливу (квазі) суб'єктивність, але й через який вона «переводить свої внутрішні соціальні коди в зовнішні матеріальні символи, і саме цей позалюдський актор створює складне людське суспільство» [Watkin, 2016, p. 179].

Тому надалі ми маємо намір продовжити наш аналіз потенційних небезпек «екранної експансії», маючи на меті завдяки розгляду відповідних (і часто контр-оверсійних) теоретичних поглядів здобути поглиблене розуміння процесів, які (пост)сучасна екранна образність одночасно фіксує та інспірує.

### 1.3. Екран як «злий демон образів» (пост)сучасності

Озираючись навколо й усвідомлюючи те різноманіття форм, які набула наразі візуальна репрезентованість (пост)сучасної культури за допомогою дигітальних медіа-технологій, дійсно іноді можна відчувати емоційну комбінацію з моторошного передчуття якоїсь невідворотності, страху і... відвертого захоплення. Важко ігнорувати той факт, що дисплейно-екранний простір сьогодення в тотальності своєї феноменальної явленості охоплює собою ледь не кожну найдрібнішу «деталь» людського життя, неначе демон Лапласа — всю інформацію

про кожен об'єкт світу в кожному мить його існування. На відміну від уявного демона Лапласа, наш «екранний демон» володіє та грає всією повнотою образів, у яких (пост)сучасна культура подає себе для нас. До того ж він є цілком реальним.

«Демонізм» зазначеної гри візуальних форм полягає ще й у тому, що паралельно з процесом відображення структур, явищ і процесів нашого буття екран безпосередньо впливає на їх невпинне (пере)творення, виступаючи «закадровим властителем людських душ». Причому цікаво, що «демонічну» сутність екрану можна водночас витлумачити й як щось «божественне». Йдеться про те, що, висловлюючись фігурально, креативна потужність екранного простору наближає (пост)сучасний візуальний дискурс до чогось на кшталт «божественної мови», адже тільки для Бога слово ототожнюється з дією, точніше — з актом творення світу. До речі, саме над цією кардинальною відмінністю людської мови і мови Бога замислювався Ж. Дерріда, який у підсумку визначає як ключовим конститутивом, так і горизонтом будь-якої людської мови саме «некомунікацію», адже знов-таки — недосяжний для нас вірець ідеальної мовної комунікації властивий тільки «божественній мові». Втім, недосяжність цього ідеалу запускає людську інтерпретативну гру, забезпечуючи для нас свободу смислотворчості [Дерріда, 2012].

Повертаючись до розгляду спроб теоретичної фіксації й опису небезпечних характеристик виміру аудіовізуальних екранних форм (пост)сучасності, вкотре відзначимо, що майже всі представники культурологічної парадигми, яка поглинула певні фігури неомарксистської соціально-критичної роботи (у їхній постструктуралістській модифікації) й продовжує використовувати їх в аналітиці медіаявищ, наголошують на наявності

сьогодні глибинної взаємозалежності між глядачем й екраном. Така взаємозалежність, що обумовлює трансформацію статусу візуального простору з мистецької практики на інструмент потужного політичного й ідеологічного впливу, сприймається як одна з характерних рис (пост)сучасної культури. Тому аудіовізуальні форми, які пропонує екран, здебільшого сприймаються в контексті таких теорій як репрезентації кодів протистояння влади, структур панування і опозиційних їм груп. Перші використовують екран для зміцнення й поширення свого впливу, а також для просування своїх інтересів за рахунок груп, що перебувають поза владними структурами; другі — для змалювання недоліків правління «гегемонів», викриття панівної ідеології та критики наявних суспільних інститутів [Kellner, 1995, p. 56].

Отже, з одного боку, екран віддзеркалює безліч конфліктів між різними соціальними групами (загалом, боротьба між інстанціями влади та упокореними верствами населення — це лише найпоширеніший тип відображуваного конфлікту), а з другого боку, транслюючи безліч репрезентацій, екран намагається здобути згоду на збереження певної соціально-політичної структури суспільства, а отже й формує з цією метою належні образи культурних і політичних лідерів. Безперервно насичуючи психіку (пост)суб'єктів образами агональних сутичок між суперечливими ідеологічними позиціями, деформуючи минуле й нескінченно (ре)транслюючи ці деформовані культурні спогади, екран прирікає своїх «бранців» на «вічне теперішнє». Як ми вже зазначали в попередньому підрозділі, «постмодерна стилізація зрештою призводить до втрати історії. Це частково пов'язано з постійним поширенням розмаїття мовних і естетичних стилів, вирваними із їхнього історичного контексту й поданими як дещо, що доступне в



теперішньому. Саме це почуття приреченості на вічне сьогодення Ф. Джеймисон вважає символом постмодерного стану» [Constable, 2004, p. 48].

Відзначимо також, що Ф. Джеймисон наголошував на тому, що викривлення як таке є характерною особливістю постмодерного мислення і притаманних йому художніх практик. Цих ознак (пост)сучасності просто неможливо позбутися, адже закони створення екранного матеріалу наразі вимагають, щоб глядач не відчував психічного дискомфорту під час «споживання» візуального продукту. Тож історичні події, що змальовуються на екрані, мають бути спрощені так само, як і образи героїв. Особливості, які були притаманні формам людського співіснування минулого (і які досліджуються антропологами та істориками), мають бути відкинуті, щоб не викликати шок у сучасного глядача, а також щоби не провокувати зайвих питань і не переобтяжувати його свідомість. У разі ж, коли виробники екранного контенту наражаються на критику щодо цієї історичної деформації, вони зазвичай виправдовують себе шляхом того, що, ніби мали на меті побудову *метафоричної* репрезентації минулого, але аж ніяк не буквальної [Джеймисон, 2014; Джеймисон, 2019].

Згадуючи концепцію «паралаксного» бачення С. Жижека, можна, на наш погляд, цілком обґрунтовано стверджувати, що екран в її межах є *об'єктом чистого паралаксу*, оскільки останній словенський мислитель визначає як об'єкт сприйняття, у який завжди вписаний погляд суб'єкта. Ба навіть більше: екран як специфічний паралаксний об'єкт має здатність оголювати «онтологію» зазначеного вписування. Відбувається це завдяки унаочненню процедур конвертації образів суб'єктивного споглядання у зовнішні візуальні форми [Жижек, 2008; Flisfeder, 2012, p. 44].

Зауважимо також, що С. Жижек — цілком у дусі багатьох постструктуралістів — відмовляється у своїх творах від традиційної (герменевтичної) інтерпретації екранних наративів як мистецьких «сміслоємних форм» на користь «проведення психоаналітичної інтерпретації ідеології через кіно», формуючи особливу «кінотеорію ідеології» [Жижек, 2008; Flisfeder, 2012, р. 95]. Загалом же словенський філософ відзначається повсюдним використанням у своїх роботах концепцій і категорій із царини психоаналізу (здебільшого — з теоретичних надбань З. Фрейда та Ж. Лакана), але сьогодні інтерпретатори схильні наполягати на тому, що його основна мета полягає саме у критиці ідеології, а не в розвитку психоаналітичної традиції як такої [Flisfeder, 2012].

Як показує інтерпретатор кіноаналітики С. Жижека, Меттью Флісфедер (Matthew Flisfeder), у теорії філософа уявлення про буття екрану як про дещо більш досконале й реальніше навіть за реальність фізичну (причому, скажімо, Ж. Дельозу) було відкинуте завдяки аналізу співвідношення повсякденної та символічної реальності. Йдеться про те, що екранні образи, на думку С. Жижека, не утворюють якийсь власний, особливий світ, адже вони формуються з матеріалу, який пропонує «мирський», секулярний контекст, а не трансцендентні сутності. Отже, кінематограф продукує й транслює певні «вигадки», але він заслуговує на особливу увагу через сутнісну подібність до символічної реальності, яка також становить собою тип «вигадки, що структурує нашу повсякденну дійсну реальність і помилково ідентифікується як реальний феномен» [Flisfeder, 2012, р. 95].

Якщо ми приймаємо це твердження за істинне, то дійсно виходить, що необхідність проведення жорсткої диференціації поміж реальністю повсякденного буття і реальністю (кіно)екранної образності зникає. Досвід до-

лучення до екранного матеріалу дозволяє здобути осягнення механізмів структурування повсякденного життя на наочних прикладах: символічний порядок (штучне утворення), як і кіномистецькі практики, є інструментами для створення мережі суспільних відносин й індивідуальних ролей. Екранне середовище структурує свою реальність за допомогою «дистанціювання глядача по відношенню до себе» [Flisfeder, 2012, р. 96]. Те ж саме чинить і символічний порядок нашого життя, утворюючи певну «фікцію», що завжди дистанціює людську свідомість від реальності; проте С. Жижек схильний все ж таки більш серйозно ставитися до процесів, які відбуваються саме у царині символічного [Flisfeder, 2012, р. 96].

Як ми вже згадували, С. Жижек належить до групи постструктуралістських мислителів, які будують онтологію суб'єкта й соціальної реальності на позиціях, протилежних щодо дельозіанських поглядів. На відміну від «позитивної онтології становлення» Ж. Дельоза, а отже і його концепції «позитивного бажання» (себто бажання, яке нічого не маскує, не компенсує, не заповнює ніяких онтологічних «прогалин», а лише є чистою енергією творення), для С. Жижека суб'єкт конституюється шляхом фундаментальної «нестачі». Власне, це положення запозичено із структурного психоаналізу Ж. Лакана (що Жижек ніколи й не приховував).

У світлі такої «онтології нестачі» людське бажання зумовлюється саме структурною неповнотою суб'єкта. Зі свого боку ідеологічні фантазії, що транслюються за допомогою екранних образів, формують умови, завдяки яким і стає можливим скеровування цього вихідного, «чистого» людського бажання. Інакше кажучи, таке скеровування відбувається «шляхом створення фантастичного екрану між нашими символічними Я та несвідомо-

мим Я» [Flisfeder, 2012, p. 97]. Отже, відсутня повнота буття в межах «психічної економіки суб'єкта» провокує вторгнення ірраціональних жестів і до структур символічного; тому єдиним способом їхнього приборкання є саме створення фантазій, тобто особливого візуально-фантазматичного дискурсу, що в умовах актуального стану нашої цивілізації має ще й свою екранну форму [Жижек, 2002; Flisfeder, 2012].

Загалом можна помітити, що більшість представників сучасної психоаналітичної культури вважають фантазію насправді рятівною здатністю для психіки суб'єкта, адже вона, умовно кажучи, «раціоналізує» ірраціональне (тобто лаканівське «Реальне»), роблячи, якщо висловлюватися фігурально, «небезпечне безпечним». Але ми маємо розуміти, що «раціоналізація» тут дійсно умовна, тобто це є, по суті, фантазматичне опрацювання якоїсь «вихідної травми». Тож Реальне, яке, згідно з Ж. Лаканом і С. Жижеком, принципово неможливо концептуалізувати, постійно чинить на суб'єкта «травматичний тиск», і лише фантазія має здатність мінімізувати його. Отже, якщо фантазія гине або робота її порушується, на суб'єкта чекає усвідомлення нестерпного тягара реальності (у сенсі лаканівського Реального) [див.: Жижек, 2002].

Далі спробуємо додати до нашої локальної розвідки інший погляд на фантазійну основу екранної образності, який уособлює собою відомий французький філософ Ж.-Ф. Ліотар. Ми не маємо поки наміру полишати осторонь жижеківський кіноаналіз, але хочемо, так би мовити, «на контрасті» виявити характерні риси для обох теоретичних позицій. Зокрема нам би хотілося підкреслити важливий нюанс, який стосується нераціональних граней образів екрану; адже саме їх, як видається, С. Жижек певною мірою оминає. Йдеться про питан-

ня сприйняття, а також теоретичної інтерпретації тих екранно-фантазматичних образів, які не структурують та/або заспокоюють, а навпаки — дестабілізують свідомість суб'єкта.

Як «точку прив'язки» для нашого порівняльного розгляду візьмемо творчість відомого американського кінорежисера Д. Лінча. Зручним для виявлення специфіки теоретичних позицій щодо сутності екранної образності цей матеріал є тому, що герої й сюжетні перипетії у фільмах Д. Лінча дуже нагадують образи із сновидінь: відсутність логіки розвитку подій, яку можна було б зрозуміти, невпинна трансформація явищ, часові й просторові викривлення тощо. Через ці характерні риси творчість американського режисера є об'єктом уваги різноманітних інтерпретаторів кіномистецтва, зокрема й тих, хто представляє лаканівський напрям. Загалом вони намагаються знайти сенси через алюзії, які режисер начебто приховує в своїх картинах, а також сформувати доволі штучні, як видається, зв'язки у прогалинах між образами й діями, які розгортаються на екрані.

Натомість теоретики, що перебувають в опозиції до інтерпретаторів лаканівського гатунку (Грем Джонс (Graham Jones), Джулі Гааярд (Julie Gaillard), Ешлі Вудворд (Ashley Woodward), Рон Грандменн (Ron Grundmann)), відкидають необхідність зазначених «доповнень», оскільки візуальні форми, які створює Д. Лінч, дійсно, на їхню думку, володіють якостями снів і не мають концептуальних недоліків: вони «не вимагають жодної форми їхньої компенсації» [Jones, Woodward, 2017, p. 164] і не є вкритими якоюсь «завісою», теоретичне зривання якої начебто потрібне для їхнього адекватного розуміння. Ця опозиційна група, отже, наголошує на тому, що С. Жижек (рухаючись у річищі структурного психоаналізу Ж. Лакана), у своїх описаннях

феноменів екранної культури схильний до кваліфікування останніх як таких, що є насамперед медіумами ідей, ідеологем і різноманітних теоретичних конструктів. І це без жодної спроби аналізу цих феноменів як автономних художніх явищ, побудова яких може (хоча б частково) керуватися суто естетичними принципами. Зрозуміло, що для С. Жижека й інших неомарксистів не може навіть бути мови про якусь автономну сферу естетичного, але ж дійсно: доволі дивним виглядає те, що в текстах С. Жижека все постає так, ніби «мистецькі твори — то лише повчальні ілюстрації лаканівських істин» [Jones, Woodward, 2017, p. 167].

Попри всі ці закиди, представники так званої «другої хвилі» інтерпретаторів кіно лаканівського спрямування (до яких, власне, зараховують і С. Жижека) все одно здебільшого фокусуються на спробах застосування інстанції Реального у дослідженнях екрану (детальніше про це див. у розділі 2). У процесі співвіднесення цієї фігури з екранними образами вона перетворюється з того, «що існує за межами символічного <...>, на травматичне ядро, яке перебуває всередині Символічного, і постійно створює для нього загрозу» [Jones, Woodward, 2017, p. 167]. Тож культура формує штучні правила співіснування й зв'язки (це фактично і становить царину Символічного), транслюючи їх через ідеологеми. Але будь-які ідеологеми є недосконалими, тому щось неодмінно має коригувати цю недосконалість. І таку функцію, на думку С. Жижека, виконують ідеологічні фантазії, які в умовах (пост)сучасної культури використовують для своєї (ре)трансляції весь комплекс дисплейно-екранних медіа-технологій [Жижек, 2002; Jones, Woodward, 2017].

Отже, як вважає С. Жижек, ідеологеми й відповідні коригуючі фантазії є необхідними елементами суспіль-

ного та приватного життя, адже ні спільноти, ані окремі суб'єкти не можуть витримати зустрічі з Реальним. Погляди словенського мислителя передбачають, що «коли фантазія зникає, хаос Реального захоплює індивідуума, спочатку це призводить до всепоглинаючого почуття переслідування, а потім до розпаду або розчинення самої соціальної ідентичності суб'єкта. Саме це уявлення про Реальне та його тривожні вторгнення у фантазію і соціальну реальність визначають прочитання робіт Д. Лінча» [Jones, Woodward, 2017, p. 168]. Приписуючи екранним образам репрезентацію цього вторгнення Реального в життя й фантазійні механізми, С. Жижек нескінченно повторює реалізацію однієї і тієї ж самої інтерпретативної схеми щодо багатьох кінотворів та їх авторів (окрім кінокартин Д. Лінча згадаймо також інтерпретацію фільму 1993 року «Три кольори: Синій» польського режисера К. Кесльовського) [Rushton, 2011].

Повертаючись до опозиційної щодо лаканіанців групи інтерпретаторів кіномистецтва, зазначимо ще раз, що для критичного перегляду лаканіанської аналітики образів екрану представники цієї течії використовують теоретичний доробок Ж.-Ф. Ліотара. На їхню думку, образи у кінотворах Д. Лінча, які не піддаються однозначному тлумаченню, не слід «силоміць» підводити під власні теоретичні конструкції. Саме так, адже ці аудіовізуальні форми впливають на глядачів через специфічні афекти (згадаймо принагідно Ж. Дельоза!), які підривають фундамент уявлень про сенс і здоровий глузд взагалі. Тому, за логікою цих мислителів, «накидання» на такі екранні форми й відповідні афекти комплексів якихось категорій буде просто черговою помилковою раціоналізацією. Натомість, як їм видається, ці афекти можуть бути досягнені завдяки «лібідінальній естетиці» Ж.-Ф. Ліотара, що пояснює, як образи — плас-

тичні та рухливі — можуть «передавати або генерувати афекти, не кодуючи їх і не наповнюючи будь-яким конкретним значенням» [Jones, Woodward, 2017, p. 164].

Тож генерації кіноінтерпретаторів, які «читають» кінотвори Д. Лінча крізь призму теорій Ж.-Ф. Ліотара, зміщують фокус своєї уваги з пошуку значень і сенсів (скажімо, тієї ж таки символіки фантазматичного приховування Реального) на аналіз сили й інтенсивності афектів, викликаних впливом екранних образів. Лаканівська та жижеківська інтерпретації у цьому разі сприймаються як такі, що ускладнюють доступ до сутності мистецького твору, адже для того, щоб зрозуміти сприйняте, вони фактично вимагають спочатку ознайомитися з фундаментальними теоріями (насамперед — Ж. Лакана), а потім застосувати їх до переглянутих фільмів. Натомість прихильники Ж.-Ф. Ліотара наголошують на тому, що мають на меті сприяння безпосередньої *зустрічі* з мистецтвом екрану, а не ускладнення цього процесу. Тож вони не радять підходити до перегляду кінотвору з апріорною низкою теоретичних конструктів і з метою «викривати» якісь ідеологічно та/чи травматично «навантажені» структури, які наче-то визначають образний зміст будь-якої кінострічки [див.: Jones, Woodward, 2017].

Цікаво, що в цих полемічних війнах має місце постійне «маркірування» опонентів, тобто одверте або непряме заштовхування їх у бік якоїсь теоретичної традиції — з одночасним «виписуванням» себе з поля будь-якої «глобальної» традиції взагалі. Скажімо, навряд чи сам С. Жижек ідентифікував би себе як якогось герменевта чи семіолога. Як показав наш попередній розгляд, такі форми критичної філософії постструктуралістського ґатунку, як філософія С. Жижека, перебувають «по той бік» герменевтичного способу дослідницької роботи з культурою,



мовою й людиною взагалі. Проте під критикою інших постмодерних мислителів (як-от наведених послідовників Ж.-Ф. Ліотара чи Ж. Дельоза), які загалом мають представляти той самий історико-філософській «табір», С. Жижек ніби перетворюється перед нашими очима на якогось герменевтично мислячого «інтерпретатора знаків» (щоправда знаки він дешифрує специфічні). Тому, звичайно, ми маємо враховувати цю взаємну критику, а також ті «оптичні» викривлення, які вона може спричиняти в наших поглядах на досліджувані теорії.

Отже, слід зауважити, що у своїй «Лібідінальній економіці» Ж.-Ф. Ліотар дійсно виклав критичні аргументи проти використання теоретичних надбань семіотики, причому цими аргументами (як певними методологічними настановами) активно користуються сьогоденні послідовники цього французького філософа [Ліотар, 2018; Jones, Woodward, 2017]. Згідно із зазначеними його «настановами», вважається, що автор хudoжнього твору не має наміру репрезентувати у своєму мистецькому «продукті» якісь «галереї кодів», що чекають на своє розшифрування з тією метою, щоб «очікуваний прихований сенс став наочним» [Jones, Woodward, 2017, p. 170]. На думку Ж.-Ф. Ліотара, ідеологічний фундамент семіотики був закладений ще Платоном в його відомій теорії двох світів, а Ф. Ніцше був одним з перших, хто проголосив небезпечність такої диференціації, оскільки наявність «кращого» світу в цій «онтологічній парі» робить людське існування безглуздом, спустошуючи й знецінюючи його [Ліотар, 2018]. Тож у межах ліотарівської філософії семіотика значення постає як така, що фактично повторює платонівську онтологію: «коли чуттєві, матеріальні речі сприймаються як посилення на щось краще за себе, цінність чуттєвих речей заперечується», натомість «лібідінальна економіка

формує лібідінальний матеріалізм, що має на меті подолання цього нігілізму завдяки переоцінці значення чуттєвого як переповненого афектом» [Jones, Woodward, 2017, p. 170].

Проектуючи ці положення на той-таки приклад із кінотворчістю Д. Лінча, можна побачити, що в перспективі ліотарівських поглядів фахівці семіотичного спрямування дійсно припускаються фундаментальної помилки щодо сутності екранного простору й методів роботи з його змістом. Йдеться про те, що спроба здійснити штучну раціоналізацію змушує їх, аналізуючи в цьому разі творчість Д. Лінча, розділяти аудіовізуальний потік на фрагменти, ідентифікувати окремі образи як знаки, шукати (чи конструювати) зв'язки поміж знаками, а також приписувати сенси та значення цим зв'язкам. Тобто абсолютно все, що робить режисер, сприймається ними як певний кінематографічний «метанаратив» [Jones, Woodward, 2017, p. 170]. Кожного разу, коли у фільмі виникає інтенсивний афект, його розглядають не через силу впливу (тобто хвилювання, яке він викликає у свідомості й тілі глядача), а як знак, що приховує певний сенс і зазвичай вказує на існування якоїсь іншої царини, що обумовлює людський світ [Jones, Woodward, 2017, p. 170].

Натомість ліотарівська концепція адекватної комунікації з візуальним простором екрану полягає в тому, що глядачеві слід відкинути штучні, переобтяжені зайвими міркуваннями підходи до досягнення естетичного. Тобто слід, по суті, «обеззброїти» себе в теоретичному сенсі перед потоком екранних форм, щоб уможливити переживання позапрецедентного досвіду. І навіть коли екранна образність несе в собі відбитки таких чуттєвих спогадів, які не подають себе в аудіовізуальному вираженні прямо, це емоційно-чуттєве «відлуння», за

Лаурою Маркс, все одно може сприйматися глядачами [Marks, 2000, p. 129]. Тож слідом за Ж.-Ф. Ліотаром допускаємо, що образи екрану стимулюють виникнення особливого «мультисенсорного» досвіду, який не може бути вписаним у жодну наперед задану систему значень [Ліотар, 2018; Marks, 2000].

Отже, у світлі ліотарівських настанов ми отримуємо розуміння того, що вже сам характер кінотворів Д. Лінча перешкоджає їх «тривіальному», тобто абсолютно пасивному, односпрямованому сприйняттю. Натомість американський кінорежисер через специфічну побудову екранної нарації спонукає глядача до активної взаємодії із зображуваним. І оскільки кіно не є науковою теорією або системою, яку суб'єкт розуміє через інтелектуальне зусилля, воно дійсно в певному сенсі сприймається «усім тілом» [Marks, 2000, p. 146].

Отже, такий підхід до розуміння екранного досвіду долає гегемонію аналізу й дешифрування, формуючи уявлення про художній артефакт як автономний і самоцінний феномен культури. Ліотарівська теорія екрану націлена на відмову не тільки від семіотичного прочитання, але й від міметичної природи художніх творів, які трактуються тут не як пасивні об'єкти, що є «вписаними» в системи значень, але як самостійні джерела сенсів [Marks, 2000, p. 146]. Тому й глядацьке занурення в екранний простір передбачає в цьому разі не аналітичне «препарування» зображень, але особливе «коливання свідомості» поміж об'єктами, що споглядаються, і віртуальними образами, які зберігає пам'ять [Marks, 2000, p. 147]. Тобто цей процес можна розуміти як динамічну синтетичну взаємодію поміж образами у свідомості й поза нею, яка реалізується під час розгортання екранної нарації.

Доцільним, на наш погляд, було б також підкрес-

лити ту доволі цікаву обставину, що вплив психоаналітичної традиції на формування уявлень про механізм виникнення бажання призвів до абсолютно різних результатів у разі, з одного боку, Ж. Лакана й С. Жижека, і з іншого — Ж. Дельоза та Ж.-Ф. Ліотара. Якщо говорити саме про Ж.-Ф. Ліотара, то на початку своєї філософської кар'єри цей французький мислитель дійсно пережив відчутну «філософську залежність» від психоаналітичного наративу. Але зрештою він суттєво переглянув ті його аспекти, які стосуються уявлень про твори мистецтва «як про замаскований вираз фантазій, симптоми або ознаки психопатології художника» [Jones, Woodward, 2017, p. 171].

Розробляючи свою *лібідінально-економічну естетику*, Ж.-Ф. Ліотар справедливо підкреслює, що вже в текстах самого З. Фрейда присутнє розрізнення двох типів бажання. Перший тип бажання виникає через певний структурний «дефіцит» і вимагає постійного пошуку якогось «замінника», що репрезентує відсутнє (ця концепція бажання інспірує теоретичні пошуки Ж. Лакана і С. Жижека), а наявність другого різновиду бажання зумовлюється надлишком енергії лібідо. І Ж.-Ф. Ліотар стверджує, що в глибинних «механізмах» естетичної діяльності людини — зокрема й у побудові екранних художніх форм — задіяне бажання саме другого типу. Тому цей французький мислитель і пропонує своє «лібідінальне прочитання» естетичних феноменів. Такий підхід, на відміну від орієнтації на пошук тих чи інших знаків для інтерпретації, дозволяє зосередитися на фізичних афектах, які перегляд тих-таки фільмів викликає у глядача. Він також підштовхує дослідника до занурення в ті нюанси бажання, які концентруються в деформованих образах, різких звуках, швидкості рухів й інших аспектах (аудіо)візуального твору, і безпо-

середньо впливають на сенсорну сферу глядача [див.: Ліотар, 2018; Jones, Woodward, 2017].

Зі свого боку ми б хотіли зауважити, що ліотарівський лібідінально-естетичний підхід до аудіовізуальних форм кіномистецтва виглядає, на нашу думку, особливо ефективним (і головне — адекватним) способом «контактування» саме з «неформатними» кінотворами авангардного характеру. Наведемо лише приклад вже неодноразово згадуваного нами Д. Лінча, який, ламаючи типові уявлення про кінематографічний наратив завдяки використанню *акінематографічних* засобів (*l'acinema*) [див.: Jones, Woodward, 2017], дозволяє глядачеві пережити досвід, котрий неможливо артикулювати й витлумачити засобами традиційного категоріального апарату мистецтвознавства. Але якщо певна кінострічка становить собою втілення цілком звичної кінонарації (з усіма її драматичними й образно-символічними атрибутами), і ні автор, ані інтерпретатор не намагаються апелювати до якихось «закадрових» інстанцій, зривати всі можливі соціальні завіси чи «брати штурмом» сенсорну сферу й здоровий ілюзд глядача, то та ж таки герменевтична методологія, як видається, цілком може зберігати свою ефективність?

Отже, наше окреслення основних способів теоретичного осягнення екранного простору (пост)сучасності продемонструвало на даному етапі, що сутність і функціональна специфіка його аудіовізуального змісту загалом є амбівалентними. З одного боку, процес створення екранних образів передбачає викривлення реальності й оперування репрезентаціями якихось суто ілюзорних конструктів, а з іншого — екранні образи уможливають прийняття та осягнення реального життя зі всіма його (часто доволі «темними» й травматичними) аспектами. Коли йдеться про спроби інтерпретації внутріш-

ньої «механіки» й зовнішніх форм екранної образності, така амбівалентність спричиняє зі свого боку відповідну методологічну варіативність наявних досліджень, що й підтвердив наш стислий розгляд у цьому підрозділі.

Залежно від провідної світоглядної установки той чи інший дослідник може або «параноїдально» тлумачити системи екранних образів, їх організацію й призначення як медіальну реінкарнацію ідеології, тобто як (пост)сучасний інструмент для ствердження й виправдання ієрархічної позиції панівного соціального класу. Причому такий дослідник буде пояснювати, що цей дисплейно-екранний «інструмент» постіндустріального суспільства виконує свою функцію за рахунок ідеолого-фантазматичного переспрямування енергії фундаментального людського бажання, наявність та інтенсивність якого зумовлюється онтологічною (чи «структурною») неповнотою суб'єкта.

Або ж він може сповідувати «позитивний» варіант інтерпретації як сутності феномену бажання, так і того, що відбувається в межах екранного простору. Тоді такий дослідник буде змальовувати екран як поле продукування онтологічної (і водночас «недіалектичної») «відмінності», яка забезпечує вільне, ацентричне розгортання серій певних «станів» або «афектів». Відповідно й бажання, що конституюється певною формою «повноти», а не якоюсь «нестачею», становитиме в цьому разі внутрішню енергію нескінченного афективного розгортання (квазі)суб'єктивного досвіду. Тому візуальний простір екрану має трактуватися тут не як інструмент містифікації реальності, а як простір її творення. І якщо цей буттєвий вимір ще не охоплює собою всю повноту людського буття, то в його полі наразі розгортається щось таке, що окреслює контури майбутніх форм (спів)існування для всього людства.

А щодо нашої початкової метафори «демонічності» хотілося б зазначити, що з огляду на визначений амбівалентний характер екранного простору ми можемо риторично спитати: чому б, зрештою, екрану як «злому демону» візуалізованих (пост)сучасних фантазмів не бути і чимось на зразок сократівського «даймона», що підказує повсякчас людині, як вберегтися від руйнівного досвіду зустрічі з лаканівським Реальним чи як реалізовувати свою свободу в максимально творчий та «людяніший» спосіб? І ми одразу ж, не зважаючи на заявлену щойно риторичність питання, готові відповісти: «Ніщо, абсолютно ніщо не заважає тому, щоб це було саме так».

#### 1.4. Екран як дисциплінарний дискурс влади: від «Кіно-Ока» Дзиги Вертова до «Мащини бачення» Поля Вірільо

Продовжуючи наше дослідження екранного виміру (пост)сучасної культури, ми зупинимось наразі на розгляді його «владного аспекту», тобто на можливостях аудіовізуального дискурсу екрану виступати медіумом тих чи інших ідеологічних систем, а також формах, у яких це може відбуватися. Власне, певною мірою зазначена тема була присутня в наших експлікаціях майже весь цей час, адже через (пост/нео)марксистську «забарвленість» переважної більшості представників французької постструктуралістської думки другої половини ХХ століття майже неможливо перебувати в полі відповідних концепцій і водночас виокремлювати «чис-

ту теорію» від її політичного контексту. Але тепер ми маємо намір більш зосереджено подивитися на ті чи ті наявні варіанти «політичної» інтерпретації візуального дискурсу екрану (з акцентом на його «дисциплінарно-насильницьких» властивостях).

Отже, ми не помилились, якщо констатуємо, що уявлення про феномен влади, форми її реалізації й механізми розповсюдження зазнали значних трансформацій у постмодерній філософії. Частково підставою для створення нових форм теоретичної критики влади стали зміни, які відбулися в суспільстві через перехід до постіндустріальних форм виробництва й розповсюдження новітніх технологій, а отже й через відповідні культурні трансформації. З іншого боку, цього певною мірою вимагав сам розвиток «емансипаторських» ідей «лівого» гатунку. Як відомо, об'єктивні історичні процеси продемонстрували, що спроби втілення у реальне життя ідеалів, на яких ґрунтувалася марксистська критика капіталістичного суспільства, не призвели до задовільних результатів: капітал все ще панує в царині суспільних відносин і визначає собою можливі життєві стратегії індивіда.

Тож лінгво-фрейд-марксистки — всіх «відтінків» теоретичної палітри (пост)структуралізму — опинилися перед нагальною необхідністю ідентифікувати в нових соціокультурних формах «приховані» механізми реалізації влади капіталу й відповідної ідеології. «Емансипаторська» мета також була дещо розширена, адже вона тепер полягала у радикальному звільненні не якогось конкретного «пригніченого класу», але суб'єкта як такого. Причому таке звільнення не передбачало досягнення автономії суб'єкта у її традиційному кантівському сенсі, оскільки просвітницька свобода індивідуального самовизначення ґрунтувалася на ідеалі раціональнос-



ті, але тепер уже сама раціональність була проголошена «лівими» філософами черговим «центризмом», а отже — фактором поневолення.

Настирливе прагнення виконати ці оновлені завдання призвело в підсумку до того, що, по-перше, було зруйноване (принаймні теоретично) традиційне уявлення про суб'єктивність, а по-друге — критика ідеологічних інструментів панівного класу змістилася поступово на феномен влади як такий, тобто відбулося відоме «перефокусування» дослідницької уваги з «дискурсу влади» на «владу дискурсу». Саме тому влада в текстах філософів-постмодерністів стала зображуватися (у ніцшеанській стилістиці) як така, що виступає недиференційованою, діє локально, проникає в усі аспекти існування суб'єктів, а її «актори не пов'язані між собою єдиними цілями, ідеологією, волею до влади» [Подорога, 1995, с. 8].

Це розширене, «дифузійне» трактування влади призвело також до екстремального розширення сфери ідеологічного в постструктуралістських теоріях. Американський філософ Г. Патнем щодо цього з іронією зазначав: «для орлиного ока марксистського соціолога чи французького філософа чи не всяке переконання є “ідеологічним”. Можливо, сентенція “якщо я впускаю цю склянку, вона розіб'ється” є ідеологічно нейтральною, але такого набереться небагато» [Патнем, 2003, с. 170].

Слідом за Г. Патнемом ми також можемо висловити певне подивування від того, наскільки деформованим може виявитися розуміння ідеологічних феноменів, якщо радикалізувати певні стратегії соціально-політичної критики. Тому читаючи суто теоретичні постструктуралістські викладки щодо влади й ідеології, завжди слід розуміти, що «поняття ідеологічного тут вельми широке: обговорення охоплює не просто комунізм,

фашизм, демократію, Божественне Право королів тощо. У тому розумінні, яке мають на увазі ці мислителі, “ідеологічними” виявляються і переконання, що хтось там “хворий” і потребує “лікування”; переконання, що хтось інший є “злочинцем” і його слід, по змозі, “реабілітувати”, а також багато-багато інших наших повсякденних переконань» [Патнем, 2003, с. 170].

Отже, ще раз підкреслимо, що в другій половині ХХ століття представники (пост)структуралізму (навіть і такі, що проголошували свою автономію від структуралізму взагалі, як це намагався робити М. Фуко) радикалізували ідею розповсюдження «безликого», імперсонального владного впливу. Водночас у межах цих теорій саме «силові поля» дискурсу виступають провідниками зазначеного впливу й конституують суб’єктивну сферу людини: «Суб’єкт є вторинним похідним дискурсивної взаємодії, ілюзорним ефектом дискурсивних систем. Дискурс містить, викликає, маніпулює, утворює суб’єкт» [Marshall, Alcom, 1994, p. 19].

Інакше кажучи, тут стверджується певний односпрямований «силовий зв’язок», коли суб’єкт не володіє і не може володіти інструментами впливу на дискурс, але дискурс володіє всією повнотою механізмів впливу на суб’єкт. Послідовники цієї теоретичної парадигми наголошують на тому, що «існує патерн ідентифікації, який слугує знищенню людського суб’єкта заради формування суб’єкта дискурсу, що є похідним від мови» [Marshall, Alcom, 1994, p. 26]. Тож «субстанція» людського «Я», навіть якщо вона існує до «входження» в дискурсивні системи (у межах постструктуралізму це є сумнівним твердженням), фактично розчиняється, а дискурсивно створений (квазі)суб’єкт стає провідником сили владних інстанцій. Саме тому, наприклад, для Л. Альтюссера «історична телеологія Гегеля, заснована на суб’єктивній

остаточності, більше не існує, індивідуальний суб'єкт не є ні вільним, ані автономним в історичному процесі, що насправді здійснюється без суб'єкта, який визначається панівною ідеологією й завжди є підкореним» [Zima, 2015, p. 161].

Цікаво, але якщо звернутися до психоаналітичної думки в її фрейдівському варіанті, то погляд на сутність взаємин «суб'єкт — дискурс» не буде відзначатися в її межах зазначеною односпрямованістю, адже не зважаючи на те, що у «психоаналітичній онтології» З. Фрейда людське «Я» та його сфера несвідомого накопичують в собі дискурсивні коди, це саме людина формує дискурс і домінує над ним, а не навпаки. Натомість постмодерна французька філософія, для якої психоаналіз є вагомою частиною методологічного арсеналу, фактично повністю нівелює автономність суб'єкта щодо дискурсивних систем. Втім, якщо говорити про той-таки структурний психоаналіз Ж. Лакана, то слід мати на увазі, що сучасні інтерпретатори творчості цього французького мислителя наголошують на тому, що саме Ж. Лакан — начебто всупереч розповсюдженому міфу — пропонував певне «примирення» в цьому плані, стверджуючи, що відносини між дискурсом і суб'єктом є двосторонніми: вони формують один одного, а в людських спільнотах відбувається діалогічна взаємодія між функціональними властивостями суб'єкта, які формують дискурс, і соціальними силами, що забезпечують початкову матрицю дискурсу [Marshall, Alcom, 1994, p. 19–46].

Ми хотіли б також підкреслити, що зосередження на питанні про статус суб'єкта не є надлишковим ні для нашого дослідження, ані для постструктуралістської аналітики феномену влади, адже ми маємо з'ясувати, на кого (чи що) саме впливає владний дискурс (зокрема й через ті його форми, що реалізуються в межах екран-

ного простору). Наприклад, М. Фуко також відзначав, що це не є такою вже тривіальною проблемою, адже доволі складно знайти суб'єктивну точку, у яку б'є владний вплив: статус суб'єкта змінюється зі зміною констеляції влади, а також від однієї дискурсивної формації до іншої [Zima, 2015, p. 160]. Отже, згідно з такими уявленнями, «кожна дискурсивна формація має свої істини й змушує всіх суб'єктів визнавати ці істини, множинність і особливості яких є несумісними з універсальним характером картезіанських або гегелівських концепцій істини; у цьому контексті індивідуальний суб'єкт може розглядатися виключно як продукт лінгвістично сформульованої констеляції влади» [Zima, 2015, p. 160].

І знов-таки ми маємо зауважити, що ствердження такого радикального варіанту культурного релятивізму містить фундаментальну логічну помилку. Попри важливість спроб виявлення дискурсивних форм реалізації влади (що може становити суттєве підґрунтя для виваженої соціальної критики, а також є цікавим у суто культурологічному сенсі), дуже сумнівною, на наш погляд, є позиція умовного дослідника, який стверджує абсолютну релятивність дискурсивних систем, тобто відносність систем смислів будь-якої культури (і особливо — (пост)сучасної західної культури), але мимоволі апелює до певного типу раціональності, який — якщо керуватися його логікою — сам є продуктом певної культури. Дуже вдало пояснює парадоксальність цієї позиції вже згадуваний нами Г. Патнем: «Сучасні структуралісти на кшталт Фуко пишуть так, ніби доведення правомірності, яке є *релятивним до дискурсу*, саме по собі є цілком абсолютним, себто зовсім не відносним. Але якщо самі твердження типу “Х є істинним (правомірним) відносно до особи Р” є істинними чи хибними *абсолютно*, тоді існує, зрештою, якесь абсолютне поняття істини (чи пра-

вмірності) <...>. *Тотальний* релятивіст мусив би сказати, що те, чи Х є істинним *відносно* до Р, є саме по собі відносним. У цьому моменті наше розуміння того, що ж означає сама ця позиція, починає хитатись, як спостеріг Платон» [Патнем, 2003, с. 132].

Втім, як ми зазначили вище, не варто повністю заперечувати актуальність і влучність певних аспектів постструктуралістської критики західного суспільства. У контексті ж нашого дослідження відповідні положення вказують нам на те, що екранний вимір (пост)сучасної культури, який сьогодні набув глобального розповсюдження, вивів практики конструювання суб'єкта на новий рівень, адже тепер як індивідуум, так і умовний «колективний суб'єкт» багато в чому зобов'язані саме екрану своєю гнучкою й поліморфною ідентичністю. Тож складно наразі сперечатися із тим, що аудіовізуальний дискурс екрану особливим чином скеровує мислення суб'єкта. У цьому зв'язку «з певною мірою припущень, мову екранних мистецтв можна вважати дискурсом, а оскільки вона піддана владному контролю, регламентації, примусу культурно-стильових обмежень, то такий дискурс є дискурсом дисциплінарним. Екранний дискурс — ідеологічно заангажований, він регулярно відгукується на події публічного життя, надаючи їм певного спрямування, перетворюючи їх на художні, публіцистичні факти» [Чміль, Корабльова, 2013, с. 199–200]. Характер інформаційних «каскадів» у межах дигіталізованого медіа-простору дозволяє навіть говорити про певну «онтологічну неповноцінність» об'єктів, персоналій та явищ, які не мають своєї дисплейно-екранної репрезентації. Дійсно: чого сьогодні немає на екрані, того й «майже-не-існує» взагалі...

Політичний еквівалент зазначеної «онтологічної легітимації» надає нам Л. Альтюссер, описуючи своєрідне

«ідеологічне причастя», коли «індивідуальний суб'єкт виконує певні ритуали, визначені ідеологією в рамках *державного ідеологічного апарату*» [Zima, 2015, p. 161], і таким чином отримує «реальність» у структурі наявної суспільної «машинерії» як її елемент. Дещо подібною до цього є ситуація, коли система екранних образів створює низки ритуалів і поведінкових моделей, оминання яких виглядає сьогодні як сучасне варварство. Але слід зазначити, що екранний вимір влади є значно пластичнішим за ідеологічний або державний. Це пояснюється тим, що продукована в екранному просторі нормативність не є чітко визначеною й незмінною: вона «виникає щоразу, коли фундаментально різні дискурси спонтанно сходяться у визначенні того, що є нормальним, а що лежить за межами норми, однак межі цієї нормативності гнучкі та можуть бути перевизначені в залежності від ситуації» [Zima, 2015, p. 165].

Відзначимо також, що внаслідок розвитку пост-структуралістської думки ХХ століття концентрація на викритті структур «дисциплінарного суспільства» (М. Фуко) поступово доповнилася розглядом специфіки «суспільства контролю» (Ж. Дельоз). Але модель «паноптикуму», запропонована Дж. Бентамом і використана М. Фуко в роботі «Наглядати й карати: народження в'язниці», для багатьох (пост)сучасних теоретиків стала свого часу ледь не центральною метафорою для маркування взаємин екрану з (пост)суб'єктом. Нагадаємо, що проблематика цього твору М. Фуко обертається навколо аналітики уявлень про покарання, яке домінує в сучасному світі (тобто про позбавлення волі), а також навколо питання про те, чому контроль присутній в житті кожного члена спільноти, а не тільки в житті злочинців [Фуко, 1999].

Отже, М. Фуко з'ясував, що абстрактний механізм

дисциплінарної влади уможливив об'єднання матеріальної практики ув'язнення з ідеєю покарання. Але цей ідеолого-практичний «гібрид» залишив зрештою межі сфери кримінального й почав діяти в усіх царинах суспільного буття. Теоретичний доробок М. Фуко щодо цієї проблеми можна сконцентрувати у такій формі: «Абстрактна формула дисципліни, яка різною мірою організує кожен сучасний соціальний інститут, полягає в тому, щоб привести до ладу безліч явищ за допомогою узагальнених технік індивідуації (іспити, нормалізація суджень й ієрархічне бачення)» [Bogard, 2009, p. 18]. Тож у межах «дисциплінарного суспільства», як його розуміє М. Фуко, формування суб'єкта відбувається завдяки безперервним систематичним практикам навчання та розподілу ролей між членами спільноти. Наступним же рівнем реалізації дисциплінарної влади є формування у членів суспільства механізмів самоконтролю, коли дискурс дисципліни стає частиною індивідуального дискурсу суб'єкта й визначає його повсякденні практики [див.: Фуко, 1999; Bogard, 2009].

Дисциплінарне суспільство, на думку М. Фуко, взагалі трансформує такі поняття, як закон, норма, покарання тощо. Французький філософ вважає, що закон і норма є тісно пов'язаними між собою, оскільки дотримання закону автоматично долучає суб'єкта до категорії «нормальних» людей, а недотримання — до «ненормальних». Тобто виявом «раціональності» (для М. Фуко, як ми з'ясували, вона завжди залежить від типу суспільства) є дотримання суб'єктом законів заради збереження місця серед «нормальних». Відповідно відхилення від норми завжди є загрозою для спільноти «нормальних» і системи правил, яку вони формують. Тому «ненормальні» й потребують, з погляду «нормальної» частини суспільства, ізоляції й іноді (коли це вба-

чається можливим) — виправлення до стану «норми» [див.: Фуко, 1999].

Як ми зауважували вище, Ж. Дельоз зі свого боку здійснює перехід від вивчення дисциплінарних механізмів влади до опису «суспільства контролю». У світлі теоретизувань цього французького мислителя дисципліна, характерна для модерного суспільства, перетворюється на постмодерну «розгалужену мережу контролю, нову абстрактну машину, яка здійснює інтеграцію форми змісту й форми вираження й інвестує себе в усі соціальні поля» [Bogard, 2009, p. 18]. У такому суспільстві, висловлюючись у дельозіанській манері, «розгалужені мережі здійснюють детериторизацію дисциплінарного асамбляжу» [Bogard, 2009, p. 19]. Значимо принагідно, що *асамбляж* є важливою філософською фігурою в теорії Ж. Дельоза, яка означає певне «динамічне утворення», цілісність якого не формується через необхідний логічний і змістовий зв'язок між його елементами [DeLanda, 2016]. Тож порівнюючи ці теоретичні конструкції з відповідними фукольдіанськими «викриттями», можна констатувати, що нова глобалізована спільнота, як її описує Ж. Дельоз, більше не є «спільнотою виключення» (виключення психічно хворих, злочинців тощо), але натомість вона являє собою відкритий простір становлення «хвилеподібних і безперервних форм» [Bogard, 2009, p. 32].

Варто також підкреслити, що дельозіанські дескрипції суттєво випередили свій час, адже стан суспільства, який хоча б якоюсь мірою відповідає його філософським метафорам, став можливим тільки з розвитком інформаційних технологій. Інакше кажучи, комп'ютерні технології й розвиток мережі Інтернет, що забезпечили безпрецедентне розгортання (пост)сучасного дисплейно-екранного простору, уможливили зрештою перехід



західного суспільства від фукодінської «дисциплінарності» до того стану, який Ж. Дельоз цілком міг би назвати «суспільством контролю».

Отже, саме екран уможливорює таку трансформацію владного впливу, коли останній реалізує своє панування не завдяки нагляду, обмеженню дій та «нормалізації» суб'єктів, а шляхом системного управління за допомогою інформації, тобто через «вмонтовування» кодифікованих нормативних принципів у повсякденне життя суспільства. Така теоретична перспектива передбачає, що «коди — це дисциплінуюча форма вимоги в суспільствах контролю» [Bogard, 2009, p. 19], але на відміну від норм і правил, впровадження яких потребує тривалого формування відповідних звичок у членів спільноти, «коди потребують тільки програмування й активації» [Bogard, 2009, p. 19].

Доволі важко не погодитися з твердженням, що структура (пост)сучасного глобалізованого світу майже позбавлена достатньо великих і замкнених соціальних утворень (об'єкт уваги М. Фуко), які можна було б підкорити завдяки дисциплінарному нагляду. Наша соціокультурна реальність свідчить про те, що сьогодні «старі дисциплінарні парадигми знаходяться в процесі руйнування, або принаймні зазнають фундаментальних перетворень, — контроль над людьми більше не обмежується стінами в'язниці, школи, фабрики чи лікарні, а поширюється на інші соціальні простори» [Newman, 2009, p. 104].

Але якщо «архаїчний» варіант дисциплінарного спостереження і становить якусь частину системи владного впливу в цивілізованих суспільствах у наш час, то здійснюється він м'яко й ненав'язливо, гарантуючи свободу вибору та пересування. Тому люди зазвичай і не помічають проникнення влади у тканину суспільно-

го життя. Втім, це не заважає тому, аби «параноя» все ще охоплювала час від часу голови певних теоретиків, які з апокаліптичним пафосом проголошують, що влада повсюдно «діє в суспільствах контролю, де технології спостереження і державний патерналізм об'єднуються, щоб утримувати нас у стані постійного рабства й залежності, — від телевізійного моніторингу великих натовпів людей в громадських місцях до технологічного вторгнення в окремі тіла, бажання і патології за допомогою тестування ДНК і удосконалення геному людини, — ми піддаємося впливу нової технологічної сили, яка прагне бачити нас так, як навіть М. Фуко не міг уявити» [Newman, 2009, p. 105].

Продовжуючи нашу розмову про специфіку візуального дискурсу екрану як медіума влади, ми хотіли б зосередитися наразі на одному з аспектів продукування змісту екранного простору, а саме — на кінотворах і особливостях позиції кінокамери в «онтології кіно». Причому нас цікавить приклад, що міг би проілюструвати, як інспірований високою художньою метою зразок кінотворчості може водночас обслуговувати певну ідеологію, а отже й конструювати відповідні перспективи бачення світу (навіть під маркою крайнього документалізму).

Йдеться, власне, про відомого радянсько-українського режисера Дзигу Вертова (при народженні Давид Абельович Кауфман) та його концепцію «кіно-ока», яку він реалізовував протягом життя у своїй творчості (відома є і його однойменна кінострічка «Кіно-Око», яка була знята 1924 року і трохи пізніше здобула нагороду Всесвітньої виставки в Парижі). Зазначена концепція слугувала позначенням провідної спрямованості цього режисера на протиставлення недосконалого людського бачення світу і довершеної репрезентації дійсності, яку ми здатні отримати за допомогою кіноапарату. Цілком

можна припустити, що на формування у Вертова критичного погляду на усталені принципи композиції художнього твору вплинули популярні на початку XX століття течії конструктивістів, футуристів і формалістів [Heftberger, 2018, p. 65]. Але як би там не було, можна констатувати, що фактичним наслідком такої творчої установки стала запекла боротьба Вертова проти використання у кіно класичних канонів драматичного мистецтва.

Кіномитець, згідно з такими поглядами, не є чимось на зразок «медіатора» між світом «вищих (естетичних) істин» і недосконалим буденним життям. Натомість свою діяльність режисер має вибудовувати навколо технологічного вдосконалення процедури створення максимально об'єктивної кінонарації, коли сам цей «нарративний» аспект визначається рухом дійсного життя, а не автором у його звичному розумінні. Тому Дзига Вертов вважав зайвим у «справжньому» кіно використання професійних акторів, декорацій, сценаріїв тощо. Кіномитець, на його думку, має повною мірою користуватися можливостями самого «кіно-ока», адже «на відміну від людського ока, камера надала режисерові об'єктивну й технічно досконалішу можливість фіксації навколишнього світу; зір, який людина отримала від природи, вдосконалити неможливо, на відміну від зору камери» [Heftberger, 2018, p. 66].

Тож розробники, як того бажав Дзига Вертов, мали б зробити камеру надзвичайно мобільною, щоб уможливити тотальний запис життя на плівку (Вертов, власне, є чи не першим адептом знімання методом «прихованої камери», хоча сам він і не вагався, коли треба було кудись увірватися заради отримання бажаного ракурсу). Отже, подальше вдосконалення знімальної техніки, на думку режисера, мало забезпечити для кіно-ока змогу

побачити те, що зазвичай було недоступним для екранної репрезентації. У підсумку стратегія, яка фокусувалася на створенні нових принципів побудови кінонарації й технічне вдосконалення можливостей знімання, повинна була призвести до того, що саме камера (а не свідомість режисера, сценариста чи редактора) стала б єдиним медіатором між глядачем і зображуваною реальністю. Саме таким чином для Дзиги Вертова уявлялося бажане «злиття» людського ока та ока кінокамери. Тому кінокритики нерідко й пишуть щось на зразок того, що творчість Вертова — це «метакінематографічне святкування кіновиробництва», а також «режим епістемологічного дослідження, у якому світ оголеної істини фактично є простором, де епістемологічне дослідження та кінематографічна свідомість об'єднуються в діалектичному мімезисі» [Tomas, 2013, p. 16].

Але дивуючись новаторству й мистецькій сміливості цього режисера, ми маємо водночас розуміти, що Дзига Вертов проголошував необхідність політизації кіносвіту, оскільки останній, на його думку, не є якоюсь «сферою розваг»: кіно має слугувати дидактичній меті, що полягає тут у ствердженні правильних соціально-політичних настанов і популяризації відповідних стратегій розвитку суспільства [Tomas, 2013]. Дійсно, «Вертов відомий тим, що вів запеклу боротьбу з кінематографом свого часу, оскільки останній *затуманює очі й мозок солодким туманом*, він є театральним і романтичним» [Heftberger, 2018, p. 66]. Вертов і звертається до жанру кінохроніки саме тому, що це був єдиний жанр, який, на його думку, мав здатність не тільки схоплювати фактичність людського життя, але й руйнувати усталену жанрову диференціацію кінотворів як таку. У формі мистецького заклику режисер іноді формулював свої прагнення ще радикальніше: «Смерть *кінематографії*

є необхідною для життя кіномистецтва. Ми закликаємо прискорити смерть її» [Вертов, 1966, с. 45]. Але повторимо ще раз: основна мета цієї мистецької боротьби не може сприйматися як суто естетична, адже її реалізація має забезпечувати отримання саме політичних результатів.

Підходячи до цієї характерної риси творчості Дзиги Вертова з трохи іншого боку, ми хотіли б відзначити, що у своїй боротьбі з театральністю й «штучністю» кінематографа цей режисер фактично пропонує *трансформувати процедури взаємодії глядача та екрану*. Згадуване вище «злиття» перспективи кіно-ока з глядацьким поглядом мало б, за задумом Вертова, призводити до усунення будь-яких меж між екраном і глядачем взагалі. Отже, реальність, представлена в кінострічці, повинна була максимально точно співвідноситися з реальністю поза нею, щоб глядач не відчував принципової відмінності свого повсякденного світу від того, що демонструє йому кіноекран. Звичайно, що це передбачало також і спробу «демістифікації» кінематографу як такого, оскільки цей жанр мистецтва був доволі загадковим для широкого загалу на ту пору [Heftberger, 2018, р. 69]. Але ж як основного глядача для результатів оновленого кіномистецтва Дзига Вертов передбачав переважно представників робітничого класу. Тому й «об'єктивність» світу, схопленого Вертовим за допомогою кіно-ока та трансльованого через екран, є все ж таки «об'єктивністю», як вона сприймається в «оптиці» представника конкретного соціального класу.

Тож насправді, попри заявлене прагнення до «абсолютної чистоти» кінофіксації, ми можемо стверджувати, що режисерській роботі Дзиги Вертова все одно притаманна художня «конструктивність». А якщо враховувати політичну зумовленість загальної творчої мети цього

режисера, то неможна заперечувати того факту, що ця «конструктивність» скеровується ідеологічно. Інакше кажучи, трансформація глядацького сприйняття у цьому разі є цілком «ангажованою». І тому «пробудження глядача», чого так прагнув Вертов (у повній відповідності з марксистською настановою змінювати світ, новітнім інструментом для реалізації якої і мав стати кінематограф, очищений від «міщанської» драматургії), виступає тут радше переведенням глядацької свідомості в інший режим «ідеологічного сну».

Цікавим також є те, що увагу до метафори «кіно-ока» — цього інтегрального «техніко-біологічного» образу візуального виміру нашої культури — ми можемо спостерігати в текстах Ж. Дельоза, який фактично здійснює її розширення у відповідності до актуальних умов (пост)сучасного світу. Для цього французького мислителя «кіно-око» Дзиги Вертова є інстанцією «чистого машинного бачення», яка здатна «об'єднувати будь-які точки всесвіту між собою в будь-якому порядку» [Shaw, 2008, p. 159]. Але в контексті дельозіанської філософії це є радше ще одним ствердженням безмежного різноманіття світу «чистого становлення», фрагменти якого взаємодіють без нагляду якогось «спостерігача». Тому Ж. Дельоз прагне (як і в разі його концептуалізацій сутності екранного простору) онтологічно автономізувати позицію камери, використовуючи такі концептуальні форми, як «механічна уява», «автоматична суб'єктивність», «об'єктив з особистим баченням» тощо [див.: Делёз, 2004; Shaw, 2008].

Але слід зазначити, що попри цілком позитивний опис візуального виміру (пост)сучасної культури, який здійснює Ж. Дельоз у своєму «онтологічному картографуванні» екранного простору, ціла низка континентальних філософів у другій половині XX століття все

ж таки сприймала «владу екрану» (як і «владу *завдяки* екрану») із багато меншим ентузіазмом. Окрім вже згадуваних нами мислителів до цієї плеяди можна також віднести, на наш погляд, і П. Вірільо, який присвятив більшість своїх досліджень розгляду феномену «швидкості», а також вивченню «технологій бачення» й особливостей дисциплінарного впливу, який вони чинять на свідомість (пост)сучасного суб'єкта [див.: Вирильо, 2004; Virilio, 2006].

Отже, П. Вірільо дійсно вважається засновником так званої «дромології» (від грец. Δρόμος — місце для бігу швидкість або «змагання у швидкості»), у межах якої він виконує дослідження наявних форм «дромологічної політики». Фактично цей французький мислитель вибудовує особливу «філософію швидкості», завдяки якій намагається експлікувати характерні риси (пост)сучасного суспільства й відповідного типу культури. Зосередженість П. Вірільо на різноманітних типах і формах швидкості (навіть під час аналізу мистецьких форм, зокрема — архітектурних) дозволяє деяким інтерпретаторам називати його теорію мистецтва «прискореною естетикою», яка реалізується без посилення на традиційну «фігуру прекрасного» [Armitage, 1997, p. 199].

Якщо ж звернутися до відомого твору «Машина бачення» [Вирильо, 2004], то дійсно стає зрозумілим, що візуальний дискурс екрану П. Вірільо кваліфікує цілком негативно. На його думку, екранний вимір (пост)сучасної культури здійснює тотальну дестабілізацію звичних уявлень про час і простір. Ба навіть більше, архітектонічна структура й специфіка функціонування віртуальних технологій, як вважає П. Вірільо, поглинає наразі реальний світ поза екраном, адже «реальне, точка в часі та просторі, тепер замінюється ефектом реальності, вектором, що прямує в позачасову й позапро-

сторову точку; саме швидкість робить потенційність або можливість дійсністю, — тому, що тільки може статися або з'явитися, надається статус дійсного» [Hanes, 1996, р. 186]. Інакше кажучи, у межах (пост)сучасного суспільства виникає тенденція до розповсюдження «дромологічного насильства», яке полягає в тому, що панування швидкості (яке великою мірою забезпечується «прискорювальними» властивостями візуального простору екрану) знищує саму відмінність між реальним і нереальним [див.: Вирильо, 2004; Hanes, 1996; Virilio, 2006].

Але попри таке ставлення до новітніх екранних технологій, сама ідея прогресу, на думку П. Віріліо, не була утопічною (як це стало модним проголошувати серед західних інтелектуалів у XX столітті). Навпаки — прогрес здійснився, але здійснився він навіть занадто добре, призвівши до такого вдосконалення технологічних можливостей людини, що вони вийшли за межі будь-якого ефективного контролю [Hanes, 1996, р. 186]. До того ж тотальна технологізація має негативні політичні наслідки ще й в тому сенсі, що вона знищує здатність людей критично оцінювати наявні політичні умови й процеси: екранне мерехтіння позбавляє звички до такого аналізу через невинну зміну образів і «розмивання» стабільних «точок прив'язки», завдяки яким суб'єкт міг би здійснити адекватну політичну (само)ідентифікацію [див.: Hanes, 1996; Virilio, 2006].

Неспроможність на стабільну політичну (та й будь-яку іншу) самоідентифікацію зрештою дозволяє «технологічно озброєній» владі формувати суб'єктивність людини, перетворюючи її на безпечний елемент суспільного «механізму». Такий «суб'єкто-елемент» набуває потрібних системних властивостей завдяки поглинанню через екран кодифікованих владних прескрипцій.



Власне, у своїй «Машині бачення» П. Вірілію і описує природу відповідних візуальних технологій, які не тільки використовують специфіку людського зору для формування штучних візуальних форм, що циркулюють у кіномистецтві, телебаченні тощо, але й визначають допустимі «спектри поглядів» всередині суспільства. Для П. Вірілію це є ситуацією, коли «матеріальний простір зникає в інтенсивному екранному часі, а поліція, судові органи, військові й ЗМІ стурбовані контролем точок зору, з яких окремі суб'єкти бачать світ» [Armitage, 1997, р. 201]. Причому французький мислитель констатує насправді всеосяжну відмову людей від власного бачення на користь «механічних систем візуалізації». Це пояснюється, на його думку, тим, що екран сьогодні формує людський погляд не тільки й не стільки як спосіб візуального сприйняття, але насамперед як *спосіб мислення* [див.: Вирильо, 2004; Armitage, 1997].

Отже, діставшись фінального пункту цієї структурної частини нашого дослідження, ми маємо визнати, що способи оцінки рівня «критичності» ситуації, коли поширення й формальне ускладнення екранної складової культури сягає свого історичного максимуму, може значно коливатися в залежності від характеру теоретичних спрямувань, політичної позиції або навіть загальної емоційної налаштованості того чи іншого автора. Але головним нашим здобутком на цьому етапі є розуміння того, що візуальний дискурс екрану дійсно може виконувати функцію «медіатора» владних імпульсів: як централізованих (тобто таких, що мають своїм джерелом конкретні владні інстанції), так і загальносистемних (тобто тих, які зумовлюються структурою суспільства та відповідним характером культури). Відповідно й форми екранної трансляції цих імпульсів, як ми побачили вище, можуть бути дуже варіабельними й діяти на різних рівнях.

Водночас радикальне занурення у викривальний пафос «параноїдальної» новомарксистської критики не є, на наш погляд, правильним дослідницьким кроком. Навіть попри з'ясований нами факт, що й нейтральність кінодокументального бачення може бути «ангажованою» якоюсь ідеологією і може *конструювати* власну «об'єктивність», варто завжди залишати можливість для сприйняття екрану як поля творчого (само)формування, частковим прикладом чого є, зокрема, дельозіанська «позитивна онтологія становлення». Тож прагнучі врахувати все те корисне, що може надати нам «лівоорієнтована» критика візуальної культури (пост)сучасного суспільства, ми не маємо остаточно заперечувати можливість існування ідеологічно нейтральних форм екранної візуальності, структура яких зумовлюється суто естетичними чи «життєво-практичними» факторами.

### *Література*

- Апель, К.-О. (2001). *Трансформация философии* / пер. с нем. В. Куренного, Б. Скуратова (С. 103–170). Москва: Логос.
- Арендт, Х. (2017). *Vita activa, или о деятельной жизни* / пер. с нем. и англ. В. В. Библихина. Москва: Ад Маргинем Пресс.
- Арутюнова, Н. Д. (1990). Дискурс. *Лингвистический энциклопедический словарь* / под ред. В. Н. Ярцевой (С. 136–137). Москва: 1990.
- Бетти, Э. (2011). *Герменевтика как общая методология наук о духе* / пер. с нем. Е. В. Борисов. Москва: Канон+, РООИ Реабилитация.

- Бодрийяр, Ж. (2009). *Прозрачность зла* / пер. с фр. Л. Любарской, Е. Марковской. Москва: «Добросвет», «Издательство КДУ».
- Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляции* / пер. с фр. А. Качалова. Москва: Издательский дом «ПОСТУМ».
- Брекнер Р. (2007). Изображённое тело. Методика анализа фотографии / пер. с нем. *Интер*, 4, 13–32.
- Вертов, Д. (1966). *Статьи, дневники, замыслы* / редактор-составитель, автор вступ. ст. и прим. С. Дробашенко. Москва: Искусство.
- Вирильо, П. (2004). *Машина зрения* / пер. с фр. А. В. Шестакова; под ред. В. Ю. Быстрова. Санкт-Петербург: Наука.
- Гадамер, Х.-Г. (1988). *Истина и метод: основы философской герменевтики* / пер. с нем., общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. Москва: Прогресс.
- Гройс, Б. (2003). *Комментарии к искусству*. Москва: Художественный журнал.
- Гройс, Б. (2018). *В потоке* / пер. А. Фоменко. Москва: Ад Маргинем Пресс.
- Делёз, Ж. (1998). *Различие и повторение* / пер. с фр. Н. Б. Маньковская, Э. П. Юровская. Санкт-Петербург: Петрополис.
- Делёз, Ж., Гваттари, Ф. (2008). *Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения* / пер. с фр. и послесл. Д. Кралечкина; науч. ред. В. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория.
- Делёз, Ж. (2004). *Кино* / пер. с фр. Б. Скуратов. Москва: Ад Маргинем.
- Делёз, Ж., Гваттари, Ф. (2009). *Что такое философия?* / пер. с фр. и послесл. С. Зенкина. Москва: Академический Проект.
- Деррида, Ж. (2000). *О грамматологии* / пер. с фр. и вступ. ст. Н. Автономовой. Москва: Ad Marginem.
- Деррида, Ж. (2012). *Вокруг вавилонских башен* / пер. с фр. В. Е. Лапицкий. Санкт-Петербург: Machina.
- Джеймисон, Ф. (2019). *Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма* / пер. с англ. Д. Кралечкина; под науч. ред. А. Олейникова. Москва: Изд-во Института Гайдара.
- Джеймисон, Ф. (2014). *Марксизм и интерпретация культуры* / пер.

- с англ. Москва, Екатеринбург: Кабинетный ученый.
- Жижек, С. (1999). *Возвышенный объект идеологии* / пер. с англ. В. Софронов. Москва: Художественный журнал.
- Жижек, С. (2008). *Устройство разрыва. Параллаксное видение* / пер. с англ. Москва: Издательство «Европа».
- Жижек, С. (2002). *Добро пожаловать в пустыню Реального* / пер. с англ. А. Смирный. Москва: Фонд «Прагматика культуры».
- Жукаускайте, А. (2007). Взгляд — (в) мое желание. *Визуальное (как) насилие. Сборник научных трудов* / отв. ред. А. Р. Усманова (С. 214–225). Вильнюс: ЕГУ.
- Кохан, Т. (2017). Кінематограф у контексті культурного простору ХХ століття: монографія. Київ: Інститут культурології НАМ України, 304 с.
- Лакан, Ж. (2004). *Семинары. Книга 11. Четыре основные понятия психоанализа* / пер. с фр. А. Черноглазова. Москва: Издательство «Гнозис», Издательство «Логос».
- Лиотар, Ж.-Ф. (2018). *Либицинальная экономика* / пер. с фр. В. Е. Лапицкого. Москва, Санкт-Петербург: Издательство Института Гайдара; Факультет свободных искусств и наук СПбГУ.
- Лотман, Ю. М. (1970). *Структура художественного образа*. Москва: Искусство.
- Ницше, Ф. (1996). Сумерки идолов, или как философствуют молотом / пер. с нем. Н. Полилов; науч. ред. К. Свасьян. *Сочинения: в 2 т.; т. 2* (С. 556–630). Москва: Мысль.
- Патнем, Г. (2003). *Розум, істина й історія* / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ: Видавничий дім «Альтернативи».
- Платон. (1993). Федон / пер. с древнегреч. С. П. Маркиша. *Сочинения: в 4-х т.; т. 2* (С. 7–80). Москва: Мысль.
- Платон. (1994). Государство / пер. с древнегреч.; общ. ред. А. Ф. Лосева, В. Ф. Асмуса, А. А. Тахо-Годи. *Сочинения: в 4-х т.; т. 3* (С. 79–420). Москва: Мысль.
- Подорога, В. А. (1995). *Выражение и смысл. Ландшафтные миры философии: Киркегор, Ницше, Хайдеггер, Пруст, Кафка*. Москва: Ad Marginem.

- Рикёр, П. (2002). *Конфликт интерпретаций. Очерки о герменевтике* / пер. с фр. и вступит. ст. И. С. Вдовиной. Москва: КАНОН-пресс-Ц; Кучково поле.
- Скуратівський, В. (2017). З кінознавчого записника: Статті в журналі «Кіно-Театр» / Кінематографічні студії. Випуск сьомий. Київ: «АРТ КНИГА», 184 с.
- Скуратівський, В. Л. Екранні мистецтва у соціокультурних процесах ХХ століття: Генеза. Структура. Функція: у 2-х чч. Ч. II. Київ: Іван Федоров, 240 с.
- Тейлор, Ч. (2018). *Секулярна доба. Книга друга*. Київ: Дух і Літера.
- Фрейд, З. (2008). Тотем и табу / пер. с нем. А. Боковинова. *Собрание сочинений в 26-ти т.; т. 9* (С. 287–444). Москва: Восточно-Европейский Институт Психоанализа.
- Фуко, М. (1999). *Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы* / пер. с фр. В. Наумова; под ред. И. Борисовой. Москва: Ad Marginem.
- Фуко, М. (2011). *Theatrum philosophicum*. / У доповненні к Ж. Делёз. *Логика смысла* / пер. с фр. Я. И. Свирского (С. 438–470). Москва: Академический Проект.
- Чміль, Г., Корабльова, Н. (2013). Візуалізація реального в сучасному культурному просторі. Київ: Інститут культурології НАМУ, 256 с.
- Ямпольський, М. (2012). Экран как антропометрический протез // Новые литературные обозрения (С. 6–74).
- Alvestad, K. C. (2018). Undermining Authority: Rulers with Conflicted Gender and Sexual Identities. Introduction. In J. North, K. C. Alvestad, E. Woodacre (Eds.), *Premodern Rulers and Postmodern Viewers Gender, Sex, and Power in Popular Culture*. Palgrave Macmillan. DOI: 10.1007/978-3-319-68771-1.
- Armitage, J. (1997). Accelerated aesthetics: Paul Virilio's the vision machine. *Journal of the Theoretical Humanities*, 2(3), 199–209.
- Baudrillard, J. (1997). *Ecran total*. Paris: Galilée.
- Bogard, W. (2009). Deleuze and Machines: A Politics of Technology? In M. Poster, D. Savat (Eds.), *Deleuze and New Technology* (pp. 18–31). Edinburgh: Edinburgh University Press.

- Brown, W. (2015). Destroy Visual Pleasure: Cinema, Attention, and the Digital Female Body (Or, Angelina Jolie Is a Cyborg). In L. Mulvey, A. Backman Rogers (Eds.), *Feminisms Diversity, Difference, and Multiplicity in Contemporary Film Cultures* (pp. 54–64). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Burgin, V. (1986). *The End of Art Theory: Criticism and Postmodernity*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire, London: Macmillan Education LTD.
- Colman, F. (2011). *Deleuze and Cinema. The Film Concepts*. Oxford, New York: Berg Publishers.
- Constable, C. (2004). Postmodernism and Film. In S. Connor (Ed.), *The Cambridge Companion to Postmodernism* (pp. 43–61). Cambridge: Cambridge University Press.
- Constable, C. (2015). *Postmodernism and Film: Rethinking Hollywood's Aesthetics*. London, New York: Wallflower Press.
- DeLanda, M. (2016). *Assemblage Theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Eldridge, R. (1995). *An Introduction to the Philosophy of Art*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Flaxman, G. (2000). Introduction. In G. Flaxman, G. (Ed.), *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema* (pp. 1–57). Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Flisfeder, M. (2012). *The Symbolic, the Sublime, and Slavoj Zizek's Theory of Film*. Palgrave Macmillan.
- Hanes, M. (1996). Paul Virilio and the articulation of post-reality. *Human Studies*, 19, 185–197. DOI: 10.1007/BF00131493.
- Heftberger, A. (2018). *Digital Humanities and Film Studies: Visualizing Dziga Vertov's Work*. Cham: Springer.
- Jones, G., Woodward, A. (2017). How Desire Works: A Lyotardian Lynch. In G. Jones, A. Woodward (Eds.), *Acinemas. Lyotard's Philosophy of Film* (pp. 163–179). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Kellner, D. (1995). *Media Culture Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern*. London, New York: Routledge.

- Kennedy, B. M. (2000). *Deleuze and Cinema: The Aesthetics of Sensation*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Latour, B. (1993). *We Have Never Been Modern*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Livingston, P. (2009). *Cinema, Philosophy, Bergman: on Film as Philosophy*. New York: Oxford University Press.
- Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, London: Duke University Press.
- Marshall W., Alcom, Jr. (1994). The Subject of Discourse: Reading Lacan through (and beyond) Poststructuralist Contexts. In M. Bracher, M. W. Alcorn; R. Corthell; F. Massardier-Kenney (Eds.), *Lacanian Theory of Discourse: Subject, Structure, and Society*. New York, London: New York University Press.
- Newman, S. (2009). Politics in the Age of Control. In M. Poster, D. Savat (Eds.), *Deleuze and New Technology* (pp. 104–122). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Pisters, P. (2003). *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory*. Stanford: Stanford University Press.
- Rajchman, J. (2010). Deleuze's Time, or How the Cinematic Changes Our Idea of Art. In D. N. Rodowick (Ed.), *Afterimages of Gilles Deleuze's Film Philosophy* (pp. 283–307). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Rose, J. (1988). Sexuality and Vision: Some Questions. In H. Foster (Ed.), *Vision and Visuality* (pp. 115–131). Seattle: Bay Press.
- Rushton, R. (2011). *The Reality of Film: Theories of Filmic Reality*. Manchester: Manchester University Press.
- Shaw, S. (2008). *Film Consciousness: From Phenomenology to Deleuze*. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland, Incorporated, Publishers.
- Sheehan, P. (2004). Postmodernism and philosophy. In S. Connor (Ed.), *The Cambridge Companion to Postmodernism* (pp. 20–42). Cambridge: Cambridge University Press.
- Tanke, J. J. (2009). *Foucault's Philosophy of Art: A Genealogy of Modernity*. Continuum.

- Tomas, D. (2013). *Vertov, Snow, Farocki: Machine Vision and the Posthuman*. Bloomsbury Academic.
- Virilio, P. (2006). *Speed and Politics: An Essay on Dromology*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Watkin, C. (2016). *French Philosophy Today: New Figures of the Human* in Badiou, Meillassoux, Malabou, Serres and Latour. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Williams, J. (2012). Difference and Repetition. In D. W. Smith, H. Somers-Hall (Eds.), *The Cambridge Companion to Deleuze*. (pp. 33–54). Cambridge: Cambridge University Press.
- Wright, von G. H. (1993). *The Tree of Knowledge and Other Essays* (pp. 25–52). New York: E. J. Brill.
- Zima, Peter V. (2015). *Subjectivity and Identity: Between Modernity and Postmodernity*. Bloomsbury Academic.
- Zourabichvili, F. (2000). The Eye of Montage: Dziga Vertov and Bergsonian Materialism. In G. Flaxman, G. (Ed.), *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema* (pp. 141–49). Minneapolis, London: University of Minnesota Press.



## Розділ 2

# ЕКРАН ЯК ІНСТРУМЕНТ ТВОРЕННЯ РЕАЛЬНОСТІ





Окресливши у попередньому розділі найсуттєвіші, на наш погляд, обриси екранного простору як особливо-го соціо-культурного феномену, що має свої специфічні атрибути й особливі способи реалізації в умовах (пост) сучасності, у даній структурній частині нашої розвідки ми зосередимось на тій характеристичній рисі (пост) сучасного екранного простору, яку хай певною мірою й умовно, але водночас цілком обґрунтовано можна назвати здатністю / функцією «творення реальності».

Загальна аналітика специфіки екранного простору, виконана нами до цього, продемонструвала, що теоретична спроба вхопити сутність «онтологічної позиції» даного феномену неодмінно розгортається у доволі складну картину, де екранний простір (котрий поступово «переростає» межі суто кінематографічної візуальності) постає як такий, що має гносеологічні, антропологічні, культуротворчі й навіть соціально-політичні аспекти. У своєму поєднанні різноманітні форми існування й способи функціонування екранного простору вочевидь і уможливлюють розмови про його «конструктивістський» аспект щодо актуальної соціо-культурної реальності. Про це, зокрема, свідчать і розповсюдженні спроби означення (пост)сучасної культури

саме як «екранної» навіть на доволі «буденному» рівні осмислення відповідного явища.

Але якщо екранний простір (у розширеному його розумінні) сприймається як інструмент певної «містифікації» реальності (а у його «виправленій формі» — як критичний інструмент її «демістифікації»), то теоретичні спроби зафіксувати та «відкоригувати» цю особливість екрану неодмінно ведуть до методологічних і концептуальних конструкцій, які мають цілком визначений характер і спрямованість. Йдеться, звичайно, про той зріз — насамперед — континентальної філософії, яка демонструє схильність до «викриття» будь-яких візуальних культурних форм як репрезентацій панівного соціально-економічного устрою й водночас активних інструментів для реалізації влади (поняття, що в контексті такого теоретизування розуміється доволі широко). Навіть якщо в тих чи інших теоріях зазначеного ґатунку експліцитно це і не прописано, але для авторів, що працюють у такому концептуально-методологічному полі, суттєвою є орієнтація до напрацювань К. Маркса, З. Фрейда й Ф. Ніцше, оскільки саме ці мислителі демонструють найяскравіші приклади «викривальної» роботи необхідної глибини й гостроти у новітній історії європейської думки.

Отже, умовно спектр відповідних авторів та їхніх теорій можна позначити як «постструктуралістський», зважаючи на значну методологічну й стилістичну варіабельність у межах цієї історико-філософської ділянки. Саме автори постструктуралістської спрямованості визначили у другій половині ХХ століття насправді постмодерністський погляд на екранний простір і на актуальний стан справ у західній культурі загалом. Завдяки своїм теоретичним «діагностуванням» вони вплинули також і на характер постмодерністського мистецтва,

облаштувавши його теоретичну основу й окресливши завдяки цьому «ідейний горизонт» для постмодерністських митців. І це дуже важливо. Адже варто пам'ятати, що сутнісно авангардистська творчість представників постмодернізму (у різних своїх формах) без прив'язки до свого «ідейно-ідеологічного» підґрунтя втрачає будь-яку комунікацію з аудиторією через руйнування можливостей для інтерпретації своїх мистецьких «продуктів» (оскільки суто естетична складова такої творчості перебуває під питанням через свій яскраво експериментальний й «контрканонічний» характер).

Зазначивши це, ми хотіли би підкреслити наше бажання утриматися від суб'єктивної оцінки загальної ефективності цих теорій в плані позитивної трансформації сучасного західного суспільства та його культури. Також ми не ризикнули б стверджувати, що постструктуралістська критика — це єдиний спосіб аналізу й інтерпретації структури та функцій візуальної компоненти сучасної культури взагалі (на чому ставити наголос сучасному досліднику відповідної проблематики — то вже справа його власного бачення й «інтелектуального смаку»). Але ж справа полягає саме в тому, що розгортання у XX столітті саме цього типу критики західної культури дійсно надало щось нове до розуміння візуального виміру нашого життя. Принаймні, по-новому були розставлені певні акценти. І якщо хтось (зрештою, цілком маючи на це право) може піддавати сумніву доцільність надто радикального фрейд-марксистського «крену» в культурній аналітиці загалом, то було б все ж таки дуже необачно заперечувати те, що під дією саме цієї форми філософської критики дослідження структурно-функціональної специфіки візуальних мистецьких творів набули особливого «звучання», доволі обґрунтовано й цікаво долаючи межі «класичної» інтерпретації

візуального мистецтва. Ба навіть більше, ми отримали можливості для виконання відповідної «діагностики» щодо візуального простору сучасної культури загалом. І саме в полі такого розширеного критичного аналізу став можливим погляд на екран як на особливий «простір залучення», який являє собою топос творення сенсів й образів, що є не просто елементами суто естетичної гри мистецтва, але активною системою побудови (квазі) суб'єктивності спостерігача, а отже й сучасного соціального поля як такого.

Фактично крізь розмаїті варіації постструктуралістської критики культури й мистецтва європейська думка в підсумку вийшла на шлях формування особливої «філософії медіа», що є дуже актуальною сьогодні. Розробка теоретичних засад аналітики екранного простору цілком вкладається у річище цього напрямку, який наразі демонструє динамічний розвиток і постійне зростання свого інтерпретативного потенціалу. Тож позицію сучасного дослідника візуального аспекту культури ми схильні розглядати як доволі зручну: адже в нашому розпорядженні наявні відтак як усталені методологічні інструменти, так і новітні концептуальні комплекси, спрямовані на критику цієї «усталеності». І ніщо у цій позиції, на наш погляд, не заважає тому, аби ми намагалися знаходити й використовувати продуктивні поєднання зазначених підходів, уникаючи як певної «архаїчності» класичних інтерпретативних схем, так і надлишкового критичного пафосу, притаманного (пост/нео)марксистським мислителям.

## 2.1. Екран як інструмент формування бачення реальності

Отже, окреслення (пост)сучасного (що у філософсько-теоретичному та історико-філософському сенсі можна з однаковим результатом синонімічно прочитувати як «постструктуралістського») горизонту трактування сутності екрану як особливого феномену неодмінно веде до того, що ми умовно позначили як «конструктивістській аспект» останнього. Коли ми використовуємо тут термін «конструктивізм», то ми, звісно, не маємо на увазі чогось пов'язаного зі сферою власне архітектури чи з мистецькою сферою взагалі. Але якщо згадати, приміром, один із магістральних напрямів сучасної філософії свідомості, який має аналогічну назву (історико-філософське коріння такої позиції, звичайно, виходить за межі сучасності), то ми опинимось доволі близько до необхідного термінологічного змісту, а отже й до розуміння того «зсуву» у сприйнятті екранного простору, який здійснили континентальні (знов-таки переважно французькі) мислителі середини й другої половини ХХ століття.

Йдеться там загалом про масштабну спробу «дезавування» самотійного й політично нейтрального статусу візуальних форм сучасної західної культури. Причому масштаб цієї спроби визначається зокрема й розробкою значного теоретичного підґрунтя для ствердження надзвичайної «містифікаційної» потужності панівного типу європейської культури, а також для опису принципів побудови й дії її різноманітних форм. У контексті такого сприйняття західної візуальної культури остання трактується (у «канонічний» марксистський спосіб) як певна «надбудова» щодо фундаментальної соціально-економічної структури західного суспільства (тобто «капіталізму»). Але певне новаторство постструктура-

лістської позиції полягає в радикалізації «класичних» марксистських настанов і поєднанні їх з фрейдистськими інтерпретативними техніками, ніцшеанськими «викривальними» мотивами, а також з методологічними та теоретичними інструментами феноменології, антропології, етнографії, лінгвістики тощо.

Зазначена «радикалізація» виявляє себе в тому, що постструктуралістська інтерпретація західної культури прагне розширити трактування її візуальних (а отже й екранних) форм, стверджуючи, що ці форми не є просто пасивними репрезентаціями сутності капіталістичного способу життя: у своєму поєднанні вони також формують і специфічний «апарат залучення» людини до відповідної ідеології, тобто це є специфічний «візуальний дискурс», який виступає окремим «дериватом» щодо загального та всюдисущого «владного дискурсу». До того ж така інтерпретація передбачає переконаність у тому, що належна критична робота потенційно здатна трансформувати візуальний дискурс екрану таким чином, аби замість обслуговування наявного соціально-політичного ладу цей «образний апарат» перетворився на інструмент «демістифікації» соціального буття й сприяв радикальному звільненню людини (чого й прагне, власне, значна частина постмодерністських митців).

Виходячи з цього, глядацьке бачення трактується не просто як сприйняття якихось суто естетичних (адже така критична теорія не передбачає існування якоїсь «чистої» естетики взагалі) або навіть «пасивно-репрезентуючих» візуальних форм, але як специфічний простір творення смислів, а отже й світоглядних перспектив, які складають спектр можливих глядацьких (квазі)суб'єктивних інтерпретацій соціальної реальності й самих себе як елементу цієї реальності. Саме тому, на наш погляд, цілком доречним є використання терміну



«конструктивізм» для позначення одного з провідних атрибутів екранного простору (пост)сучасності, як його розуміє ця теорія, адже критична робота постструктуралістського теоретика у даному полі завжди передбачає спробу з'ясувати глибинні механізми надскладного процесу конструювання суб'єктивної й соціально-політичної перспектив, які формується візуальним дискурсом сучасної західної культури.

Одним із ефективних способів ілюстрації критичної постструктуралістської роботи у полі «онтології екранного простору», на нашу думку, є звернення до текстів Жіля Дельоза, у яких втілюються провідні ідеї його «філософії кіно» [Делёз, 2004]. На прикладі тих текстів можна бачити, як певна соціально-політична «ангажованість» (що втім подає себе як нестримна теоретична боротьба проти будь-якої політичної ангажованості взагалі) й марксистський «пафос звільнення» інспірують створення доволі оригінальних теоретичних побудов, змушуючи відповідних мислителів переглянути низку теоретичних засад, що стосуються, приміром, механізмів людського сприйняття, парадигмальної філософської диференціації між суб'єктом та об'єктом, між реальним і нереальним тощо.

Ж. Дельоз і деякі сучасні інтерпретатори його «кінорозвідок» — зокрема Річард Раштон (Richard Rushton) — наголошують на необхідності проблематизації (тобто взяття під сумнів) факту «другорядності» досвіду сприйняття екранного простору при його співставленні з досвідом реального життя [Rushton, Bettinson, 2010; Rushton, 2011]. Тут ідеться навіть не про визнання за мистецтвом статусу специфічної людської діяльності, яка уможливорює концентрацію сенсу суб'єктивного буття, але про безпрецедентний зв'язок між психікою (пост)сучасної людини та буттям візуальних форм екранного простору.

Ж. Дельоз, зокрема, вважав, що екран «схоплює» й відображає реальність значно краще, аніж суб'єкт. Ба навіть більше, екран *створює* реальність [Делёз, 2004]. Екран, отже, не оперує, згідно з дельозівським поглядом, уявними речами, фантазіями або ілюзіями, він не є також і цариною самих лише репрезентацій та копій. Причому такої думки французький мислитель дотримувався не зважаючи на те, що навіть професійна художня спільнота на той час загалом підтримувала погляд на мистецтво як на феномен «надлишковий», тобто в певному розумінні «вторинний», якщо порівнювати його з феноменами «справжнього життя» [Rushton, 2011, p. 130].

Можна стверджувати, що Ж. Дельоз певним чином радикалізував погляди на можливості мистецтва взагалі й «мистецтва екрану» зокрема, наголошуючи на тому, що критичну «діагностику» екранного простору слід здійснювати на зовсім іншому рівні, аніж це пропонують нам усталені методологічні схеми класичної естетики, тобто на рівні питань про сенс феноменів уяви, реальності, мінливості та сприйняття. Загалом на наш погляд провідними рисами його аналітики екранного простору можна вважати схильність до «динамізації» та «деплатонізації» кінематографа (що фактично є адаптацією його загальної філософської спрямованості й специфіки теоретичної роботи до тієї конкретної культурологічної проблематики).

Згаданий нами вище Річард Раштон у своєму аналізі ідей Ж. Дельоза значну увагу приділяє саме розгляду тези про різницю між реальністю, яку ми сприймаємо безпосередньо, і реальністю, яку ми сприймаємо, дивлячись на екран. Він ставить питання: «У чому різниця між природним сприйняттям і тим, що Ж. Дельоз називає сприйняттям кінематографічним?» [Rushton, 2011,

р. 129]. Відповідаючи на нього, Річард Раштон починає з фіксації того, що «природне» сприйняття, яке людина отримує при народженні, а також об'єкти, які її оточують і які вона сприймає безпосередньо, зазвичай вважають реалізацією процесу «ідеального сприйняття». Водночас образи, які пропонує нам екран, характеризуються як «дегенеративні» копії, або ж «тіні» справжнього життя. Занурюючись в артефакти кіно, глядач, отже, завжди має справу з недосконалою репрезентацією неймовірно багатого й різноманітного реального світу, всю різнобарвність, весь «фактаж» якого принципово неможливо відобразити на екрані адекватним чином [див.: Rushton, 2008; Rushton, Bettinson, 2010; Rushton, 2011].

Фактично в такий спосіб Р. Раштон вводить нас у контекст класичного погляду на сутність художнього твору. Ми ж зі свого боку нагадаємо, що впродовж тривалого часу фундамент західних уявлень про естетику складала «Поетика» Арістотеля, де наголошувалося, що функцією й межею можливостей мистецьких практик є віддзеркалення реальності з тою чи іншою мірою правдоподібності. Отже, якщо стояти на цілком «класичних» естетичних позиціях, то можна стверджувати, що в реалізації зазначеного мистецького ідеалу (тобто у створенні «імітації» реальності) кінематограф здобув безпрецедентних успіхів: «вперше образ світу формується автоматично, без творчого втручання людини», адже кіно фіксує образи, які не обтяжені бажанням художника інтерпретувати» [Braudy, Cohen, 2009, p. 142].

І прикладів саме такої оцінки досягнень кіномистецтва можна відшукати чимало. Приміром, видатний французький кінокритик А. Базен наголошував на тому, що картини Ж. Ренуара, О. Веллса, В. Вайлера та фільми, які зараховують до італійського неореалізму,

доводять факт того, що мистецтво кінематографа володіє здатністю «відмовлятися від примушування реальності слугувати якомусь вже наявному погляду» [цит. за кн.: Braudy, Cohen, 2009, р. 142]. Також можна згадати про деякі цікаві факти з історії кіномистецтва у XX столітті. Скажімо про те, що режисери-«неоромантики» запрошували до участі у своїх картинах непрофесійних акторів, змальовуючи їхнє актуальне буття, а не змушуючи їх вдавати з себе когось іншого. Ці митці також «надавали перевагу відкритій, природній обстановці експресіоністської мізансцени» [Braudy, Cohen, 2009, р. 143].

Але у XX столітті «опозиційні» художні й філософські течії запропонували альтернативні шляхи досягнення феномену глядацького бачення, які ґрунтувалися на усвідомленні й підкресленні того, що загалом людське сприйняття не є об'єктивним та досконалим, адже воно завжди у певному розумінні є «деформованим»: емоціями, життєвим досвідом, світоглядом тощо. Ці ідеї стали необхідною передумовою для художніх експериментів модернізму, а згодом постмодернізму, а їхнє поширення було доповнене невпинним розвитком екранних технологій, що втілювалося в успіхах фотомистецтва й кінематографа [Braudy, Cohen, 2009, р. 144]. Водночас (пост)модерністи різних ґатунків наголошували на тому, що естетичне буття не можна вважати «вторинним», адже воно не тільки перевершує буденність високою концентрацією смислів, що містяться в мистецьких творах, а й завжди формує художнє «нагадування» про те, що краще суспільне життя є вповні можливим; воно — попереду, варто лише усвідомити ефемерність та штучно сконструйованість того, що ми звикли сприймати як єдино можливу, безальтернативну реальність.

Вимога враховувати цю особливу здатність візуаль-

ного дискурсу (зокрема кінематографічного) або створювати візуальні механізми залучення, або навпаки — дезавувати домагання актуальної реальності (а отже конструювати — альтернативні світи) набуває з середини ХХ століття ознак певного «тренду» у філософії мистецтва. Відбувається це не в останню чергу за рахунок ствердження унікальності «досвіду екрану», тобто специфічності взаємодії людської свідомості з візуальним дискурсом сучасного (кіно)мистецтва. Так, на думку французького філософа Ж. Рансьєра, будь-який теоретик, що працює у полі дослідження феномена кінематографа, має прийняти положення про те, що екранна царина може «призупиняти звичайні просторово-часові координати й зв'язки чуттєвого досвіду, їх дуалізм активності та пасивності, форми і матерії, а також чутливості й розуміння» [цит. за кн.: Lazzarato, 2010, p. 100].

Відзначимо також, що деякі з представників психоаналітичного напрямку кінокритики також відстоювали перевагу художньої / екранної реальності над реальністю об'єктивною, акцентуючи увагу на її здатності запускати процеси самопізнання через «регрес до стадії примітивного нарцисизму» й знищення диференціації між перцепцією та репрезентацією у досвіді екрана [Braudy, Cohen, 2009, p. 143].

Повертаючись до проблематики екранного досвіду в розумінні Ж. Дельоза, маємо відзначити, що французький філософ цілком поділяв думку про необхідність визнання ідеї рівнозначності суб'єктивного й екранного сприйняття: суб'єктивне сприйняття конструє реальність так само, як і кінематографічне сприйняття, тож не існує примата буденної реальності над кінематографічною. До того ж досвід залучення до візуального дискурсу екрану можна вважати репрезентативною ілюстрацією того, як функціонує природне людське сприй-

няття; адже реальність, яку ми сприймаємо з екрана, сприймається нами так само, як реальність, яку ми сприймаємо поза екраном. У деяких фрагментах свого відомого твору «Кіно» Ж. Дельоз навіть радикалізує цю свою позицію, наголошуючи на тому, що екранне сприйняття *перевершує* людське, а поняття уявного взагалі не можна застосовувати до кінематографічного твору, адже кінематограф створює свою особливу реальність [див.: Делёз, 2004].

На думку французького мислителя, артефактами мистецької діяльності є не твори в їх звичайному розумінні, але специфічні «афекти» [Делёз, Гваттари, 2009]. Мистецтво (зокрема й мистецтво екрану), як вважає Ж. Дельоз, у «психічній економіці» суб'єкта знищує трійцю «сприйняття – прихильність – думка», занурюючи глядача в єдність впливів і відчуттів. Загалом можна визнати, що ідеї Ж. Дельоза щодо досягнення царини естетичного крізь призму поняття афекту є значним досягненням теорії кінематографа, адже це дозволяє виводити споглядання візуальних образів екрану за межі пасивного «споживання» репрезентацій (про значення такого розширення ми вже зазначали вище) і потому проводити аналіз кінематографічного дискурсу на засадах форм, якостей й інтенсивності відчуттів, намічаючи теоретичний рух від концептів до «перцептів» як основних засобів фіксації екранного досвіду [Kennedy, 2000].

Відчуття, що народжуються у суб'єкта під час долучення до екранного досвіду, французький філософ називає «знаками». Причому ці «знаки» не є якимись «семіотичними тропами», але їх радше слід вважати певними «силами зустрічі» або ж «об'єктами зустрічі». У такій перспективі розгляду знак не є таким, що володіє фіксованою чи об'єктивною формою, яку можна було

б розпізнати, уявити, досягнути або запам'ятати: знак існує у чистій рухомості, тривалості й ритмі [Kennedy, 2000, р. 109]. Отже, «відчуття діє поза межами будь-якої суб'єктивної позиції й ідеалу здорового глузду» [Kennedy, 2000, р. 109].

На думку дослідниці творчості Ж. Дельоза Б. Кеннеді (Barbara Kennedy), спектр можливостей людської чуттєвості та мислення, а також здатність запам'ятовувати, не вичерпуються, отже, сприйняттям, досягненням і запам'ятовування конкретних об'єктів або їхніх образів. Згідно з філософією Ж. Дельоза, людські здатності діють як «диференційні елементи» (або ж «елементи розрізнення»), для яких у процесі формування сенсів об'єднання з іншими подібними елементами не є жорсткою, а лише варіативною необхідністю [Kennedy, 2000, р. 109–110]. Психічні можливості (сприйняття, мислення, пам'ять тощо) можуть вступати в комунікацію, але трансляція сенсів між ними не обов'язково формує явища з царини здорового глузду [Kennedy, 2000, р. 110]. Тож у межах такої естетики суб'єктивна чуттєвість аналізується крізь інтенсивність диференційних відносин, а отже знак для Ж. Дельоза — це саме *інтенсивність*, яка створюється цими диференційними відносинами. Тому відчуття, виникнення яких стимулюється екранною реальністю, відносяться, як вважає Ж. Дельоз, до ряду відмінностей (або ж «диференціацій») у сприйнятті. Але, на думку французького мислителя, ця «диференційна гра» свідомості відбувається на рівні, що перевищує суб'єктивність (принаймні суб'єктивність у її усталеному розумінні, яке розвивалося до цього в межах європейської філософії суб'єкта) [Kennedy, 2000, р. 110].

Така перспектива аналітики екранних афектів, що активізуються саме у «плані іманентності» (якщо користуватися термінами Ж. Дельоза), і надає можливість

для критичного перегляду необхідності використання у теоретичних діагностуваннях культурних феноменів взагалі й візуального дискурсу екрану. Зокрема так званих «бінарних структур», особливо — відомої опозиції «реальне — нереальне»: «те, що ми бачимо на екрані, може існувати не як уявлення, а як ознака матеріальної зустрічі, як відчуття; кінематографічний досвід постає як подія» [Kennedy, 2000, p. 110].

Інтерпретуючи ідеї А. Бергсона щодо недоцільності протиставлення фізичної й психічної реальності, Ж. Дельоз підкреслює, що екран синтезує та оживляє фрагменти «матерії» відчуттів так, що наділяє їх реальністю [Rushton, 2011, p. 143]. Отже, повторюємо, екранні образи, за Ж. Дельозом, не є репрезентаціями реальних або віртуальних об'єктів, натомість вони є можливістю отримання досвіду сильних, «фундаментальних» відчуттів, потягів, стихій (згадаймо, наприклад, деперсоніфіковану чуттєво-стихійну інстанцію «вона» — в «Антихристі» Ларса фон Трієра). Саме тому екран у цій перспективі виступає специфічним виміром, де глибинна гра диференціацій породжує гетерогенне й динамічне поле інтенсивностей, що формують візуально-чуттєвий досвід глядача.

Реальність психіки «екранного суб'єкта» (тобто тієї «квазісуб'єктивності», яка ситуативно формується у процесі залучення споглядача до візуального дискурсу екрану) визначається процесуальністю афектів і становлення, вона підкорюється «істерії інтенсивності, ритмів, потоків й енергії» [Kennedy, 2000, p. 112]. Але варто пам'ятати, що сам феномен бачення у дельозівській філософії кіно не є біологізованим, адже розгляд устрою органів зору, як вважає Ж. Дельоз, не здатен пояснити механізм впливу афектів на людську свідомість: «Наше око перестає бути органічним, щоб стати полівалентним



і минуцим органом, воно об'єктивно тримає перед нами реальність безлічі ліній, кольорів тощо, звільнених від органічних уявлень» [Kennedy, 2000, p. 112].

Отже, згідно з Ж. Дельозом, продуценти сучасного мистецтва, зокрема і мистецтва екрану, мають переходити від дискурсу в його усталеному розумінні (тобто від «дискурсу репрезентацій») до «дискурсу афектів», у якому здійснюватиметься тотальна відмова від репрезентації як форми передачі сенсів. Відповідний досвід взаємодії з екранним простором кінематографу має передбачати не пошук глядачем смислів певного кіно-нарративу, побудованого за класичними драматичними канонами, а долучення до рухомого «естетичного цілого», яке формує свого глядача або, точніше, формується разом із ним у загальному «процесі молекулярності, що діє через афект, інтенсивність, становлення й відчуття, а не через суб'єктивність, ідентичність і репрезентацію» [Kennedy, 2000, p. 114].

Прояснення цих ключових моментів дозволяє наблизитися до розуміння того, якою саме є специфіка «онтологічної позиції» екранного простору й притаманного йому типу дискурсу в межах філософії кіно Ж. Дельоза. Так, екранний простір французький мислитель позначає як «реальний», але водночас слід усвідомлювати, що «реальне», яке формується екраном, не знаходиться тут у контрпозиції ані щодо буденної реальності, ані щодо простору уявного. Натомість «екранне реальне» Ж. Дельоз визначає як одну зі сторін певної «подвійності нерозрізненості» [Rushton, 2011 p. 130].

Зазначений атрибут екранної реальності дослідник розкриває через теоретичну диференціацію між «образом-рухом» й «образом-часом» [див.: Делёз, 2004]. Використовуючи знов-таки ідеї із теоретичних здобутків А. Бергсона, Ж. Дельоз намагається продемонструвати,

що екранні образи є «реляційним цілим, яке змінюється або за допомогою руху («образ-рух»), або через події («образ-час»), що опосередковані у часі й змінюють ситуацію рухомого образу» [Colman, 2011, p. 26].

Варто зазначити, що поняття образу в контексті філософії Ж. Дельоза значно відрізняється від того, яке пропонують нам традиційні естетика й семіотика, адже для французького мислителя сукупність образів не є «особливим полем, станом свідомості чи регіональною онтологією»; «образність — це визначення, яке належить до динамічної, реляційної Сутності, чії різновиди буття, що визначаються, є диференціаціями в хаотичному, рухливому космосі» [Schwab, 2000, p. 110]. Тож образ тут радше є формою взаємодії або обміну, реакцією або дією, він є особливим медіатором між свідомістю й середовищем.

Отже, динамічність екранного простору забезпечується безнастанною взаємодією між його образами (в дельозівському розумінні). Причому в межах виміру екрану рухомість образу й сам образ неможливо якось відокремити, ізолювати, розділити між собою. Тобто саму рухомість можна вважати образом, але будь-яка «класична» диференціація образів, на думку Ж. Дельоза, взагалі не має сенсу. Це означає, що керуючись такою логікою ми повинні припинити шукати «річ» як предмет матерії, адже наше *сприйняття феноменів як субстанційних утворень є нерелевантною характеристикою для явищ екранного буття. У світі образів Ж. Дельоза «відсутність будь-яких точок прив'язки й центру відліку перешкоджає визначеності чогось, а саму визначеність неможливо відокремити від руху»* [Schwab, 2000, p. 112].

Відзначимо також, що дельозівський «образ-рух» являє собою доволі специфічну процесуальність — кон-

ститутивну для екранного простору. Інакше кажучи, це є формування «метафізичного цілого» екранного образу за допомогою «іманентної рухливості». Це, вочевидь, слід розуміти таким чином, що сенс екранних подій потрібно осягати не з мови (у широкому сенсі) об'єктів, що рухаються, але завдяки «зчитуванню» процесів, які утворюють цю єдність «очевидних» рухів і якими наповнений екранний всесвіт [Colman, 2011, р. 26]. «Образ-рух», отже, націлений на створення художньої реальності екрану, яка протиставляється «нереальному». Водночас «нереальним» для Ж. Дельоза є саме конвенційна система художньої образності, будь-які драматичні канони, класичні закони побудови сценічного простору, усталена культурна символіка тощо.

Наприклад, класичне голлівудське кіно, на думку французького мислителя, завжди функціонувало навколо розвитку «інтегрованої системи практик, яка забезпечувала безперервне змалювання подій в одному просторі та часі. Здоровий глузд і раціональна сенсорно-моторна схема була основою голлівудського кіно» [Vogue, 2003, р. 108]. Але той фундаментальний шок, у який Друга світова війна занурила суспільство, вплинув, серед іншого, і на кінематограф, що призвело до кризи сенсорно-моторної схеми та кінематографічних кліше як її репрезентації, а також уможливило появу «образа-часу» як більш адекватної художньої стратегії змалювання (або, згідно з Ж. Дельозом, «створення») реальності [див.: Делёз, 2004].

«Образ-час», художнє втілення якого вперше подає себе в італійському неореалізмі, передбачає, на думку Ж. Дельоза, спробу пошуку художньої відповіді на перевизначення часу, тобто він знаменує собою відхід від канонічної диференціації часової протяжності екрану на минуле, теперішнє й майбутнє в бік того, що є при-

хованим, не до кінця актуалізованим. Отже, Ж. Дельоз вірить, що кінематограф, який оперує саме образом-часом, має змогу облаштовувати процеси актуалізації невидимих потенцій екранного простору [див.: Делёз, 2004].

Використання такого типу фундаментального кінематографічного образу фактично закриває питання про необхідність розрізнення реального й нереального в межах екранного простору. «Два способи існування, тобто, реальний і нереальний, тепер об'єднані в ланцюг, де реальне і уявне, дійсне і віртуальне женуться одне за одним, обмінюються своїми ролями й впадають у нерозрізнення» [Rushton, 2011, p. 131]. На думку Ж. Дельоза, «образ-час» розкриває потенції віртуального, які актуалізуються в екранному середовищі: це «середовище є віртуальною областю потенційної кристалізації» [Bogue, 2003, p. 123]. «Образ-час», отже, має здатність наочно демонструвати співіснування актуального і віртуального минулого, а також ті способи, у які віртуальне актуалізується: «момент, коли фактичне сьогодення і його власне віртуальне минуле співіснують, є видимими тільки в часових кристалах, призматичних відображеннях, у яких фактичне і віртуальне неможливо розрізнити, де кожне дзеркальне відображення актуалізує інше віртуальне дзеркальне відображення» [Bogue, 2003, p. 133].

Ж. Дельоз ілюструє свої думки згадками фрагментів з кінотворів Ф. Фелліні й М. Антоніоні. Наприклад, у картинах Ф. Фелліні спогади та мрії героїв, їхній ментальний світ подаються з максимальним наближенням до реальності, але «реальний світ нагадує видовище, і зрештою образи ментального, суб'єктивного, уявного світу й зображення фізичного, об'єктивного, реального світу мають тенденцію утворювати єдиний континуум взаємозалежних постановок» [Bogue, 2003 p. 110]. Зі свого боку М. Антоніоні насичує свої пейзажі «менталь-

ними аспектами, неначе реальність набуває дивної невидимої суб'єктивності» [Vogue, 2003 р. 110].

Тож погляди Ж. Дельоза вочевидь суперечать звичному розрізненню на внутрішнє й зовнішнє, коли йдеться про екранний простір. Так, суб'єкт має звичку до диференціації об'єктивної реальності та власних психічних надбань, життя відрізняється від поглядів на життя, дійсність нерідко є протиставленням дійсності психічній, але, як ми вже зазначили вище, у контексті філософського осягнення досвіду екрану французький філософ відмовляється від самої необхідності такого розрізнення, оскільки для нього споглядання екранної образності є більш складним і довершеним процесом, аніж процес звичного суб'єктивного сприйняття.

Можна навіть стверджувати, що Ж. Дельоз певною мірою наслідує ідеї Канта, які стосуються самого устрою сприйняття: психічний апарат людини має інструменти синтезу, що дозволяють формувати аудіовізуальні образи з навколишнього хаосу чуттєвих даних. Але французький мислитель фактично переносить трансцендентальну «схематику» кантівського суб'єкта «назовні», кудись у «проміжну сферу», якою виступає екранний простір. Саме тому, на його думку, візуальна сфера кінотвору має певну онтологічну перевагу, адже «кіно є симбіотичним конгломератом глядача й екрану» — під час споглядання між глядачем та екраном не існує розрізнення, дистанції, диференціації тощо [Rushton, 2011, р. 141]. Тож момент долучення до екранного досвіду передбачає діалектичне зняття окремих феноменів екрана й глядача, тобто утворення нерозривної єдності буття й сприйняття, поза якою, принаймні під час здійснення цього процесу, нічого не існує.

Отже, експлікація базових положень філософії кіно постструктуралістського гатунку (в її дельюзівському

варіанті) дійсно дозволяє побачити докорінні зміни в інтерпретації сутності екранного простору (пост)сучасності, які відбулися у другій половині ХХ століття й зберігають свою актуальність і нині. У межах цих теоретичних побудов усталена інтерпретація екранної образності відходить на другий план, внаслідок чого пасивна репрезентаційність як провідний атрибут візуального дискурсу екрану також втрачає свою значущість. Натомість екран набуває рис специфічного простору, де відбувається «дифузійний» процес спільного творення особливого екранного досвіду. У цьому процесі іманентні конститутивні «механізми» екранної візуальності водночас виступають у ролі «трансцендентальної схематики» для глядацької (квазі)суб'єктивності, тобто для тієї частини дельозівської «подвійності нерозрізненості», яка відповідає її суб'єктивній складовій.

Власне, окреслена таким чином онтологічна позиційність і функціональна специфіка екранного простору — уможлиблюють його сприйняття як певного інструменту для формування бачення реальності. Інакше кажучи, хоча дельозівська філософія кіно і є, можливо, «найтеоретичнішою» зі всього спектру постструктуралістської критики візуальної культури, але й вона доволі прозоро підводить нас до думки про те, що екранна образність, виходячи за межі своєї суто естетичної функції, не є простим відображенням навколишньої соціально-політичної й культурної дійсності.

Втім, без належної експлікації «іманентних» засад візуального дискурсу екрану такі автори, як Ж. Дельоз, все одно полишали б нас тільки з історично зумовленими формами візуально-мистецької репрезентації панівного соціального ладу, тобто це була б просто констатація якогось культурного релятивізму. Але специфіка (пост/нео)марксистського мислення (у будь-яких його

формах) полягає в тому, що його носії завжди роблять характерне виключення: вони ніколи жорстко не вписують самих себе й свої теорії у жодний релятивний історико-культурний контекст. Натомість такі теоретики розміщують свої діагностування у своєрідній «мета-позиції», виходячи з якої можна комфортно займатися викривальною роботою соціокультурної критики, а також проектувати бажане майбутнє людини та суспільства.

Але завжди лишається певна двозначність, яка щодо проблематики візуального простору кінотвору конкретизується у питанні про те, що ж було первинним у радикальній трансформації кінематографічної образності в ХХ столітті: об'єктивні історичні процеси чи все ж таки відповідна критична робота теоретиків? Виходячи з текстів авторів постструктуралістської спрямованості відповісти на це питання доволі важко, адже ці теоретики, з одного боку, наполягають (у кращих марксистських традиціях) на зумовленості будь-якої культурної «надбудови» певним соціально-економічним і політичним підґрунтям (і це підґрунтя є завжди об'єктивним, хоча й «ірраціональним» за своєю природою), але наче «підштовхують» своєю критикою об'єктивні закони історії у потрібному їм напрямку (напрямку кращого соціального устрою, тобто доброї пам'яті «світлого майбутнього»), намагаючись перетворити візуальний дискурс екрану з інструменту капіталістичного поневолення на один із революційних засобів звільнення людини.

Звичайно, що навіть не надто витончений аналіз загальної теоретичної позиції зазначених авторів свідчить про серйозні порушення у самій логіці їхніх висновків. Але у справі нашого локального дослідження важливим є інше. Не зважаючи на вихідні установки й загальне спрямування самі результати постструктуралістської критичної роботи прояснюють для нас важ-

ліві аспекти побудови екранного візуального дискурсу. Чи ж має право теоретик, заявляючи про тотальну історичну зумовленість будь-яких дискурсивних форм, «виривати» себе із свого ж власного історико-культурного контексту, є питанням, що в цьому разі виходить за межі нашого розгляду. Але дуже важливим є отримане розуміння того, що простір екрану дійсно може виступати інструментом формування бачення реальності.

## 2.2. Віртуальний простір як екран

Рухаючись далі у наших спробах з'ясувати специфіку екранного простору (на цьому етапі — з акцентом на його «конструктивістському» аспекті), ми маємо надати нашому розширеному розумінню поняття екрану ще більшої визначеності. Нагадаємо, що і на самому початку нашої розвідки, і в межах цього розділу ми вже зазначали про неможливість обмеження поняття екрану його «тривіальним» змістом. Обраний предметом спеціального дослідження феномен окрім врахування свого прямого значення розглядається нами як комплексне явище, а отже й термін, що фіксує його, являє собою повноцінне філософське поняття. Тому ми й наголошували на тому, що хоча аналітика трансформацій (пост)сучасного кінематографу та його теоретичних дескрипцій і є чи не найважливішим шляхом для вирішення поставлених перед нами завдань, але водночас ми завжди маємо пам'ятати, що екран як комплексний феномен перебільшує простір суто кінематографічної візуальності.

З огляду на такий підхід ми хотіли б зробити на-



ступний крок і долучути до наших «екранних експлікацій» розгляд феномена віртуального простору, аби продемонструвати у цьому зв'язку два ключові моменти. Перший полягає в тому, що віртуальність як специфічний атрибут, на нашу думку, органічно входить до «онтологічного устрою» екранного простору. А другий — це фактичність того, що філософськи осягнута віртуальність не є тотожною її усталеному, «буденному», тобто суто технічному розумінню. Йдеться про те, що теоретико-філософське поняття віртуальності охоплює не тільки й не стільки суто формальний бік «симулятивної реальності», але й фіксує її ідеологічне підґрунтя й специфічну «онтологічну структуру».

Саме ці аспекти віртуальності цікавлять вже згаданих нами мислителів постструктуралістського спрямування. І знов-таки: як би ми не ставилися до подібних теоретиків, було б вкрай необачно ігнорувати факт того, що віртуальний компонент комплексного феномену екрану постає у контексті постструктуралістських побудов — у доволі глибокому й теоретично продуктивному ракурсі. Але варто відзначити, що «ступень теоретичності» кожної конкретної постструктуралістської розвідки може значно варіюватися. Приміром, Ж. Дельоз, як ми показали вище, схильний саме до змалювання онтологічних засад віртуальності, тобто політичні проєкції цієї філософії — це більшою мірою справа «споживача» даного теоретичного продукту. Натомість інші автори можуть виконувати «викривальну» роботу своєї «лівоорієнтованої» філософії з більшим акцентом на ідеологічній складовій культурної візуалізації, причому вони можуть робити це «прямо», без будь-яких суто теоретичних манівців. Власне, саме останній тип досліджень і буде наразі перебувати у фокусі нашої уваги.

Одразу ж зазначимо, що у загальній «практичній»

спрямованості постструктуралістських діагностувань феномену віртуальної реальності нічого кардинально нового (у порівнянні з тим, що ми з'ясували раніше) немає, адже віртуальність тут часто пов'язується з так званою «біополітикою» й тенденційно представляється як черговий медіум влади, а також інструмент формування бажаного типу суб'єктивності. Отже, сучасне медіасередовище як *розширена форма екранного простору* в контексті таких досліджень являє собою фізичну платформу, на якій реалізується віртуальність як «метафізична» сукупність ідеології й «закадрових» технологій, що її обслуговують.

Тож повсюдне розповсюдження технологій біополітики слід у цьому разі розуміти ширше за «генетичні маніпуляції», яких начебто мають зазнати наступні покоління: їх варто сприймати як безпрецедентне втручання в суб'єктивне буття людини, тобто як те, що вносить докорінні зміни у людське сприйняття, а отже — і у взаємодію між глядачем і твором візуального мистецтва [Гройс, 2003, с. 183]. «Мистецтво стає біополітичним, оскільки починає використовувати художні засоби для того, щоб виробляти й документувати чисту активність; художня документація як форма мистецтва могла виникнути тільки в умовах сучасної біополітичної епохи, коли саме життя стало об'єктом технічної й художньої інтервенції» [Гройс, 2003, с. 181].

Якщо перебувати на зазначених теоретичних позиціях, то можна стверджувати, що в межах екранної культури (пост)сучасності відбулася «девальвація чистого споглядання», а отже саме віртуальний простір (у його постструктуралістському «ліво-орієнтованому» розумінні, яке ми окреслили вище) отримав статус ніби рупору «ідеологічної фантазії» (С. Жижек), чому не в останню чергу посприяло розповсюдження медіа-техно-

логій. Мистецтво, отже, зазнало певних трансформацій, переорієнтувавшись зі створення форм, що наповнюються якимись «позамирськими», трансцендентними сенсами, на «ідеологічно навантажене» відображення сьогодення. Інакше кажучи, воно перетворилося на своєрідний (пост)сучасний «культурний архів», що здебільшого репрезентує цінності й проблеми якоїсь соціальної «меншості» та забезпечує екранну «присутність певних історичних спогадів» [Гройс, 2006, с. 14].

У зв'язку з цим С. Жижек зазначає, що екран завжди «функціонує ідеологічно» (див. 2.3). Словенський мислитель також наполягає на тому, що екранний простір, з одного боку, віддзеркалює структуру психіки суб'єктів і взаємодію між ними, а з іншого — насичує свідомість образами-фантазіями, поза якими, як і поза реальністю, не існує нічого такого, з приводу чого ми могли б мати хоч якийсь досвід [див.: McGowan, 2007; McGowan, 2004; Жижек, 1999].

Згадавши такого відомого «лаканіанця», як С. Жижек, зазначимо принагідно, що концепція «стадії дзеркала», запропонована Ж. Лаканом (див. 2.3 і 3.1), попри нищівну критику як з боку психоаналітиків інших напрямків, так і фахівців у царині вивчення свідомості, для багатьох теоретиків кіно відігравала значну роль у ХХ столітті та ще й сьогодні багатьма вважається феноменом, що уможливлює існування досвіду екрана. Варто нагадати, що свого часу Л. Альтюссер надавав їй неабиякого значення і був першим, хто здійснив політизацію цієї концепції. Екран, за Л. Альтюссером, виконує для суб'єкта таку ж функцію, як і дзеркало для дитини на лаканіанській «стадії дзеркала»: через нього суб'єкт, власне, і занурюється в ілюзію власної суб'єктивності (згідно з Л. Альтюссером, це означає здійснення ідеологічної (само)інтерпретації суб'єкта) й стає частиною

соціального порядку — репресивного та обмежуючого [McGowan, 2007]. Екран також допомагає маскувати відчуття відсутності повноти, що супроводжує суб'єкта в реальному житті, примушуючи забути (принаймні тимчасово), що бажання неможливо задовольнити повною мірою: без такого «екранування» власної онтологічної неповноти людина після досягнення чогось бажаного завжди розуміє, що все одно «щось не так». Отже, віртуальність екранного простору завдяки своїй властивості «містифікувати» реальність, формувати суб'єктивність та «анальгізувати» негативні почуття людини слугує інструментом підтримки ідеології.

На думку С. Жижека, «ідеолого-фантазматична» складова екранної віртуальності є і (умовно) позитивним атрибутом останньої, адже вона допомагає глядачам примиритися з наявним соціальним порядком. Фантазія як складова ідеології дозволяє суб'єктові «уявити шляхи втечі з незадоволеності, викликані вимогами суспільного існування» [McGowan, 2007, р. 23]. Фантазії приймають найрізноманітніші форми: вони можуть бути як швидкоплинними спалахами у свідомості окремої людини, так і складними філософськими та релігійними системами. Зі свого боку віртуальне втілення фантазматичних комплексів на екрані пропонує споглядання нового, викривленого варіанту соціального всесвіту, що «дозволяє суб'єкту побачити іншу, недоступну насолоду» [McGowan, 2007, р. 23]. Кінематограф, отже, накопичує й репрезентує приватні фантазії, трансформуючи їх у публічні видовища та забезпечуючи невдоволену психіку уявним відповідями.

Слід також підкреслити, що навіть документальні стрічки, за логікою С. Жижека, сконструйовані саме на «ідеолого-фантазматичній» основі, адже екранна візуальність як така все одно в певному сенсі «поглинає» ре-

альне життя й переформатовує його. Екран притлумлює тугу за втраченою повнотою й створює ілюзію того, що омріяний образ життя і суспільного ладу не є принципово недоступним — він лише тимчасово відсутній, неначе «між суб'єктом і втраченим об'єктом існують просторові або часові бар'єри, але не онтологічні» [McGowan, 2007, р. 24]. Тож фантазматична віртуальність екрану примушує людину приймати неможливе за можливе, вона створює візуально-перцептуальні умови, у яких «суб'єкт сприймає себе як суб'єкта, що бажає» [McGowan, 2007, р. 24], але формує штучні об'єкти для цього бажання [див.: Тейлор, 2013, с. 20–32; McGowan, 2007].

До характеристик екранної віртуальності також належить можливість забезпечувати глядачеві отримання таких форм досвіду, які перевершують досвідну сферу будь-якого людського життя. Відома українська кінознавиця Ірина Зубавіна констатує, що «людина приречена повсякчасно обирати одну з наявних опцій цієї «програми» за принципом інтерфейсу користувача задля конструктивної взаємодії, узгодження діалогу. Внаслідок множинності девайсів, що оточують людину у щоденному бутті, діалог перетворюється на полілог» [Зубавіна, 2018, с. 16]. Тобто екран фактично дозволяє побачити людині будь-що: навіть те, з чим пересічний глядач у жодному разі не має шансів зустрітися в реальному житті. Водночас екранна віртуальна реальність дає глядачеві пережити ілюзію «глибинного бачення», коли глядач, занурений в екран, займає дещо зверхню позицію щодо героїв та їхніх проблем, неначе володіючи здатністю проникати крізь завісу явищ, щоб «побачити приховану структуру самої реальності» [McGowan, 2007, р. 34]. На думку деяких «кіно-мислителів» (наприклад, С. М. Ейзенштейна й Р. Арнгейма), особливість та велич кінематографу не варто зводити до його здатності

точно фіксувати й транслявати навколишню дійсність. «Фільм пропонує унікальні ідеї, які не може запропонувати жодна конкуруюча форма мистецтва, ідеї, які не мають нічого спільного зі здатністю кінематографа правдоподібно зображувати зовнішній світ» [McGowan, 2007, р. 31].

Тож чи не найпотужнішою здатністю екранної віртуальності є здатність «схоплення» й реконструювання внутрішнього сенсу фізичного та психічного життя. Устрій візуального простору екрану подібний до устрою психічної економіки суб'єкта: як і мислення, кіно має здатність створювати й проявляти зв'язки між ідеями та/або образами, фізичні «носії» яких можуть бути надзвичайно далекими (у всіх сенсах) один від одного в реальності. Отже, іманентна віртуальна структура екранного простору має здатність «відтворювати асоціативні патерни психіки» [McGowan, 2007, р. 31]. Тому можна говорити про те, що екранна віртуальна реальність підкорюється радше законам мислення, аніж законам зовнішньої реальності. Щоправда ми маємо знов-таки пам'ятати, що в цьому разі будь-яка «транцендентальна схематика» суб'єкта певним чином «екстерналізується», перетворюючись на внутрішню структуру віртуального простору екрану (що, власне, й надає такий теоретичній перспективі постструктуралістського характеру).

Отже, віртуальний простір екрану здатен формувати погляд глядача як змінений спосіб сприйняття реальності. Причому такий погляд у психічній економіці суб'єкта має особливий феноменологічний статус і уможливорює відмову від спроб об'єктивної оцінки соціальної дійсності. Погляд, сконструйований екраном, стає підґрунтям для примирення із суспільними порядками, інститутами й практиками. Дещо парадоксальним вигля-

дає те, що вплив трансформованого екраном погляду є засадничим для сприйняття реальності, але він не має самостійного онтологічного статусу в межах останньої, адже своїй появі та розповсюдженню він зобов'язаний віртуальному виміру. Але образ світу, який споглядається людьми, дійсно формується переважно через акт бачення, а отже погляд (у своєму розширеному сенсі) є однією із передумов, завдяки якій суб'єктивність формує об'єктивну структуру соціальної реальності, тобто свій власний людський світ.

Варто також відзначити, що, згідно з думкою постструктуралістських теоретиків, фантазматично-віртуальне наповнення екранного простору, розвиток якого стимулюється повсюдним розповсюдженням медіа-технологій, у межах (пост)сучасної культури виконує функцію деполітизації суб'єктів і формує серед них лояльність до ідеології, що панує [McGowan, 2007, р. 35]. Тобто ідеологічний фундамент віртуальності цілком здатен на те, аби екран перетворювався на інструмент деполітизації залучених до його простору суб'єктів, що становить у підсумку саме політичну мету. Цьому сприяє той факт, що занурення у віртуальне супроводжується специфічним задоволенням від *дереалізації*, яку можна розглядати як «фактичну імміграцію» [McGowan, 2007, р. 35].

Отже, виходить так, що в певному сенсі саме фантазія уможливорює існування ідеології, адже будь-яка система традицій та суспільних звичок вимагає підтримки, тобто легітимації з боку суб'єктів певної спільноти. І збереження наявної ієрархічної структури цієї спільноти, у чому завжди зацікавлені групи політичних, економічних і культурних гегемонів, стає доволі проблематичною справою без відповідного фантазматичного оформлення аргументів на користь такого збереження. «Соціальний закон вимагає покори суб'єктів, а ідеологія

служить виправданню цієї покори та її обґрунтуванню», але сама лише «чиста» система аргументації необхідності послуху ідеології залишає членів суспільства з почуттям незадоволеності [McGowan, 2007, p. 35]. І хоча загалом «мовчазна більшість» (Ж. Бодріяр) має схильність до звикання, себто до «узвичаєння» перманентного невдоволення соціальним устроєм і своїм місцем у ньому, але завжди є ті, хто здатен завдати шкоди стабільності панівних груп. Тому й для «мовчазної більшості», і для тих, хто готовий кинути виклик наявним соціальним практикам й інститутам, фантазматична віртуальність екрану слугує «знеболюючим», яке знищує потяг до рішучих змін і де(кон)струкції звичного образу життя.

Інтелектуальна культура західної цивілізації нагромадила чимало спроб формулювання систем теоретичних і створення практичних систем ідеального суспільного устрою. Втім, жодну з них не можна вважати бездоганною через утопічність стратегій налагодження співіснування суб'єктів, помилкові й суперечливі уявлення про природу людини та взаємодію між людьми, а також наявність ідей щодо налагодження суспільних інститутів шляхом — пригнічення людських прав і свобод. Неможливість окреслення й реалізації на практиці ідеального варіанту співіснування між людьми пояснюється фундаментальною невідповідністю між думками й реальністю, об'єктами та концепціями, що описують їх. Наприклад, Т. Адорно вважав ідеологію «формою мислення тотожності, яка у приховуючому й параноїдальному стилі раціональності невблаганно перетворює унікальність і множинність речей на симулякр, що витісняє за свої межі розбіжності в панічному акті виключення» [Eagleton, 1991, p. 126]. На думку цього мислителя, реалізація ідеї свободи в умовах капіталістичного устрою перетворюється на невдалу пародію, а



уявлення про те, що багатогранність існування феноменів може бути зведена до концепції, знищує їхню «унікальну матеріальність» [Eagleton, 1991, p. 126].

І саме фантазматична віртуальність екранного простору, повторимось, має приховувати будь-які ідеологічні дефекти, пригнічуючи «революційні імпульси» й доповнюючи конституційні недоліки, прогалини та обмеженість домінуючих систем за допомогою ідеологічно навантажених візуальних форм. «Ідеологія завжди є обмеженою, адже вона функціонує на рівні означального» [McGowan, 2007, p. 36]. А в межах (пост)сучасної культури означальне бере участь у процесах формування ідентичності завдяки трансляції через екран зразкових образів для (само)ідентифікації. Тому, з одного боку, екран пропонує глядачеві обмежений набір сценаріїв для самореалізації, а з іншого — поза екранними межами сьогодні взагалі не існує ідеології, адже «кожна система значень, отже, кожна ідеологія, страждає від дефіциту того, що існує за межами означального» [McGowan, 2007, p. 36].

Саме тому віртуальна екранна реальність (пост)сучасності ніколи не пропонує абсолютно довершених зразків або образів бажаного (бо інакше вона, мабуть, ставала би подібною до чогось на зразок пропагандистської машини тоталітарного суспільства, яка діє кричуще відкрито й неприховано). Наявний екранний простір натомість розгортає певні «віртуальні умови», у межах яких людина конструює уявні відносини з «неможливим об'єктом бажання; фантастичний сценарій забезпечує антураж, де бажання може локалізуватися, полегшуючи конститутивну невизначеність бажання» [McGowan, 2007, p. 37]. У такий спосіб перманентна тривога й невдоволеність перетворюються на джерело уявної насолоди.

Виходячи з таких позицій «ліво-орієнтована» критика західної культури сприймає класичний голлівудський кінематографічний наратив як такий, що є сконцентрованим на інвестиціях саме у вимір фантазій, адже останні, як ми з'ясували, сприймаються в цьому разі як маскувальні засоби для панівних ідеологем. До того ж вважається, що ці візуально-фантазматичні наративні форми самі провокують подальше фантазування суб'єктів навіть після їх виходу з процесу споглядання кінотвору. І це незважаючи на те, що «кінематографічна фантазія залишається ілюзією виходу за межі символічного закону й ідеології, вона залишається повністю розчиненою в її межах» [McGowan, 2007, p. 37].

Тож психіка, занурена у віртуальність екранного простору, отримує все ж таки лише ілюзію досвіду практик, які є трансцендентними щодо наявного соціального порядку. Водночас сучасний інтерпретатор творчості С. Жижека, Т. МакГован (Todd McGowan) звертає увагу дослідників сучасної західної культури на доволі цікаву особливість фантазматичного кіно-наративу: «з одного боку, образ позамежного [буття] обманює суб'єкта, змушуючи його думати, що у нього є доступ до задоволення, принципово недосяжного для нього, але з іншого — фантастичний сценарій демонструє надмірну насолоду, властиву процесу функціонування певного соціального порядку» [McGowan, 2007, p. 37].

Саме цей амбівалентний характер візуального наративу кінематографу забезпечує відчуття спокою (примирнення з існуючим соціальним порядком) та збудження (бажання володіти, приборкати) і тривоги (через фундаментальну неможливість приборкання й володіння), що дозволяє занурити глядача в ілюзію різноманіття повсякденного життя. Фантазія, отже, обіцяє занадто багато, набуваючи форми сумнівного надлишку,

який уможливорює існування панівної ідеології. Водночас такі «одвічні революціонери», як С. Жижек, схильні бачити у віртуальності кінематографічного дискурсу ще й можливості для певної «роботи звільнення», омріяної філософами марксистського спрямування: «Хоча фантастичний вимір кіно часто працює ідеологічно, він здатен підірвати функціонування ідеології, оголюючи травмуючий надлишок, який є центральним для ідеології, і існування якого ідеологія не може визнати публічно» [McGowan, 2007, р. 37]. Виходить, що різні типи кінематографічної нарації можуть по-різному використовувати зазначений надлишок: класичний голлівудський наратив подає фантазматичну надлишковість кінематографу у вигляді «рожевих мрій», заспокоюючи глядача й заповнюючи ідеологічні прогалини, але роботи режисерів-авангардистів можуть виконувати прямо протилежні функції. Саме тому авангардні кінотвори зазвичай вважають викликом панівним ідеологічним схемам, адже в них фантазматичний надлишок може бути прочитаний як заклик проти сталого порядку.

Оманливість ідеології полягає ще й у тому, що вона видає себе за «нейтральну зону, вільну від задоволення» [McGowan, 2007, р. 38]. Незважаючи на цей образ, який ідеологія має повсякчас штучно відтворювати, вона дійсно спирається на різноманітні типи задоволення, причому і на такі, підтримку яких вона не може визнати: «нейтральність ідеології є необхідною фікцією, якби вона визнала здійснення своїх власних інвестицій в насолоду, вона б втратила свою претензію на нейтралітет, свій статус нейтральної основи, завдяки якій суб'єкти знаходять сенс» [McGowan, 2007, р. 38]. У цій перспективі розгляду можливість ідеології діяти публічно й відкрито трактується як така, що забезпечується саме образом ідеології як царини нейтральності, що створена в

ім'я абстрактного «суспільного блага» [McGowan, 2007, р. 38]. Зі свого боку візуальний дискурс кінематографу здатен унаочнювати цю дезорієнтуючу роботу ідеології завдяки тому, що він трансформує фантазію в суспільне надбання, оголюючи оманливі ідеологічні претензії та «виявляючи надмірну насолоду, яка забарвлює обіцяний нейтралітет» [McGowan, 2007, р. 38].

Іншою важливою фігурою підтримки ідеології є фігура бажання, що за своєю природою не є чистим бажанням, але завжди є «бажанням чогось». На думку таких теоретиків, як С. Жижек, відчуття відсутності повноти також змушує суб'єкта долучатися до підтримки суспільних інститутів і підкорюватися вимогам символічного порядку. «Коли істота стає суб'єктом завдяки своєму входженню у мову, потреба перетворюється на бажання; на відміну від потреби, яка може бути безпосередньо задоволеною шляхом отримання об'єкта потреби, бажання орієнтується на Іншого і те, що Він бажає» [McGowan, 2007, р. 69]. Це означає, що структура бажання є значно складнішою за структуру потреби, адже саме бажання передбачає певні соціальні конститутиви [див: McGowan, 2004; McGowan, 2007; Žižek, 2004].

У контексті ж нашої розвідки важливим є те, що між так інтерпретованою фігурою бажання й фігурою погляду існує тісний зв'язок: «у досвіді бажання погляд залишається відсутністю, що мотивує, він запускає рух бажання, але залишається неможливим об'єктом у полі зору» [McGowan, 2007, р. 69]. Фактично це означає, що сучасний глядач є залежним від віртуального простору екрану, який пропонує своєрідний «антураж» для форму(лю)вання фантазій, адже досвід, який можна пережити в реальному житті, є більш обмеженим, аніж досвід екрану. Занурення в аудіовізуальну магію екранного світу дозволяє мінімізувати почуття відсутності,

яке переслідує (пост)сучасних суб'єктів, а необхідність відчувати бажання, що проголошується з екрану, забезпечує глядачів «можливістю усвідомити й прийняти свою позицію як тих, хто бажає» [McGowan, 2007, р. 69].

Аналізуючи теорії постструктуралістського гатунку, іноді видається, що в концепціях таких авторів, як Ж. Лакан і С. Жижек, саме існування бажання вказує на незадоволеність суб'єкта соціальним порядком, тобто воно маніфестує себе в полі суб'єктивності як результат підпорядкування людини соціальним вимогам [McGowan, 2007, р. 79]. Звичайно, що це є відлуння фройдистських теоретизувань із марксистським «присмаком», але ж згідно з такою логікою, якщо ідеальний порядок існував би, то його втілення у реальність, мабуть, призводило б до зникнення феноменів фантазії й бажання взагалі. Оскільки це є очевидно абсурдним припущенням, то ми повинні обмежувати наш соціально-критичний пафос й не впадати у крайні форми «біологічного антиредукціонізму». Хоча знов-таки — у межах постструктуралізму такі погляди стають цілком можливими саме через розглянуту нами інтерпретацію феномена бажання, що фактично перетворюється тут на суто соціальний конструкт. Тому теоретик відповідної спрямованості, ймовірно, відповів би нам, що в ідеальній соціальній ситуації може зникнути ідеологічно ангажоване бажання, але все одно залишаться суто людські потреби [див: Лакан, 2009; Жижек, 1999].

Що ж, у будь-якому разі, завершуючи дану структурну частину нашої розвідки, ми вкотре підкреслимо важливість звернення до розглянутих нами теорій. Постструктуралістські діагностування візуальної складової (пост)сучасної західної культури дозволили побачити нам феномен віртуальності не лише як суто технічний аспект сучасних технологій, але як складне ідеолого-

фантазматичне утворення, яке «закадрово» зумовлює конкретний формальний зміст візуального дискурсу екрану. Ми з'ясували також, що віртуальність екранного простору володіє специфічною амбівалентністю, яка дозволяє екрану (у його розширеному розумінні) виконувати не тільки «візуально-містифікаційну» роботу з обслуговування панівних ідеологічних схем, але й у разі потреби ставати ефективним інструментом для викриття внутрішньої структури механізмів ідеологічного впливу на суспільство.

Якщо ж зробити «крок у бік» від суто соціально-критичного аспекту постструктуралістських теоретизувань й звернутися до теоретико-філософських результатів, то найцікавішим здобутком, на наш погляд, буде отримане тут розуміння того, що віртуальний простір екрану є дуже своєрідним «топосом», який постає як поле, де панують «екстерналізовані трансцендентальні схеми». Ця «іманентна екранна схематика» і є тим, що формує суб'єктивність глядача та створює спектр перспектив, у яких суб'єкту являє себе навколишній світ і соціальна реальність. Тож після з'ясування цих фундаментальних для нашої фокусної проблематики положень надалі детальніше розглянемо декотрі з їх окремих аспектів.

### 2.3. Гра реальності в екранному наративі: культурні мутації на піку технічного прогресу

У цьому пункті нашого дослідження спробуємо висвітлити деякі нюанси онтологічної позиційності екранного наративу з огляду на культурні трансформації

(пост)сучасного суспільства (з його дигітальним «медіа-бекграундом»). Розпочинаючи таку конкретизуючу роботу, насамперед зауважимо, що аналітика й дескрипція процесів, що відбуваються у (пост)сучасній західній культурі, наразі взагалі неможливі без занурення у матеріал, який транслює екран і сприймає глядач. Тобто актуальність й повсякчасне розширення відповідних досліджень навіть не потребують додаткового обґрунтування. Але результати таких досліджень екранного простору та його глибинних онтологічних засад роблять наочною певну функціональну амбівалентність: з одного боку, візуальний дискурс екрану здатен «схоплювати» й відтворювати образи та структури, які існують у реальному житті, а з іншого, як ми показали перед тим, він є потужним «конструктивістським», «містифікаційним» засобом, а отже сам може провокувати виникнення нових, безпрецедентних явищ у полі соціального життя за рахунок впливу на глядацьку свідомість.

Сучасні глобалізаційні процеси тільки посилюють ці властивості екрану, адже технічно розширений екранний простір ХХІ століття є цариною не тільки зустрічі й комунікації окремих суб'єктів, але й полем доти безприкладної «дифузії» цілих культур. Причому ситуація іноді виглядає доволі сюрреалістичною, адже частина населення Землі все ще фактично існує в умовах «премодерної» цивілізації, ідеологічно й культурно далекої від решти постмодерного світу. Але й для премодерних, і для постмодерних спільнот дигітальне середовище сучасного екрану є ідентичним у сенсі впливу його структур на суб'єктів екранного досвіду. Отже, навіть для країн і регіонів, де фактичне життя людей та рівень їхньої фізичної свободи є нескінченно далеким від «трансгресивного» досвіду пересічної західної людини «середнього» класу, екранні наративи все одно мають

значення, яке важко переоцінити [див.: Бауман, 2008].

Окрім візуального матеріалу, який суб'єкт сприймає безпосередньо у реальному житті, психіка сучасної людини заповнюється, формується й скеровується численними віртуальними образами та життєвими сценаріями, які реконструюються й презентуються в екранних нараціях. Суб'єкт й екран настільки «дифундивно» пов'язані у повсякденних практиках ХХІ століття, що теоретики (пост)сучасної культури, як ми вже бачили, часто взагалі не вважають за потрібне розглядати феномен екрану з боку його суто технологічних складових. Навпаки, значну частину досліджень візуального виміру актуальної культури присвячено саме соціальному підґрунтю, ідеологемам і культурним кодам, які транслює екран. Тож для глядача екран сьогодні є цариною формування сенсів реального життя, саме у цьому розумінні деякі дослідники взагалі вважають постмодернізм візуальною епохою: «роз'єднану й роздроблену культуру, яку ми називаємо постмодернізмом, найкраще представляти та розуміти візуально, так само, як краще за все дев'ятнадцяте століття було репрезентовано в газетах і романах» [Mirzoeff, 1999, p. 2].

Говорячи про характерні культурні атрибути сучасності варто також відзначити, що «однією з найяскравіших особливостей нової візуальної культури є зростаюча тенденція до візуалізації явищ, які самі по собі не є візуальними» [Mirzoeff, 1999, p. 5]. Тобто це означає, що (пост)сучасна «гра реальності» здійснюється саме через технологічні можливості формування візуальних образів того, що у попередній історії культури не могло мати візуальної репрезентації в принципі. Крім того, наявна культура формує у сучасних суб'єктів звичку до миттєвої реакції на візуальний контент, а отже його переважно несвідому (і лише зрідка — свідому) інтерпретацію.



Також екранний простір (пост)сучасної культури здійснює безпрецедентне унаочнення тих явищ й аспектів життя, які впродовж тривалого часу були «приватною справою» суб'єкта: сни, фантазії, мрії тощо — все це наразі отримує приголомшливу репрезентованість у межах візуального дискурсу екрану.

Повертаючись до теоретичних діагностувань онтологічного статусу екранної реальності нагадаємо, що такі філософи, як Ж. Дельоз і С. Жижек, у цьому зв'язку рішуче наголошують на тому, що кінематограф не є цариною, що виробляє самі лише ілюзії, натомість віртуальний простір кінематографічного екрану продукує особливий тип реальності, яка навіть перевершує реальність фізичну (див. 2.1). Водночас позиція С. Жижєка є радикальнішою, аніж позиція Ж. Дельоза, адже словенський мислитель вважає, що реальність як таку взагалі неможливо повністю відокремити від фантазії. Саме тому для мисленників подібного типу майже не існує феноменів і тверджень, які б не були вписані в той чи інший ідеологічний дискурс. Тож досягнення фантазматичної образності екрану (за такою логікою) не виводить глядача за межі реальності, але навпаки — допомагає йому вперше по-справжньому цю реальність побачити й відчути. Тому справа полягає в тому, аби за допомогою дискурсу цього типу створювати реальність «правильно». Для С. Жижєка така «правильність», вочевидь, означає рішуче пручання екранної реальності панівній ідеологічній системі. Але якщо на даному етапі об'єктивно неможливо реалізувати таку трансформацію візуальної культури повною мірою, то потрібно, аби певний прошарок авангардних митців хоча б почав використовувати екранний простір як інструмент викривальної контр-дії щодо наявного соціально-політичного ладу [див.: Делёз, 2004; Жижек, 2002].

Отже, для С. Жижека адекватне розуміння соціального буття та навіть психічної сфери людини є неможливим без врахування ідеологічної складової: будь-які можливі й наявні реальності, на його думку, пронизані ідеологіями, завдяки ідеологіям вони структуруються, визначаються й переживаються [Rushton, 2011, p. 149]. Для цього філософа не існує позиції або стану, який уможливив би існування й теоретизування поза впливом певного типу ідеології. Згідно з таким поглядом, все, що є позбавленим впливу ідеології, фактично є позбавленим реальності. Парадоксальним чином (з огляду на значення «лаканіанських» теоретизувань для С. Жижека) позаідеологічні явища й елементи входять до поняття «Реального» Ж. Лакана: таке Реальне наповнюється тим, що знаходиться поза межами реальності, як ми її знаємо, а отже — і поза межами будь-якої ідеології [Rushton, 2011, p. 149]. Лаканівське Реальне не може бути захопленим, досягнутим або символізованим за допомогою розуму, який занурений у реальність. Тобто «зустріч» реальності й Реального, на думку французького мислителя, є принципово неможливою, адже Реальне та реальність посідають різні онтологічні позиції, забезпечуючи одне одну межами [Rushton, 2011, p. 149].

Власне, кіноаналіз С. Жижека є зразком (пост)марксистської критичної теорії, націленої на «демонтаж» концепції «помилкової ідентифікації», яка свого часу слугувала вичерпною характеристикою взаємодії глядача й екрана і фактично домінувала у відповідних культорологічних дослідженнях в період з 1970-х до 1980-х років [Rushton, 2011, p. 149]. Зазначена концепція ідентифікації передбачала ситуацію занурення «довірливого» суб'єкта в ідеологічний самообман, нав'язаний екраном, зосереджуючись на інвестиціях

психічної енергії глядача в образи героїв класичного голлівудського кіно, які не мають до пересічної людини ніякого стосунку. На противагу цьому типу кінотворів, що орієнтуються на масового глядача, теоретиками «помилкової ідентифікації» проголошувалася необхідність створення екранного наративу, який знищив би звичку до нерелевантного самоототожнення й уможливив формування нового типу глядачів — «емансипованих суб'єктів» [Rushton, 2011, p. 150].

Якщо дивитися на ці теорії «загалом», то спрямованість на звільнення суб'єктивності глядача зберігається в обидвох варіантах критики. Ключова відмінність полягає тут, так би мовити, у «глибині підозри», тобто в інтерпретації процедур ідеологічного ангажування. Теорія «помилкової ідентифікації» є в цьому плані менш «параноїдально», адже працює на формальній «поверхні» екранної нарації. Натомість постструктуралістська критика (скажімо, у варіанті структурного психоаналізу Ж. Лакана та його інтерпретації С. Жижеком) передбачає, що вже саме сприйняття глядача є ідеологічно деформованим. І деформує його не конкретний жанр кінематографа, але віртуальна (або ж «ідеолого-фантазматична») складова західної культури загалом. Отже, заперечення людської свідомості як принципово ідеологізованої є (у контексті такої критики) запереченням людської реальності як такої. Звідси ми і отримуємо це доволі цікаве («розширене» й соціально зумовлене) постструктуралістське розуміння реальності. Наприклад, описуючи «стадію дзеркала», Ж. Лакан наголошує на тому, що суб'єкт осягає свою причетність до реальності через розвиток уявної взаємодії з нею [Rushton, 2011, p. 150]. Але вже сама гра фантазії для таких теоретиків, як ми вже це неодноразово могли побачити, є полем, у якому діють «силові лінії» соціально-ідеологіч-

них схем. Тож зі свого боку й С. Жижек використовує цю ідею в аналітиці кіно, оскільки для нього фантазування також не становить чогось на зразок відхилення від норми реальності, а навпаки — є шляхом її сприйняття й засобом її структурування.

Продовжуючи експлікацію важливих для нашої розвідки нюансів постструктуралістської критики західної культури, ще раз відзначимо, що в межах останньої «унаочнення» факту існування реальності відбувається саме через її вписування в людські фантазійні координати. Згідно з такими поглядами, ментальний апарат людини не володіє інструментами, що забезпечували б абсолютно об'єктивне сприйняття й пізнання навколишньої дійсності, оскільки обидва процеси (сприйняття та пізнання) перебігають на тлі фантазійної роботи свідомості. Тож і зумовлені панівною ідеологією фантазматичні утворення, які становлять невід'ємну складову психіки людини, не є «викривленнями» реальності у власному сенсі цього слова. Ба навіть більше, вони виступають «конститутивним середовищем» реальності, адже «єдиний контакт людей з реальністю є ідеологічними, опосередкованими ідеологією» [Rushton, 2011, p. 150].

Тому в цій перспективі помилковими виглядають теорії, що передбачають наявність у суб'єкта інструментів і стратегій, які дозволяють або остаточно знищувати ідеології, або мислити поза ними. Повторимо: ідеологія тут не є варіацією хибного мислення, або «ілюзорною репрезентацією дійсності, радше ідеологія є самою дійсністю, яка має розумітися як ідеологічна, — ідеологічною є соціальна дійсність, саме існування якої передбачає не-знання з боку суб'єктів цієї дійсності, не-знання, яке є сутнісним для цієї дійсності» [Жижек, 1999, с. 28].

На думку С. Жижека, навіть іронія, яка нерідко вважається елементом спротиву панівним парадигмам

і системам мислення, у (пост)сучасному світі виявилася поглинутою ідеологією: «цинічна дистанція, сміх, є частинами гри; правляча ідеологія не повинна сприйматися всерйоз або буквально, неначе вона вже врахувала той факт, що ми ставимося до неї скептично, і реорганізувала свої дискурси» [Eagleton, 1991 р. 40].

Загалом же ми знов хотіли б дозволити собі певне порівняння й звернути увагу на те, що теоретизування С. Жижека в певних аспектах «резонують» з ідеями критичної філософії Канта, причому не тільки в питанні обмеженості людського сприйняття, але й у концептуальних фігурах *речей-для-нас* і *речей-самих-по-собі*. Можна помітити, що в межах теорії С. Жижека речі поза впливом ідеологій є недоступними для пізнання так само, як і речі-в-собі в системі Канта. Тож поза всесвітом, що піддається осягненню розумом суб'єкта, залишається царина принципово непізнаваного — Реальне (у термінах Ж. Лакана), тобто те, що «не може бути символізованим або репрезентованим, отже, воно знаходиться за межами уявного й символічного» [Rushton, 2011, р. 152].

У цьому пункті можна також помітити й розбіжність з теорією Канта: єдине твердження, яке можна висловити щодо царини *речей-у-собі*, це твердження, що ця царина існує. Але в теорії Ж. Лакана суб'єкт все ж таки має можливість зустрічі з цариною Реального, хоча він і не може повноцінно осягнути її та додати цей досвід до скарбнички свого життєвого досвіду напряду. Але саме з виміру Реального лунає голос позамежного, що обіцяє суб'єкту надзвичайну насолоду.

Отже, до реальності, на відміну від лаканівського Реального, можна мати доступ, можна сприймати й розуміти, описувати й деталізувати її в уявленнях, адже вона, як і феномени в системі Канта, є доступною для людського споглядання. Але вкотре зауважимо:

реальність для такого марксиста-постструктураліста, як С. Жижек, неодмінно «створюється й підтримується фантазійними конструкціями ідеології» [Rushton, 2011, р. 154]. І якщо ми не ладні погоджуватися з цим положенням повністю (принаймні з жорсткістю його ідеологічної прив'язки), то все ж таки маємо визнати, що фантазія як фундаментальна людська здатність дійсно здатна виконувати функцію структурування нашої реальності. Не в останню чергу — завдяки насиченню людської психіки бажаннями, сенсами й значущістю.

Можна також помітити, що в теоріях Ж. Лакана й С. Жижека фантазія залишає межі приватної сфери суб'єкта, маючи сутнісний зв'язок з виміром інтерсуб'єктивного й символічного: «уявне передбачає зв'язок між суб'єктом та його образом, але образ суб'єкта завжди розчинений у символічному дискурсі, який має вирішальне значення для підтримання цього образу в уявному» [Rushton, 2011, р. 154]. У цьому контексті артикуляція фантазійно генерованих бажань, їхня циркуляція та обмін постають підґрунтям для соціальної взаємодії. Загалом же те, що «реальність соціального світу визначається інтерсуб'єктивністю» — це ідея, яку С. Жижек запозичує у А. Кожева (згадаймо: жінка бажає не чоловіка, вона бажає його бажання) [див.: Rushton, 2011, р. 154; Кожев, 2003].

Але варто пам'ятати, що досягнення взаємодії між суб'єктами в концепціях Ж. Лакана й С. Жижека є неможливим без аналітики поняття погляду. Саме погляд вважається ядром перетину символічного й уявного, саме він «розташовує уявний об'єкт у вимірі, який складається з символічного» [Rushton, 2011, р. 156]. Сутнісно ж погляд, на думку зазначених мислителів, є проекцією суб'єкта як такого, що потребує споглядання Іншого. Насолода тут вважається здатністю бути пасив-

ним, здатністю забезпечувати Іншого можливістю бачити себе, робити себе об'єктом для зору. Перша зустріч з таким досвідом, на думку Ж. Лакана, відбувається ще на «стадії дзеркала»: дитина впізнає в собі того, на кого хтось дивиться начебто відчуженим поглядом, і зрештою розуміє, що той, хто споглядає, та той, кого споглядають, — це і є вона сама. [див.: Лакан, 2009; Lacan, 1988; Lacan, 1992; Lacan 1998]

Як ми вже показували це раніше, теоретизування С. Жижека передбачають, що існування й вплив ідеологічної фантазії, яка зокрема транслюється через екран, слід сприймати як «позитивну структуру або структуру, що визначає реальність, у якій ми живемо» [Rushton, 2011, p. 165]. Вона не є злом або опозицією щодо справжнього життя, але невід'ємною складовою реальності. Ба навіть більше. С. Жижек пропонує нам прийняти той факт, що поза ідеологічною фантазією *людського* не існує взагалі. Тож визнання можливості життя та його кінематографічного «дзеркала», які були б вільними від впливу будь-яких ідеолого-фантазматичних утворень, С. Жижек проголошує тотожним свідомому зануренню у міф і кваліфікує як відмову від об'єктивної оцінки сутності (пост)сучасного світу. На думку словенського мислителя, боротьба за природу реальності завжди відбувається на території ідеологічної фантазії: «одну ідеологічну фантазію може спіткати занепад, але її місце займе інша» [Rushton, 2011, p. 170].

Отже, цей локальний розгляд дозволив нам отримати доволі чітке уявлення про «розширене» й соціально зумовлене постструктуралістське розуміння реальності. І навіть не приймаючи всю повноту викривального пафосу й кричущу політизованість інтерпретацій, характерну для цього типу теорії, ми не можемо не визнати, що «іманентна» структура візуального дискурсу екрану

дійсно становить не просто тривіальний набір схем для побудови стандартних кінонарративів. Тож ми цілком погоджуємося з тим, що «екстерналізована трансцендентальна схематика» у поєднанні з соціально зумовленим фантазматичним комплексом формує унікальний онтологічний «топос», яким є екран у його широкому філософсько-культурологічному розумінні. Якщо позначати цей «топос» саме як специфічну форму реальності, то слід визнати, що така реальність є історично унікальним явищем. А сучасні цифральні медіа-технології, які дозволяють нескінченно максимізувати візуалізацію всіх мислимих і немислимих аспектів нашого буття, лише інтенсифікують та розширюють простір цього віртуального світу, розгортаючи навколо людини інтенсивну «реальнісну гру». Тож у наступному підрозділі нашого дослідження ми вважаємо за доцільне розглянути абрис філософського осмислення деяких технічних аспектів зазначеної гри.

#### 2.4. Сучасні технології формування екранних реальностей різних варіацій: віртуальної, доповненої, змішаної

Завершуючи наш розгляд екрану як засобу творення реальності (або навіть як простору розгортання цілої «гри реальностей») ми маємо зазначити, що після окреслення обрисів загальних онтологічних засад та «іманентної механіки» візуального дискурсу екрану, тобто після суто філософської роботи над цим феноменом, звертання до технічних аспектів процесу розширення



меж і форм екранної віртуальності не виглядає ні легкою, ані взагалі такою вже необхідною справою. До того ж, на нашу думку, розповсюдженою проблемою багатьох сучасних теоретизувань з приводу «постіндустріального» стану західного суспільства, у яких йдеться саме про осмислення його матеріально-технічного фундаменту, є недостатність, власне, самої «філософічності». Навіть якщо певні розвідки виходять під маркою саме філософських досліджень, то нерідко вони переважно виявляються просто фіксаціями якихось характеристик наявного суспільного становища й щонайбільше — відносно якісною соціологічною (або ж «соціологічно-подібною») дескрипцією. І це не має дивувати, адже вийти на рівень теоретико-філософського осягнення новітніх явищ, які мають насамперед технологічне підґрунтя, є доволі складним дослідницьким завданням.

Тож і ми зі свого боку не станемо зазіхати на якісь надскладні та недоречні з огляду на характер нашої розвідки завдання, а зосередимось на нюансуванні онтологічної специфіки новітніх форм екранної віртуальності. Розмову ж про ці форми ми почнемо зі згадки про творчість Джона Ф. Саймона-молодшого, адже саме вона, на наш погляд, є ідеальною ілюстрацією синтезу мистецьких, філософських, культурних і естетичних практик, водночас являючи собою виклик царині установлених естетичних канонів, які сьогодні начебто мають якось приборкувати експансію до своїх теренів технологій VR, AR і MR (англ. Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality). Використовуючи дигітальні алгоритми, згаданий «митець новітніх медіа» оживляє абстрактні середовища: «алгоритмічні формули диктують естетичний вигляд творів: код і зображення складають дуальність, яку можна описати як віртуальну і актуальну» [Zdebik, 2019, p. 107].

Розмірковуючи над такими (пост)сучасними феноменами, як творчість Джона Ф. Саймона-молодшого, можна дійти думки про те, що розвиток технологій, з одного боку, уможливив появу нової форми естетичної реальності, а з іншого — створив вигідні умови для емпіричної перевірки філософських уявлень про природу віртуального, що ґрунтувалися на ствердженні «дуальності віртуального й фактичного» [Zdebik, 2019, p. 107].

І сучасний стан взаємозалежності між глядачем і технологіями VR, AR і MR змушує, на наш погляд, відмовитися від неодмінної прив'язки до різноманітних теоретичних аспектів згаданої дуальності. Саме тому, як видається, деякі дослідники феномену екрану пропонують наразі диференціювати онтології віртуального й реального без їх протиставлення, але з урахуванням природи процесу обміну контекстами, який безперервно здійснюється між віртуальним і реальним: «віртуальна реальність є онтологією завдяки відносинам, які існують між акторами й спостерігачами систем» [Forte, 2007, p. 404]. Отже, буття сучасного екрану/дисплею не є обмеженим самою лише формою інтерфейсу — воно накопичує смисли, «примножує змісти» й привертає до них увагу нових аудиторій, зберігаючи прив'язку до соціально сформованої смисло-образної системи як до свого конститутивного ядра [Forte, 2007, p. 401].

Відзначимо також, що окрім критики диференціації віртуального і реального теоретики (пост)сучасних екранних форм пропонують перегляд усталених понять тіла, організму та спільноти. Роблять це вони з тієї причини, що, по-перше, для сьогоденного суб'єкта дигітальний вимір є частиною середовища, у якому він існує (тож практики взаємодії із собою та Іншим також доповнюються новими гранями), а по-друге, елементи, з яких формується ідентичність, одночасно співіснують,

на думку зазначених теоретиків, не у двох, а у трьох вимірах: «органічному, техніко-віртуальному й текстурально-культурному» [Forte, 2007, p. 404].

Характерною особливістю візуальної культури (пост)сучасності також є те, що можливості, якими диґітальна культура забезпечила (пост)сучасне мистецтво, фактично сприяють зникненню класичного зв'язку між художником, мистецьким артефактом, який він створює, і тим, хто долучається до споглядання мистецького артефакту в акті сприйняття односпрямованого потоку «художнього повідомлення». Тому нові естетичні концепції описують художні процеси, де кожна фігура зі згаданої трійці є автономним утворенням. Художник, який створює на-вколишнє середовище, вже не є «власником» творів мистецтва: він опікується радше переносом свого «генеративного простору» до нових культурних і творчих полів. Спостерігачі ж (або «споживачі» мистецького «продукту»), починаючи з віртуальних мистецьких платформ, потенційно мають можливість будувати власні творчі шляхи на цій основі (причому ці шляхи іноді можуть бути зовсім несподіваними й встановлювати нові творчі відносини з творами мистецтва, що становили своєрідну «точку відштовху») [див.: Zdebik, 2019].

Беручи до уваги низку вагомих змін, які супроводжують доповнення мистецтва диґітальною складовою, дослідники екрану пропонують критичний перегляд концепцій, що описують нові мистецькі практики. І це цілком зрозуміло, адже диґітальні естетичні теорії сьогодні мають аналізувати обумовленість екранних продуктів залежністю від інформації (образи екрану є «вибірковим розкриттям неявної інформації, а інформація є вибірковим розкриттям неявного досвіду», Лора У. Маркс), їхню «аніконічність» (репрезентація образів, що не містять впізнаваних символів), а також

динаміку, яка народжується на екрані в точці зустрічі віртуальних ідей і реальних феноменів [Zdebik, 2019, p. 108].

Дослідники впливу, який VR, AR і MR чинять на інтелектуальне життя, також підкреслюють: «Дещо дуже важливе відбулося у світі мистецтва наприкінці ХХ століття. У свідомості споживача інформації часові й просторові осі інформації деформують зміст і форму художнього твору. [Глядач], сприймаючи художній твір, звільняється від умовностей аудіовізуальної форми. Вони починають вільно переміщатися в його уяві завдяки дивовижній здатності людського мозку об'єднувати ретельно розроблені елементи предметів, змісту й форм у фантастичний і невидимий патерн думок, снів й уяви» [Thwaites, 2001, p. 268]. Враховуючи з'ясовані нами раніше характеристики віртуальності, підкреслимо, що не екран уможливив появу віртуальності: вона завжди супроводжувала розвиток західної культури й суспільства загалом, але екран створив «інтерактивну версію віртуальності» [Mirzoeff, 1999, p. 91].

Нагадаємо, що у першому розділі нашого дослідження ми, серед іншого, змальовували залежність традиційного мистецтва від філософії й суспільного визнання, а також спроби мистецьких середовищ встановлювати (а іноді й навпаки — усувати) дистанцію між своєю творчістю і актуальною соціальною проблематикою. Але варто розуміти, що в (пост)сучасних реаліях все відбувається трохи інакше: це теоретики мистецтва змушені «наздоганяти» нову, віртуалізовану реальність. Тому не дивно, що у спробах схопити «нерв» актуальної культури теоретики охоче звертаються до здобутків постструктуралістської думки (не дивують такі звертання ще й тому, що цілком переконливою виглядає думка про наявність прямого впливу постструктуралістських теорій

на специфіку (пост)сучасного мистецтва, про що ми вже зазначали на початку цього розділу). Отже, виходить так, що концептуалізації того-таки Ж. Дельоза доволі органічно вмонтовуються в аналітичну роботу нових поколінь теоретиків віртуального простору (пост)сучасної культури. Причому філософські метафори Ж. Дельоза застосовуються навіть до опису «художніх об'єктів, які він не зараховував чи не міг зарахувати до свого репертуару прикладів» [Zdebik, 2019, p. 37].

Наприклад, відома «ризوما» — одна з метафоричних фігур (пост)сучасної реальності, що свого часу була введена у філософський обіг Ж. Дельозом — і зараз доволі активно використовується в аналітиці нової екранної/дисплейної реальності. Ця метафора, зокрема, передбачає зосередження фокусу дослідницької уваги на ацентричному продукуванні контактів, на встановленні зв'язків між сферами й середовищами, які «раніше розглядалися як окремі й дискретні», що в нових умовах може вважатися творчим актом і гарантує народження неочікуваних синтетичних продуктів [O'Sullivan, 2006, p. 17].

Також варто зазначити, що актуальна західна культура («західна» —сьогодні вже не у географічному сенсі) впливає на поступове зникнення будь-яких розмежувань між різними царинами буття: між віртуальними і фактичними, між суб'єктом і екраном, між мистецтвом і повсякденністю. Все це й зумовлює інтерес до концепту ризоми як можливості «виробництва й використання альтернативних або перехресних мереж поза панівними мережами», що допомагає позбутися інертності традиційних дослідницьких стратегій, які не відповідають реаліям актуальної культури [O'Sullivan, 2006, p. 17–18].

У цих реаліях практика споглядання продуктів мистецької творчості трансформується у практику спо-

глядання «художньої документалізації», яка не є мистецтвом, а лише посиленням на нього, тобто оголошенням факту відсутності й прихованості мистецтва [Гройс, 2003, с. 179–180]. «Прикладами цього можуть слугувати складні й різноманітні художні інтервенції у повсякденність, довгі процеси аналізу та обговорення, створення незвичайних життєвих середовищ і умов, мистецькі дослідження того, як сприймається мистецтво в різних культурах і співтовариствах, мистецькі акції з політичним підтекстом тощо. Всі ці види художньої активності можуть бути репрезентовані лише за допомогою одного-єдиного засобу — художньої документації, тому що такі дії з самого початку не націлені на створення твору мистецтва, у якому виявляється мистецтво як таке» [Гройс, 2003, с. 180].

Тож мистецтво, що поступово оселяється у віртуальному вимірі, більше не містить посилення на «надбуття» (принаймні на якесь «художнє надбуття»); воно натомість концентрується навколо «розвитку специфічних трансверсальних зв'язків» [O'Sullivan, 2006, p. 17]. Тому для досягнення мистецького продукту сучасному глядачеві часто недостатньо безпосереднього споглядання, адже естетика дигітальної реальності практично не може існувати без тієї «теоретичної аури» навколо її зразків, яка створюється критиками або навіть самими митцями й функціонує як ризоматичний проект: «теорія виконує функцію пропаганди — чи, радше, реклами: після того як твір мистецтва створено, приходять теоретик і тлумачить цей твір здивованій і недовірливій аудиторії» [Гройс, 2018, с. 29]. І саме за таких умов стають при нагоді фігури ризоматичного мислення, здатного зв'язувати фрагменти різних реальностей з виробниками й споживачами мистецтва, адже «ризоматичні практики включатимуть картографування різних швидко-

стей і тривалостей, мобілізацію різних темпоральностей та долучення цього до того, що зазвичай пропонується нашим товарно-орієнтованим суспільством» [O'Sullivan, 2006, p. 18].

Отже, ми можемо припустити, що елементи VR, AR і MR, розповсюджуючись та посилюючи «гру реальностей» (пост)сучасної візуальної культури, поступово знищують у людей звичку до традиційного отримання сенсів за допомогою «конвенційних» і жорстко структурованих візуальних форм екрану. Тобто проблематичним стає звичне прочитування символічно кодифікованих нарацій. Надсучасні технології візуалізації привчають психіку суб'єктів до орієнтації на афекти, почуття й поверхові ацентричні зв'язки, а не на традиційне символічне значення. Тож віртуальна реальність та її різновиди діють, спираючись на «ефемерну природу події», а також на логіку перекладу, а не шляхом апеляцій до сталої просторової ідентичності й чітко визначених інтерпретаційних схем [Parikka, 2010, p. 116].

Підкреслимо, що зазначена віртуальна «логіка перекладу» також має відповідні характеристики: існуючи поза репрезентацією, вона спрямована на передачу саме афекту та його інтенсивності, а не сенсів і значень. До того ж навіть «програмне забезпечення — це є переклад між (потенційно) візуальним інтерфейсом, вихідним кодом і машинними процесами в ядрі будь-якого комп'ютера» [Parikka, 2010, p. 116]. І не варто думати, що віртуальний простір створюється для перенесення реального світу в дигітальне середовище: віртуальність створює новий експериментальний і непрагматичний світ в «онтогенетичному сенсі» [Parikka, 2010, p. 116]. Тому ще раз підкреслимо, що застосування звичної логіки опозицій до віртуальної реальності (логіки, яку філософи повсюдно використовують для опису суспільства

й культури), не є ефективною дослідницькою стратегією, адже всі феномени, які народжуються в цифровому вимірі, мають «трансінституційний характер, зокрема мистецтво, право, економіка цифрового виробництва, політика програмного забезпечення» тощо [Parikka, 2010, p. 119].

Ми вже з'ясовували раніше, що між сферами віртуального й фактичного буття наявні доволі складні зв'язки. І навіть якщо не перебувати на теоретичних позиціях, близьких до філософії С. Жижека, і не наполювати на проблематичності існування будь-якої реальності поза межами ідеолого-фантазматичного простору віртуальності, то все одно варто визнати, що віртуальна реальність (на відміну від реальності як такої, тобто у її звичному розумінні) неодмінно містить у собі певний творчий компонент. Водночас можливість змін у полі фактичної реальності залежить саме від наявності в ній віртуального компонента, який являє собою «динамічний простір тенденцій, що розгортаються» [Parikka, 2010, p. 119].

Але варто нагадати, що навіть без посилань на дигітальні виміри (пост)сучасної культури й новітні спроби їх теоретичного осягнення, ми можемо побачити, що схожі ідеї розвивалися вже в роботі «Естетична теорія» Т. Адорно. Саме так, адже у своїх міркуваннях щодо сфери естетичного німецький мислитель відзначав, що мистецтво — це віртуальна царица, яка оголює недосконалість й протиріччя суспільного та приватного завдяки змалюванню ідеального буття, на яке ніколи не перетворюється життя реальне [Адорно, 2001]. Звісно, що віртуальне в його сучасному філософському розумінні являє себе у трохи складнішій формі. Наприклад, доволі вдалою сучасною характеристикою віртуальності, на нашу думку, є представлення його у вигляді «топо-



су», що «діє як точка трансценденції, але, як і будь-яка трансцендентність, насправді є продуктом іманентності, який абстрагується й знову проектується назад, на план іманентності, неначе він прийшов з чогось іншого» [O'Sullivan, 2006, р. 102]. Але хоча погляд Т. Адорно і не повною мірою відповідає останнім концептуалізаціям у царині досліджень віртуальності, але він загалом надає правильний, як нам видається, напрям для досягнення цього феномену.

Повертаючись до вже згадуваної нами «зручності» дельозівських метафор і концепцій у справі досягнення віртуальної складової (пост)сучасної культури, зазначимо, що актуалізація потенцій, які містяться у віртуальному, є актом творчості, що здійснюється як *виробництво відмінностей*: «відмінностей від наявного раніше поля потенційних можливостей» [O'Sullivan, 2006, р. 103]. Інакше кажучи, віртуальна реальність, що містить у собі певні рішення, сама є проблемою, але такою, яка «орієнтує, обумовлює й породжує рішення, що не схожі на умови проблеми» [O'Sullivan, 2006, р. 103]. Звичайно, що для Ж. Дельоза провідним засобом актуалізації можливостей царини віртуального є саме кінокамера, яку французький мислитель, власне, і трактує як «машину актуалізації» [див.: Делёз, 2004]. Сутнісна мета цього технічного інструменту полягає, на думку Ж. Дельоза, у фіксації сприйняття й пам'яті світу, що перевершують межі людської суб'єктивності (адже, за логікою Ж. Дельоза, «механічне око» камери наближається до стану чистого сприйняття в образі руху й до стану чистого спогаду в образі часу) [O'Sullivan, 2006, р. 104].

Тож комплексний простір VR, AR і MR відкриває для суб'єкта шлях до царини незліченних можливостей, до граней буття, які перевершують його природу і

навіть не існують повною мірою, але можуть існувати, якщо до них додати «компонент існування» (Ж. Дельоз): «віртуальне завжди буде міститися всередині фактичного, хоча й у згорнутому стані, який залежить від міри наближеності до актуального» [O'Sullivan, 2006, р. 103]. Це можна порівняти з певною особливістю зорового сприйняття, коли наближення очей до об'єкту споглядання стимулює «мутацію» простих форм у складні доти, доки сприйняття не зіштовхується з межею своїх можливостей.

Отже, завершуючи даний етап нашого дослідження, ми маємо зазначити, що інтелектуальна історія західної культури акумулювала безліч спроб опису людської реальності у всіх її можливих формах. Теорії, концептуалізації, філософські роздуми й мистецькі твори виводили мислення «за межі фактичного, занурювали вглиб віртуального, перш ніж примусити повернутися з новими актуалізаціями», вони балансували між реальним і уявним світом, але традиційно надавали статус онтологічно первинного саме уявному світу [O'Sullivan, 2006, р. 105]. І незважаючи на зовнішню подібність між традиційними роздумами про трансцендентну віртуальність та сучасними досягненнями віртуальності дигітальної, необхідно пам'ятати про принципову відмінність між ними: у разі дигітальної віртуальності будь-які потенції містяться в іманентності, а не десь поза нею. Тобто в цій перспективі розгляду реальність трактується як така, що актуалізується завдяки ресурсам свого віртуального конститутиву.

Зі свого боку новітні технології інтенсифікують процеси побудови аудіовізуального виміру (пост)сучасної культури й розширюють спектр формальних результатів цих процесів. Підкреслимо: з погляду сучасних теорій постструктуралістського типу це є саме інтенси-

фікація реальності й мультиплікація її форм, але аж ніяк не традиційно зрозуміла «дереалізація» людського життя. Різні ж типи віртуальних технологій лише підкреслюють поліфонічність можливих шляхів актуалізації реальності за допомогою розгортання віртуального простору. Тож сучасна форма існування аудіовізуального аспекту культури — це комплексний та поліморфний екранно-дисплейний простір. І вже в найближчому майбутньому «дифузія» людського погляду й екранно-дисплейних форм може набутися насправді вражаючої глибини.

Загалом же багатогранність VR, AR і MR, що інтерпретуються у теоретико-філософський спосіб, унеможливорює зведення їх до певної якості чи характеристики, яку можна було б зафіксувати за допомогою якогось одного поняття чи навіть обмеженої низки понять. Ці аспекти технологізованої й дигіталізованої (пост)сучасної культури у своїй сукупності формують простір чистої множинності, у якому реалізуються серії станів і афектів, що утворюють процесуальність розгортання ацентричної мережі міжсуб'єктних і «між-подієвих» зв'язків. Причому ефективність постструктуралістської термінології й відповідної філософської метафорики у справі артикуляції специфіки цих новітніх форм віртуальності свідчить про те, що починаючи з середини XX століття зазначений тип критичного осягнення західної культури рухався загалом у правильному напрямку.

*Література*

- Адорно, Т. В. (2001). *Эстетическая теория*. Москва: Республика.
- Альтюссер, Л. (2005). *Ленин и философия* / пер. с фр. Н. Кулиш. Москва: Ад Маргинем.
- Альтюссер, Л. (2006). *За Маркса* / пер. с фр. А. В. Денежкина. Москва: Практис.
- Аристотель. (1983). *Поэтика* / пер. с древнегреч. М. Л. Гаспарова. *Сочинения: в 4-х т.; т. 4* (С. 645–681). Москва: Мысль.
- Арнхейм, Р. (1994). *Новые очерки по психологии искусства* / пер. с англ. Г. Е. Крейдлина. Москва: Прометей.
- Арнхейм, Р. (1974). *Искусство и визуальное восприятие* / пер. с англ. В. Л. Самохина, общая редакция В. П. Шестакова. Москва: Прогресс.
- Бауман, З. (2008). *Глобалізація. Наслідки для людини і суспільства* / пер. з англ. І. Андрущенко. Київ: Киев-Могилянська академія.
- Бодрийяр, Ж. (2000). *В тени молчаливого большинства, или конец социального* / пер. с фр. Н. В. Суслова. Екатеринбург: Издательство Уральского университета.
- Гройс, Б. (2003). *Комментарии к искусству*. Москва: Художественный журнал.
- Гройс, Б. (2006). *Под подозрением. Феноменология медиа* / пер. с нем. А. Фоменко. Москва: Художественный журнал.
- Гройс, Б. (2018). *В потоке* / пер. А. Фоменко. Москва: Ад Маргинем Пресс.
- Делез, Ж. (1998). *Различие и повторение* / пер. с фр. Н. Б. Маньковская, Э. П. Юровская. Санкт-Петербург: Петрополис.
- Делез, Ж., Гваттари, Ф. (2008). *Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения* / пер. с фр. и послесл. Д. Кралечкина; науч. ред. В. Кузнецов. Екатеринбург: У-Фактория.
- Делёз, Ж. (2004). *Кино* / пер. с фр. Б. Скуратов. Москва: Ад Маргинем.
- Делёз, Ж., Гваттари, Ф. (2009). *Что такое философия?* / Пер. с фр. и

- послел. С. Зенкина. Москва: Академический Проект.
- Жижек, С. (1999). *Возвышенный объект идеологии* / пер. с англ. В. Софронов. Москва: Художественный журнал.
- Зубавіна І. (2008). Час і простір у кінематографі (Інститут проблем сучасного мистецтва АМУ). Київ: Щек, 448 с.
- Зубавіна, І. (2018). Полілог з екраном або Буття як інтерфейс-меню // Художня культура. Актуальні проблеми: Щорічний науковий журнал / Інст-т проблем сучас. мист. НАМУ. Київ: ІПСН НАМ України, Вип. 14, 174. с.: іл.
- Кожев, А. (2003). *Введение в чтение Гегеля* / пер. с фр. А. Г. Погоняйло. Санкт-Петербург: Наука.
- Лакан, Ж. (2009). *«Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа. (Семинары, Книга II (1954/55))* / пер. с фр. А. Черноглазова. Москва: «Гнозис», «Логос».
- Тейлор, Ч. (2013). *Секулярна доба. Книга перша*. Київ: Дух і Літера.
- Annunziato, M., P. Pierucci. (2002). Experimenting with Art of Emergence. *Leonardo*, 35(2), 147–152. DOI: 10.1162/00240940252940513.
- Bazin, A. (2004). *What Is Cinema? Volume I* / trans. by H. Gray. Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- Bazin, A. (2004). *What Is Cinema? Volume II* / trans. by H. Gray. Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- Bogue, R. (2003). *Deleuze on Cinema*. New York: Routledge.
- Baudry, L., Cohen M. (2009). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Oxford: Oxford University Press.
- Colman, F. (2011). *Deleuze and Cinema. The Film Concepts*. Oxford, New York: Berg Publishers.
- Deleuze, G. (1991). *Masochism: Coldness and Cruelty*. New York: Zone.
- Deleuze, G. (1995). Doubts about the imaginary. In *Negotiations: 1972–1990*, (pp. 62–67). New York: Columbia University Press.
- Deleuze, G. (2006). Portrait of the philosopher as a moviegoer. In D. Lapoujade (Ed.), *Two Regimes of Madness: Texts and Interviews, 1975–1995* (pp. 213–21). New York: Semiotexte.
- Eagleton, T. (1991). *Ideology: an introduction*. London, New York: Verso.

- Forte, M. (2007). Ecological Cybernetics, Virtual Reality, and Virtual Heritage. In F. Cameron, S. Kenderdine (Eds.), *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse* (pp. 389–407). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Kennedy, B. M. (1999). Post-feminist Futures in Film Noir. In M. Aaron (Ed.), *The Body's Perilous Pleasures*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Kennedy, B. M. (2000). *Deleuze and Cinema: The Aesthetics of Sensation*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Lacan, J. (1977). *The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis* / trans. by A. Sheridan. New York: Norton.
- Lacan, J. (1988). *The Seminar of Jacques Lacan, Book 1: Freud's Papers on Technique, 1953–1954*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lacan, J. (1992). *The Ethics of Psychoanalysis, 1959–1960: The Seminar of Jacques Lacan, Book VII*. London: Routledge.
- Lacan, J. (1998). *On Feminine Sexuality, The Limits of Love and Knowledge, 1972–1973: Encore, The Seminar of Jacques Lacan, Book XX*. New York: Norton.
- Lazzarato, M. (2010). The Practice and Anti-Dialectical Thought of an «Anartist». In S. Zepke, S. O'Sullivan (Eds.), *Deleuze and Contemporary Art* (pp. 100–115). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Massumi, B. (1992). *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia: Deviations from Deleuze and Guattari*. Cambridge, MA: Swerve / MIT Press.
- McGowan, T. (2004). Fighting Our Fantasies: Dark City and the Politics of Psychoanalysis. In T. McGowan, S. Kunkle (Eds.), *Lacan and contemporary film* (pp. 146–171). New York: Other Press.
- McGowan, T. (2007). *The Real Gaze: Film Theory after Lacan*. Albany: State University of New York Press.
- Mirzoeff, N. (1999). *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge.
- O'Sullivan, S. (2006). *Art Encounters Deleuze and Guattari: Thought Beyond Representation*. Palgrave Macmillan.

- Parikka, J. (2010). Ethologies of Software Art: What Can a Digital Body of Code Do? In S. Zepke, S. O'Sullivan (Eds.), *Deleuze and Contemporary Art* (pp. 116–132). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Rajchman, J. (2000). *The Deleuze Connections*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Rushton, R. (2008). Passions and actions: Deleuze's cinematographic Cogito. *Deleuze Studies*, 2, 2, 121–39.
- Rushton, R. (2009). Deleuzian spectatorship. *Screen*, 50, 1, 45–53.
- Rushton, R. (2010). Acknowledgement and unknown women: The films of Catherine Breillat. *Journal for Cultural Research*, 14, 1, 85–101.
- Rushton, R. (2011). *The Reality of Film: Theories of Filmic Reality*. Manchester: Manchester University Press.
- Rushton, R. (2013). *The Politics of Hollywood Cinema Popular Film and Contemporary Political Theory*. UK: Palgrave Macmillan. DOI: 10.1057/9781137316165.
- Rushton, R., Bettinson, G. (2010). *What is Film Theory? An Introduction to Contemporary Debates*. McGraw-Hill: Open University Press.
- Schwab, M. (2000). Escape from the Image: Deleuze's Image-Ontology. In G. Flaxman (Ed.), *The Brain Is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema* (pp. 109–139). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Thwaites, H. (2001). Fact, Fiction, Fantasy: The Information Impact of Virtual Heritage. In *VSMM 2001. Virtual Systems and Multimedia. Enhanced Realities: Augmented and Unplugged* (pp. 263–270). Berkeley, Los Alamitos: IEEE.
- Williams, J. (2003). *Gilles Deleuze's Difference and Repetition: A Critical Introduction and Guide*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Wise, J. M. (2005). Assemblage. In C. J. Stivale (Ed.), *Gilles Deleuze: Key Concepts*. Chesham: Acumen.
- Zdebik, J. (2019). *Deleuze and the Map-Image. Aesthetics, Information, Code, and Digital Art*. New York: Bloomsbury Publishing Inc.
- Žižek, S. (1991). *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan*

- Through Popular Culture*. Cambridge, MA, and London: MIT Press.
- Žižek, S. (1992). *Enjoy Your Symptom! Jacques Lacan in Hollywood and Out*. New York and London: Routledge.
- Žižek, S. (1997). *The Plague of Fantasies*. London: Verso.
- Žižek, S. (2000). *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*. Washington: The University of Washington Press.
- Zizek, S. (2000). *The Fragile Absolute, or Why the Christian Legacy Is Worth Fighting For*. New York: Verso.
- Žižek, S. (2004). An Ethical Plea for Lies and Masochism. In T. McGowan, S. Kunkle (Eds.), *Lacan and contemporary film* (pp. 173–186). New York: Other Press.
- Žižek, S. (2004a). *Organs Without Bodies: Deleuze and Consequences*. New York and London: Routledge.



### Розділ 3

## КУЛЬТУРОТВОРЧИЙ ПРОСТІР ЕКРАНУ: ТЕМА «ЛЮДСЬКОГО»





Почавши шлях від змалювання системи екранних образів як певного типу дискурсу, що володіє здатністю розширювати виднокраї людського осягнення світу, наше дослідження просувалось надалі крізь аналітичне «препарування» амбівалентних властивостей, які екран виявляє в аспектах своєї «антропологічно-конституційної» функції й ідеологічної «інструментальності», до різнопланової експлікації структури й онтології тих реальностей, що творить взаємодія людини й екранного простору. Але тепер ми повинні констатувати, що наш пошуковий рух опинився в пункті, де логіка розгортання дослідження вимагає на новому рівні підійти до теми «людського» і з'ясувати, як вона маніфестує себе в умовах панування новітніх екранних технологій й осягається у відповідних теоріях.

Маємо нагадати, що певним чином антропологічний зріз проблематики екрану вже розглядався нами у першому розділі нашої роботи, але там нас більшою мірою цікавили фундаментальні небезпеки, які може приховувати експансійне розширення екранного простору, тобто форми можливої екранної деформації людини в умовах (пост)сучасної культури. Тепер же ми хочемо перенести наші антропологічні «діагностуван-

ня» феномена екрану в контекст загальної культурологічної проблематики. Це означає, що на ґрунті як знакових робіт, так і найновіших досліджень у полі (кіно)екранної аналітики ми маємо намір послідовно пройти чотири тематичні позиції.

У першій з них на нас чекає з'ясування можливостей екранного простору виступати новітнім інтерсуб'єктивним й інтерсмісловим «конектором», а також дослідження форм, у яких ці можливості можуть реалізовуватися. Друга готує для нас необхідний еккурс у причини й «механіку» побудови суб'єктом самого себе як власної екранної (псевдо)репрезентації. Третя позиція знов фокусує нашу увагу на дискурсивних властивостях аудіовізуального змісту екранного простору, але тепер — з метою їх представлення як окремої (і в (пост)сучасних умовах — визначальної) «модуляції» загального культурного дискурсу. Зупинимось ми на четвертій позиції, де наші аналітичні зусилля будуть спрямовані на популярну тему загрози «масовізації» людської суб'єктивності за допомогою екранних технологій.

Окреслена дослідницька траєкторія в ідеалі має не тільки допомогти нам отримати новий рівень бачення зачеплених тематичних «ділянок», але й встановити, чи не відбулись останнім часом якісь «зсуви» щодо статусу певних методологій й концептуальних конструктів, які циркулюють у сфері досліджень екранного простору. З цією метою ми спробуємо приділити увагу сучасним психоаналітичним варіаціям кіноаналітики, зразкам феноменологічного «прослуховування» екранного досвіду, а також «прориву» (кіно)екранної проблематики на рівень філософського осягнення тілесності (тобто «маневру», який свого часу здійснили окремі представники французької феноменології).

У намаганні виконати якомога докладнішу аналітику центральних проблем цього етапу нашого дослідження, ми також не будемо остаточно закривати двері й для інших методологічних інструментів і тематичних ліній. Тому серед результатів нашої «пошукової кампанії», представлених нижче, можна буде побачити сліди застосування доволі багатой філософської палітри: від дискурсивної етики до франкфуртської критики суспільства, від трансцендентальної прагматики до феміністського «викриття» західної культури.

Також відзначимо, що як і під час попередніх діагностувань амбівалентного («загрозливо-позитивного») характеру аудіовізуального дискурсу екрану, ми знову спробуємо відшукати «емансипаторські» можливості в новітніх формах екранної творчості. З огляду на ілюстративну зручність ми зосередимось у цьому разі переважно на її кінематографічному модусі, але неодмінно матимемо на увазі, що потенційно наявні механізми кінематографічної «анти-деперсоналізації» цілком можуть бути адаптовані й під специфіку інших форм дисплейно-екранної творчості.

### 3.1. Екран як спосіб долання досвідів-меж людського буття та вибудовування мостів і переходів між різними смислами

У цьому підрозділі ми покажемо, що екран уможливорює розширення діапазону людського досвіду через механізм ідентифікації й стисло представимо концептуалізацію цього механізму. Ми опишемо ренесанс

феноменологічної парадигми у сучасних дослідженнях кіно й можливості, що з'являються у теоретиків, які об'єднують ідеї з цих двох філософських течій. Підрозділ завершується розглядом найновішого напрямку досліджень екранного простору (пост)сучасної культури — *«дотиковою естетикою»*. Маємо також відзначити, що експлікація культуротворчих аспектів екрану буде в цьому разі відштовхуватися здебільшого від розгляду його кінематографічного виміру.

Отже, поза дискусіями про належність кіно- й серіальної культури до високого мистецтва, беззаперечним є визнання за екраном статусу простору, який уможливорює створення образу будь-якого людського й надлюдського досвіду. Ключовим інструментом долучення до цього досвіду вважаються механізми ідентифікації та / або співчуття, емпатії [Thomson-Jones, 2008].

Власне, (не)можливість ідентифікації (з тими чи іншими образами, постатями, подіями у просторі екрану) для пересічного глядача є головною складовою суб'єктивної оцінки продуктів екранної творчості, тож ми маємо розглянути підходи до розуміння ідентифікаційних процедур (психоаналітичні елементи психосеміотичного методу, його когнітивістську критику, емпатійний підхід тощо) для оцінки їхньої ролі у формуванні досвіду взаємодії глядача з екраном.

Звернемо насамперед увагу на деякі надбання психоаналітичної теорії, які увійшли до складу постструктуралістської теорії кіно (інші назви якої — «друга семіотика» або ж «психосеміотика»). Саме вони, на наш погляд, здатні допомогти нам у висвітленні ролі ідентифікації в процесі долучення глядача до екранного матеріалу [Buckland, 2000, pp. 1–25]. І найпершим прикладом осягненням феномену ідентифікації саме у цій теоретичній «стилістиці» може слугувати, як видається,

вже згадувана нами ідея «стадії дзеркала» Ж. Лакана, а також її подальша інтерпретація у розвідках дослідників кіно психоаналітичного напрямку.

Представники згаданої школи наголошують на можливості ототожнення понять психологічної ідентифікації як такої та *кінематографічної* ідентифікації. Зазначена можливість забезпечується, на їхній погляд, структурною підсвідомою одноманітністю психічної самоідентифікації дитини на стадії дзеркала (протягом періоду між шостим і вісімнадцятим місяцем життя) та глядача з героями, які зображуються на екрані [Лакан, 2009, с. 508–516; Thomson-Jones, 2008, pp. 114–117].

К. Метц, розвиваючи ідею Ж. Лакана, наголошує на тому, що сама можливість ідентифікації виникає на підставі здатності екрану пробуджувати механізм «інфантильної ідентифікації», і саме від активізації цього механізму залежить суб'єктивна здатність досягнення й отримання задоволення від того, що подається на екрані [Buckland, 2000, p. 6; Thomson-Jones, 2008, p. 115; Metz, 1983, pp. 42–57]. Цей механізм, отже, є підсвідомим. Водночас Ж. Лакан вважає його засадою будь-якої соціальної взаємодії: психіка функціонує завдяки несвідомому протиставленню суб'єкта і об'єкта, а також постійного перетворення суб'єкта на об'єкт через ідентифікацію. Слід також підкреслити, що, на думку К. Метца, «ідентифікація з камерою є основною формою ідентифікації у кіно. Ідентифікація з персонажами є вторинною» [цит. за: Thomson-Jones, 2008, p. 115].

Такі положення зрештою спіткали суворої критики з боку представників когнітивістської теорії кіно (аж до вимоги відмовитися від поняття ідентифікації в дослідженнях екранної творчості). Наприклад, Н. Керролл, один із видатних теоретиків когнітивістських досліджень екрану, наголошує на тому, що глядачеві більш

властива емпатія, ніж ідентифікація. Пояснюється це тим, що глядач завжди знаходиться над обставинами й ситуаціями, у які потрапляють герої, тож справжня ідентифікація ніколи не відбувається. До того ж глядач усвідомлює, що він долучається до сконструйованої, вигаданої історії, а герої — це навіть не Інші, а образи Інших, певні «тіні». Тому хай там що не відбувається на екрані, на долю глядачів, вважає Н. Керолл, це вплинути не може [див.: Carroll, 1988; Carroll, 2008].

Менш критичну позицію пропонують Р. Воллгайм і Б. Гаут, доводячи, що екран є засобом долання обмежень, які властиві кожному суб'єкту. Таке долання відбувається «через присвоєння компонентів чужого досвіду — сприйняття, дій, думок, бажань і почуттів» [Thomson-Jones, 2008, р. 119]. На думку цих дослідників, ідентифікація не здійснюється автоматично на якомусь підсвідомому рівні. Для її пробудження ми неодмінно вмикаємо уяву, розмірковуючи про досвід героїв і «приміряючи» на себе компоненти їхнього психічного життя.

До того ж слід розрізняти самі конструкції уявної ідентифікації: ми можемо як міркувати про те, що б ми робили й відчували, якби опинилися на місці героїв, так і взагалі вилучати героя з екранних обставин і розмішувати в них себе [Gaut, 1999, р. 203]. Конструкції уявної ідентифікації не є суто візуальними, адже глядачі визнають за образами на екрані афективну здатність (герої впливають і реагують на події та обставини, у які потрапляють), наявність мотивацій, наявність комплексів вірувань, бажань і вподобань [Gaut, 1999, р. 205].

Відомий український культуролог Михайло Собуцький, аналізуючи проблему «Досвід-межа і досвід за межею», констатує «що у кіно ми бачимо речі й події, до яких у житті аж ніяк не схотіли б долучатися. До-



свід життя розширюється фантазмами; це особливо очевидно там, де здійснення межових фантазувань було б загрозою для існування, отже, і для отримання взагалі будь-якого досвіду. Існування кладе досвідові межу, за яку не вийдеш; проте і досвід кладе межу існуванню, якого поза ним не продовжиш. Люди давно це знають і давно з цим борються; окрім зазначених доволі-таки примітивних жестів опору незліченних саморобних маркізів де Садів та Жоржів Батаїв, вироблено і тонші інструменти вловлення досвіду поза досвідом» [Собуцький, 2003].

Дослідниця екрану К. Томсон-Джонс (Katherine Thomson-Jones) підкреслює думку Б. Гаута про те, що уявна ідентифікація завжди є «аспектною», тобто частковою. Йдеться про те, що глядач не сприймає образ, поданий на екрані, як ціле, він здійснює уявну ідентифікацію лише з певним фрагментом образу героя (його характером, рішеннями, мотивацією тощо): «Різноманітність форм, яких може набути ідентифікація, обмежена лише різноманіттям аспектів чужого досвіду, які я можу собі уявити» [Thomson-Jones, 2008, p. 119].

Загалом «аспектними» вважаються емпатійні теорії ідентифікації, які конструюються навколо почуттів, що народжуються у глядачів під час споглядання емоцій, поданих на екрані. Таке розуміння потребує уточнення: емпатійна відповідь не є простою реакцією на образи екрану, вона вимагає конструювання обставин, у яких герої переживають певний емоційний досвід. Тому у сучасних дослідженнях пропонується розведення понять «афективна мімікрія» й «емоційне моделювання» [Thomson-Jones, 2008, pp. 121–122].

Поняття афективної мімікрії передбачає, що емпатійна реакція формується автоматично. Головним засобом, який використовує екран для виклику ідентифі-

кації через афективну мімікрію, є фіксація ока камери на людському обличчі й уповільнення аудіовізуального наративу [Plantinga, 1999, p. 239].

Низка теоретиків, які у дослідженнях екрану розвивають поняття емоційного моделювання, вважають, що автоматичної афективної мімікрії недостатньо для забезпечення ідентифікації. Щоб глядачі мали змогу отримати досвід ідентифікації, мають бути створені умови для можливості розуміння мотивів поведінки героїв, передбачення їхніх дій та осягнення думок. Водночас «образна ідентифікація дозволяє нам сприймати чужу перспективу й реагувати з цієї точки зору, тим самим надаючи нам деяку рефлексивну дистанцію щодо власної перспективи й типових відповідей» [Thomson-Jones, 2008, p. 122].

Отже, ми розглянули підходи до осягнення феномену екранної ідентифікації як засобу, що уможливорює долучення до будь-якого досвіду. Далі ми переходимо до деяких аспектів його феноменологічної аналітики.

У сучасних дослідженнях екрану феноменологічні погляди переживають ренесанс. Використання ідей феноменологів, що окреслюють механізми функціонування свідомості в аспектах сприйняття й пізнання, знову вважається цілком виправданим, хоча впродовж десятиліть ставлення до можливості співвіднесення феноменології й кінотеорії серед теоретиків було іншим [Sobchack, 1992; Baracco, 2017].

З 70-х років XX століття використання здобутків феноменології вважалося безперспективною дослідницькою стратегією через її начебто «ідеалістичний, есенціалістський, антиісторичний характер» [Sobchack, 1992, p. XIV]. Як підкреслює відома дослідниця кіно Вівіан Собчак (Vivian Sobchack), спроби звернення до безпосереднього досвіду психічного життя, чистої свідомості,

сутності речей без посилань на «соціальні й наукові передумови» в кіноінтерпретаціях послідовників філософії Е. Гуссерля, здавалися нерелевантними панівним дослідницьким парадигмам того часу (наприклад, психоаналізу лаканівського спрямування та неомарксизму) [Sobchack, 1992, р. XIII].

Структурний психоаналіз Ж. Лакана й неомарксизм набули найбільш вагомого впливу у точках взаємодоповнення: внутрішнє існування суб'єкта та його соціальне буття досліджувалися в аналітиці мови як складової психічного й соціального життя, «мова й дискурс [вважалися] породжуючими структурами у складі лібідинальної економіки суб'єкта та політичного несвідомого соціальної формації» [Sobchack, 1992, р. XIII]. У такій теоретичній картині екран мав отримати «всеосяжну, діалектичну теорію кінематографічної репрезентації» й подолати нескорену доти перепону між царинами психічного та соціального [Sobchack, 1992, р. XIII]. Ці стратегії отримали розповсюдження серед найрізноманітніших інтелектуальних течій; наприклад, використовуючи психоаналіз Ж. Лакана, теоретики феміністського напрямку філософували про ґендерні структури кіноглядача й викривали патріархальні функції класичного голлівудського наративу [Sobchack, 1992, р. XIV].

Сучасні теоретики помітили певну теоретичну спрощеність картини соціального буття й місця окремого суб'єкта у ньому, запропоновану згаданими течіями, що уможливило осягнення необхідності визнання спроможності суб'єкта до здобуття автономії від структур і систем, які тяжіють над ним; тож аналітика механізмів, якими володіє людська психіка, і межі досвіду, що їй доступні, знов набула популярності серед філософів екрану.

Основні поняття феноменології дозволяють описати й дослідити глядацький досвід, який не отримав належ-

ної філософської обробки у інших традиціях. Теоретична упередженість у відсутності підстав для феноменологічного осягнення екранного матеріалу позбавляла можливості посісти метапозицію щодо екрану й власних переживань, які виникають у процесі споглядання.

Яскравим прикладом сучасного дослідження, яке демонструє можливість об'єднання феноменологічної перспективи з кінотеорією для аналітики підвалин умовно реального досвіду й досвіду кіно, меж та обмежень першого та другого, є робота Спенсера Шоу (Spencer Shaw) [Shaw, 2008]. На думку теоретика, феноменологія допомагає усунути розрив між формалістичним аналізом виразних функцій екранного матеріалу та реалістичністю враження від занурення у фрагменти життєвого світу, що відтворюються на екрані [Shaw, 2008, р. 22].

С. Шоу зазначає, що технології екрану, які здійснюють вторгнення у життєвий світ, не є замкнутими у царині естетичного, а здатні трансформувати реальність через вплив, який вони чинять на глядацьку свідомість. Через схожість концептів, що описують свідомість, подивування С. Шоу викликає той факт, що теоретики кіно майже не використовують розробки феноменологів у своїх дослідженнях [Shaw, 2008, р. 22].

Феноменологічна перспектива враховує й коригує неточності інструменталістських підходів до осягнення екрану та глядацького досвіду взаємодії з ним. Відмінними рисами інструменталістського погляду є представлення екрану виключно як царини технічної фіксації аудіовізуального фрагменту реальності, «тривіалізація естетичного ефекту й заперечення естетичного змісту технологічного артефакту» [Shaw, 2008, р. 35]. На нашу думку, ключовим недоліком такої перспективи є ігнорування необхідності дослідження глядацького досвіду подолання меж власної свідомості через «насичення

психіки» штучними екранними образами й емоційне переживання, яке вони викликають, з подальшим раціональним аналізом.

Розглянемо декілька ключових ідей з доробку феноменологів, які слугують теоретичними засадами розвідок про аналітику екранного досвіду.

Спільним елементом технологій екрану й феноменологічних досліджень є використання концепції «інтенціонального акту сприйняття». Фіксація певного фрагменту життєвого світу камерою може бути ототожнена з фіксацією того, що схоплено інтенціональністю у спогадах, мріях, маренні тощо, але є й принципова відмінність, яка знаходиться поза межею ототожнення. Ця відмінність полягає у здатності технологій екрану не тільки фіксувати досвіди з життєвого світу у часі, а й, по-перше, надійно зберігати їх, по-друге, формувати простір смислів естетичної свідомості й здійснювати їхню трансляцію від одної людини до іншої.

Звертаючись до двох інтелектуальних традицій, феноменології й теорій екрану, можна гадати, що феноменологія є підґрунтям для становлення досліджень екрану. Але й екранні розвідки накопичують теоретичний матеріал для збагачення ключових феноменологічних концептів, наприклад, згаданий концепт інтенціональності свідомості.

Е. Гуссерль використовував інтенціональність для «аналітики досвіду об'єктів як на тілесному, так і на рефлексивному рівнях, де інтенціональність є двигуном мислення як такого» [Shaw, 2008, р. 45]. Звертаючись до досвідів екрану, постає можливість дослідження інтенціональності з іншої перспективи: теоретики мають справу не з поодиноким інтенціональним актом, а з низкою таких актів, що відносяться до свідомості режисера, отримують технологічну обробку й потрапляють

до свідомості глядача як естетичний артефакт.

Певний досвід різних станів свідомості, які кожен суб'єкт отримує протягом життя, нерідко є вбудованим в екранні наративи. Інтерсуб'єктивна царина штучного простору екрану дозволяє глядачеві долучитися до подій та переживань, які в умовно реальному житті є недосяжними, наприклад, сновидіння інших людей. В інтенціональному акті глядач відкидає усвідомлення того, що всесвіт екрану є штучним, і це дозволяє здійснювати занурення у вимір Інших [Shaw, 2008, p. 22].

Звертаючись до ключової тези феноменології інтенціонального напрямку (свідомість завжди є свідомістю чогось, вона завжди спрямована на об'єкт), ми спостерігаємо за досвідом свідомості, коли вона вступає у взаємодію з об'єктом, у нашому випадку — з матеріалом екрану, і фіксуємо характер і зміст переживань, «специфічну форму свідомості», виникнення якої стимулюється образами на екрані [Shaw, 2008, p. 23].

Одним із найрозповсюдженіших питань, яке виникає у глядача й кінокритика, є питання щодо сенсу запропонованого екранного матеріалу. Звертаючись до здобутків феноменології для досягнення меж досвіду, слід наголосити на відмінності класичної версії феноменології й феноменологічних досліджень екрану саме у питанні здобуття сенсу.

У філософії Е. Гуссерля сенс реальності вичерпується тим сенсом, який розкриває ноематичний компонент психіки [Гуссерль, 2009, с. 286–309, с. 399–422]. В середині психіки це відбувається у такий спосіб: «Чуттєва інтуїція перцептивного акту об'єднується з категоріальною інтуїцією, що формує візуалізацію й присутність через серії проєктивних припущень, які призводять до осягнення суттєвого» [Shaw, 2008, pp. 43–44].

3. Кракауер у своїх дослідженнях кіно пропонує ін-

ший підхід для досягнення можливості здобуття сенсу. Виробники екранного матеріалу та його споживачі мають залишити ідеї про конструювання сенсів в межах ноематичних процесів людської психіки. На думку теоретика, сенс здобувається через саморозкриття феноменів буття, зокрема буття екрану. Глядач має лише споглядати цей процес [див.: Krasauer, 1997].

З одного боку, споглядання матеріалу, який було зафіксовано камерою, є актуалізацією фізичної реальності, життєвого світу, що без пильної уваги глядацького ока є зануреними у сон і забуття, а з іншого — долучення до досвіду екрану є засобом подолання антропоцентризму, егоцентризму через тимчасовий вихід суб'єкта за межі умовностей його буття й випробування нових сенсів. Звична суб'єктивність фрагментується, глядач втрачає ілюзію контролю над перебігом подій та власними емоційними станами.

Для деталізації дослідження досвіду, С. Шоу також пропонує звернути увагу на «структуру сприйняття, що виникає в результаті унікального відображення життєвого світу за допомогою його знятого відтворення» [Shaw, 2008, p. 23].

Досвід екранного сприйняття складається зі споглядання «демонстраційної зони», де відбувається «візуалізація акту візуалізації», а також зі змалювання часу. Ба навіть більше, такий досвід передбачає занурення у змалювану структуру іншої (відмінної від глядацької) темпоральності. Отже, матеріал, поданий на екрані, дає не тільки занурення у спробу досягнення естетичного досвіду, а й можливість переживання різноманітних ситуацій на психічному, емоційному рівні [Shaw, 2008, p. 23]. Варто зазначити, що саме інтенціональна спрямованість свідомості уможливорює подібність переживання образів екрану подібно образам реального життя.

С. Шоу пропонує впровадження поняття «буферного світу», що описує взаємодію екранного світу і світу поза екраном: екран є вписаним у світ та світ є вписаним в екран, екран насичує свідомість глядача різноманітними образами й ситуаціями, глядач «інвестує» свою увагу в екран. Унаслідок здійснюється обмін, що є публічним й інтимним одночасно, «око камери розкриває реальність, вона повертається до глядачів, які потім стають активними учасниками візуально-звукового дискурсу» [Shaw, 2008, p. 24].

Завдяки можливості наповнення свідомості відстороненими від повсякденних практик образами, глядач досягає досвід, який в історії й культурі залишився неосягнутим. Скористаємося прикладом з досліджень З. Кракауера: від знущань, побоїв і болю, в'язень концтабору не має змоги зануритися в досягнення власного досвіду, його жах і безсилля зникають разом з ним. Але якщо виробники екранного матеріалу спробують передати глядачам картину концтабору, то змальовані страждання будуть у певному сенсі чинити позитивний вплив на процес гуманізації в культурі, адже у такому випадку глядач переживає жах іншого як свій, тож емоційний досвід в'язня концтабору стає для нього цілком реальним [див.: Krasauer, 1997].

Ключовою характеристикою долученням до досвіду екрану є переживання інтенсивності й концентрації значень, що накладаються на звичний досвід бачення. Через екран «безпосередньо відчуються значення й акт значущості, чуттєво доступні для глядача. Втілена активність сприйняття й вираження, досягнення та означення, даються нам як модальності єдиного досвіду присутності й виробництва значення» [Sobchack, 1992, p. 8].

Екран розраховує на глядача як на агента «сприйняття анонімного, але присутнього іншого». Екранний



продукт ховає у собі «передуючий безпосередній перцептивний досвід» суб'єктів, які його створили, водночас перевершуючи їхній досвід, бо згодом він накопичує в собі досвід сприймаючих й інтерпретуючих глядачів. Глядачі насичують екран «прямим й опосередкованим переживання безпосереднього досвіду в якості посередників» [Sobchack, 1992, p. 9].

Одним з найновітніших напрямків сучасної кінокритики є «дотикова естетика», теоретики якої пропонують дослідження *тактильних* характеристик екранного досвіду (Дженніфер М. Баркер, Мартін Бюньє, Лора Маркс).

Для Дж. М. Баркер (Jennifer M. Barker) *тактильні якості*, якими, на її думку, володіє кінематограф, уможливають переживання досвіду екрану як власного інтимного досвіду, а не віддаленого спостереження, що передбачає перегляд кіно виключно як занурення у візуальне середовище [Barker, 2009, p. 2]. «Дотик не обов'язково пов'язаний з якимось одним органом, наприклад, шкірою, він розтікається і відчувається по всьому тілу», оскільки все тіло, всі його поверхні й органи відгукуються на тактильний досвід, «кінематографічна тактильність зачіпає не тільки шкіру або екран, вона проходить через всі органи тіла глядача і тіла фільму» [Barker, 2009, p. 2].

Представники нової теоретичної парадигми намагаються виявити й дослідити «специфічні тактильні структури втіленого кінематографічного сприйняття і вираження, які використовуються тілами на екрані (людьми або чи не людьми), кіноглядачами і самими фільмами» [Barker, 2009, p. 4]. Їхня головна гіпотеза полягає в тому, що у взаєминах «глядач – екран» формування й осягнення сенсів відбувається не тільки на раціональному рівні, а й на рівні тілесності. Коли глядач занурюється у фільм, екран поглинає його емоційний,

інтелектуальний й фізичний ресурс, а фільм віддає глядачу себе. «Розміщення матеріальності кінематографа на передньому плані знищує межі між суб'єктом і об'єктом, фігурою та фоном як основами нашого розуміння себе як окремої сутності. *Дотиковість* і заперечення перспективи порушують візуальну ієрархію, яка подає людську фігуру самотійною, автономною сутністю в центрі усього» [Beugnet, 2007, p. 63].

Досвід екрану людина здобуває як тілесна істота, кіно говорить до людини як до матеріально втіленої тілесності. Жива тілесність кіно є динамічним утворенням, що формується з емоційних й інтелектуальних «інвестицій» глядачів в процеси створення та перегляду екранного матеріалу. Тіло фільму поглинає матеріал сприйняття й вираження тих, хто його створює, перетворюючись на дещо самотутнє й автентичне, адже у процесі перегляду глядач долучається до мистецького артефакту, а не до психіки режисера. «Коли фільм повністю захоплює нашу увагу, він зачаровує нас, надихає. Його тіло відкривається нам і запрошує нас до себе, навіть вдихає нас; ми можемо відчувати його пульс і дихання як свої власні. Фільм бере наші форми буття-в-світі і одночасно оживляє нас, підпитуючи відчуттями і стосунками» [Barker, 2009, p. 147]. Екран трансформує глядацькі уявлення про дійсність, у якій він перебуває, і зустріч з екраном дає людині можливість розширити діапазон і глибину можливого досвіду.

На думку М. Бюньє (Martine Beugnet), серед усіх інших видів художньої діяльності досвід екрану гарантує максимально можливе зближення з феноменальним світом мистецтва, адже людина відповідає на екранний матеріал усім своїм тілом, і особливість нового підходу полягає у відмові від розуміння кінематографу виключно як акту «поглинення візуального» на користь «при-

вертання уваги до тактильних деталей і матеріальної поверхні, де фігура і фон зливаються; тактильні зображення, орієнтовані на спосіб візуального сприйняття, де бачення уподібнюється дотику, стають чуйними до якостей, зазвичай виявляються через контакт зі шкірою» [Beugnet, 2007, р. 66].

Використовуючи феноменологічні інтерпретації кіно В. Собчак, які були згадані вище, представники течії «дотикової естетики» здійснюють спроби показати, «що фільм дійсно живе втіленим існуванням в світі і що, як і інші, яких ми впізнаємо через погляд і через наше взаємне проживання в певному режимі матеріальних істот, тіло фільму розділяє з нами певні способи візуального сприйняття» [Barker, 2009, р. 8]. У такій теоретичній картині екран має не тільки об'єктний, а й суб'єктний статус, і в процесі перегляду кіно два режими існування, людський й технічний світи, поєднуються в актах сприйняття та вираження. Але не слід приписувати екрану антропоморфні риси: *суб'єктивність* і *тілесність екрану* не ототожнюються з *суб'єктивністю* та *тілесністю людською*, а формують окремий, ні на що не схожий тип існування.

Екран здійснює самопрезентацію й водночас приховує щось значуще про себе (процес свого створення, технічні характеристики тощо), тому між ним та глядачем завжди залишається тонкий шар невизначеності, інтриги, контакт «шкіри глядача до шкіри фільму забезпечує швидкоплинне, неповне володіння один одним, що приносить задоволення своєю мінливістю і незавершеністю» [Barker, 2009, р. 29]. Фільми можуть торкатися глядачів по-різному: тішити, бити, різати, пестити, ми також можемо торкатися «плівки м'яко, спокійним і неவிбагливим поглядом, але й можемо торкнутися агресивно, допитливим зором і гострим вухом, які об-

мацують і досліджують. Цей відчутний дотик може бути ніжним, коли ми з вдячністю затримуємося на деталях фільму, або може бути злим, коли глядач досліджує фільм у зв'язку зі слабкими його місцями, помилками і неправдоподібністю» [Barker, 2009, p. 37].

Глядач може зупинитися в процесі перегляду фільму, але це не означає, що він має владу над екраном, навпаки, аби пережити більш глибокий й багатий досвід, глядач має довіритися екрану і сприймати перегляд кіно як розгортання інтерсуб'єктивного процесу. Саме тому для Лори Маркс (Laura Marks) занурення в досвід є еротичним процесом, адже передбачає наявність взаємного потягу до саморозкриття перед *іншим* [Marks, 2000; Marks, 2002]. Цей процес характеризується не втратою себе, своєї ідентичності, а позитивним збагачення й глибинним розумінням самого себе, адже розглядаючи тіло фільму, глядач одночасно розглядає самого себе, свої пристрасті, недосконалості та приховані бажання.

Парадоксальним, на перший погляд, чином, у межах «дотикової естетики» екран задовольняє не тільки людську потребу в комунікації, але й у тактильному досвіді: у взаєминах між фільмом і глядачем тактильні зображення і, що більш важливо, тактильна візуальність, задовольняють потребу в контакті, запрошуючи глядача до [переживання] бажаного, того, що приносить задоволення» [Barker, 2009, p. 40].

Отже, стислий огляд ідей, який ми представили вище, дозволяє наголосити, що в межах сучасних досліджень екрану здійснення теоретичної «реабілітації» феноменологічної перспективи уможливило відмову від вузького розуміння кінематографічного досвіду як сукупності процесів «споживання» візуального матеріалу. Виявилося, що художній артефакт здатен на збага-

чення людського досвіду, зокрема в акті взаємодії двох типів тілесності й суб'єктивності: людської та екранної. Цей досвід конструюється через «гру з матеріальними якостями середовища, яка створює простір, що заохочує до зближення з об'єктом погляду, віддаючи перевагу первинній ідентифікації з фільмом як подією, а не отожднюванню з персонажами, які потрапили в сюжетний розвиток», тобто сама ідентифікація як можливість досвіду також потребує уточнення в майбутніх розвідках кіно [Beugnet, 2007 p. 68].

### 3.2. Екран як творення, самотворення і презентація себе як Іншого в реаліях (пост)сучасності

У цьому підрозділі ми маємо проаналізувати деякі аспекти суб'єктивного потягу до конструювання себе-як-Іншого й себе-для-Іншого з акцентом на ролі екрану, який у сучасній культурі грає роль медіатора у міжособистісних взаєминах. Через протиставлення концепцій М. Фуко (турбота про себе) та Ю. Габермаса (комунікативна раціональність) буде показано, виникнення яких негативних суспільних явищ може викликати плекання ізольованого Я, байдужого до інших, і які соціальні трансформації гарантує розповсюдження принципів комунікативної раціональності в межах екранної культури.

Незважаючи на труднощі окреслення основних положень філософії постмодерну через багатоманітність і суперечливість теорій її кола, розвідкам кожного з мислителів (пост)сучасності притаманна проблематизація

ідентичності, формування якої супроводжуються розповсюдженням безпрецедентного індивідуалізму, ґендерною кризою й поступовим зникненням систем, які транслюють традиційні цінності [Kellner, 1995, p. 233].

(Пост)сучасна філософська думка пропонує уявлення про ідентичність як про об'єкт особистого конструювання, а не сталу характеристику суб'єкта, що йому нав'язує традиція співіснування з іншими людьми, — і це вважається позитивною гранню процесів загальної емансипації (М. Фуко, У. Бек, Е. Гіденс, Ч. Тейлор).

Сьогодні суб'єкт сприймає екранний простір як царину для презентації естетизованого образу себе, що перегукується з розвідками філософів-постмодерністів щодо створення Я — як, насамперед, естетичного об'єкта (М. Фуко). Я не виникає автоматично: воно як існуюче з'являється тоді, коли суб'єкт докладає зусиль до трансформації себе, подібно тому, як митець докладає зусиль до перетворення матеріалу на художній артефакт [Фуко, 2011; Фуко, 2014]. «Ідея перетворення свого життя на твір мистецтва передбачає наявність активного агента, який вільно вибирає модальності, що за їх допомогою він або вона будує відносини з самим собою» [McNay, 1992, p. 159].

Потяг до естетизації, що реалізується в екранному просторі, перетворює соціальний світ з одноманітного й упорядковано на множинний та непередбачуваний. Прикладом таких процесів є емансипаційні ґендерні течії, що завдяки критичному перегляду класичного голлівудського наративу уможливили переорієнтацію екрану з візуальної розваги для чоловіків на царину репрезентації безлічі варіантів людських самоідентифікації й життєвих стратегій (див. 3.3).

У межах екранного світу естетичне домінує над раціональним, а дія — над думкою. Парадоксальним чином

віртуальний простір наділяє фізичну реальність її онтологічним статусом: тільки те, що з'являється на екрані, отримує онтологічний статус існуючого. В новій дигіталізованій реальності дія вже не підпорядкована ідеї вищого соціального блага, спасіння, розширення простору свобод тощо: вона має лише здійснюватися, «дія має пріоритет над обґрунтованістю дії, схвалюється прийняття будь-яких нетрадиційних позицій суб'єкта», на відміну від спроб визначити, які позиції й орієнтації суб'єкта слід прийняти чи не прийняти [McNay, 1992, p. 159].

Деякі із інтерпретаторів сучасної культури наголошують на тому, що форми самопрезентації, що не враховують смислів, які вони розповсюджують, здебільшого маніпулятивні й ілюзорні, вони привчають суб'єктів до сприйняття Іншого як засобу для становлення агресивного й нарцисичного самолюбства, що зрештою знищує можливість ефективних колективних дій, націлених на розповсюдження свободи та соціальної справедливості.

Але в більш оптимістичних поглядах, викладених в творах Ч. Тейлора і Ю. Габермаса, по-іншому оцінюється процеси, що виникають в актах творчої самопрезентації. «Експресивний індивідуалізм», описаний Ч. Тейлором, зумовлює потяг до формування *осмислених* проєктів самоідентифікації й самоконструювання, що реалізуються не тільки у фізичному, а й у віртуальному світі [Тейлор, 2018].

Кожен суб'єкт є унікальним за своєю природою, ця унікальність є не філософською вигадкою, а онтологічною характеристикою людяності [Taylor, 1989]. Навіть найновітніші уявлення про суб'єкт як про децентралізовану сутність ґрунтуються на романтичному прагненні відновити форми досвіду або творчої діяльності, які були деформовані інструментальним характером сучасного світу, хоча Ю. Габермас підкреслює амбівалент-

ність інструментальної раціональності, що одночасно володіє емансипаційними й пригноблючими інструментами [McNay, 1992, p. 161].

В межах постмодерної парадигми мислення ідея єдиної раціональності й одноманітних стратегій самореалізації спіткали суворой критики: вища справедливість полягає в прагненні розповсюдження безлічі рівноправних уявлень про ідеальне життя, а не в нав'язуванні стандартизованих життєвих принципів з боку культурних гегемонів.

Екранна самопрезентація й взаємодія між самопрезентованими Я можуть бути досягнені через протиставлення концепцій М. Фуко (турбота про себе) і Ю. Габермаса (комунікативна раціональність).

В межах концепції *турботи про себе* Я формується в автономізованих процесах «самостилізації», які відбуваються поза нормами й вимогами соціальних, політичних, економічних та етичних інститутів [Фуко, 1998; Фуко, 2011; Фуко, 2014]. Я має відкрити для себе царини безпрецедентного досвіду усупереч владі, що розосереджена в культурних дискурсах, привчаючи суб'єктів до існування в межах заданих канонів. Прикладом тотального владного контролю для М. Фуко було регулювання приватного життя: культурні медіуми транслюють правила сексуальної поведінки, будь-які відхилення від яких сприймаються як загроза нормам суспільного порядку (але слід зазначити, що сьогодні екран уможливив розширення діапазону припустимого, підвищуючи рівень толерантності до нетрадиційних форм сексуальних стосунків і ґендерного самовизначення; див. приклади у підрозділі 3.3) [див.: Фуко, 2010].

М. Фуко наголошував на тому, що Я, яке не піклується про себе, приречене на залежність і пригнічення від владних дискурсів й соціальних практик, які його



формують [Фуко, 1998; Фуко, 2011; Фуко, 2014]. Визволення із пасток культурних гегемонів є можливим тільки у випадку роботи над собою як над мистецьким твором, отже, Я, що презентується на екрані без належної раціональної й естетичної обробки не є суб'єктом, воно — об'єкт, сформований в точках перетину соціальних дискурсів. Енергія трансформації має бути сконцентрована навколо вдосконалення себе як замкненої естетичної царини, а інвестиції в інших, колективні проекти є лише підтримкою репресивних владних механізмів.

Дослідники філософії М. Фуко підкреслюють той факт, що для цього мислителя фігура Я передбачає існування лише однієї, власної ідентичності, а інші — це лише об'єкти впливу, «пасивний вектор, всупереч якому розігруються практики Я» [McNaу, 1992, р. 171]. М. Фуко справді не здійснює розгляд питання про межі свободи суб'єкта та, на відміну від Ю. Габермаса, не пропонує правил і принципів співіснування: що саме відбувається на межі свободи самореалізації Я й свободи самореалізації іншого Я?

Але в своїх описах концепції турботи про себе філософ стверджував (без детального розгляду), що автентичні практики формування Я унеможливають панування над іншими. Я, що сприймають як мистецький проект, передбачає турботу про інших. «Ризик панування над іншими, застосування до них тиранічної влади виникає тільки через те, що людина не дбає про себе і стає рабом своїх бажань. Але якщо ви правильно піклуетесь про себе, тобто якщо ви онтологічно знаєте, хто ви є, якщо ви також знаєте, на що ви здатні, якщо ви знаєте, що для вас означає бути громадянином міста, якщо ви знаєте, чого вам слід боятися і чого не слід боятися, якщо ви, нарешті, знаєте, що не повинні боятися смерті,

що ж, тоді ви не можете зловживати своєю владою над іншими» [цит. за кн.: McNay, 1992, p. 172].

На противагу ідеям М. Фуко, Ю. Габермас наголошував на тому, що автономне Я не володіє ресурсами, наявність яких уможливило б його самоідентифікацію й самореалізацію: Я не існує незалежно від інших [Хабермас, 2000; Хабермас, 2001]. Водночас «ідею М. Фуко про ізольовану естетичну самотрансформацію як єдину можливу форму спротиву владі індивідуалізації Ю. Габермас замінює уявленням про соціальні відносин як про нескінченний процес комунікативних обмінів між Я й Іншим, що розуміється не як об'єкт, а як суб'єкт» [McNay, 1992, p. 161].

Соціальне поле формується з прагнень свідомих агентів до налагодження співіснування. Я не сконцентовано на собі й власних інтересах, воно не є результатом мистецького акту, а створюється в процесах міжособової комунікації з визнанням значущості інтересів, цінностей й бажань інших людей. Суб'єкт має бути готовим до того, що межі його ідентичності рухливі, адже комунікація з іншими передбачає компроміси й критичну переоцінку своїх світоглядних позицій [див.: Хабермас, 2000; Хабермас, 2001].

Екран глобалізує масштаби контакту з Іншим, бо дає право голосу й самопрезентації будь-кому, хто наважиться на контакт, примушуючи визнавати суб'єктний, а не об'єктний онтологічний статус кожного з учасників соціальної взаємодії.

Об'єднання можливостей комунікативної раціональності й екранного простору впроваджує розповсюдження емансипаційних культурних тенденцій: ключовими принципами першої є відмова від маніпуляцій іншими людьми й орієнтація на раціональний діалог, а екран гарантує фіксацію та прозорість цього діалогу. Екран

ний простір вільний від впливу традиційних норм і режимів влади, адже сьогодні більша частина контенту, що присутня на екрані, створюється незалежними соціальними агентами, які готові до сприйняття критики й перегляду своїх позицій.

В межах комунікативної теорії Ю. Габермас відмовляється від класичного філософського протиставлення суб'єктів й об'єктів, бо соціальна взаємодія та спроби налагодження співіснування через діалог можливі лише між акторами-суб'єктами. Ця ідея набула популярності в ґендерних дослідженнях екрану, адже в запропонованій Ю. Габермасом моделі об'єктивація іншого неможлива.

На думку критика С. Каппелер (Susanne Kappeler), об'єктивація, що здійснювалася екранними засобами впродовж тривалого часу в межах «класичного кіно», порнографії тощо, завдавала шкоди не тільки пригніченим групам, а й групам пануючим: взаємини, що ґрунтуються на визнанні одне одного суб'єктом, зокрема суб'єктом сексуальної взаємодії, є конститутивними для психіки людини. У межах об'єктивуючої взаємодії чоловік є чистим суб'єктом стосовно об'єкта, тобто він не бере участі в справжньому обміні або спілкуванні, адже об'єктивований інший не може взяти на себе роль суб'єкта [Kappeler, 1986, p. 50].

Феміністка другої хвилі А. Дворкін (Andrea Dworkin) показала, що філософська традиція, починаючи з Р. Декарта, у соціальному вимірі закріпила за суб'єктом атрибути влади, рішучості, автономності, свободи, за об'єктом — пасивність, безправність, покору. Мета існування об'єкта полягає в слугуванні суб'єктові, виконувати його бажань і ствердженні його суб'єктивності. Об'єктний статус жінок і ґендерних меншин провокує прагнення їх використання [Dworkin, 1991, p. 111].

Унаслідок такого способу «культурного думання», у межах патріархального екранного канону жіночі образи створюються згідно зі стандартизованими уявленнями про жіночу сексуальність, на екрані жінка не має права виглядати стомленою, старою, гладкою тощо, бо у такому вигляді вона не дає чоловікові реалізувати своє бажання бажати. «Чоловіча гегемонія залежить від здатності чоловіків сприймати жінок як сексуальні об'єкти», і відхилення від цієї практики у різний спосіб засуджується [Dworkin, 1991, p. 111].

Візуальна об'єктивація жінок в екранному просторі виправдовується загальнолюдським потягом до прекрасного, і жіноча врода начебто є ідеальним об'єктом для задоволення естетичних запитів. «Навряд чи будь-яка жінка наважується повністю ігнорувати чоловічі ідеї про ідеальну жіночу красу, тому що ці ідеї в значній мірі визначають якість і межі життя будь-якої жінки» [Dworkin, 1991, p. 115–116]. Дійсно, прискіплива увага до жіночого тіла є одним з найпоширеніших типів сьогоденного медіа-контенту.

А. Дворкін наголошує: «Від кліторідектомії, збільшення або зменшення грудей, до хірургічно змінених носів — ідеальна краса часто вимагає каліцтва, спотворення або заперечення природного тіла. Від ідіотизму до жорстокості: використовуються будь-які стратегії, аби природне жіноче тіло відповідало чоловічим уявленням про ідеальну жіночу красу» [Dworkin, 1991, p. 117]. Жінками не становляться автоматично, жінка як об'єкт чоловічої насолоди виникає в процесі самовдосконалення. Відмова від самовдосконалення тягне за собою стан перманентного невдоволення собою й своїм тілом. Індивідуалістичні кроки до досконалості треба розуміти як «самокапіталізацію», сконцентровану у віртуальному вимірі [Elias, Gill, 2017].

Тепер пропагування необхідності самовдосконалення жіночого тіла з його подальшою презентацією в просторі екрану вважається новим типом символічного насилля. Борці за права жінок на самовизначення засуджують те, що екран привчає жінок видавати себе за інших, досконаліших за своє реальне втілення. Жінка не повинна випромінювати радість і гарний настрій, почуття власної гідності, якщо вона не відчуває себе такою.

У порівнянні з перевагами, які обіцяє комунікативна раціональність, у бінарній моделі суб'єкт — об'єкт кожен з полюсів програє. Патріархальний екран — це демонстрація гегемонії, яка не є імітацією об'єктивного світу, а лише засобом авторської саморепрезентації для становлення чоловічої суб'єктивності. Влада чоловіків, що пронизує будь-який культурний дискурс, ґрунтується на метафізичному ствердженні Я як існуючого, фундаментального, байдужого до інших [Karpeler, 1986, p. 60]. Але таке Я є ілюзорним, воно не має онтологічного підґрунтя, а формується за допомогою розповсюдження образів гегемонів і вимог наслідування та підкорення їм.

Попри зусилля представників течій емансипації, екранний простір все ще містить фрагменти патріархальної парадигми, механізми конституювання чоловічої суб'єктивності, за допомогою якої суб'єкт чоловічої статі переконує себе в тому, що він є, він є реальним, більш реальним за об'єктивованого іншого [Karpeler, 1986, p. 62].

Так використання образів гомосексуалістів в кінематографі зустрічає реакцію відрази у більшості глядачів, адже, як стверджує А. Дворкін: «Одна з причин того, що чоловічий гомосексуалізм має таку погану репутацію, полягає в тому, що чоловікові недоречно ста-

витися до іншого чоловіка як до об'єкта <...> він не повинен опускатися до рівня жінки, стаючи об'єктом для іншого чоловіка, адже це принижує всю чоловічу статтю» [Dworkin, 1991, p. 104]. Навіть якщо чоловік є гомосексуальним, у реальному житті й на екрані він має видавати себе за сильного, рішучого гетеросексуала.

Модель комунікативної раціональності Ю. Габермаса одночасно розв'язує декілька складних теоретичних і практичних питань, серед яких: неможливість миттєвого знищення всіх патернів патріархальної поведінки (необхідність знищення яких також потребує дослідження в аргументованому обговоренні); ідеологічний вплив на жінок, що примушує їх до об'єктивації себе, зокрема засобами екрану; вилучення суб'єкт — об'єктної дихотомії зі структури морального дискурсу; можливість конструювання реальної, а не ілюзорної ідентичності з перенесенням акценту з самодостатнього Я на інтерсуб'єктивний устрій соціального Я. Ю. Габермас наголошує на тому, що процес визначення й опису умовин, у яких актори досягають неупередженої згоди щодо чинності норм, які пропонуються і які регулюють дії, — має бути принципово відкритим, — умови й норми можуть бути переглянуті в будь-який момент [див.: Хабермас, 2000; Хабермас, 2001 Wright, 2004].

В межах екранних розвідок комунікаційна раціональність передбачає формування нової мови, спрямованої на здобуття консенсусу щодо припустимого й неприпустимого в межах нової дигітальної реальності. Екранні судження (перформативні дії користувачів екрану) наділяються препозиційним змістом, що оцінюється як відповідний чи не відповідний цінностям інтерсуб'єктивного простору, що формується. Крім того, «судження, здійснення яких націлено на встановлення того, що Ю. Габермас називає *загальним інтересом*, володіють харак-

теристикою універсальної достовірності» [див.: Хабермас, 2000; Хабермас, 2001; Wright, 2004, p. 52].

Комунікативна раціональність привчає суб'єктів до відмови від егоцентризму, адже вступаючи у взаємодію, вони абстрагуються від власних інтересів для того, щоб сконцентруватися на створенні соціального порядку, що буде задовільним для всіх. Так гегемонія, пригнічення жінок чоловіками або будь-які варіанти пригнічення Іншого на підставі його інакшості, не можуть бути виправдані традиціями і звичаями [Хабермас, 2000; Хабермас, 2001]. Суб'єкт має дійти осягнення *випадковості* «прийнятої мережі переконань, цінностей і практик на підставі того, що ця мережа могла скластися по-іншому. Як тільки моральні діячі досягають цього розуміння, звичаї і традиції більше не можуть функціонувати як остаточна апеляційна інстанція» [Wright, 2004, p. 52]. Так представники будь-якого ґендеру й переконань мають додатковий емансипаційний аргумент: правила, зокрема правила екранної саморепрезентації, є випадковими та варіативними, а не обов'язковими й незмінними.

Сьогоденний рівень розвитку дигітальної культури уможливорює поступове звільнення свідомості постсуб'єктів від впливу традицій, що принижують гідність Іншого, зокрема вимагаючи від нього видавати себе за *не-себе*, через формування нової (постконвенційної) моральної свідомості, функціонуючої на засадах загальновизнаних принципів. Різноманіття образів життя й думання, що пропонується екраном, привчає постсуб'єкта вчитися мислити поза обмеженістю власного життєвого досвіду та приймати нетрадиційні способи самовираження й оцінювати їх неупереджено.

Розповсюдження технологій екрану вимагає формування нового типу постконвенційної моральної свідо-

мості саме тому, що ці технології, їхній вплив на кожну з повсякденних практик уявляється безпрецедентним: взаємозалежність людей й необхідність контактів з Іншим в дигіталізованій реальності несумісні з нормами, які сформували локальні традиції.

Сьогодні для прийняття рішень, які мають суспільне значення, недостатньо орієнтації на емоції, які викликає порушення норм (наприклад, норми слідування стандартизованим типам вроди в екранних репрезентаціях для глядацької втіхи). Особисті уявлення членів спільноти про належну поведінку і самопрезентацію на екрані й поза екраном також не можуть бути підставою для формулювання та переформулювання норм.

Глобалізована й віртуалізована спільнота не має спільного історичного та культурного контексту, отже, суб'єкти не можуть розраховувати на те, що традиційні уявлення, якими вони колись користувалися як моральними й етичними орієнтирами, допоможуть у вирішенні безпрецедентних проблем. «Практичні моральні дискурси вимагають розриву з усіма беззаперечними істинами, що встановлені певним етичним життя, заразом з необхідністю дистанціюватися від тих життєвих контекстів, з якими нерозривно переплетена особистість» [Wright, 2004, p. 55].

Бажаний для Ю. Габермаса тип нової моральної свідомості передбачає дистанціювання від власного життя, з його цінностями, негараздами й інтересами, для здійснення спроби долучення до досягнення того, які зміни необхідні для комфортного співіснування всіх учасників культурного діалогу [Хабермас, 2000; Хабермас, 2001].

Модель комунікативної раціональності не є утопічною: вона не передбачає, що емоції, маніпуляції, інтриги зникнуть із виміру соціальної взаємодії, зокрема



екранної. Екран знищує диференціацію між приватним і публічним, крім того, він формує звичку до оголення приватного життя в публічному просторі, тож емоційні реакції на порушення сталих норм є неминучими. Але прозорість екранного простору, вимога відкритості для критики для кожного члена віртуальної спільноти, має привести до формування постконвенційної свідомості, яка передбачає здатність та готовність до прийняття позицій інших учасників культурного дискурсу, і можливість вживання в соціальні ролі інших людей [Wright, 2004, р. 62].

Нова екранна раціональність може бути створена через розповсюдження вимог *неупередженого розуму*: фрагменти, що з них суб'єкт формує свою ідентичність, вплив локальної групи, у якій він перебуває, набутий життєвий досвід при прийнятті чинності норм мають «перебувати за кадром».

Прийняття або неприйняття нових правил екранної поведінки буде залежати від того, «чи призведе обґрунтоване обговорення учасників комунікації до досягнення згоди щодо наслідків прийняття нових правил» [Wright, 2004, р. 64]. У моделі Ю. Габермаса кожен з учасників колективної взаємодії прагне зрозуміти точки зору інших, аби досягти наочного розуміння потреб, проблем і інтересів інших [Хабермас, 2000; Хабермас, 2001].

Екранний Інший має сприйматися як розумний, рівний й той, хто заслуговує уваги. Інший не є об'єктом маніпуляцій, він є тим, заради кого потрібно поступатися власними інтересами та бажаннями.

Платформи соціалізації (соціальні мережі), створені (пост)сучасною екранною культурою, є прикладом того, як учасники віртуальної взаємодії формують нові норми і правила співіснування в межах дигіталізованого

світу: в них здебільшого відсутні централізовані механізми контролю з боку офіційної влади, учасники самі слідкують один за одним, висловлюючи схвалення або несхвалення. Соціальні мережі «поліцентричні в тому сенсі, що учасники можуть орієнтуватися і переключатися між кількома конкуруючими й доповнюючи один одного порядками нормативності» [Leppänen, Kytölä, Jousmäki, Peuronen, Westinen, 2014].

Отже, фігура суб'єкта, який покладається тільки на себе і власний розум, який сприймає людей довкола як сукупність об'єктів, а не суб'єктів, виявляється неефективним агентом налагодження міжособових взаємин, на відміну від суб'єкта-носія комунікативної раціональності, який визнає за іншими статус активних і відповідальних людей та бере участь в створенні соціальних умов, які відповідають потребам кожного із учасників взаємодії. Я потребує визнання іншими рівноправними суб'єктами, що у моделі соціальної суб'єкт — об'єктної дихотомії є неможливим. Для М. Фуко становлення й презентація Я відбувається завдяки «нарцисичному розширенню себе», хоча розширення має обмеження: суб'єкт здійснює вільний вибір практик самотворення та самовдосконалення, але підґрунтя цих практик формується у репресивних соціальних дискурсах. Інший є інертним контекстом, його інтереси не мають значення для Я, адже «турбота про себе має моральний пріоритет» [McNaughton, 1992, p. 176].

На відміну від концепції самотворення М. Фуко, у межах якої, на нашу думку, і здійснюється відмова від визнання Іншого, концепція комунікативної раціональності Ю. Габермаса пропонує механізми, що дозволяють налагодити взаємодію між людьми з урахуванням інтересів кожного з них.

Соціальна комунікація в межах дискурсивної ети-

ки, що сьогодні доповнена віртуальною складовою, і націлена на здобуття консенсусу, пропонує відмову від бінарних моделей, протиставлення жінок і чоловіків, гетеросексуалістів та сексуальних меншин, пануючих і підкорених груп тощо. Ідея Ю. Габермаса про можливість існування неупередженого культурного діалогу, який володіє емансипаційним потенціалом, набула визнання в межах актуальної феміністичної парадигми, адже неупереджений діалог може стати підґрунтям постконвенційної етики, головними характеристиками якої є можливість критичного перегляду традицій, зокрема дотримування патріархальних патернів поведінки [McNay, 1992, p. 169]. Входячи в екранні взаємини, суб'єкт з теорії Ю. Габермаса дійсно творить, само-творить і презентує себе як Іншого, але у позитивному сенсі: Я конструює свою ідентичність у відповідності до цінностей, правил, норм й інтересів груп, що формуються в процесі масштабного культурного діалогу.

### 3.3. Екранний текст як процес культурного дискурсу

У цьому підрозділі ми представимо характеристику концепції масової культури (Т. Адорно, М. Горкгаймер, Ж. Бодріяр) і її критику в (пост)сучасній культурологічній думці. Далі будуть розглянуті переваги, які надає переорієнтація дослідницької парадигми з бінарного протиставлення «елітарне – масове» на занурення в принципи «арт-активізму» (Б. Гройс), для чого ми звернемося до прикладу феміністських розвідок екрану.

Підрозділ завершується спробою об'єднання концепції «габітуса» П. Бурдьє з емансипаційними ідеями ґендерних розвідок для розширення осягнення проблеми розповсюдження «символічного насилля».

У ХХ столітті аналітика культури здійснювалася здебільшого через бінарну опозицію елітарна (висока) — масова культура з дещо зверхнім ставленням до культури масової (Т. Адорно, М. Горкгаймер, Ф. Джеймсон, П. Бурдьє та інш.). Приміром, у концепції культурного капіталу П. Бурдьє проголошував, що «стосунки з високою культурою» служать основою для стратифікації класу гегемонів і підлеглих класів, коли «прогулянки музеями майже виключно є справою середнього та вищого класів (в європейському розумінні цих класових відмінностей), а робітничі класи були майже одностайні в нехтуванні цінністю мистецтва в цілому і сучасного мистецтва зокрема» [Mirzoeff, 1999, p. 12]. Пересічна людина не володіє набором символічних кодів, що унеможливилює їй доступ до мистецьких артефактів.

Водночас у культурологічних дискусіях все частіше виникало питання зв'язку між художнім визнанням й економічним успіхом, і більшість філософів культури прийняли тезу про те, що комерціалізація феноменів мистецтва призвела до загибелі так званого високого мистецтва та знищення диференціації між культурою й повсякденним життям. Впливові групи «безсоромно переносять мотив прибутку на культурні форми, автономія творів мистецтва, які, звичайно, рідко переважали в абсолютно чистій формі, поступово усувається культурною індустрією» [Adorno, 1991, p. 100].

Т. Адорно й М. Горкгаймер ввели в дослідження культури концепцію *масової культури*, що згодом була замінена концепцією *культурної індустрії*. У межах своїх розвідок вони припускали, що «сучасна масова

культура керується й нав'язується зверху і що загроза, яку вона представляє, не в масах, а в тих, хто володіє нею» [Huyssen, 1986, p. 48].

В теорії Т. Адорно й М. Горкгаймера культурні запити формуються не в лоні маси, їх породжує не попит на певні культурні артефакти з боку мас, а навпаки, культурні гегемони сприймають фрагменти мас як об'єкти, яким слід нав'язувати продукти, що створюються культурною індустрією [Adorno, 1991, p. 100].

Однією із характерних рис мас є її інфантильність, що провокує виникнення патерналістських імпульсів серед діячів культурної індустрії: маса потребує опіки, яка реалізується шляхом чітких екранних директив щодо необхідності *відповідності* пропонованим патернам поведінки, способом життя й думання: «сила ідеології культурної індустрії така, що конформізм замінив свідомість» [Adorno, 1991, p. 105]. Для Т. Адорно й М. Горкгаймера регресивний ефект, який чинить екран, був очевидним. «Невипадково цинічні американські кінопродюсери кажуть, що їх картини мають створюватися на рівні одинадцятилітніх, — вони мають намір перетворити дорослих на одинадцятилітніх» дітей [Adorno, 1991, p. 105]. Екран наповнює свідомість мас образами, які притлумлюють концентрацію уваги на реальних соціальних проблемах. Заразом частина образів є екстерналізацією загальнолюдських фантазій у примітивній, але заспокійливій психіку формі.

Екранний простір унеможливорює формування спільноти, яка утворена з вільних людей, здатних на критичну оцінку довколишньої дійсності та самих себе, на пошуки власних орієнтирів в хаосі буття, — стан, який філософи окреслили «ефектом анти-Просвітництва». Усе, що потрапляє в екранний простір, у своїх образах набуває ілюзорної зрозумілості, — так формується спро-

щене мислення, для якого звичним є буття-з-екраном. Але продукти масової культури все ще начебто мають містити натяк на наявність в своїй структурі посилання на свою належність до царини «високої естетики».

Онтологічний каркас культурної індустрії, як і його категоричні імперативи, не передбачають створення вимірів свободи або принаймні просторів девіації, адже кожне відхилення від норми вже є вписаним в межі культурного й ідеологічного простору. На відміну від змісту високого мистецтва, зміст образів екрану, специфікований особливостями їх виробництва й трансляції, «не призначений для індивідуального сприйняття, а покликаний апелювати до нової форми масової суб'єктивності та навіть створення її» [Johnston, 2016, р. 97]. Кожен із продуктів, що здобуває розповсюдження в просторі масової культури, слугує зміцненню ідеологізованості й обмеженості систем колективного мислення.

Висока культура вимагала виконання певних умов і проходження через системи цензів від тих, хто бажав долучитися до неї, масова культура сама пропонує та популяризує себе, обіцяючи миттєве позбавлення від тягарів буденності, що, звісно, є лише ілюзією. Але слід відкинути уявлення про те, що середні глядачі несвідомі фантомного характеру продуктів екранної культури, — вони свідомі, — але звичка до миттєвого екранного задоволення штовхає на самообман, «вони змушують свої очі заплющити і висловлюють схвалення, що водночас є огидою до себе; вони відчують, що їх життя стане зовсім нестерпним, шойно вони перестануть чіплятися за задоволення» [Adorno, 1991, р. 103].

Більшість артефактів сучасної екранної культури створюється за правилами (жанрова, вікова, тематична диференціація), що відомі глядачам: перед екраном вони почуваються у безпеці, адже уявляють, наче

екран — це лише екран. Вони «вражають наповал», послання, які вони містять, виключають можливість гри смислів і значень, що дає їм перевагу перед артефактами високої культури, «читання» яких вимагає підготовки, знань історії розвитку традиції, аналітичного й естетичного мислення тощо.

Масова культура перевершила високу культуру у своєму глобальному розповсюдженні, з вузького виміру мистецької практики, у якій задіяна незначна частина освіченої еліти, вона перетворилася на розгалужену інституалізовану систему, головна мета якої полягає в розробці ефективних механізмів психологічного контролю: «Повторюваність, одноманітність і повсюдність сучасної масової культури мають тенденцію викликати автоматичні реакції і послаблювати сили індивідуального опору» [Adorno, 1991, р. 160]. Т. Адорно й М. Горкгаймер звертають увагу на те, що панівна ідеологія тяжіє не тільки над «серйозними» явищами — політикою, економікою, виробництвом тощо, через екран вона опановує «вільним часом» людей, який, згідно з помилковими уявленнями, вони вважають своєю приватною справою, а в дійсності його форма і зміст цілком сформовані культурними гегемонами.

Французький філософ Ж. Бодрійяр запропонував дещо іншу схему взаємин між такою ідеологією й масами [Бодрийяр, 2000; Бодрийяр, 2000 а]. На його думку, товарне виробництво й все, що з ним пов'язано, втратило своє становище владного, контролюючого механізму, справжня влада належить структурам, які продукують сенси й транслують їх з екранів. Але розповсюдження екранної культури внесло зміни в онтологічний фундамент соціального буття: соціологічна маса перетворилася на «масу, що мовчить». «Масам подають зміст, а вони жадають видовища. Переконати їх у необхідності серйоз-

ного підходу до змісту або хоча б до коду повідомлення не вдалося здійснити ніякими зусиллями. Масам вручають послання, а вони цікавляться лише знаковістю. Маса — це ті, хто засліплені грою символів і поневолені стереотипами, ті, хто сприймає все, що завгодно, лише б це було видовищним» [Бодрийяр, 2000 а, с. 14–15].

Сьогоднішня маса залишила владне силове поле, тепер вона є цілковито резистентною до ідеологічного впливу, байдужою до ігор, у які грають політики. Маса відхиляє й знищує будь-який раціонально сконструйований вплив, ідеологи не можуть зробити вірний прогноз щодо ефекту екранних ідеологем, які вони розповсюджують. Масу, що мовчить, неможливо довести до обурення, яке виникає як наслідок порушення моральних та етичних норм, адже опозиції наявне — належне, припустиме — неприпустиме; і навіть реальне — нереальне вже втратили сенс, як втратило онтологічний сенс розрізнення між фільмом про війну та реальною війною, новини про яку транслюються з екранів [Бодрийяр, 2016].

Тезу про те, що ЗМІ впливають на колективну свідомість мас і навіть формують її, Ж. Бодрийяр рішуче відкидає: «маса — медіум потужніший за всі засоби масової інформації, отже, це не вони її підкорюють, а вона їх захоплює й поглинає» [Бодрийяр, 2000 а, с. 52].

(Пост)сучасна культурологічна думка вимагає критичного переосмислення будь-яких бінарних підходів, зокрема аналітики протиставлення елітарна — масова культура, через неприпустиме спрощення картини живого життя. Нові соціальні явища не вписуються в сталу картину світу й думання, існування яких тепер доповнено віртуальними двійниками, що для деяких суб'єктів мають онтологічний статус, вагомий за реальний світ. Водночас кожен з сьогоднішніх суб'єктів, навіть той, хто в ідеологічному й економічному вимірі



існує в умовах домодерної цивілізації, демонструє таку залежність від екрана, його художніх і нехудожніх проявів, що поділ на елітарну та масову культуру виглядає не виправданим: трансформації медіакультури (від перших фотофіксацій й перших кроків глобального розповсюдження впливу ЗМІ до сучасного *буття-в-соціальних-мережах*) подолали соціальні та «класові» відмінності, сформувавши єдиний соціальний простір. Крім того, у концепціях масової культури, змальованих вище, не згадуються позитивні емансипаційні тенденції, що розповсюджуються в культурі завдяки екрану, тому й пояснити виникнення акторів течії спротиву, митців-авангардистів, що порушують канони створення екранного матеріалу, неможливо (3.4).

Аби знайти вихід з окреслених складнощів, філософ нових медіа Б. Гройс запропонував концепцію «арт-активізму», яка описує спроби вирішення складних суспільних проблем засобами екрану без надлишкових теоретичних конструкцій, але з урахуванням множинного, неоднозначного характеру більшості соціальних феноменів. «Арт-активізм прагне не просто критикувати систему мистецтва та загальні політичні й соціальні умови функціонування цієї системи. Замість цього він намагається змінити ці умови за допомогою мистецтва — не всередині художньої системи, а за її межами, тобто намагається змінити умови самої реальності» [Гройс, 2018, с. 52].

Слід зазначити, що розповсюдженню тенденцій емансипації перешкоджають не тільки економічні й політичні гегемони: зазвичай протистояння розгортається між тими, хто проголошує необхідність змін, і тими, хто виступає проти них, «арт-активісти реагують на прогресуючу кризу сучасної соціальної держави та намагаються замінити собою соціальні інститути й неурядові ор-

ганізації, які з різних причин не можуть або не хочуть виконувати свою функцію» [Гройс, 2018, с. 52].

На підставі заклику до необхідності розповсюдження механізмів культурної, соціальної й гендерної емансипації як головної цінності арт-активізму, ми припускаємо, що теоретичне підґрунтя цієї течії слід шукати у постмодерній філософії. Наприклад, у розвідках М. Фуко, присвячених технологіям формування поглядів на сексуальність, які уможливили трансформацію уявлень про гендер як про сталу онтологічну фігуру.

Для М. Фуко царина сексуальності й сексуальних стосунків не є незначним фізіологічним виміром: вона конструюється культурою та перебуває під пильною увагою ідеологічної й політичної еліти [Фуко, 2010]. Культура формує безліч «нормалізуючих» дискурсів, що говорять різними мовами (мовою закону, релігії, моралі, звичок, освіти тощо), і впливають на сприйняття й ставлення до тілесності й всіх процесів, що супроводжують її існування, тому влада в концепції М. Фуко — це не група можновладців, а сила, яка здатна до продукування сенсів, значень, норм і цінностей. Історична аналітика цих дискурсів унаочнює ототожнення сексуальності й жінки, «сексуалізація жіночого тіла дійсно була улюбленою фігурою або об'єктом знання в дискурсах медичної науки, релігії, мистецтва, літератури, масової культури тощо» [De Lauretis, 1987, p. 13].

Паралельно з розвідками, які здійснював М. Фуко, перші інтерпретації кіно, здійснені в межах феміністичної парадигми, підкреслювали об'єктивізацію жіночого гендера в класичному голлівудському наративі. Жінка в екранному матеріалі, завдяки підібраному одягу, поведінці, а також особливим кінематографічним засобам і кодам (освітленню, кадруванню, системі погляду тощо), перетворилася на «об'єкт погляду вуайериста, го-

ловне місце сексуальності й візуального задоволення» [De Lauretis, 1987, p. 13].

Наочним прикладом художньому спротиву недосконалій дійсності й неефективності бінарного мислення в межах екранного простору стала феміністична критика екрану і ті трансформації в уявленнях про жінок, які вона здійснила в західній культурі: «сила феміністського проекту полягає в його здатності продемонструвати способи політичного конструювання категорії жінки і її [жінки] постійне пригнічення» [Byerly, Ross, 2006, p. 18].

Однією із перших важливих подій в розгортанні феміністичної боротьби з тривіалізацією ролі жінки і її зведенням до вузького репертуару стереотипів вважається робота «Візуальне задоволення і наративний кінематограф» Л. Малві (Laura Mulvey), у якій авторка проаналізувала можливості впливу екранного матеріалу на закріплення підкореного статусу жінки в суспільстві на прикладах з класичного голлівудського кінематографа.

Переформулювавши ідеї Л. Альтюссера щодо ідеологічного конструювання суб'єктів, Л. Малві наголошувала на тому, що «формальні умовності класичного голлівудського кіно змушують глядача прийняти патріархальну ідеологію, сформульовану в фільмах» [Curran, Donelan, 2009, p. 144]. Жінка на екрані — не суб'єкт, а пасивний об'єкт для чоловічого погляду (глядацького погляду чоловічого, загарбницького типу), саме він дає їй онтологічний статус в обмін на еротичну насолоду, виникнення якої вона в ньому стимулює. Глядач ідентифікує себе з героєм-чоловіком, який грає з жінкою, маніпулює її поведінкою й долею; всі екранні події неодмінно розгортаються так, що чоловік опановує жінку [Penley, 1990, p. 42].

Вже перші інтерпретації екранного простору, здій-

снені в межах феміністської парадигми, показали, що «жіночий погляд, жіночий дискурс, жіноче бажання, змальовується у фільмі тільки для того, щоб доповнювати чоловічий персонаж» [Penley, 1990, p. 43]. Водночас гетеросексуальність і стандартизоване уявлення про мужність використовувалися як структуруюча норма. «Чоловіче тіло потрібно відточити й перетворити на знаряддя героїчної дії, саме тіло визначало перемогу над антагоністом героя, чия фізична непривабливість відповідала аморальному характеру» [O'Brien, 2014, p. 13].

Л. Малві закликала до розширення жіночих «типів», що з'являються на екрані, і наголошувала на необхідності створення кіно, що у ідеологічному сенсі було б альтернативним класичному голлівудському наративу. Старий наратив передбачав репрезентацію й легітимацію існуючого соціального порядку з «чоловічої точки зору», з фантазіями, забобонами та страхами, які їй властиві. Трансляції стереотипізованого образу жінки завдали шкоди і жінкам, і чоловікам: над чоловіками тяжіють ілюзорні уявлення про жінок і взаємодію з ними, жінки сприймаються як неповноцінний додаток до чоловіків, вони позбавлені прав і можливості їх реалізувати. Нове кіно, що створюється в межах феміністичної парадигми, має бути спрямовано на коригування стандартизованих уявлень про ґендерну взаємодію. Ідеологічними засадами нового кіно мало бути знищення класичної структури оповідання й «візуального задоволення через повернення до традицій та цінностей лівого авангарду, ідей С. Ейзенштейна й Д. Вертова» [De Lauretis, 1987, p. 129].

Слід зазначити, що у сьогоденній екранній культурі вже з'являється кінематограф такої ціннісної орієнтації. Феміністична критика суттєво вплинула на виникнення змін в смислах, які транслює екран. Об-

рази героїв, що демонструють відсутність відповідності гетеронормативним стандартам, більше не подаються задля глузування, окрім того, відсутність відповідності гетеронормативним стандартам не є головною характеристикою цих героїв («Трансамерика», 2005 р., «Лоранс у будь-якому випадку», 2012 р., «Життя Адель», 2013 р., «Місячне сяйво», 2016 р.).

Геї, лесбіянки, бісексуали й трансгендери (за переконаннями П. Бурдье, «головні жертви символічного насилля») в історії західної цивілізації завжди утворювали маргіналізовані групи через невідповідність соціальним уявленням про норми (за виключенням Еллади і її доволі толерантним ставленням до гомосексуальності). Зазвичай вони не отримували репрезентації в «культурних дзеркалах», адже сприймалися як дещо небезпечне, огидне, те, чим краще не бути. Але сьогодні саме екран дозволяє маргіналізованим групам заявити про себе та отримати представлення у соціальному просторі. Сучасний екранний світ унаочнює множинність дискурсів, зокрема множинність дискурсів сексуальності, поступово знищуючи тягар гетеронормативності та дозволяючи суб'єктові будь-якої статі «інвестувати» себе у різні способи самовизначення.

Але помилковими є погляди про те, що повне прийняття *дискурсу інших* вже здійснилося. Як і в часи першої хвилі фемінізму, *інші* сприймаються як загроза культурній монополії, адже домінуючі правила співіснування виявляються лише одним із варіантів серед багатьох можливих.

Незважаючи на те, що робота Л. Малві отримала статус класичної у межах феміністичних розвідок екрану, вона зазнала й критики. Сучасні інтерпретатори екранних артефактів наголошують на тому, що «для вирішення нагальних проблем в сьогоднішніх медіа фемі-

ністській теорії кіно потрібно виходити за рамки Голлівуду і взаємодіяти з більш широкими *традиціями* міжнародного кіновиробництва» [Chaudhuri, 2006, p. 123].

Крім того, є й більш фундаментальні теоретичні зауваження, що стосуються перегляду самої концепції погляду. З бінарної диференціації між глядачем і видовищем акцент має бути перенесений на самий сенс образів, які отримують репрезентацію: проблема класичного кінонарративу не в тому, що «чоловіки роблять жінок еротичними об'єктами, а погляд є вираженням цього процесу», а в репертуарі образів, який транслюється з екрану і з яким глядач будь-якої статі себе ототожнює [Chaudhuri, 2006, p. 106].

Іншим важливим теоретичним питанням, яке виникло як побічний ефект феміністичних розвідок, є питання сенсу поняття маскулінності: «критичний інтерес до теми маскулінності є прямим наслідком уявлення феміністського руху про те, що ґендер конструюється соціально, а не є природною категорією» [Chaudhuri, 2006, p. 106]. Послідовники феміністичного напрямку шукають шляхи комфортного співіснування всіх ґендерів, їхня вища мета полягає у знищенні ідеологем, що впродовж тривалого часу тяжіли над культурою. Однією з таких ідеологем є маскулінність: чоловік — завжди агресивний, рішучий, демонструє загарбницьку поведінку й не має права на почуття, окрім почуття збудження.

Екранний вимір дещо пом'якшує цю ідеологему, трансформуючи її в образ героя, який може порятувати весь світ. Крім того, зазвичай на екрані «*справжня мужність*» приписується чоловічому тілу, тілесна концепція або стереотип істинної мужності є настільки потужними саме тому, що на відміну від абстрактних ідей або ідеалів, їх можна було побачити, торкнутися» [O'Brien, 2014, p. 10].

Художнім втілення кризи маскулінності в сучасній культурі інтерпретатори, зокрема Я. Фрейзер (Ian Fraser), вважаються фільм «Бійцівський клуб» режисера Д. Фінчера: репресивний тиск уявлень про маскулінність провокує психічний зрив у головного героя, що супроводжується виникненням галюцинації-унаочнення сукупності уявлень про мужність, що насправді є лише підсвідомим фрагментом життя його психіки, фантазією про те, якими рисами і якостями наділений «справжній чоловік». З одного боку, божевілля героя провокує жахи й спокуси капіталістичного світу, дарами якого він звик користуватися, а з іншого — їхні ідеологеми, зокрема ідеологема маскулінності, стимулюють «інтимний бунт» (Ю. Крістева), відразу до соціального порядку, його норм і цінностей. «Бунт реалізується не тільки психічно, але й соціально, і має глибокі політичні наслідки, що викликають кризу й змушують суб'єкта здійснювати пошуки нових сенсів» [Fraser, 2018, p. 142].

Дослідження феномену маскулінності доводять, що «чоловіки й чоловіча суб'єктивність історично мінливі й ідеологічно нестабільні, постійно конструюються і реконструюються» в екранних репрезентаціях [Chaudhuri, 2006, p. 106]. Але для багатьох людей криза маскулінності є тотожною кризі в структурі владних відносин: сучасна культура уможливила усвідомлення того, що Того, хто може вирішити усі проблеми й взяти на себе відповідальність, у об'єктивній дійсності не існує. Жінка конструювалася через її відносини з чоловіком, чоловік — через ідентифікацію з образом справжнього чоловіка, але екран унаочнює той факт, що пасивна, мазохістична, ексгібіціоністська поведінка жінки й загарбницька, агресивна, безсоромна поведінка чоловіка — це лише популярні культурні забобони, а не фіксована онтологічна неминучість.

П. Бурдьє в роботі «Чоловіче панування» («Masculine Domination») ставить питання про причини життєздатності чоловічої гегемонії впродовж майже всієї історії західної цивілізації [Bourdieu, 2001]. Фундаментом ієрархічних структур є уявні чи реальні відмінності між рівнями, які їх утворюють. На думку П. Бурдьє, «головною причиною тотального розповсюдження патріархату є його здатність натуралізувати відмінності, — система чоловічого домінування зобов'язана своїм успіхом, принаймні частково, наданню *природних*, біологічних пояснень [існуючій] ієрархії» [Mottier, 2002, p. 327].

Чоловічий й жіночий типи тілесності слугують обґрунтуванням необхідності вслід різним поведінковим і соціальним моделям. Жіноча здатність до народження дітей позиціонується як стратегічний фундамент для життєвої реалізації жінки: вона має присвятити себе пошуку партнера, піклуванню про дім і дітей. На підґрунті генітальних відмінностей конструюється соціальна диференціація, яка є реальною, але не є єдиною з можливостей соціального упорядкування.

Відома дослідниця ґендерної проблематики В. Моттьє (Veronique Mottier), наголошує на тому, що ідеологічна ґендерна конструкція перевершує можливості біологічних, моральних і психологічних пояснень, ґендер відноситься до царини реалізації владних відносин, і саме аналіз ґендеру з позицій влади лежить в основі фемінізму [Mottier, 2002, p. 328].

Владні стратегії ґендерної нерівності, що заручені підтримкою екрану, транслують «еротизацію чоловічого домінування і жіночого підкорення», розповсюджуючи вплив *символічного насилля* (П. Бурдьє) [Mottier, 2002, p. 329]. Такий тип сексуальної взаємодії між чоловіком і жінкою закріплюється і передається в поколіннях, впливаючи на формування уявлень про зовнішність,



належну поведінку, світогляд тощо. Сексуальне життя ієрархізовано, це визначає патріархат політично [Mottier, 2002, р. 329]. Гра в покороєння й підкорєння має амбівалєнтні наслідки: закріплює нерівність, безправність жінок, водночас даруючи єротичну насолоду активним чоловікам і пасивним жінкам.

Екран в таких дослідницьких стратегіях фігурує як простір, який пропонує глядачам різних ґєндєрів різні типи фантазій: чоловіків він спонукає до жаги оволодіння, підкорєння жінки, жінку — до бажання притягувати чоловічу увагу, визнати «єротичне панування чоловіка» й зрештою підкоритися, — якщо перевести на мову концепції символічного насилля П. Бурдє, — в таких механізмах по відношенню до жінки насилля реалізується за її співучастю [Bourdieu, 2001].

Цариною символічного насилля є мєнтальний, а не фізичний вимір. «Ґєндєрна нерівність — це символічне насильство, якому жінки й чоловіки підкоряються охоче, без необхідності та примусу, адже його ефект полягає в створєнні символічних нормативних образів ідеальної ґєндєрної поведінки» [Mottier, 2002, р. 330]. Перепони на шляху розповсюдження символічного насилля майже виключєні: формування картини світу в свідомості окремих суб'єктів відбувається через культурний вплив, отже, нерівність сприймається як норма, що не передбачає виникнення альтєрнатив до сталих уявлєнь про взаємини чоловіків і жінок.

Концепція *ґабітуса* П. Бурдє, що передбачає існування низки «диспозицій, сформованих як відповідь на об'єктивні соціальні умови», сьогодні неможливо уявити без екрану як його засадничої складової, адже саме через трансляцію патріархальних ідеалів впродовж тривалого часу він унеможлилював виникнення нетрадиційних систем мислення й життєвих стратегій [Mottier, 2002, р. 330].

Екранний простір класичного голлівудського нративу й сьогоденні послідовники цієї традиції («П'ятдесят відтінків Ґрея», реж. С. Тейлор-Вуд, 2015 р.) утримували жінок у стані відмови від рефлексії над своїм соціальним, економічним і політичним положенням, що примушувало їх автоматично наслідувати стратегії підкорення. «Відповідно до того, як люди реагують на обставини, у яких вони живуть, вони звикають до конкретних реакцій і з часом повторюють їх, практично не усвідомлюючи [сутність своїх дій], не здійснюючи вибір, незалежно від того, чи дійсно мають місце умови, які вперше сформували певну реакцію» [Mottier, 2002, p. 330].

Занурення в габітус не передбачає розвитку раціонального мислення, воно передбачає несвідоме дотримання умов існування сталого соціального порядку [Бурдье, 1998; Бурдье, 2018]. Жінка сприймає патерни жіночності, які пропонує екранний простір, формуючи з них свою ідентичність, і її ідентичність дозволяє їй орієнтуватися в соціальній взаємодії без прийняття рішень і відповідальності, що тягне за собою прийняття й реалізація рішень.

Прагнення покори з боку жінки гарантує толерантність і прийняття з боку соціального поля. Це положення стосується не тільки прагнення підкорення певному чоловікові, а й бажання відповідати традиціям і цінностям соціуму взагалі, зокрема традиції піклування про свою тілесність як про медіум соціальної взаємодії, медіум між сприйнятою нормою й нормою, що транслюється.

Деякі представники феміністичної традиції наголошували на тому, що головним джерелом розповсюдження насильства та пригнічення є родина, здебільшого чоловік або домінуючий партнер. Сьогодні очевидно, що символічне насилля не сконцентроване в родині, а розосереджено в культурі.

Яскравим прикладом символічного насильства над тілесністю є зразки стандартизованої вроди, що пропонує екран, і яким намагаються наслідувати обидва ґендери. Мова тілесності не відображає реальність, вона унаочнює існуючі дискурси щодо норм тілесності. «Сприйняття, переживання й розуміння реальності створюються і опосередковуються мовою, людина занурена в символічний порядок, і саме це занурення в світ значень уможливорює та запускає сприйняття, переживання і розуміння нашого тіла і реальності в цілому» [Vasterling, 2003, p. 207].

Отже, патерни піклування про тіло й бажані результати цього процесу не є природними або необхідними, вони конструюються домінуючими культурними групами та системами соціальних практик, — мовою П. Бурдьє, ґендерні фрагменти габітусу конструюються як відповідь на запити символічного насилля.

Залежність психіки суб'єктів від правил, що формуються системою відносин, майже виключає можливість соціальної девіації, емансипації. Здатність до рефлексії над домінуючими соціальними порядками й навіть осягнення реального стану речей не гарантує здобуття ресурсу для змін фрагментів системи, що викликають обурення.

Представники різних ґендерів як соціальні агенти вимушені транслювати символічне насилля, підкорювати або підкорятися [Bourdieu, 2001]. Але плата за спроби спротиву є високою: відмова від слідування сталим соціальним правилам гарантує знищення звичних шляхів самоідентифікації й викликає відразу до *інших* серед консервативних членів спільноти.

Соціальне буття, яке П. Бурдьє описує в «Чоловічому пануванні», є резистентним до будь-яких змін: габітус, зокрема через екранний вплив, *формує* свідомість

суб'єктів, нав'язує їм ідеали й цінності, а вибір, який роблять суб'єкти — це вибір з обмеженої низки варіантів [Bourdieu, 2001].

Феміністичний дискурс більш оптимістичний: незважаючи на певну «дослідницьку» скептичність і визнання об'єктивного факту того, що «ґендерні норми не можуть бути подолані одним вольовим актом», парадоксальним чином шлях трансформації суспільних взаємин існує, він полягає в унаочненні й осягненні механізмів формування та розповсюдження ґендерної нерівності [Mottier, 2002, р. 334]. Через те, що жінки володіють досвідом приниження й підкорення, вони можуть концептуалізувати свої ролі у соціальному бутті та почати стратегічну розробку варіантів спротиву, — що й відбувається в феміністичній критиці кіно.

Класичний голлівудський наратив віддзеркалив картину ґендерного буття на екрані, що примусило представників першої хвилі фемінізму замислитися над тим, що штовхає жінок на підкорення моделям ідентифікації, моделям, у яких жінка — це лише неповноцінний додаток до чоловіка, об'єкт його візуальної насолоди й сексуальної втіхи. Постановка питання про підстави релевантності таких моделей дозволяє виявити масштаби й механізми розповсюдження ґендерної нерівності й символічного насилля. Слід підкреслити, що влада, яка розосереджена в культурі, не є чимось *поза* або *над* соціумом, члени соціуму є її агентами та медіумами, тому саме на них, принаймні частково, лежить відповідальність за існуючий соціальний порядок. Більшість перепон на шляху розповсюдження ґендерної свободи ховаються не в правових нормах, а в нормах думання й традиціях.

На нашу думку, абсолютизація й поляризація дослідницьких і життєвих стратегій є неприпустимим

явищем для сучасної культури, адже в історії такі ментальні феномени призводили до виникнення різних форм несправедливості та насилля.

Різноманітні емансипаційні тенденції й течії вплинули на те, що (пост)сучасний світ має стати цариною «інституціолізованого індивідуалізму» (У. Бек), для якого характерною є концентрація прав і свобод навколо окремого суб'єкта, а не груп суб'єктів. Так, на думку У. Бека, здійснюється визволення від «примусової ідентифікації» й водночас актуалізуються процеси послаблення впливу традиційних цінностей, ґендеру, сім'ї на формування свідомості окремих суб'єктів [Бек, 2001].

Нові культурні запити, що виникають як спротив окремим проявам символічного насилля, штовхають до необхідності раціонального конструювання власного проекту самості. Так формується контекст, у якому суб'єкт несе відповідальність за своє життя і в якому невдачі є результатом власних помилок, а не соціальної нерівності й несприятливого соціального положення [Phipps, 2014]. Навіть якщо ґендер здобуває осягнення й з репресивного механізму перетворюється на інструмент маніпуляції іншими людьми (наприклад, молоді жінки користуються своєю вродою для того, щоб здобути соціальні та економічні блага), сьогодні він втратив здатність тотального впливу на формування життєвого сценарію.

Отже, у межах традиціоналістських поглядів на соціальний світ ґендер визначався біологічно, але для сучасної культурологічної думки ґендер — це штучне утворення, сформоване з фрагментів різних дискурсів, соціальних практик, традицій співіснування, мови тощо, і сьогодні ця низка доповнена ще й впливом технологій екрану. Слід зазначити, що *конструювання* (в осередках консерватизму: школа, сім'я, ЗМІ, менталітет, дер-

жавний апарат, традиції) й *деконструкція* (в осередках теоретичного та практичного авангарду: в художніх експериментах, критиці ґендерних аспектів ідеології, інтелектуальних розробках, що стосуються перегляду сталих моделей співіснування людей) *ґендеру* відбувається одночасно: уявлення про ґендер і моделі поведінки, які йому властиві, зазнають невинних трансформацій, наприклад, боротьба феміністок з екранними образами 60-х років ХХ століття і сучасні розробки у царині феміністського порно неможливо ототожнити чи навіть порівняти. Ідеологія і її критика, джерелом та медіумом яких є екран, «не є системою реальних взаємин, які керують існуванням індивідів, вона є уявним відношенням суб'єктів до реальних взаємин, у яких вони живуть і які керують їхнім існуванням» [De Lauretis, 1987, p. 6].

Феміністична акцентуація на аспектах існування жіночого ґендеру в культурі й на екрані стала великим проривом, адже інші спроби аналітики сексуальності не враховували ґендерної диференціації й того факту, що на чоловіків і жінок впливають різні репресивні механізми. Але саме завдяки феміністичній парадигмі досліджень екрану сучасні філософія та політика змушені враховувати голоси різних ґендерів.

Отже, екранний простір є найточнішим відображенням сучасного світу, адже навіть маргіналізовані групи, що в історії культури не отримували репрезентації, сьогодні мають можливість заявити про себе, свої інтереси й цінності. Крім того, звична культурологічна диференціація на високу та масову культуру, причетність й інтерес до яких раніше слугували критеріями для соціальної стратифікації, також втрачає свою релевантність через те, що екран знищив онтологічне розрізнення між припустимим і неприпустимим для унаочнення, прекрасним і жахливим, існуючим і належним. Тотальність

«буття-з-екраном» і розповсюдження соціальних мереж поступово унеможлиблюють інформаційну гегемонію однієї групи, адже кожен із сучасних суб'єктів має можливість без обмежень продукувати «екранне знання».

### 3.4. Екранна залежність: від зображуваного «Я» до «екранного стада»

У підрозділі 3.2 ми здійснили протиставлення двох моделей формування й екранної презентації Я в культурі (пост)сучасності: модель ізольованого Я (М. Фуко) і Я, що націлено на комунікацію й здобуття консенсусу з іншими (Ю. Габермас). У межах цього підрозділу ми здебільшого сконцентрувалися на висвітленні концепцій філософів-постмодерністів (П. Бурдьє, Ж. Бодріяр, Ф. Джеймисон), що описують перетворення окремих суб'єктів, націлених чи не націлених на налагодження співіснування з іншими, на «екранне стадо». Заключна частина підрозділу присвячена розгляду екранного експерименту «Догвіль» Ларса фон Трієра (2003 р.) для ілюстрації того, що імпульси течії супротиву формуються не серед мас, а в творчості незалежних митців поза дигіталізованим «стадом».

Осягнення культури, запропоноване в межах філософії (пост)сучасності, ускладнене неоднозначним впливом цієї аналітики на процеси, що відбуваються в культурі. З одного боку, мислителі, починаючи з франкфуртської школи, наголошують, що сьогоденне соціальне поле не є спільнотою, воно є безвідповідальною масою, що не здатна на самоорганізацію й осягнення ре-

ального становища суспільного буття, з іншого — розповсюдження таких ідей дійсно переконує людей, що вони ні до чого не здатні та провокує виникнення соціальної, культурної й політичної апатії.

Вихідним положенням такої теоретичної парадигми є проголошення смерті метанаративів, зокрема метанаративу істини, що раніше був підставою необхідності думання: «принцип, за яким здобуття знання невід'ємне від формування розуму і навіть самої особистості, старіє і буде виходити з ужитку» [Ліотар, 1998, с. 18].

Філософські здобутки, накопичені історією інтелектуальної культури, пропонують неефективні інструменти для осягнення стану сучасної культури й ролі суб'єкта в її формуванні: людина звикла мислити протиставленнями (дух — матерія, суб'єкт — об'єкт, існуюче — належне тощо), але нова реальність не передбачає наявності реальних підстав у таких протиставлень, адже «сама реальність повністю конструюється ЗМІ, цінності визначаються споживчим попитом, що годується нескінченним кругообігом значень, зображень і рекламних кодів, ніщо не може служити засобом розрізнення дійсних і нав'язаних звичок і переконань» [Norris, 1990, р. 121].

Продуктування теоретичного знання з переконанням дослідників в тому, що воно дозволяє зрозуміти реальність або унаочнити приховане, є безнадійним прагненням, адже сьогоденний світ, вигаданий медіа, перетворив істину на риторичну або уявну фігуру. Стару звичку розуму до протиставлення правди й брехні слід відкинути, адже вона також ґрунтується на ідеї про те, що їх можна розрізняти. Філософи-постмодерністи знищують поняття протиріччя, розчиняючи будь-який дуалізм у *медіасубстанції*, яка формує сучасний світ.

(Пост)сучасний суб'єкт дійсно звук до мислення в



межах, що творять ЗМІ: думки щодо подій, які відбуваються у світі, обмежені варіантами їхньої презентацій на екрані. Будь-яка інформація, що подається в екранному фреймі, сприймається як рівнозначна. Екран насичує психіку суб'єктів інформаційним матеріалом і zarazом він є джерелом інтерпретацій, що використовується для «аналізу» цього матеріалу з подальшим переносом здобутого «знання» на життя суб'єкта.

Ілюзорна констатація факту суспільної солідарності, що подається в результатах соціальних опитувань, є інструментом впливу на формування потрібної соціальної відповіді на запити груп-гегемонів. «Ефект нав'язування проблематики, ефект, що продукується будь-яким опитуванням громадської думки і будь-яким питанням політичного характеру, починаючи з виборчої компанії, є результатом того, що в процесі дослідження громадської думки підіймаються не ті питання, які постають в реальності перед усіма опитаними, і того, що інтерпретація відповідей здійснюється незалежно від проблематики, дійсно відображеної у відповідях різних категорій респондентів» [Бурдье, 1973]. Підступність політиків додається до моральних вад пересічних людей: прагнення допомагати іншим і співчувати їм, у існуванні якого переконує «нас наш моральний світогляд», зникає, щойно ми вимикаємо екран [Тейлор, 2018 с. 465].

Фрагмент доповіді П. Бурдье, поданий вище, з перспективи парадигми, запропонованої Ж. Бодріаром, дозволяє звинуватити П. Бурдье у тому, що він все ще не здатен до відмови від примарних ідеалів Просвітництва, які передбачали існування істини, розуму, справедливості тощо: маніпуляції свідомістю інших — норма сучасного буття, адже інші стратегії «урегулювання» соціального життя наразі відсутні.

Для тих представників «екранного стада», у яких окреслені ідеї викликають занепокоєння, Ж. Бодрійєр підготував «заспокійливу» відповідь. Культура (пост)сучасності лише унаочнила той факт, що насправді метафізичні ідеали ніколи не мали реальних засад, філософи й релігійні діячі вигадували їх для того, щоб маскувати відчуття онтологічної порожнечі та безглуздості існування, властиве будь-якій людині [Бодрійєр, 2015]. У теоретичному знанні примарні цінності фігурували як аксіоматичне підґрунтя систем мислення й ідеології.

Мислителі переконували, що вони знають рецепти знищення ілюзій і невірних переконань, але сьогодні зрозуміло, що такі філософські настанови самі є лише ілюзіями. Але автентичних, глибинних, справжніх потреб, цінностей, інтересів і бажань не існує, отже, ніщо не може вплинути на формування суспільної думки. «Ми не повинні погоджуватися ні з тими, хто вихваляє належне використання засобів масової інформації, ані з тими, хто кричить про маніпуляції лише тому, що зв'язок між системами значень і системами симуляції відсутній» [Norris, 1990, p. 134].

Отже, не слід піддаватися ностальгії за «великими дискурсами», що структурували повсякденні, наукові й культурні практики. Сама ностальгія є оманливою, адже націлена на переконання люду в тому, що колись був час «великих надій», що не здійснилися. «Ностальгія є збоченим компенсаторним механізмом, процесом, у якому втрата істини або наочна нереальність сучасного досвіду супроводжується істеричним бажанням довести зворотне» [Norris, 1990, p. 129]. Об'єкт надій був ілюзорним, розрізнення явищ на реальні й нереальні — фікцією, тож не варто брати участь в процесах «репресивного моделювання» свідомості та соціуму [Бодрійєр, 2015].

Інший теоретик культури, Ф. Джеймисон, знаходить

прикладі цієї оманливої ностальгії у постмодерному мистецтві та його критиці. «Кінематограф ностальгії перебудовує всю проблему пастішу і проектує її на колективний і соціальний рівень, де відчайдушна спроба привласнити відсутнє нині минуле переломлюється через непорушний закон зміни моди і формується ідеологією покоління» [Джеймисон, 2019, с. 113]. (Пост)сучасна культура формує суб'єкта без минулого: екран перетворює вигадані спогади в товар. Історичний наратив, як і будь-який великий наратив, є позбавленим чинності.

Не слід звинувачувати постмодерних митців у тому, що вони невдалі до художньої діяльності, а їхні твори в тому, що вони безглузді і незрозумілі. (Пост)сучасні мистецькі артефакти є лише відображенням безмістовності епохи *пізнього* або *багатонаціонального капіталізму* [Джеймисон, 2019]. Нові культурні фрейми позбавляють суб'єкта не тільки приватного й колективного минулого, а й його власної суб'єктивності, що знищує можливість трансляції унікального та особистого через мистецькі твори, які тепер «бездонні й позбавлені реальних емоцій, натомість переповнені ейфорійним святкуванням розпаду особистості; пов'язані з іншими творами тільки в формі стилізації, фальшивої ностальгії, що замінює будь-яку іншу, і реальний зв'язок з минулим скасовується» [Callinicos, 1990, р. 105].

«Екранному стаду» краще за все зануритися в «культурний Діснейленд» екрану або відвідати справжній Діснейленд, ніж перейматися питанням загибелі метанаративів. «Діснейленд існує для того, щоб приховати, що насправді Діснейлендом є реальна країна — вся реальна Америка (приблизно так, як в'язниці слугують тому, щоб приховати, що весь соціум у всій своїй повноті, у всій своїй банальній повсюдності є місцем ув'язнення). Діснейленд видають за уявне, щоб змуси-

ти нас повірити, що все інше є реальним» [Бодрийяр, 2015, с. 21].

Не слід вдавати, що життя має якийсь сенс поза сенсом здобуття примітивної насолоди. Ідеологи й політики не конструюють ілюзорний каркас, що приховує щось справжнє, у дійсності існує лише цей каркас, і поза ним ні житті, ані мислення відбуватися не можуть. Постсуб'єкта як представника «екранного стада» переконують в тому, що «капіталізм в сучасну епоху є періодом, коли через зникнення сакрального і духовного глибинна матеріальність всіх речей, прихована за ними, нарешті піднялася, волога і тріпотлива, на поверхню при світлі дня; і ясно, що сама культура – це одна з тих речей, чия фундаментальна матеріальність сьогодні для нас не просто очевидна, але і абсолютно неминуча» [Джеймисон, 2019, с. 194].

Песимістичні картини постмодерної спільноти вимагають уточнюючих зауважень, незважаючи на те, що низка характеристик, запропонованих в межах постмодерністської філософської парадигми й представлених вище, є досить точними «симптомами» ситуації постмодерну.

На наш погляд, найсуттєвішим недоліком, який містять ці концепції, є фундаментальна недовіра їх авторів до можливостей позитивних змін у суспільстві. Постає питання: чи є згадані філософи свідомі того, що їхні роздуми можуть мати дезорганізуючі політичні наслідки, провокувати суспільну апатію й знищити звичку до критичного погляду на події, що відбуваються на екрані?

На відміну від М. Фуко, який вважав розвиток ізолюваного Я стратегією подолання впливу владних дискурсів і zarazом розповсюдженням емансипаційних тенденцій в структуру суспільного буття, Ж. Бодрийяр наголошував на тому, що спроби будь-що змінити во-

льовим рішенням або активними діями не призведуть до позитивних суспільних трансформацій, адже вони будуть вписані у функціонування «апарату облуди». Над масами вже не владні маніпуляції: їх апатичність, байдужість, зневага до ідеалів і цінностей унеможливають ідеологічний вплив [Бодрийяр, 2000 а].

Щоб не трапилось, маса занурена в мовчання, вона сама є симуляцією соціального. «Тут ніколи не було ніякої маніпуляції. У грі брали участь обидві сторони [влада й маса], вони перебували у рівних умовах, і ніхто сьогодні, мабуть, не може з упевненістю сказати, хто з них переміг: симуляція, яка забезпечила легітимність влади, або відповідна симуляція, націлена масами в напрямку влади» [Бодрийяр, 2000 а, с. 37]. Зміст екранного простору є амбівалентним: влада використовує його для спроби здобуття згоди на реалізацію власних інтересів, а для маси саме екран є уособленням «відмови від думання» й втечі від реальності, тож будь-які маніпуляції проходять повз неї.

Теоретична перспектива, запропонована Ж. Бодріяром, виключає можливість прогресу у будь-якій царині. Філософські й моральні ідеали минулого постулювали необхідність розвитку критичного мислення, боротьби за емансипацію на противагу насиллю і приниженню, але в руках підступних культурних і політичних гегемонів вони перетворилися на засоби маскування прихованих форм експлуатації й пригнічення...

Інші сучасні філософи, наприклад, Ю. Габермас, пропонували більш оптимістичні погляди на можливість змін у межах (пост)сучасної спільноти. На їхню думку, ідеали Просвітництва (розум, наука, гуманізм), по-перше, все ще є орієнтирами для суспільного й приватного життя, по-друге, їх не може знищити згубний вплив екрану, який начебто перетворює індивідуаль-

ності на фрагменти «екранного стада», адже існують приклади тому, що він може грати позитивну роль у людських взаєминах (3.2) [Хабермас, 2008].

Найвагомішим аргументом на користь захисту позиції філософів-постмодерністів є той факт, що сама можливість буд-яких суспільних змін завжди проголошувалася інтелектуалами, які перебувають десь *поза* життям мас: «інтелектуал говорить істину тим, хто її ще не бачить, і від імені тих, хто не може її сказати, і звідси вся його совісність і красномовство» [Фуко, 2002, с. 68]. Навіть у філософії Ю. Габермаса саме філософу відведена роль інтерпретатора подій, що відбуваються у світі, тобто маса без його допомоги не здатна на досягнення того, що з нею відбувається.

Для формування вичерпної картини взаємодії екрану зі споживачами продуктів екранної культури, ми маємо звернутися до експерименту «течії спротиву», яка складається з робіт митців-авангардистів. До цієї групи ми відносимо художників, які маніфестують необхідність прискіпливої критики домінуючих ідеологем, стандартизованих способів життя й мислення. Спроби розірвати єдність між представниками «екранного стада» здійснюються через порушення канонів, за якими створюється типовий екранний матеріал, і через трансформацію глядацьких смаків і звичок.

Джерела такого мислення серед представників екранної індустрії слід шукати на рівні аналітики засад панівних ідеологічних і політичних парадигм. Більшість митців відчують невдоволення репресивним характером відносин, які складаються у капіталістичних суспільствах, тож шукають шляхи для «чинення опору або протидії з можливістю емансипації» [Fraser, 2018, р. 2]. Художня теза стає тезою політичною, націленою на реформування соціальної дійсності.

Теоретики екрану, які використовували ідеї від К. Маркса до Л. Альтюссера, сформували три принципи, що мали змінити уявлення про кіно як про розвагу на користь уявлення про кіно як інструмент боротьби, – протиріччя, відчуження та симптоматичне читання [Rushton, 2013, p. 55]. Протиріччя спрямоване на викриття несвободи пригнічених класів, яка підтримується ідеологією голлівудського кіно. Відчуження покладає край ідентифікаціям глядачів з ідеологізованими образами, що подаються на екрані, і запускає процеси опору. Симптоматичне читання створює новий «інформований зір», агентом кого мав стати кінокритик, який формував би суб'єктивну спроможність осягнення сенсу ідеологічних і соціальних феноменів.

Сучасні теоретики екрану, зокрема Річард Раштон, наголошують на тому, що зазначені погляди мають бути переглянуті через певну недовіру до критичних здатностей окремого суб'єкта, яку вони містять [Rushton, 2013]. До того ж інтелектуальна еліта здатна на створення ідеологем не менш, аніж еліта політична. Отже, головною метою нових розвідок кіно є впровадження й популяризація політики демократичного індивідуалізму через відмову від можливості однозначної інтерпретації художніх творів, змалювання та сприйняття одноманітних героїв, типових проблем і ситуацій на екрані [Fraser, 2018, p. 10].

Картини Ларса фон Трієра (режисера, «який завдає болю») можна вважати інструментами викриття облудної ідеологічної парадигми, що тяжіє над суб'єктами, які не звикли до критичного осягнення цінностей і норм груп, до яких вони належать, чи з якими ідентифікують себе. Ларс фон Трієр пропонує жорсткі, цинічні, але переконливі приклади, які доводять небезпечність відсутності здатності до осягнення нормативних підвалин сус-

пільної взаємодії, його «Догвіль» є викликом підступності удаваної доброчесності, альтруїзму й демократичності.

«Авангардний митець, який задає напрямок світовому кінопроцесу», впливає не тільки на екранну культуру, а й на можливість визнання чи відкидання ідей з соціальної, моральної філософії, наприклад, ідеї комунітаризму, що буде розглянуто далі [Долин, 2004, с. 225].

У «Догвілі» розгортається критика голлівудської кіноіндустрії, що насичує екран ситуаціями й образами, які є нерелевантними реаліям суспільного життя. Споживачам екранного матеріалу нав'язують образ «Америки», у якій кожен має хотіти жити: квітучої, героїчної, привітної, але якої, принаймні в екранному варіанті, не існує [Elbeshlawy, 2016, p. 87].

Кінокритики приділили багато уваги саме цій грані «Догвілю», наголошуючи на тому, що «фільм вочевидь має намір створити негативний образ, репрезентує колективну американську психіку, яка, як здається, лежить в основі доброти й оманливої простоти маленького містечка» [Elbeshlawy, 2016, p. 89]. Через «гегемонію Голлівуду у міжнародній кіноіндустрії люди схильні думати про світ кіно як про американський», через візуальні образи, якими Голлівуд заповнює екран, глядачі звикають до спрощених уявлень про соціальну взаємодію, особисту відповідальність, втрачають здатність до критичного осягнення механізмів насилля й ідеологічного впливу, які зумовлюють будь-яку культуру [Elbeshlawy, 2016, p. 92].

Ми схильні вважати, що «американський Догвіль» — це лише приклад, адже рівень поставлених Ларсом фон Трієром питань і проблем є значно глибшим за критику окремої державності чи національності, їхніх характерних рис чи властивостей.

Філософи-комунітаристи (А. Макінтайр, М. Сендел,



Ч. Тейлор, М. Вальцер) і їхні послідовники наголошували на тому, що певна група людей має змогу створити вільну спільноту, яка сама для себе визначати норми, правила й цінності, що регулюють суспільне життя, має змогу діяти як «єдиний творчий суб'єкт, розкриватися як етична субстанціональність», позбавитися від уявлень про метафізичну субстанцію як своє підґрунтя [Clark, 2013, р. 5]. Фундаментом спільноти мають бути «діалектика соціальної рішучості, творче самозаперечення й самотрансформація» [Clark, 2013, р. 5], тобто здатність до самокритики, до формування механізмів, які унеможливають деспотизм і будь-які форми несправедливості. Слід підкреслити, що правила і норми, які встановлюються у такій системі соціального буття, не є чимось зовнішнім по відношенню до спільноти, вони створюються з урахуванням її історії, звичок й умов взаємодій з іншими спільнотами.

У «Догвілі» Ларс фон Трієр оголює декілька вразливих сторін комунітаристичних теорій. Його уявлення про людську природу є геть іншим, ніж у комунітаристів, які схильні вважати, що суб'єкти, об'єднуючись у групи, діють у відповідності до моральних стандартів і вимог розуму, як було окреслено вище. Режисер вважає своїм обов'язком нагадати про те, що жорстокість і жага до насилля є невід'ємними складовими людської природи. Піддаючись «банальності зла», привітна комуна Догвілю навіть не намагається протистояти насиллю й надзвичайній жорстокості, що народжуються серед її мешканців та обертаються проти найслабшого, проти втікачки Грейс, яка потребує захисту й щосили прагне сподобатися членам комуни, бути для них корисною.

Історичний та повсякденний досвід відкидає тінь на раціональні й миролюбні уявлення про людину, що характерні для класичних голлівудських наративів, які

пропонують спрощенні схеми взаємодії між героями.

Ларс фон Трієр маніфестує, що трагедія мешканців «Догвілю» не вичерпується насиллям, застосованим до беззахисного члена групи, бо з погляду теоретиків-комунітаристів ми могли б уявити спільноту, де головною цінністю є, наприклад, безжалісність до найслабших членів спільноти чи суб'єктів поза межами групи. У «Догвілі» розгортається геть інша картина: івалтівники й садисти видають себе за добродіїв, ображаються на нагадування про свої знущання над Грейс (VIII епізод фільму).

Перше, на що звертає увагу глядач, занурюючись в «Догвіль» — нетиповість антуражу картини. Ларс фон Трієр знищує фізичні бар'єри між декораціями, доводячи до межі агресію всевидячого ока камери. Режисер не дає глядачам можливості відволікатися на приголомшливі пейзажі, спецефекти тощо, бо він має намір випробувати на міцність моральну свідомість глядачів, утримувати їхню концентрацію на рівні глибокої звичаєвої медитації. Травматичність досвіду долучення до проблематики картини змушує глядача залишити примітивну насолоду від розважального, типово голлівудського кіно, заради спроби осягнення оголеної сутності темної сторони природи людських спільнот.

Певна театралізованість того, що відбувається на екрані, ускладнення з ідентифікацією себе з героями через відсутність емоцій, почуттів в їхніх діалогах, усвідомлення того, що замість видовища ми отримуємо анти-видовище, — все це унеможливорює однозначну інтерпретацію фільму, який провокує у глядача сильну тривогу й моральний дискомфорт. «Прибираючи стіни, Ларс фон Трієр прибрав інституційні й побутові фасади, що приховують насильство, яке лежить в основі політики, що нагадує образ паноптикуму М. Фуко, і викриває ілюзію гостинності маленьких містечок, унаочнюючи їх

репресивність, де сексуальність приймає садомазохістичні форми» [Elbeshlawy, 2016, p. 95].

Отже, споглядання трансформується в читання: Ларс фон Трієр перетворює акт здобуття візуальної насолоди на візуальне насилля, сенс якого полягає в трансформації пересічного глядача на людину, що бере участь у вирішенні складних моральних проблем. Цей кінематографічний маневр, що має риси «недисциплінарного» візуального насилля (з боку «неполітичної» влади автора), креслить підсумкову рису під нашими пошуками в цьому підрозділі й водночас становить, як видається, доволі ілюстративний приклад «позитивної дії» екранного простору. Зазначений приклад (нехай і в доволі їдкій, саркастичній, гротесковій манері) накидає контури тієї стратегії, реалізація якої здатна виривати суб'єкт(оподіб)ність глядача з масовізованого простору типових ідентифікаційних взірців і штовхати його у відкритий простір болючого, але насправді *людського* становлення себе як вільної, гармонійної й «змістовної» (знов-таки — у суто людському сенсі) особистості.

### Література

- Бек, У. (2000). *Общество риска. На пути к другому модерну* / пер. с нем. В. Седельника, Н. Фёдоровой. Москва: Прогресс-Традиция.
- Бек, У. (2001). *Что такое глобализация?* / пер. с нем. А. Григорьева, В. Седельника. Москва: Прогресс-Традиция.
- Бодрийяр, Ж. (2000). *Символический обмен и смерть* / пер. с фр. С. Н. Зенкина. Москва: «Добросвет».
- Бодрийяр, Ж. (2000а). *В тени молчаливого большинства, или конец социального* / пер. с фр. Н. В. Суслова. Екатеринбург: Издательство Уральского университета.

- Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляции* / пер. с фр. А. Качалова. Москва: Издательский дом «ПОСТУМ».
- Бодрийяр, Ж. (2016). *Дух терроризма. Войны в заливе не было* / пер.с фр. А. Качалова. Москва: РИПОЛ классик.
- Бурдьё, П. (1973). *Общественное мнение не существует*. Режим доступа: <http://bourdieu.name/content/obshhestvennoe-mnenie-neshhestvuet>.
- Бурдьё, П. (1998). Структура, габитус, практика. *Журнал социологии и социальной антропологии*, том I, вып. 2, 40–58.
- Бурдьё, П. (2018). *Пьер Бурдьё. Экономическая антропология: курс лекций в Коллеж де Франс (1992–1993)* / пер. с фр. Д. Кралечкина. Москва: Издательский дом «Дело» РАНХиГС.
- Гидденс, Э. (2004). *Трансформация интимности. Сексуальность, любовь и эротизм в современных обществах* / пер. с англ. В. Анурина. Санкт-Петербург: Питер.
- Гидденс, Э. (2004). *Ускользающий мир. Как глобализация меняет нашу жизнь* / пер. с англ. Москва: Весь мир.
- Гройс, Б. (2018). *В потоке* / пер. А. Фоменко. Москва: Ад Маргинем Пресс.
- Гуссерль, Э. (2009). *Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. Книга первая. Общее введение в чистую феноменологию* / пер. с нем. А. В. Михайлова. Москва: Академический проект.
- Джеймисон, Ф. (2019). *Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма* / пер. с англ. Д. Кралечкина; под науч ред. А. Олейникова. Москва: Изд-во Института Гайдара.
- Долин, А. (2004). *Ларс фон Триер: Контрольные работы. Анализ, интервью. Ларс фон Триер. Догвилль. Сценарий* / пер. с англ. Н. Хлюстовой. Москва: Новое литературное обозрение.
- Иглтон, Т. (2012). *Идея культуры* / пер. с англ. И. Кушнareвой. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики.
- Лакан, Ж. (2009). «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа. (Семинар, Книга II (1954/55)) / пер. с фр. А. Черноглазова. М.: «Гнозис», «Логос». С. 508–516.
- Лиотар, Ж.-Ф. (1998). *Состояние постмодерна* / пер. с фр. Н. А. Шматко. Москва: Институт экспериментальной социологии; Санкт-Петербург: Алетейя.
- Лиотар, Ж.-Ф. (2018). *Либицинальная экономика* / пер. с фр. В. Е. Ла-

- пицкого. Москва, Санкт-Петербург: Издательство Института Гайдара; Факультет свободных искусств и наук СПбГУ.
- Собуцький, М. (2003). Досвід-межа і досвід за межею. Київ: Кіно-театр, 2003, № 1.
- Тейлор, Ч. (2013). *Секулярна доба. Книга перша*. Київ: Дух і Літера.
- Тейлор, Ч. (2018). *Секулярна доба. Книга друга*. Київ: Дух і Літера.
- Фуко, М. (1996). *Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет* / пер. с фр., сост., комм. и послесл. С. Табачниковой. Москва: Кастанль.
- Фуко, М. (1997). *История безумия в классическую эпоху* / пер. с фр. И. Стаф под ред. В. Гайдамака. Санкт-Петербург: Университетская книга.
- Фуко, М. (1998). *Забота о себе. История сексуальности, т. 3* / пер. с фр. Киев: Дух и Литера.
- Фуко, М. (2002). *Интеллектуалы и власть: статьи и интервью, 1970–1984, в 3 ч., ч. 1* / пер. с фр. С. Ч. Офертаса. Москва: Праксис.
- Фуко, М. (2004). *Использование удовольствий. История сексуальности, т. 2* / пер. с фр. В. Каплуна. Санкт-Петербург: Академический проект, 2004.
- Фуко, М. (2005). *Ненормальные: Курс лекций, прочитанных в Колледже де Франс в 1974–1975 уч. г.* / пер. с фр. Санкт-Петербург: Наука.
- Фуко, М. (2005). *Нужно защищать общество: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1975–1976 уч. г.* / пер. с фр. Санкт-Петербург: Наука.
- Фуко, М. (2010). *Рождение биополитики. Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1978–1979 уч. г.* / пер. с фр. А. В. Дьяков. Санкт-Петербург: Наука.
- Фуко, М. (2011). *Управление собой и другими. Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1982–1983 уч. г.* / пер. с фр. А. В. Дьяков. Санкт-Петербург: Наука.
- Фуко, М. (2014). *Мужество истины. Управление собой и другими II* / пер. с фр. А. В. Дьяков. Санкт-Петербург: Наука.
- Хабермас, Ю. (2000). *Моральное сознание и коммуникативное действие* / пер. с нем. под ред. Д. В. Скляднева, послесл. Б. В. Маркова. Москва: Наука.
- Хабермас, Ю. (2001). *Вовлечение другого: очерки политической теории* / пер. с нем. Ю. С. Медведева; под ред. Д. А. Скляднева. Москва: Наука.

- Хабермас, Ю. (2008). *Философский дискурс о модерне. Двенадцать лекций* / пер. с нем. Москва: Весь Мир.
- Adorno, T. W. (1991). *The Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture* / ed. by J. M. Bernstein. London, New York: Routledge.
- Baracco, A. (2017). *Hermeneutics of the Film World: A Ricœurian Method for Film Interpretation*. Palgrave Macmillan.
- Barker, J. M. (2009). *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- Beugnet, M. (2007). *Cinema and Sensation: French Film and the Art of Transgression*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Bourdieu, P. (2001). *Masculine Domination*. Cambridge: Polity Press.
- Buckland, W. (2000). The Cognitive Turn in Film Theory. In W. Buckland (Ed.), *The Cognitive Semiotics of Film* (pp. 1–25). Cambridge: Cambridge University Press.
- Byerly, C. M., Ross, K. (2006). *Women and Media: A Critical Introduction*. Blackwell Publishing.
- Callinicos, A. (1990). Reactionary Postmodernism? In R. Boyne, A. Rattansi (Eds.), *Postmodernism and Society* (pp. 97–118). New York: Macmillan Education.
- Carroll, N. (1988). *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Princeton: Princeton University Press.
- Carroll, N. (2008). *Philosophy of Motion Pictures*. Malden, MA: Blackwell.
- Chaudhuri, S. (2006). *Feminist Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed*. Abingdon, New York: Routledge.
- Clark, J. P. (2013). *The Impossible Community: Realizing Communitarian Anarchism*. Bloomsbury Academic.
- Curran, A., Donelan, C. (2009). Gender. In P. Livingston, C. Plantinga (Eds.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film* (pp. 142–151). London, New York: Routledge.
- De Lauretis, T. (1987). *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Dworkin, A. (1991). *Pornography: Men Possessing Women*. New York: Plume.
- Elbeshlawy, A. (2016). *Woman in Lars von Trier's Cinema, 1996–2014*. Palgrave Macmillan.
- Elias, A. S., Gill, R. (2017). Beauty surveillance: The digital self-monitoring

- cultures of neoliberalism. *European Journal of Cultural Studies*. DOI: 10.1177/1367549417705604.
- Fraser, I. (2018). *Political Theory and Film: From Adorno to Žižek*. London, New York: Rowman & Littlefield International Ltd.
- Gaut, B. (1999). Identification and Emotion in Narrative Film. In C. Plantinga, G. M. Smith (Eds.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (pp. 200–216). Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.
- Huyssen, A. (1986). *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism*. Bloomington: Indiana University Press.
- Johnston, J. (2016). Mass mediation. In Br. McHale (Ed.), *The Cambridge History of Postmodern Literature* (pp. 95–111). Cambridge: Cambridge University Press.
- Kappeler, S. (1986). *The Pornography of Representation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Kellner, D. (1995). *Media Culture Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern*. London, New York: Routledge.
- Kracauer, S. (1997). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Princeton: Princeton University Press.
- Leppänen, S., Kytölä, S., Jousmäki, H., Peuronen, S., Westinen, E. (2014). Entextualization and resemiotization as resources for identification in social media. In P. Seargeant, C. Tagg (Eds.), *The Language of Social Media Identity and Community on the Internet* (pp. 112–136).
- Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, London: Duke University Press.
- Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, London: Duke University Press.
- Marks, L. U. (2002). *Touch: Sensuous Theory And Multisensory Media*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- McNay, L. (1992). *Foucault and Feminism: Power, Gender and the Self*. Cambridge, Maiden: Polity Press.
- Metz, C. (1983). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema* / trans. by C. Britton, A. Williams, B. Brewster, A. Guzzetti. London and Basingstoke: The Macmillan Press LTD.
- Mirzoeff, N. (1999). *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge.
- Mottier, V. (2002). *Masculine Domination: Gender and Power in Bourdieu's*



- Writings. DOI: 10.1177/146470002762492042.
- Norris, C. (1990). Lost in the funhouse: Baudrillard and the politics of postmodernism. In R. Boyne, A. Rattansi (Eds.), *Postmodernism and Society* (pp. 119–153). New York: Macmillan Education.
- O'Brien, D. (2014). *Classical Masculinity and the Spectacular Body on Film: The Mighty Sons of Hercules*. Palgrave Macmillan.
- Penley, C. (1990). *The Future of an Illusion: Film, Feminism, and Psychoanalysis*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Phipps, A. (2014). *The Politics of the Body: Gender in a Neoliberal and Neoconservative Age*. Cambridge: Polity Press.
- Plantinga, C. (1999). The Scene of Empathy and the Human Face on Film. In C. Plantinga, G. M. Smith (Eds.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (pp. 239–255). Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.
- Rushton, R. (2013). *The Politics of Hollywood Cinema Popular Film and Contemporary Political Theory*. UK: Palgrave Macmillan. DOI: 10.1057/9781137316165.
- Shaw, S. (2008). *Film Consciousness: From Phenomenology to Deleuze*. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland, Incorporated, Publishers.
- Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye: a Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press.
- Taylor, C. (1989). *Sources of the Self: The Making of Modern Identity*. Harvard: Harvard University Press.
- Thomson-Jones, K. (2008). *Aesthetics and Film*. Great Britain: MPG Books Ltd, Bodmin, Cornwall: Continuum.
- Tomšić, S. (2019). *The Labour of Enjoyment: Towards a Critique of Libidinal Economy: Lacanian Explorations IV*. Berlin: August Verlag.
- Vasterling, V. (2003). Body and Language: Butler, Merleau-Ponty and Lyotard on the Speaking Embodied Subject. *International Journal of Philosophical Studies*, 11:2, 205–223. DOI: 10.1080/0967255032000074190.
- Wollheim, R. (1984). *The Thread of Life*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wright Ch., (2004). Particularity and Perspective Taking: On Feminism and Habermas's Discourse Theory of Morality. *Hypatia* (pp. 49–76). DOI: 10.1111/j.1527-2001.2004.tb00148.x.



## ВИСНОВКИ

Завершальна частина нашого дослідження становитиме своєрідний «ретроспективний рух», у якому ми оглянемо головні здобутки, отримані під час детального аналізу центральної проблематики роботи. Ці результати у своїй сукупності не тільки мають становити «концентровану» форму реалізованої пошукової стратегії, але й повинні продемонструвати, що поставлена на початку роботи мета та завдання, окреслені при описі основних тематичних блоків дослідження, були виконані достатньою мірою.

Отже, наш розгляд екрану як специфічного феномену (пост)сучасної культури ми почали з аналізу його дискурсивних властивостей та пізнавальних можливостей. Виконана аналітика зрештою продемонструвала, що екран у цьому плані виконує подвійну функцію: він і забезпечує адекватне відображення життя людини, і водночас формує нові способи людського мислення. Причому мислення, зумовлене взаємодією екранного дискурсу та суб'єкта, становить процесуальність «онтологічно позитивного» (у дельозівському сенсі) продукування афектів і «зустрічей», що є ризоматичною за своєю сутністю. Але головним висновком на цьому етапі є те, що *аудіовізуальний зміст екрану дійсно можна вважати особливим типом дискурсу*, завдяки якому людина в певному сенсі «осягає світ». Ми також вста-

новили, що цей дискурс і описує світ, і водночас активно «прописує» для людини його онтологічну специфіку, тобто є вагомим фактором творення навколишньої соціокультурної реальності.

Під час розгляду екрану як особливого «антропологічного протезу» (пост)сучасної людини ми з'ясували, що попри негативну «забарвленість» попереднього кваліфікативного маркеру, віртуальний простір екрану може виступати як конститутивом людської суб'єктивності, так і засобом її адекватної репрезентації. Інакше кажучи, поліморфна динамічна сутність екранного змісту якнайкраще відповідає сьогодні характеру мінливої (квазі)суб'єктивності постсучасної людини, а позитивна чи негативна реалізація такої властивості залежить від багатьох факторів і не обов'язково має сприйматися як «катастрофа людяності».

Подальше вивчення екрану в його «образно-демонічній» іпостасі тільки підтвердило цей висновок, адже воно продемонструвало, що *сутність і функціональна специфіка аудіовізуального змісту екрану є амбівалентними*. Наприклад, процес створення екранних образів дійсно передбачає певне «викривлення» реальності, але з іншого — ці екранні образи уможливають прийняття та досягнення людиною реального життя зі всіма його (часто негативними) аспектами.

Відповідно ми побачили, що зазначена амбівалентність зберігається і на рівні теоретичної рефлексії феномена екрану. Приміром, відносну популярність і зараз зберігають інтерпретації екрану як ідеолого-фантазматичного «інструменту», що переспрямовує енергію фундаментального людського бажання (наявність якого зумовлюється онтологічною неповнотою суб'єкта) у потрібному для панівного класу напрямку. Але існують також і відмінні інтерпретації, яскравим прикладом чого є філософія кіно Ж. Дельоза. У межах останньої (кіно)екран представлений як поле продукування «недіалектичної відмінності», яка за-

безпечує невпинне ацентричне розгортання серій певних «станів» або «афектів». Тобто екран у цьому разі трактується не як інструмент містифікації реальності, а як простір її вільного творення.

Зосередивши нашу дослідницьку увагу на співвідношенні екранного простору та інстанцій «дисциплінарної влади», ми з'ясували надалі, що *візуальний дискурс екрану дійсно може виконувати функцію «медіатора» владних імпульсів*: як централізованих (тобто таких, що мають своїм джерелом конкретні владні інстанції), так і загальносистемних (тобто тих, які зумовлюються структурою суспільства та відповідним характером культури). Ми також встановили, що форми екранної трансляції цих імпульсів можуть бути дуже варіабельними та діяти на різних (соціальних і суб'єктивних) рівнях.

У межах аналітики владного дискурсу екрану ми розглянули й цікавий факт того, що навіть зразок начебто найоб'єктивнішого жанру кінематографа — документалістики (причому зразок новаторський і в естетичному, і в технічному плані) може бути «ангажованим» якоюсь ідеологією, а отже не тільки відображати, але й конструювати власну «об'єктивність» (як це продемонстрував приклад кінотворчості Дзиги Вертова). Втім, ми дійшли висновку, що попри цю обставину все одно варто лишати можливість для сприйняття екрану як поля творчого (само)формування. На ґрунті проаналізованого у відповідному підрозділі матеріалу ми знайшли можливим ствердження того, що *існує принципова можливість для ідеологічно нейтральних форм екранної візуальності*, структура яких може зумовлюватися, наприклад, суто естетичними чи «життєво-практичними» факторами (звичайно, що водночас ми свідомі того факту, що для цього потрібно суттєво звузити поняття «ідеологічного»).

Відправним пунктом аналізу здатності екрану виступати інструментом творення реальності ми обрали роз-

гляд особливостей екранного конструювання глядацького бачення. Цю аналітичну роботу ми виконували на ґрунті філософії кіно постсучасного ґатунку (переважно в її дельозівському варіанті). Така стратегія зрештою дозволила нам зафіксувати, що екран володіє рисами специфічного простору, де відбувається «дифузійний» процес спільного творення особливого екранного досвіду. У цьому процесі іманентні «механізми» екранної візуальності виступають водночас у ролі «трансцендентальної схематики» для глядацької (квазі)суб'єктивності. Окреслена таким чином онтологічна позиційність і функціональна специфіка екранного простору й уможливило розуміння того, що *екран дійсно може виступати інструментом формування бачення реальності*.

Подальший розгляд онтологічної специфіки екранного простору у світлі дихотомії «реальне – віртуальне» дозволив нам побачити, що феномен віртуальності можна сприймати не лише як суто технічний аспект новітніх технологій, але насамперед як складне ідеолого-фантазматичне утворення, яке «закадрово» зумовлює конкретний формальний зміст візуального дискурсу екрану. Ми з'ясували також, що віртуальність екранного простору володіє специфічною амбівалентністю, яка дозволяє екрану не тільки виконувати «візуально-містифікаційну» роботу з обслуговування панівних ідеологічних схем, але й у разі потреби ставати ефективним інструментом для викриття внутрішньої структури механізмів ідеологічного впливу на суспільство.

Після з'ясування цих фундаментальних для нашої центральної проблематики положень надалі ми зосередились на їх вибірковій деталізації. Тож розгляд (на ґрунті постструктуралістських теорій) реальнісних «аберацій» екрану — тобто викривлень і трансформацій, які провокує екранна образність завдяки новітнім технічним досягненням людства — дозволив отримати доволі чітке уявлення про «розширене» та соціально зумовлене розуміння реаль-

ності. Ми з'ясували, що «екстерналізована трансцендентальна схематика» у поєднанні з соціально зумовленим фантазматичним комплексом формує унікальний онтологічний «топос», яким є віртуальний простір екрану. Тобто «віртуальність» як складний соціокультурний феномен не є тотожною тривіально зрозумілій «екранно-цифровій віртуальності»: *сучасні дигітальні медіа-технології лише по-новому реалізують, а також нескінченно інтенсифікують і розширюють віртуальний простір людської культури.*

Подальше зосередження на концептуальному осмисленні тих процедур формування екранних реальностей, які забезпечуються новітніми технологіями (йдеться про віртуальну, доповнену та змішану реальності), також надало дещо схожі результати. Приміром, ми зрозуміли, що неможна ототожнювати традиційну ідею «трансцендентної віртуальності» з сучасними уявленнями про віртуальність дигітальну: *у разі дигітальної віртуальності будь-які потенції містяться в іманентності, а не деś поза нею.* Також ми з'ясували, що дигітальне розширення людського світу, з погляду багатьох постсучасних теорій, є ускладненням та інтенсифікацією саме *реальності*, але ніяк не традиційно зрозумілою «дереалізацією» людського життя. Зрештою ми дійшли висновку, що багатогранність VR, AR і MR, за умови відповідної теоретико-філософської інтерпретації, унеможливорює зведення їх до певної якості чи характеристики, яку можна було б зафіксувати за допомогою одного поняття чи навіть обмеженої низки понять. Ці аспекти дигіталізованої (пост)сучасної культури у своїй сукупності формують наразі *інтегральний екранний простір*, де розгортаються ацентричні мережі міжсуб'єктних та міжподієвих зв'язків. Причому ми також встановили, що той тип критичного осягнення західної культури, який яскраво розгорнувся у другій половині XX століття (особливо показово тут є філософія Ж. Дельоза), рухався загалом

у правильному напрямку, про що свідчить ефективність у справі артикуляції особливостей цих новітніх «регіонів реальності» відповідного термінологічного апарату та філософської метафорики.

Надалі стратегія нашого дослідження передбачала розгляд культуротворчих потенцій екранного простору. Цей пошуковий етап ми розпочали з дослідження новітніх теоретичних уявлень щодо процедур екранної ідентифікації глядача. Встановивши на цьому шляху, що *аудіовізуальний зміст екрану може виконувати водночас функції інтерсуб'єктивного «комунікатора» та інтерсмыслового «конектора»*, ми також з'ясували, що в межах сучасних досліджень екрану здійснюється теоретична «реабілітація» феноменологічного підходу. У полі досліджень кіно така методологічна «реактивація» уможливила зрештою відмову від вузького розуміння кінематографічного досвіду як сукупності процесів «споживання» візуального матеріалу. Натомість ми отримали змогу оновленого розуміння процедур збагачення сфери людського досвіду завдяки «контактуванню» людської свідомості з представленими в екранному просторі художніми формами.

У контексті цього розгляду ми показали, що *сучасна феноменологія кіно інтерпретує екранний (кіно)досвід як результат акту взаємодії двох типів тілесності та суб'єктивності: людської та екранної*. Ми також з'ясували, що такий досвід передбачає пріоритет ідентифікації глядача з кінотвором як певною *подією*. Тобто сучасна феноменологія кіно спростовує усталені схеми кінокритики, які ґрунтувалися на уявленні про первинність ідентифікації глядача з персонажами або захоплення сюжетними траекторіями.

На наступному етапі нашого дослідження ми виконали теоретичне «діагностування» екрану як особливого простору (само)творення суб'єкта і його взаємодії з Іншим (а також презентації себе як Іншого). Основним дослідницьким «ма-

невром» у цій ситуації для нас виступило порівняння фукельдінської концепції самотворення людського Я з принципами «комунікативної раціональності» Ю. Габермаса. У результаті виконання такого співставлення ми дійшли висновку про те, що на відміну від концепції М. Фуко, у межах якої, на нашу думку, здійснюється відмова від визнання Іншого (через фактичне нівелювання можливості для насправді автономної конституції суб'єктивності), концепція комунікативної раціональності Ю. Габермаса пропонує механізми, що дозволяють налагодити взаємодію між людьми з урахуванням інтересів кожного з них, а отже передбачають повноцінні процедури самоконституювання та встановлення адекватних зв'язків з Іншим.

Отже, ми вважаємо, що наш аналіз на цьому етапі надав достатньо підстав для висновку про те, що *екранно-віртуальний простір сучасної культури забезпечує ефективні передумови для реалізації моделі соціальної комунікації, заснованої на принципах дискурсивної етики*. Ми також з'ясували, що габермасівська стратегія здобуття соціального консенсусу передбачає відмову від будь-яких «стереотипних» бінарних моделей, а також спрямовується на забезпечення неупередженого культурного діалогу, який володіє чималим емансипаційним потенціалом. Тож завдяки екстраполяції принципів дискурсивної етики на проблематику екранного виміру західної культури ми отримали модель віртуального комунікативного простору, у межах якого суб'єкт дійсно творить і *самотворить* себе. Також він презентує себе як Іншого, але в цьому разі вже в позитивному сенсі: суб'єкт конструює свою ідентичність у відповідності до цінностей, правил, норм та інтересів груп, що формуються в процесі масштабного екранно-віртуального діалогу.

Виконавши надалі повторний аналіз «екранної текстуальності», але тепер уже — як особливої форми культурного дискурсу, ми отримали (зокрема завдяки аналізу

сучасних варіацій феміністської критики західного суспільства) розуміння того, що *загальний дисплейно-екранний простір сучасності є найточнішим, а отже й найсправедливішим відображенням наявної соціокультурної реальності*. Це пояснюється зокрема й тим, що в цьому просторі навіть маргіналізовані групи, які в історії культури ніколи не отримували належної репрезентації, сьогодні мають можливість заявити про себе, свої інтереси та цінності. Також на основі нашого аналізу ми можемо констатувати, що візуальний дискурс екрану як особливий культуротворчий чинник фактично нівелює звичну культурологічну диференціацію типів культури на «високу» та «масову», причетність та інтерес до яких раніше відігравали роль критеріїв для соціальної стратифікації. Підсумком цієї локальної розвідки може слугувати висновок про те, що *тотальність «буття-з-екраном», а також розповсюдження соціальних мереж поступово унеможливило інформаційну гегемонію якоїсь однієї соціальної групи*, адже кожен із сучасних суб'єктів має можливість без обмежень продукувати «екранне знання».

Фінальним акордом нашого дослідження став аналіз популярної теми «масовізації» суспільства, яку начебто потенційно здатен інтенсифікувати екранний простір (пост)сучасної культури (переважно через механізми формування «екранної залежності» та стеріотипізації мислення). Результати теоретичного «препарування» цієї проблематики ми «сконцентрували» завдяки розгляду кінотворчості Ларса фон Трієра, у межах якої «візуальне насилля» провокує перетворення пересічного глядача на людину, що бере участь у вирішенні складних моральних проблем. Цей кінематографічний маневр, на нашу думку, становить доволі ілюстративний приклад «позитивної дії», яку здатен чинити (кіно)екран. Водночас це є унаочненням нашого висновку щодо аналізованої проблеми екранної «масовізації»: попри всі наявні загрози кінематографічне «естетичне



насилля» є художнім варіантом окреслення контурів тієї стратегії, реалізація якої здатна виривати суб'єкт(оподіб)ність глядача з простору типових ідентифікаційних взірців і підштовхувати його на шлях становлення себе як вільної та гармонійної особистості.

### Замість післямови: сучасниця про (пост)сучасність

Затертий давньоримський вислів: книги мають свою долю. Але свою долю має і сам вислів. Теза «граматика» Теренція Мавра звучить насправді чіткіше: книги мають свою долю дивлячись по тому, як їх сприймає читач.

Хотілося б, дуже хотілося, щоби наш читач сприйняв би книгу української авторки у всій повноті інтелектуального драматизму, закладеного в основу її книги. Драматизму у вигляді особливої діалектичної суперечності, котра не може не вразити того, хто так чи так, але здогадується про глобальну конфліктну структуру тієї суперечності.

Тут, у цій книзі, зустрілися два донедавна аж до краю несхожі світи — антисвіти? — у своєму колись аж граничному неувзаємненні.

З одного боку, перед нами ретельний, добре продуманий, вельми кваліфікований виклад-реферування особливого напрямку у європейській інтелектуальній царині, напрямку, позначеного справді безберегою у своїй свободі — питомо європейській свободі — методологією. Свободі тут настільки дистанційованій від усього того, що її носіям видається її протилежністю, світоглядним, інституційним і т.д. посяганням, замахом на священні її права, що, зрештою, ми, діти лише зовсім недавно поруйнованої тоталітарної тюрми, спостерігаючи відтак інтелектуальні феєрверки того свобідного філософування, не можемо мимоволі

не поставити і самим собі, і тому філософуванню, такого ось питання: а взагалі-то на чомусь «позитивно» зупиняється та свобода, котра так рішуче проблематизує чи не всі явища нашого світу, всеньку його «феноменологію»?!

А поки що відкладемо ту чи ту відповідь на це питання — і саме це питання.

Інше, до болю інше, «наське...»

Авторка книги (як, зрештою, і всі ми) репрезентує вітчизняне гуманітарне злободення, нинішню нашу гуманітарну царину, емансиповану від усім нам відомого, тут донедавна все присутнього-всемогутнього догмата, історично-фігурально кажучи, лише «сьогодні вранці». Або, принаймні, вчора ввечері...

І от у пропонованій книзі, з волі і української, і всієї іншої історії, якихось ще малодосліджених, але вочевидь впливових, а то й взагалі могутніх її сил-енергій, і зустрілися:

— та безберега, але водночас озброєна всіма засобами-знаряддями європейської мислі — і академічної і не тільки — свобода;

— і той новоукраїнський пізнавальний азарт, що якимось загадковим «гносеологічним» гейзером вирвався на поверхню тутешнього-нинішнього розумового життя.

Отож, спробуємо віднайти відповідну міру всієї напруги такої зустрічі, автентичну температуру такої зустрічі, діалектичну її парадоксальність.

Трохи патетики. На порозі Нового Часу Колумб вийшов на берег світу, що не мав рішуче нічого спільного зі світом європейським. А от на схилку Нового Часу — на порозі так званої (пост) сучасності... — Україна у безлічі жанрів, інтелектуальних і не тільки, кинула свій цивілізаційний якір біля тих берегів, де вона раніше могла перебувати, зрозуміло, лише подумки. Знов-таки затерте: Україна — європейська країна...

Але доволі патетики: вже суто ділові аспекти книги

української дослідниці нової генерації. Книга, яка вже саме діловим-прагматичним чином вибудувана на основі зустрічі, скажімо так, різновимірних фактур, настільки не схожих поміж собою, що віддять ту несхожість належало б цілій бібліотеці трактатів-дисертацій.

Отож, спершу персонологія (пост) сучасної авторської галереї (див. її у всій пропонованій книзі). Хто вони і звідки? Родовід кожного із них довжиною чи не весь «Новий Час», коли інтелектуально Європа вперто-послідовно обстоювала свою духовну самостійність, поборуючи ті чи ті «індекси» заборонених книг усіх жанрів. І тих «індексів» і тих книг. На початку 1920-х нарешті «дозволено» Маркіза де Сада, а півстоліття потому університетські полиці аж прогинаються від на найкращому папері друківаних коментарів до того ніби зацькованого «репресивною цивілізацією» аутсайдера століття вісімнадцятого. Останніми жертвами цієї цивілізації оголошені «Улісс» і «Лоліта». Тож на їхній захист засновують, спеціально для їхнього друку, видавництва і облаштовують спеціальні симпозіуми-конгреси.

Словом, Захід у цьому напрямі енергійно емансипується і відтак будь-яка «літературна» цензура стає там анахронізмом, реліктом того «репресивного» минулого.

Отож, персонологія в українському трактаті про (пост) сучасність — «звідти», із тих ліберально-лібертальних стихій середини тепер уже минулого століття. Відповідно паризькі імена та їм суголосні автори англосаксонські, бо ж навіть слов'янські. Така от генеологія тамтешньої (пост) сучасної активності.

А чому б і ні? А чому б і не погодитись з тією самоемансипацією культури і відповідно з її новою «новочасною»-«новітньою» літературно-філософською продукцією?

А тепер про деякі особливості тих інтелектуальних «революцій», які, зрештою, і породили досліджуваний українською авторкою відповідний іменний ряд.

За «цензурою бовдурів», як Генріх Габне колись на-

зивав відповідний цех і фах, дісталось, десть уже з середини згаданого століття, і ніби-то «інституту» цензури, себто письменникам, «чомусь» і «кимось» оголошеним «класиками», «зразками», «недоторканими». Автор «Лоліти» мріє про появу «сміливця, який як торохне молотом по гіпсовим бюстам Томаса Манна і Горького...» Отож, і торохнули...

Словом, коли автори, що їх досліджує наша авторка, закінчували університети і здобували ті чи ті академічні звання, ті молотки запрацювали на повну ударну силу.

Емблематично 1956-го з'явилася чи то книга, чи то розлога стаття нашої питомої землячки Наталі Черняк, вона ж потому Наталі Саррот (отже, доля її якось та зберегла від кар'єри письменниці-місткіні соціалістичного реалізму та ще й у київському її різновиді) «Ера підозр». Що у ній поштиво-простодушно спроблематизована вся та галерея бюстів-зрадників і запрограмована культурна ситуація без тих «обридливих» «кулотів» (не трохи гумористичний, але очевидний збіг теоретизування Черняк-Саррот з антикультівською доповіддю Хрущова на знаменному з'їзді-XX: доповіддю, яка зіграла у становленні західної «критики культури» роль, схоже, набагато значущішу, аніж ті чи ті монблони тієї культури...).

Десть у ті ж році інший наш земляк, Юрій Олеша взагалі сказав про красне письменство (зрозуміло, червоної доби): 1931-го з літературою було покінчено.

На Заході ж з літературою (скажімо так) «культурологічно» було теж покінчено і майбутні (пост) сучасники вже брали її досвід, саму її спадщину, лише «частинно», «зверхньо», як одну із ілюзій наскрізь відчуженого світу.

Але ж буває таке у безвиходах цивілізації, коли несподівано відкриваються двері-в-явища, здавалося б, уже безпросвітно замкнені-запечатані.

По другій світовій, десть аж до кризи і «реального соціалізму» і аж ірреальних, але «очевидних» інцидентів у західному світі, немов «візуальний» відгомін тієї кризи і тих

гіперінцидентів процвіло кіно: кінематограф (себто рухоме зображення). Зображення спочатку на естетичних висотах, а по тому воно починає стрімко «рухатися» у всіх напрямках людської присутності-на-планеті. Неореалізм. Західне авторське кіно і геніальний його дублет у більшості «соціалістичних країн». А потім «рухоме зображення» у зв'язку з технологічними революціями-XX сходить у масовий побут, у масову ж доступність. Від «далекобачення» і відео чи не до «домофонів» (насправді ж відеофонів?).

І ось тут належить зрозуміти українську авторку, що вона вповні спостерегла абсолютний факт довкола безчисленних зусиль так чи так досягнути той колосальний, назовемо його, гіперфеномен сучасності «Візуалізованої» на всіх її поверхах, у всіх сферах нинішньої життєдіяльності, прийнятої «рухомим зображенням» усіх його різновидів, у накладках-тиражах уже статично незліченних.

Персонологія найбільших авторитетів (пост) сучасності подана і досліджена у цій книзі — це передовсім представлення найбільш проникливих, найбільш цікавих і найбільш продуктивних рефлексій наших чи то вже (пост) сучасників, чи вже просто сучасників над нині всеохопним явищем «рухомого зображення» у його справді безберегій повені у світовій цивілізації.

Напевне можна і треба сперечатися з тими чи тими надмірностями (пост) сучасного теоретизування, але ж йому не можна відмовити у морфологічній його проникливості у саму речовину «рухомого зображення». Чи то останніх шедеврів авторського кіно, чи то наївного «візуального графоманства», чи то телевізійного кадру, бо навіть тепер уже неозорого у своїх жанрах і семантиках відеолюбительства. Від дитячого, в якому незрідка майже геніально проговорюється сама антропологічна сутність людини. І далі.

Отож, українська кінознавиця у своєму розлогіму трактаті спостерігає тих теоретиків, які спостерігають цю новоявлену зіницю цивілізації, увесь її, патетично кажучи,

оптичний праксис. Який вносить у розуміння умов людського існування немало того, що в «докінематографічну» епоху проходило повз це розуміння.

При цьому нагадуємо, що методологія нашої дослідниці і аналітика, що її обрала «(пост)сучасність», гранично несхожі. «Там», на Заході внаслідок нескінченного монтажу напрацьованого попередниками, «новітній» автор користується переважно підкреслено власною, аж визивно індивідуалізованою візією предметів, які опиняються у його полі (схоже, що саме це привертає увагу, а навіть ентузіастичну) і тамтешніх, і тутешніх симпатиків усього того іменного ряду — від справді фетишизованого Дерріда до трохи менш резонансних його колег; а взагалі — парадокс: «(пост) сучасні» безнастанно воювали і воюють з «авторитетами», але самі вони стають об'єктами чи не обожнення).

Українська ж авторка належить до зовсім іншої традиції — до почережності постатей, що їх присутність у національній культурі є постійною величиною. Нагадаємо, що українське Середньовіччя від самого свого київського первопочатку має абсолютного свого героя. Героя, зрештою, з великої літери Бога. Барокова доба так само організована довкола Нього, але на додачу ще й довкола того, хто творить будь-які тексти (архітектурні, мистецько-просторові, театральні, писемні і так далі) на славу тієї Сили, що волить поцейбіччю. Далі настає доба Народництва, котра ніби поєднує-ототожнює Народ-з-Богом, облаштовуючи справжні «почести» тим персонам, які з особливою силою подають те народне середовище.

Приміром, жодна національна традиція світу не знає авторитету, рівного резонансу довкола Тараса Шевченка.

Словом, тут, у нашій країні зовсім не прийнято руйнувати абсолютні репутації культурного минулого.

Отож, авторка, вочевидь, залишаючись у тій традиції, вдається до (пост)сучасного матеріалу, до його основних док-

трин і постатей, з метою ділового, тепер уже неunikно-необхідного культурного експорту до національної культури.

Оце і є добрим прикладом нашого шляху до Європи, шляху, на якому і постає, і, маємо надію, постане Україна європейська.

Взаємопроникнення стихій, що довгий час перебували в різних часово-просторових і взагалі різноціннісних вимірах.

Ось так і вибудовується національно-культурна архітектура майбутнього, — гадаємо недалекого.

І ще одна вкрай важлива риса зробленого. Ганна Павлівна Чміль, за фахом філософ. Але у своїй громадянській біографії вона також мала і має справу з тією стороною кінематографічної творчості, що про неї так лаконічно сказав Андре Мальро в останньому рядку свого трактату «Про психологію кіно»: «а окрім того кіно є ще і промисловістю».

Отож, скажімо так, стереометрія того зробленого. До своїх спостережень над «психологією кіно» (зрозуміло, психологією в широкому, значенні) авторка у своїй роботі необхідно додає окрім спостережень хай до краю парадоксальних, або без сумніву сильних європейських інтелектів над усе ще загадковою сутністю будь-якого «рухомого зображення». Це згодиться і для «промисловості» кіно.

Напевне, загадкова сугестивність будь-якого «рухомого зображення», попри зусилля його теоретиків і далі залишатиметься загадковою, але пізнавально-педагогічна цінність першого українського трактату про (пост)сучасну думку — та ще й у її прикладному кінознавчому значенні! — цілком очевидна.

Рухається зображення — рухається у цьому випадку і національна культура.

**Вадим Скуратівський**  
**Доктор мистецтвознавства,**  
**академік НАМ України**

*Наукове видання*

ГАННА ЧМІЛЬ

ЛЮДИНА — ЕКРАН:  
ВІЗУАЛЬНА АНТРОПОЛОГІЯ  
(ПОСТ)СУЧАСНОСТІ

Монографія

Авторська редакція

У дизайні монографії використані роботи  
одного із найвидатніших живописців сучасності

**Івана Марчука:**

обкладинка — картина «Я шукаю себе в лабіринті»

2001. Полотно, акрилік;

на шмуцтитулах

картини із циклу «Нові експресії» 1994–1996

та «Кольорові прелюдії» 1990

Комп'ютерна верстка  
та дизайн

*Фадейкова Л.В.*

Інститут культурології Національної академії мистецтв України

б-р Т. Шевченка, 50-52, Київ, 01032

Підписано до друку 9.07.20. Формат 60х90/16.

Папір офсетний №1. Друк офсетний. Ум. друк. арк. 16.

Наклад 150 прим. Дог. № 1 від 16.07.2020 р.

Друк: Товариство з обмеженою відповідальністю «505»

10008, м. Житомир, вул. Шелушкова, 8-А, кв.5