

**ІНСТИТУТ КУЛЬТУРОЛОГІЇ**  
**НАЦІОНАЛЬНОЇ АКАДЕМІЇ МИСТЕЦТВ УКРАЇНИ**





Ганна Чміль • Надія Корабльова

---

**ВІЗУАЛІЗАЦІЯ РЕАЛЬНОГО  
В СУЧАСНОМУ  
КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ**

Монографія

Інститут культурології  
НАМ України  
КИЇВ – 2013

УДК 130.2  
ББК 71.0  
Ч746

Рекомендовано до друку  
Вченою радою Інституту культурології НАМ України

Виконано в рамках  
фундаментального дослідження Інституту культурології  
Національної академії мистецтв України за темою:  
«Візуалізація сучасного культурного простору»

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

**Рецензенти:**

М. Д. Култаєва — доктор філософських наук, професор, завідувач  
кафедри філософії Харківського національного педагогічного університету  
ім. Г. С. Сковороди

І. Б. Зубавіна — доктор мистецтвознавства, професор Київського  
національного університету театру, кіно і телебачення ім. І. Карпенка-Карого

Ч746 Чміль Ганна, Корабльова Надія

Візуалізація реального в сучасному культурному просторі: Моно-  
графія / Чміль Ганна, Корабльова Надія. — К.: Ін-т культурології  
НАМУ, 2013. — 256 с.— Бібліогр. с. 249–255

ISBN 978-966-2241-33-4

Монографію присвячено надзвичайно актуальній проблемі досліджен-  
ня сучасного культурного поля, перетвореного на екранну реальність, яка  
впливає на глядача, його світоглядну та життєву позиції. Саме конструю-  
вання реальності з закладеними в ній смислами за допомогою візуальних  
образів допомагають через кінематограф сформувати культурну реаль-  
ність, а через неї здійснювати демонстрації життєвих світів, як фізичної  
реальності.

Використання різних версій філософії культури дозволяє констатувати,  
що розуміння людиною культурних смислів і настанов здійснюється пере-  
важно на основі візуального досвіду.

Для науковців (культурологів, філософів, мистецтвознавців), викладачів,  
аспірантів, докторантів і всіх, хто цікавиться проблемами візуалізації  
реального в сучасному культурному просторі.

УДК 130.2  
ББК 71.0

ISBN 978-966-2241-33-4

© Чміль Ганна, Корабльова Надія  
© Богущкий Юрій (Передне слово)  
© Інститут культурології НАМ України, 2013

## ЗМІСТ

<b>Переднє слово</b> .....	7
<b>Вступ</b> .....	9

### РОЗДІЛ 1

#### **Реальність: перевизначення смислу**

<b>чи «капітуляція реального»</b> .....	15
1. 1. Рольова реальність — плюралізація смислу.....	17
1. 2. Подвоєна реальність кінематографічних образів у екранному наративі.....	36
1. 3. Кінематограф як надлишок «реального».....	45
1. 4. Медіа-реальність як деперсоналізована реальність.....	59
1. 5. Дзеркальна реальність екранної поверхні як поєднання реального та ідеального.....	71
1. 6. Кіберреальність як «капітуляція реальності» і перетворення її на гіперреальність.....	84

### РОЗДІЛ 2

#### **Замість реальності — видовище (лице, лик,**

<b>личина Людини Телематичної)</b> .....	95
2. 1. Роль як личина людини соціальної.....	97
2. 2. «Гра масками» у символічному обміні суспільства спектаклю.....	112

2. 3. Личини і ролі Людини Телематичної в житті і дзеркалі екрану.....	119
2. 4. «Вдягання» і «уникання» масок як соціальне лицедійство в ситуації абсурду.....	126
2. 5. Актор і глядач як персони театрального лицедійства: життя і сцена.....	138

### РОЗДІЛ 3

<b>Кіно- і фотореальність у пошуках образів тіла.....</b>	<b>151</b>
3. 1. Еротичне тіло як тіло без обличчя.....	153
3. 2. Дагеротип — мистецтво поверхні і випадку.....	161
3. 3. Фотогенія як спосіб існування видовищного тіла.....	166
3. 4. Тіло-симулякр — агонізуюча тілесність, яка видає відсутність за присутність.....	176
3. 5. Дотик Іншого як спосіб уникання об'єктивації тіла.....	181
3. 6. Фотореальність — база даних для створення нових образів тіла.....	187

### РОЗДІЛ 4

<b>«Імперія контролює уявне цілком» чи владний «терор телевізійними образами».....</b>	<b>193</b>
4. 1. Кіно як дисциплінарний дискурс влади.....	195
4. 2. Бачення як спосіб формування владного «приватного» простору.....	207
4. 3. Розширення меж сприйняття в культурі з перетворенням кінореальності з простору ідей на простір дійсності.....	211
4. 4. Ілюзія тотальності кіно, як проекція (наслідок) всеприсутності в комунікативному просторі.....	220
4. 5. Мультимедіа: кіберпротез сучасної людини.....	233
4. 6. Нетелегенічні і телегенічні теми як маніпулювання громадською думкою.....	245
<b>Список використаних джерел.....</b>	<b>249</b>

## ПЕРЕДНЄ СЛОВО

Культурні трансформації, пов'язані зі становленням інформаційного та постінформаційного суспільства, мають принципове значення не тільки для розвитку нових типів комунікації й розгортання багатовекторних процесів глобалізації. Вони викликають радикальні зрушення у підвалинах європейської цивілізації, водночас прискорюючи процес формування планетарного людства як мультикультурної спільноти, одним із способів інтеграції якої постає екранна культура.

Саме її домінування у просторі повсякденності є одним із істотних чинників, що відбиваються на життєтворчості сучасної людини, її екзистенційних характеристиках, способах і стилях життя. Більше того, сучасне культурне поле й саме перетворилось на екран, конструюючи реальність із закладеними у ній смислами, формуючи й саму культурну реальність за допомогою візуальних образів.

Мова екрану не має завершених рефлексій, вона стимулює будь-які аналогії переадресування до інших текстів, культур, символів, цінностей. Ця семіологія екрану створює масштабне видовище і формує екранну реальність, у якій культ слова замінено диктатом змінюваних образів.

Екранні образи формують нову реальність, яка стає все більш образною, штучною і віртуальною, оскільки, порівняно з іншими видами реальності — соціальною, поетичною, знаковою, географічною, вона принципово неспостережна, нерестрована.

Така реальність — це інноваційний результат, що вимагає її теоретичного осмислення як активного віддзеркалення і конструювання паралельного світу.

Сама природа віртуальної реальності є, передусім, не відображенням актуальної реальності, а істотним чинником впливу на неї. Конкретне співвідношення між віртуальною та актуальною реальністю залежить від сили ініціативи віртуального, одним з інструментів актуалізації якого є цінності.

Евристичні можливості цієї реальності сприяють подальшому розвитку нових дослідницьких підходів у осягненні людини телематичної, того людського типу, який мислить і живе екранними образами, засвоює мову екрану, відкриваючи для себе нову галузь предметної уяви, що розширює і збагачує життєвий досвід, набутий за допомогою екранних форм.

Дзеркальне образотворення постає своєю рідною смислорозумною реальністю. У ній розгортаються комунікативні процеси, де дзеркальний образ виявляє різну міру самовираження у стратегіях і технологіях життєтворчості.

Вони набувають великого значення у ситуації, коли культура вимагає від людини «не бути», а «здаватися». Це гра, у якій можна програвати будь-яку обрану роль, що сподобалась, залишаючись собою.

Дослідженню цих актуальних проблем і присвячено монографію «Візуалізація реального в сучасному культурному просторі».

Монографію підготовлено за планами фундаментальних досліджень Інституту культурології НАМ України.

**Юрій Богуцький**  
**директор Інституту культурології НАМ України**  
**академік Національної академії**  
**мистецтв України, професор**



## ВСТУП

Автори монографії намагалися занурити читача в смислову глибину філософського дискурсу про кіно через поняття екранної реальності, випробовуючи її на істинність, міцність та досліджуючи її можливості в конструюванні культурної реальності. Без її включення до комплексу культурних смислів, що визначають буття людини в культурі, означена реальність перетворюється на метафізичний конструкт, не здатний відповісти на виклики сучасності з її мультикультуралізмом, плюралізацією реальностей, «дифузним постмодернізмом» (М. Култаєва), дозволить показати кінематограф як особливий вид культурної практики. З огляду на те, що кіно виникло як розважальний жанр і перетворившись на «найважливіше із мистецтв» у тоталітарних ідеологіях вкоренився саме у цій пов'язаності. Попри численні наукові праці про кіно і екранну реальність концептуалізація екранних мистецтв у межах філософії культури буде внеском у розгляд домінант смисложиттєвих рефлексій цивілізаційного процесу. Феномен екранних мистецтв розповсюджений у різноманітних дискурсах, що проблематизують його концептуалізацію.

Філософ усвідомлює відносність свого дискурсу і тому відкритий для комунікації у взаємодії з іншими дискурсами, що, власне, і здійснюється в нашій роботі. Вилучення текстів і оцінок, зроблених у дискурсі про кіно кінознавцями, кінокритиками, видатними діячами і знаними режисерами і залучення їх в іншу мову описування з неминучістю трансформують смисл. Користуючись цитатами, намагаючись їх інтерпретувати, ми розуміли, що не завжди тлумачення автентичне. Маємо надію, що це компенсується творенням авторського концепту екранної реальності. Оскільки способом іс-

нування сучасної філософії є творення концептів (Ж. Дельоз і Ф. Гваттарі), занурення читача в смислову тканину ще одного дискурсу про екранну реальність сприятиме збільшенню довіри до екранної реальності у її можливостях замінювати категорію дійсного.

Наріжною інтенцією монографії є намагання знайти філософський смисл у кіномистецтві за тією ж логікою, що і Жиль Дельоз: «Оскільки філософія після своєї смерті розлита по усьому простору культури, то чому б її не знайти в кіно?» Намагаючись через кінообрази вибудувати теоретичний концепт, визначити загальні підстави фільмування як поєднання кінописьма і філософських рефлексій щодо фільму, ми досліджуємо, як кінематограф впливає на світоглядну і життєву позицію людини, оскільки поставляє «зразки» через кінообрази і їхнє екранне життя.

Актуалізація наукового інтересу до проблеми реальності почалася з віртуальної реальності, створеної технічними носіями, які принципово розширили зони візуалізації. Екранами просякнуте життя сучасної людини: кінотеатри, телевізори, комп'ютери, гральні пристрої, мобільні телефони, смартфони, планшети — усе, з чим має справу сучасна культура, відразу ж перетворюється на екран. Екрани інформують, виховують, розважають — формують саму культуру. Сучасне культурне поле перетворене на екран, хоча сам екран не дає змістовної характеристики культури, не є її підставою, бо саме екран позбавив людину «вертикалі» трансцендентного, сакрального і метафізичного. Завдяки рефлексії ми наділені здатністю «бачити» світ всередині власної свідомості, досліджувати його в якості своєрідної моделі. Це не лише філософські рефлексії, а й вертовське «кінооко» (Дзига Вертов) філософів від кіно, їх чистий, вільний від суб'єктивності акт спостереження. За даними психологів до 90% інформації ми отримуємо через зорові канали, тому виявлення способів візуальних зображень предметів і явищ навколишнього світу, визначення особливостей їх конструювання актуалізувало проблему заміщення реальності мистецтвом. Так як уявлення про реальність може бути сформоване в свідомості людини культурою, то життєвий світ людини може бути представленим через візуалізацію, її знаки, мову, цінності, ідеали. Її можна сформувати, скомпонувати, сконструювати, а потім переформатувати, переконструювати чи реконструювати (арсенал засобів, представлений культурою постмодерну, практично, необмежений, та й не сильно опікується проблемою межі, радше засобами трансгресування на ній). Як стверджують П. Бергер та Т. Лукман, людина є зумовленою біологічно до конструювання світу (сьогодні до деконструювання, як закликає Ж. Деріда) та заміщення реальності ілюзією чи апелюванням до «ідеальної

реальності» як цінності у буттєвих вимірах (Платон). Людині вирішувати, яку обрати з-поміж реальностей, ірреальностей чи зверхреальностей, відповідаючи за ціннісні засади власного буття. Така вже природа філософської рефлексії, що будь-який феномен з необхідністю постає як феномен культури. До таких феноменів відноситься і кіно, як частина культури.

Дослідження феномена кіно в полі філософії культури, філософської антропології, етики, естетики, епістемології збільшили можливості глибокого осмислення реальності за допомогою виразних засобів, відкривачем та носієм яких є кінематограф. Відтворена кінематографічними засобами екранна реальність впливає на глядача, його світогляд, життєдіяльність. Нарощування технічних засобів передачі візуальної інформації, формування екранного типу культури дозволяли відкривати нові культурні світи. Сьогодні можна діагностувати протиріччя між періодами появи ілюзіону, який намагався відображати реальність, і сучасним кіно, яке конструює її, кодує глядача на певний тип сприйняття, задаючи йому ціннісні орієнтири, занурюючи в ту культурну реальність, де панують ілюзії, міфи, ідеологи, які впливають на життєвий світ. Питання у тому, як далеко можуть зайти позначені процеси у своїх впливах на людину, її ціннісний світ, що стане для людини реальністю — це ті проблеми ідеології кіно (і ідеології в кіно), які намагаються розв'язувати сучасні її адепти і теоретики.

Для нашого дослідження важливе місце відводилось тому методу повсякденного людського пізнання, яке А. Бергсон визначив як «кінематографічний» і протиставив його внутрішній інтуїції. В праці «Творча еволюція» А. Бергсон запитує, яким чином ми пізнаємо ту реальність, яка постійно розвивається, як можливе таке знання і при цьому зазначає: «механізм нашого повсякденного пізнання носить кінематографічний характер». Це пов'язане з тим, що світ кіно надзвичайно близький баченому довкола і навіть ілюзії реальності (перша назва «Ілюзіон») — його іманентна особливість. Окрім того, більшість чисто кінематографічних засобів недостатньо осмислені у філософії як засоби, які дозволяють по-новому проінтерпретувати сталі поняття і проілюструвати ідеї, що стали вже класичними.

Прикладом поєднання філософського психоаналізу К.-Г. Юнга і кіно присвячено культовий фільм видатного режисера Дж. Джармуша «Покійник». У фільмі приділена увага архетиповим образам життя і смерті через подорож в країну мертвих і народження героя. Прикладом поєднання кіно і структурного психоаналізу Жака Лакана, його філософсько-психологічної концепції Іншого, у якій цей Інший займає центральне місце, є картина П. Гринуея «Контракт малювальника». У картині реалізована концепція Іншого, який несе смерть

і якого треба усунути. Психологізація за допомогою своїх теоретичних конструкцій дозволила кіноестетиці постмодерну проявити себе досить яскраво: «нарізкою кадрів», неочікуваним монтажем, парадоксальним поєднанням образів, коли засобом цілісного уявлення про реальність виступає метод асоціацій глядача, який сам формує ці уявлення. Техніка поєднання несполучного, самоіронія, гумор дозволили постмодерністській кіноестетиці влитися в культуру сучасного постмодерну. За логікою/її відсутністю, які задає постмодерн, репрезентацію реальності важко уявити без кіноформ представлення, симуляції чи симулякризації. Сучасна філософія кіно подає реальність через політику образу і навіть «капітуляція реальності» перетворилась на гіперреальність як її самоподвоєння і надлишковість (Жан Бодріяр) і є виходом у віртуальність (також своєрідну екранну технологію). Структуралізм підкреслює, що не існує єдиного режиму читання літературних текстів, у випадку ж з кіно, яке багатозначне в силу своєї природи, не може бути єдиного, за визначенням тлумачення екранного дійства. У постструктуралістській філософії кінематограф розглядається як надлишок реального, коли все пов'язано з усім і відсилає до всього внаслідок іманентності. Таким чином, реальність не стільки відображається, скільки деконструюється, змінюється чи задається кінематографічними образами, тому можна говорити про ідеологізацію кіно. Екранні мистецтва активно перебирають на себе ті риси, які були властиві ідеології в минулому. Як поліморфне утворення, феномен екранних мистецтв набуває духовних, технічних, психологічних конотацій, формуючи і трансформуючи комунікативні смисли як культурні, пропагуючи задані культурні цінності і відтворюючи певні культурні коди, хоча за своєю природою, як вид мистецтва, воно антикомунікативне і схильне існувати в полі невисловлених смислів, поза інформаційними потоками. Кіно накопичило арсенал засобів для того, щоб реальність була проінтерпретована за бажанням постановників і зрежисована «на замовлення». До таких засобів можна віднести використання певної палітки, зорові і звукові спецефекти, колір, музику, використання специфічної кіномови. Це призводить до визначення вектору інтерпретацій «розумного ока» глядача. Кіно володіє такими засобами, що може задавати нові образи пізнання і реальності, що свідчить на користь взаємопов'язаності філософського і кінодискурсів. Відбувається, висловлюючись словами Гегеля, «обернення свідомості»: те, що розглядалося як реальність, виявляється лише знанням, а те, що виникло як знання, виявляється реальністю. Уява стає самостійним видом пізнавальної діяльності «Людини Телематичної» (Ж. Бодріяр) як людського типу в культурі. Багато у чому саме завдячуючи екранним технологіям і екранним

мистецтвам виникли смисловантажені образи у філософії: образ школи Башляра, «кінця книги» Ж. Дерида, «присмерку гутенбергової галактики». М. Маклюєна, «уявні спільноти» в роздумах про витоки і розповсюдження націоналізму Б. Андерсона. Виникає питання, як власне, комунікація засобами зображення стала головним елементом сучасної культури і що саме зробило межу між словом і образом настільки рухомою і крихкою, що інтерпретація «кіношних» образів можлива як гра смислами.

За цією проблемою тягнеться онтологічний шлейф («реальність і фікція» у Пірса), реалізм пропрацьовується в рамках позитивізму і включає в себе не тільки дійсність, а й проєктивність. За своєю інформативністю візуальні образи мають велике проєктивне значення. Кіно не лише увійшло в наше життя як масовий вид мистецтва, а й впливає (часто і визначає) вибір людини, проєкти її життя. Особа сприймає фільм через призму пережитого нею досвіду. Кращі режисери засобами кіно виконують досить складну філософську роботу, бо як і письменники виступають «клініцистами цивілізації» (Ж. Дельоз «Логіка смислу»). Бо сучасне кіно володіє таким досвідом віртуалізації світу, який раніше був доступним філософії і мовні засоби, навіть з їх претензією на мову як реальність, вичерпали себе. Так як кіно — головне вмістище віртуального, воно — радикально інновативне і гіперсучасне як вид мистецтва. Кіно ніколи не може досягти визначеності знака, але багатозначність його екранних образів (ні для кого і у той же час для всіх) дозволяє «перемонтування» і перманентну змінюваність при перегляді, увесь час стимулюючи глядача на перегляд власної позиції, бо є живим осмисленням сучасності і проговорюванням, а сама інтелектуальна позиція представлена як гра, що свідомо пропонує свою позицію з відтворення реальності. Сучасна філософія кіно має справу з софією, а не з логосом, де регулятивна ідея істини винесена «за дужки», а метафізичне зверхсущє замінене на семантичне присутнє — кінописьмо. Саме останнє демонструє метамовні можливості кіномови в системі культури.

При розгляді феномену кіно важливого значення надається розумінню особливостей культури ХХ–ХХІ століть з її антропологічним поворотом, людиноцентричністю світу, поєднанням кіно з реальністю, яку воно конструює, у філософсько — культурологічному дискурсі. Саме конструювання реальності з закладеними у ній смислами за допомогою візуальних образів допомагають через кінематограф сформувати культурну реальність. А через неї здійснювати демонстрації життєвих світів як фізичної реальності і, у свою чергу, показати, що розуміння людиною культурних смислів і настанов здійснюється переважно на основі візуального досвіду. Практично,

всі розглянуті нами судження про смисл життя людини в екранній культурі, все ж є наслідком емпірико — історичного узагальнення фактів і «прозрінь» персоніфікованого і суспільного буття людини. Ми, однак, вважаємо, що тільки виявлення єдиного референта єдиної аксіоматичної бази в еволюційному процесі становлення національного культурного буття, дозволить наблизитись до осягнення смислу людського життя.

**РЕАЛЬНІСТЬ:  
ПЕРЕВИЗНАЧЕННЯ СМISЛУ  
ЧИ «КАПІТУЛЯЦІЯ РЕАЛЬНОГО»**









## 1. 1. Рольова реальність — плюралізація смислу

**М**одерн сформував логіку, за якою реальність не може бути представлена без прагнення її об'єктивно репрезентувати, відповідно, проблеми репрезентації реальності, копіювання і симуляції реальності, порядок наявного, видиме і образ знаходяться в центрі уваги сучасних філософських дискурсів. До того ж відбувається «переміщення» цілих сегментів життєвого світу у віртуальну реальність, в чому Жан Бодріяр вбачав капітуляцію реальності і перетворення її на гіперреальність внаслідок подвоєння і надлишковості. Надлишок реального, вважає постструктуралізм, міститься у кінематографічній реальності, коли все пов'язане з усім і все відсилає до усього внаслідок імманентності.

Реальність, таким чином, не стільки відображає і репрезентує, скільки спотворюється, деконструюється, змінюється чи просто задається, наприклад, рольовими розподілами чи кінематографічними образами. Ця подвоєна реальність, про яку писав Бодріяр, не лише прямо вказує на зв'язок кінематографа з ідеологією, а й робить кіно ідеологією. Крім того кіно відтворює комунікативні смисли, здійснює своєрідні соціокультурні синтези, пропагує певні цінності і формує певні культурні коди. Кіно може бути і автокомунікативним, існувати в полі невисловлених смислів, поза інформаційними потоками, що дозволяє грати смислами, передавати ту рефлексію, яку вкладав режисер у створений ним фільм. У той же час фільм спонукає до власних роздумів і робить індивідуальним досвід перегляду кінострічок

у залежності від пережитого досвіду, ставлення до акторів, які створюють образи в кіно, грають відповідні ролі. Глядач не лише захоплюється фільмом, але й стає продуктом кіноідеології.

Мистецтво кіно завжди було філософічним, недаремне усі великі режисери за допомогою образів, на рівні інтуїції і прозрінь, уособлювали філософські позиції і концепти, як, наприклад, автор суспільства спектаклю Гі Дебор, для якого тісними були рамки теоретичної концепції про сучасне йому суспільство і у своїх прогнозах стосовно його майбутнього він звертався до кінообразів і кінорежисури, а його кінострічки — прекрасна ілюстрація до його філософських праць. Практично, усі великі режисери якоюсь мірою були і філософами, так як звертались до межових підстав людського буття. Серед сучасних філософів є знакові постаті філософів кіно, такі як Ж. Дельоз і О. Аронсон. Але кінореальність — не єдина реальність у сучасних концептуалізаціях.

*Реальність* (з великої літери) корелює з реальним, яке є лише одна з модальностей реальності, поряд з можливим, актуальним, віртуальним, симулятивним, символічним. Як тільки щось означають як реальне, приписують статус реального, виникає питання про реальність. Ми самовпевнено покладаємо, що на всьому, що існує, повинна залишити свої відбитки реальність, і беремося їх дешифрувати, але це всього лише сліди реального [76, 114—125].

Рольова реальність означається в загальному контексті теорії реальності в філософії і задається в дещо іншому проблемно-теоретичному пошуку, оскільки, в силу вихідних позицій рольової теорії, не може бути розгорнута в координатах суворо філософського способу інтерпретації світу буття людини. За масштабом проблемно-теоретичного змісту, концептуальною означеністю і цілісністю філософської архітекτονіки рольова реальність багатомірна як за використанням першоджерел, так за ідеями та установками, які осмислюються в її змісті. Відштовхуючись від соціальних і соціально-психологічних концепцій рольової теорії, є можливість доповнити її розумовим змістом власне філософських теорій. Нові дані емпіричного досвіду дають можливість переглянути відому теорію, межі якої стали тісними, втратили свою цінність і значущість. Мабуть саме тут можливі найбільш цікаві повороти і взаємодії рольової теорії з філософськими теоріями.

Вводиться поняття рольової реальності як епістемного утво-

рення з метою розв'язання проблеми, за яких умов теорія соціальних ролей, конститууюча і похідна рольової реальності, може інформувати про стан суспільства, його інститутів, тип людини залежно від форм рольового досвіду як досвіду соціального буття. Філософський дискурс рольової реальності може здійснюватись з позицій класичного і некласичного типів філософування. Евристичним засновком до аналізу візьмемо принцип доповнюваності Нільса Бора в інтерпретації Г. Фулза [138]. На думку Фулза, концепція доповнюваності включає, як неявне знання, класичну онтологію, а тому класична теорія в такій інтерпретації не може вважатись формально об'єктивною, оскільки в понятті є не один, а два рівні теоретичного представлення об'єкта. Перший — за допомогою параметрів, які можуть бути витлумаченими як символи для спостереження, другий — за допомогою параметрів, які не допускають таку інтерпретацію. Не дивлячись на те, що у Фулза мова йде про математичні параметри аналізу фізичних систем, пропонується автором можливість заміни неявної класичної онтології з метою зберегти формальну об'єктивність в межах класичної теорії може бути застосована в аналізі рольової теорії, де власне остання виникла і набула поширення. Фулз застерігає, що це не означає, що метафізика може бути виведена з фізики, але остання може служити імпульсом для опрацювання першої.

Стосовно метафізики рольової реальності можна сказати, що вона не може бути виведеною з соціології і соціальної психології, де виникло і продовжує «працювати» поняття соціальних ролей, але останнє може бути імпульсом для опрацювання першого як метафізичного поняття. Розрізнення дискурсів, вираженість у конструюванні концепту тим більш доречно, що сьогодні ми зіткнулись з іншою ситуацією, коли, не маючи послідовності в підході до аналізу суспільства, власної традиції, ми вдаємось до методологічного варварства, руйнуючи все і сповідуючи ті принципи, що не мають сенсу в нашій історії, оскільки перенесені в неї механічно, а не вписані органічно. Сьогоднішні парадигмальні зрушення в напрямку постнекласичної науки на методологічному рівні вимагають відповідних трансформацій і на рівні епістемологічному, де засобом конкретизації та організації соціально-філософського знання є переведення філософської теорії в розряд епістемної, зберігаючи значення гносеологічних категорій. При цьому під знанням ми розуміємо все те, що інтерпретується як знання в ре-

альному людському житті, тобто все, що має когнітивний зміст. Оскільки, як доводить В. В. Шкода, а з цим важко не погодитись, в постнекласичній моделі пізнання дуже помітне зростання авторитету емпіричного знання [126, 176], то в такому контексті рольова теорія, яка має справу з емпіричним знанням, від якого вона відштовхується, є евристично плідною.

До того ж сучасний аналіз знання вимагає не фіксації концепції, а побудови певної картини пізнавальної ситуації і наступного накладання її на знання, що підлягає аналізу. Таким чином, ми отримуємо не знання про об'єкт, а фіксуємо способи діяльності з ним, де об'єкт уявляється не як деяке наявне буття, а як актуалізація різноманітних можливостей буття. Це важливо в ситуації, коли людство стоїть на порозі більш складної соціальної реальності і має потребу в нових методологіях соціального пізнання, оскільки позитивізм, що слугував у 50-ті роки ХХ ст. методологічною доктриною гуманітарних наук, сьогодні довів неспроможність виконувати цю функцію. Отже, необхідно віднайти межу дії класичної концепції істини, позбувшись плоского емпіризму, який згубно впливає на розвиток цих наук. Це здатна зробити філософія, межі якої значно розширились за рахунок нових методологічних можливостей творення концептів [35]. Оскільки рольова реальність — штучне утворення, то, чим більше занурюється дослідницька думка в цю реальність, тим складнішим і невичерпнішим виявляється предмет дослідження.

При цьому варто зосередити увагу не на еволюції концепцій рольової взаємодії в певному соціальному просторі, а на зв'язках методологічних схем, що застосовуються для сутнісного аналізу, принципів їх упорядкування, розчленування і співвимірності — з рівнем загальних розумових структур даного періоду. Як влучно зауважив Мішель Фуко, «...коли ми намагаємося використати гуманітарні науки на користь філософії, ввести в розумовий горизонт все, про що ми дізнались там, де з'явилась людина, то ми мимоволі копіюємо філософію XVIII сторіччя, в якій не було місця для людини; зсуваючи межі знання про людину, ми тим самим зміцнюємось в філософії класичного типу... беручи в ролі об'єкту не що інше, як умови їх власної можливості». «Створює і відводить їм особливу роль зовсім не людина, а загальна диспозиція епістеми; саме вона знаходить їм місце» [120, 382–383]. Формальний аналіз дедуктивної структури рольових

теорій є основою рольової теорії як філософської, яку необхідно досліджувати з використанням філософських методів.

Епістемологія в мисленні — це своєрідна інтелектуальна гра відносно існуючих теорій соціальних ролей, де «світ нам не даний, він сконструйований» [146, 229], де наука пояснюється «волею розуму» і приводиться в рух його власними цінностями [146, 206]. Це своєрідна епістемологічна модель «наукової реальності», сконструйованої теоретичною думкою, тієї реальності, що зводиться, наприклад, Гастоном Башляром до соціально організованого досвіду наукового співтовариства [146, 263]. Міждисциплінарний підхід до епістемології дозволяє перехід від дослідження соціологічного суб'єкта, центрованого навколо соціальних зв'язків, до епістемологічного суб'єкта. При вирішенні питання про співвідношення філософії і культурології припускаємо їх автономність і відносну самостійність, працюють вони за принципом взаємодоповнюваності. Ми виступаємо проти тенденції стирання розрізень між ними, хоча ця тенденція досить розповсюджена сьогодні.

*Концепція рольової реальності* як реальності наукової передбачає, що людина, в процесі набуття досвіду, вступає в контакт з різними сферами реальності, які не зводяться одна до одної, однак пов'язані між собою, доповнюють одна одну за допомогою онтологічних допущень, що перевіряються на основі певних теорій. Розгорнута концепція рольової реальності має трирівневу структуру. *На першому рівні* такою реальністю виступає світ рольового досвіду, те, що фіксується емпіричною соціологією та соціальною психологією. *На другому* — рольова реальність досліджується понятійною мовою соціології та соціальної психології. Третій рівень — рольова реальність виступає як метафізична проблема, що мовою філософії охоплює граничні підстави людського буття в його рольовому вимірі. Сучасна наука виступає «фабрикою феноменів» (вираз Г. Башляра), відмінною від феноменології дослідження реальних об'єктів тим, що перетворюється на феноментехніку, яка конструює феномени в мисленні, а потім перетворює їх на емпіричну даність об'єктивного світу.

Оскільки рольова реальність не існує як предмет, не дана в можливому досвіді і не несе в собі власних смислів, вона належить свідомості, є теоретичним утворенням, що уособлює статусну і рольову визначеність особи. Якщо з рольової реальності

усунути соціальну обумовленість людського буття, то рольова реальність як теоретичний конструкт, позбавляється смислу як конструюючого начала. Зникає особа як соціальна істота, «ансамбль» чи «дисамбль» суспільних відносин, зникає рольова реальність як теоретичний конструкт, соціальна роль як об'єкт рефлексії, суще соціальності людини стає непізнаваним. Таким чином, рольова реальність представляється, перш за все, в конструктах теоретичного мислення як реальність, що відповідає образу сучасної науки, яка все частіше демонструє змістовність саме форми як поняттєвої конструкції і беззмістовність емпірії.

*Соціальна реальність* конструюється інтерсуб'єктивною людською свідомістю, а суспільство перетворюється в проєкцію індивідуального досвіду. Таким чином, інструментом науки виступає система штучних знаків, більш простих і легких у вживанні. Ера знаків починається з епохи Відродження, коли коди отримують певну самостійність від референтів [120]. Реальність, як знакова реальність, у Ж. Бодріяра проходить чотири стадії розвитку, де перша відображає якусь глибинну реальність, друга — маскує і спотворює її, третя є маскуванням відсутності всякої глибинної реальності, а четверта є втратою всякого зв'язку з реальністю, перехід з рівня наявності в розряд симуляції. Ж. Бодріяр відносить до способів означення і структурну лінгвістику Ф. де Сосюра, і семіологію Р. Барта, і теорію історичного розвитку Ж. Батая. Таким чином, сучасний світ складається з моделей і симулякрів, що не мають референції. Вони не володіють ніякими референтами, не засновані ні в якій реальності, окрім власної, яка являє собою світ самореференційних знаків.

Наведені концепції мають певний евристичний потенціал, задаючи методологічні орієнтири теоретичному і емпіричному дослідженню рольової реальності. Підсумовуючи різноманітні підходи і інтерпретації поняття «реальність», можна дати таке визначення рольової реальності: рольова реальність є те, що існує незалежно від конкретної рольової взаємодії між особами в соціальному середовищі. При цьому несуттєво, чи мислиться вона як ідеальне утворення, чи як канони інтерпретації, принципи автономії об'єкта, що має власну іманентну логіку існування, когерентності значення, коли відтворюване ціле належить включити в інтелектуальний горизонт інтерпретатора. Рольова реальність не просто теоретичний конструкт, вона породжує різноманітні форми суспільного життя, оскільки теоретично під-

тримує їх, оформлює, узгоджує з існуючим порядком речей. Іншими словами, вона є породжуючим і передбачуваним, обов'язковим до виконання принципом індивідуальної і колективної рольової взаємодії. Кожне суспільство намагається в ідеалі відтворювати свої норми і ціннісні орієнтації, відповідно до яких особа виконує соціальні ролі, усвідомлюючи чи не усвідомлюючи це. Тобто рольова реальність виступає як принцип, що ініціює конфігурації рольових взаємодій.

Рольова структура, як тип рольової взаємодії функціонує як пояснювальний принцип, до якого редукується і з якого виводиться рольова реальність. У свою чергу, рольова реальність є тією незалежною перемінною в гуманітарних дисциплінах, які використовують рольову теорію. Рольова реальність впливає на актуалізацію конкретних рольових типів і типів рольових взаємодій. Відповідно до закону У.Томаса «індивіди і групи сприймають і інтерпретують ситуації та процеси не лише відповідно до об'єктивних властивостей останніх, але і узгоджено з тими очікуваннями, що культивуються в суспільстві чи групі, відповідно до тих хиб та стереотипів... якщо ситуацію вони визначають як реальну, то реальними визнаються і всі її наслідки» [109, 139]. Сказане стосується рольової структури, норм та цінностей, що втілені в певній рольовій діяльності. Вона відтворюється всією сукупністю соціальних, політичних, економічних і культурних обставин. І в цьому розумінні можна говорити про об'єктивність рольової реальності. Пізнання суті рольової реальності і діяльності, яка конструює цю реальність, слугує збереженню суспільства як світу людської життєдіяльності і є його інструментом.

Серед трьох пізнавальних інтересів (технічного, практичного, емансипаційного), виділених Ю. Габермасом у роботі «Пізнання і інтерес» [23], практичний інтерес пов'язаний з інтеракцією, комунікативною ідеєю чи спілкуванням, керований рефлексивною діяльністю свідомості, що продукує певний тип наукового знання, зв'язаний з можливістю змінювати світ. Таким чином, «чиста думка» поступається місцем аналізу соціальних, культурних чи політичних домінант в пізнанні, де межа між пізнавальним та соціальним поступово руйнується з релятивізуючим ефектом. Думка рухається з абстрактних вершин у напрямку персонального, рольового, зміщуючи концептуальні акценти філософських роздумів з приводу індивідуалізації історії за схемою М. Фуко «епістемологізація-соціологізація-індивідуаліза-



ція» [120]. Історичне начало відсторонює гносеологічне, підсилюючи гносеологічне аналізом конкретних детермінацій. В результаті ми отримуємо історію як творену в серії соціальних ролей, до яких людину примушує її індивідуальне буття як присутність в історії. В результаті, з одного боку, ми маємо філософію історії (аналогічну варіанту О. Шпенглера) чи теоретизм неокантіанства (баденська школа), з іншого — конкретну особу з конкретною рольовою діяльністю. Перше — це розуміння людського світу зовні (наука), друге — переживання цього світу особою (філософія життя). А все це разом дає можливість витлумачити концепцію рольової реальності як соціально-філософську, що відкриває можливості цілого ряду соціологічних конкретизацій.

Приймаючи за аксіому соціальну сутність людини, поєднану з діяльнісною парадигмою розгляду цієї сутності в рамках філософського дискурсу, визначимо етапи розгляду епістемі рольової реальності (М. Малкей, С. Тулмін, Ю. Габермас): заявка на нове знання, «переговори з приводу...», «консенсус», «трансляція готового знання». Вирішальна роль у цьому процесі відводиться парадигмі «розуміння» як вміння «читати» «текст» соціальної взаємодії і його інтерпретація з використанням «ресурсів» рольової теорії, кодування і розшифрування в комунікації. Як визначає Х.-Г. Гадамер: «Метою філософського тексту є продовження діалогу... він являє собою віхи того шляху, який веде до понятійної артикуляції задумів нашого мислення» [25, 91].

Такий метод дозволяє почати аналіз, виходячи з декількох добре відомих кодів, не потребує опори на факти, він лише шукає в них виправдання певному проекту, який в силу своєї природи належить не до того, що має місце у дійсності, а до того, що може чи повинно бути. Це, власне, ідеальна реальність підвладна рефлексії, з якої виводиться проблема рольової реальності як підпорядкованої їй. Цей теоретичний конструкт не приймає реальність у тому вигляді, в якому вона існує і проявляється, а лише намагається перетворити її на інструмент, покликаний обґрунтувати те, що повинно бути. Парадоксальним чином ця філософія реальності є реальною настільки, наскільки бере за вихідне типову людину у конкретно-рольовій формі її буття. Такий підхід дозволяє відтворити внутрішню логіку інтелектуальної діяльності, визначити ставлення національного філософського дискурсу до подібних проектів західної філософії.



Історична ситуація України визначає проблемне поле рольової взаємодії в конкретному соціальному просторі — це така реальність, яка обумовлює статусну і рольову визначеність, формує потребу в особах, статусно орієнтованих з певним розподілом ролей. Рольова реальність стає на службу проектам суб'єкта, перетворюючись на інструмент певної практики. Філософія життя є суттєвим чинником аналізу соціального простору з властивою для країни моделлю життя. Беремо до уваги і такий важливий чинник, як рівень побутування з його здоровим глуздом. Це йде всупереч установці, наприклад, А. Лавджоя з його вимогою поєднання внутрішнього аналізу ідей, дослідження їх взаємозв'язку, усуваючись від простору реального соціуму, в якому ці ідеї отримують життя. Можливо для філіації ідей контекст і не є суттєвим чи визначальним чинником, а для рольової реальності життєвий світ особи є визначальним, ним визначається тип рольової реальності.

Та першопочатково сама дійсність повинна була породити феномен, що підлягав теоретизації. З виникненням цивілізації у людей виникає потреба в тих чи інших соціальних ролях для вирішення власних проблем, наприклад, знайти лігво звіра, місце для стоянки, захиститись від ворога, лікувати рани, хвороби і т.ін. Кожна з цих функцій вимагає певних вмінь чи вправності, є люди, які більше придатні до виконання означених функцій. Отримавши роль, вони ще більше культивують в собі ті здібності, які допомагають удосконалювати рольову діяльність. Якщо ж роль стає престижною, то знаходяться претенденти, що починають змагатися за право отримати цю роль, всіляко намагаються встановити такий порядок суспільного життя, який давав би їм право мати бажаний статус і виконувати престижну роль, наприклад, вождя, стража-воїна, жреця і т.ін.

Саме так першопочатково створюються соціальні зв'язки як рольова взаємодія і формується тип соціальної організації з типовою рольовою взаємодією і типом особи, що уособлює в собі дану систему суспільних відносин. Завдяки визначеності рольових взаємовідносин і структуруванню на ролі виникли соціальні інститути, які виявились корисними, оскільки можуть створювати нову потребу, виходячи з рольової взаємодії, чи нову цільову структуру. Це відбувається завдяки зворотньому зв'язку, цілям, які ставляться, і кінцевим результатам, яких вони прагнуть. На основі рольової взаємодії виникає цілий універсум можливостей

чи потенціальностей, зв'язаний з ролями і рольовою взаємодією, що відтворені в рольовій реальності як ідеальному утворенні, яке функціонує в суспільній свідомості і є до певної міри автономним утворенням.

Інтелектуальна історія бачить в ідеях інструмент адаптації і виживання людини в тій дійсності, в якій розгортається її життєвий світ. Для людського розуму істотна не стільки адекватність життєсприйняття, скільки утилітарність, ідеї важливі тією мірою, якою вони діють як агенти з метою адаптації і виживання в конкретній сфері соціального універсуму. Ідеї, якими оволоділи маси, пов'язані з конкретною соціальною реальністю, цей зв'язок зумовлений прийняттям проектів, які претендують на актуалізацію. Минулий досвід творення конкретного соціуму відповідно до ідей перетворився на спекулятивну діяльність утвердження вищої реальності, яка не підпорядковувалась ніякому об'єктивному аналізу, була орієнтована на соціальний стереотип, концентрований вираз властивостей соціальної установки. Серед причин стійкості стереотипу такі: захист групових цінностей, етнічні забобони з конотаціями, ірраціональністю, неадекватністю, малоінформованістю упередженої свідомості (У. Ліпман, К. Левін). Саме тому вони залишились дослідницькою технологією статистичної перевірки суджень здорового глузду. Вплив позитивістської епістемології і абсолютизації методів, методологічний індивідуалізм, поверховість розуміння соціального зумовили кризову ситуацію в дослідженні соціальних ролей конкретними науками. Подолати цю кризу можна за умови, якщо не метод, а теорія диктує хід проведення дослідження поведінки людини в соціокультурному середовищі, має своїм предметом смисловий, знаковий предмет спілкування, залежить від світоглядних засновків вченого [54, 444–468].

Сьогодні в умовах конвергенції парадигм і методологічного плюралізму розмивання меж гуманітарного знання важливо виявити більш глибокі детермінанти рольової реальності, ті фундаментальні чинники, що зумовлюють *тип парадигмальності рольової теорії* з огляду на те, що парадигму визначають такі елементи, як відношення теорії до методу, моделей рольової реальності до типів рольової дії, характерних для суспільства, поєднання їх з бажаним типом особи і теоріями її формування та виховання. Головним і визначальним при цьому в системі відносин «особа-суспільство» є відносини, зумовлені статусною

і рольовою визначеністю особи, сфера соціального і політичного пр�ксису сьогодення.

Розгляд даної проблеми можна сформулювати як відповідність між практичними імперативами і інтерпретаційними схемами. Суттєвим є не суб'єктивний момент, не суб'єктивні процеси мислення, а об'єктивний зміст теорії, не суб'єктивні умови, а об'єктивна проблемна ситуація у філософському знанні і її можливі впливи на суб'єктивні акти теоретичних побудов у конструюванні теорії, яка є формою виразу об'єктивного змісту, цінність якого в тому, як він здатний змінити об'єктивну проблемну ситуацію в соціальній науці.

У контексті вирішення проблеми епістемності знання рольової реальності плідною є попперівська ідея про три світи [44, 198]. Відзначаючи, що наукове знання заглиблюється своїм корінням в біологічну еволюцію і являє собою специфічну форму адаптації людини до навколишнього середовища, К. Поппер за допомогою еволюціоністської концепції Г. Спенсера доводить існування третього світу і обґрунтовує можливість застосування еволюційно-біологічного методу для концептуалізації росту наукового знання.

Серед важливих, на його погляд, аргументів наводиться ряд аналогій. Перша: подібно до того, як життєдіяльність тварин втілюється в її певних продуктах, що не залежать від самих тварин, наукова діяльність повинна мати своїм результатом щось таке, що не залежить від цієї діяльності і її суб'єкта. Це і є третій світ, світ знання.

Ця аналогія є засновком для другої аналогії. Подібно до того, як вивчення продуктів життєдіяльності збагачує біологію інформацією про її безпосередній об'єкт, об'єктивна епістемологія може прояснити пізнавальну діяльність, досліджуючи її продукт — світ знання. Ця аналогія допомагає розглянути становлення поняття рольової реальності з метою експлікації не самого третього світу, вірніше не стільки його, скільки процесу зростання обсягу наукового знання за допомогою введення даного поняття. Виходячи з першого — світу актуальних соціальних ролей; другого світу — стану свідомості, ментальних станів і зв'язаних з ним диспозицій поведінки, установок; третього світу — об'єктивного змісту мислення, особливо змісту наукових думок, пов'язаних з концептуалізацією поняття рольової реальності, визначимо епістемну модель.

Рольова реальність, як мешканець третього світу К. Поппера, є теоретичною системою, породженою проблемною ситуацією в соціальних науках. Тобто — це об'єктивна проблемна ситуація в певній галузі знань, включаючи її можливі впливи на суб'єктивні акти мислення, які спрямовані на вирішення цих об'єктивних проблем, ми створюємо певну ситуативну логіку в пошуку вирішення проблеми. Якщо йти за попперівською логікою, теорія цінна лише в тому випадку, в якому вона змінила об'єктивну проблемну ситуацію в третьому світі.

К. Поппер стверджує, що третій світ є природним продуктом людської сутності подібно до того, як павутиння є продуктом поведінки павука; третій світ значною мірою автономний, хоча ми постійно впливаємо на нього і піддаємося впливу з його боку. Попперівські ідеї є досить плідними і можуть слугувати методологічним засновком обґрунтування реальності рольової парадигми як моделі організації соціально-філософського знання, а також вказують місце рольової теорії в контексті проблеми росту наукового знання.

Філософ звичайно може цікавитись поведінкою і діяльністю чи життєдіяльністю людини, її буттям, та він може включити в коло своїх наукових інтересів і той результат, що творить людина: соціальні інститути, систему соціальних відносин, політику, мораль, релігію, філософію і т. ін. При дослідженні цих феноменів виникають дві категорії проблем. Перша має справу з поведінкою та мотивацією людини в процесі її життєдіяльності при творенні світу. Друга — з тими структурами, що, не дивлячись на вторинність, виступаючи як результат людської життєдіяльності, існують самі по собі, мають власну логіку і закономірності (культурні, історичні), яким повинна підкорятись людина. Перша категорія, таким чином, пов'язана з актами творення, творення світу, з диспозиціями поведінки, соціальними відносинами і продуктами цих відносин, до яких можна віднести і рольову реальність.

Таким чином, людська життєдіяльність вимагає виконання певних соціальних ролей відповідно до статусу, специфічних умов навколишнього соціального середовища, здатності пристосовуватись до цих умов. Суттєвим моментом є наявність зворотного впливу сутності соціальних структур на рольову діяльність. Друга категорія проблем, тобто природні і соціальні структури самі по собі цікавлять нас остільки, оскільки впливають на ро-

льову діяльність. Актуалізація проблеми росту наукового знання зв'язана з об'єктивними тенденціями руху людського суспільства в напрямку індивідуалізації життя, переважання творчих начал, досить високого ступеню розвитку людської свідомості. Виникає необхідність враховувати відмінності між, з одного боку, проблемами, зв'язаними внеском певної теорії у виробництво наукових знань, і, з іншого боку, проблемами, зв'язаними зі структурою різноманітних продуктів нашої діяльності, таких, як наукові теорії чи наукові аргументи. Інтегруючи ідеї окремих авторів у власну теоретичну конструкцію і інтерпретуючи їх на власний розсуд, керуючись цілями власного концепту.

Щоб прояснити нашу позицію в антифундаменталістській стратегії, засвідчимо, що проблема соціальних ролей, як теоретична проблема, значуща лише тією мірою, якою вона здатна стимулювати дію, служити нормою, епістемним утворенням, відповідно до яких можна скласти уявлення про реальний процес життєдіяльності суспільства і утверджуватись практично. В свою чергу, практична цінність визначається рівнем її теоретичного опрацювання, ступенем науковості, відповідності об'єктивним тенденціям і можливостям суспільства. Антифундаменталістська стратегія веде не лише до розширення кута зору на заявлену проблему і виражається не лише в плюралізмі її вимірів. Не менш важливу сторону подібної точки зору можна побачити в ідеї постійної зміни різноманітних нових проєкцій, де замість однозначної конструкції має місце невизначеність, розмитість. Наявність в структурі пізнавальної моделі рольової реальності таких рис, як багатомірність, рухливість, невизначеність є виразом більш глибоких змін, вказуючи на новий принцип, що закладений в основі моделі. Таким чином, в намаганнях одночасного вивчення ряду аспектів можна бачити не окремі намагання, а прояв методологічного статусу ідей індивідуальності, багатомірності, невизначеності, що перетворюється на нову стратегію пізнання і новий образ науки.

Як будь-яка теорія, теорія соціальних ролей має потенційні можливості і може бути досліджена як така об'єктивним способом відповідно до існуючої проблеми організації філософського знання, оскільки вона належить і до об'єктивного третього світу реальних і потенційних теорій, що виникла як побічний продукт реальної розробки даної проблеми конкретними галузями соціального знання.

Універсум об'єктивного знання, який, на думку К. Поппера, є одним з найважливіших створених людиною універсумів, які в той же самий час значною мірою автономні, в свою чергу, створює свою власну область автономії. Однак вказана автономія лише часткова: нові проблеми призводять до нових творень і конструктів (це стосується і рольової теорії), додаючи тим самим нові об'єкти до третього світу. І кожен такий крок буде створювати нові факти і нові проблеми, як і нові заперечення відомих вирішень, зіткнення поглядів. Ці проблеми виникають в процесі нашої творчої діяльності, але вони не є спеціально створені нами, виникають автономно з області нових відносин, появи яких ми не здатні перешкодити. Таким чином, життя розвивається подібно до наукового пошуку — від старих проблем до відкриття нових і несподіваних проблем. І цей процес складає в собі раціональну теорію емерджентності. Ступенями цієї емерджентності, що призводить до нового рівня розвитку, є, перш за все, проблеми, що створюються за допомогою подолання помилок, попереднього, пробного теоретичного рішення старої проблеми. Не дивлячись на досить широку критику поглядів К. Поппера, який з позицій аналогії між біологічною активністю і пізнавальною діяльністю розробляє проблеми епістемології, його концепція є досить плідною у вирішенні епістемних проблем сучасною наукою і в руслі опрацювання проблеми рольової реальності заслуговує на увагу, є методологічною підставою при формуванні власного погляду на епістемне значення рольової теорії та характеристики рольової реальності.

Теорія соціальних ролей досягла того ступеня зрілості, коли для плідного дослідження варто уточнити ставлення до існуючих теорій, які, як посилення, «фонове» знання, впливають на дослідження проблеми. Не ставлячи завдання оцінювати всі відомі на сьогодні пошукові лінії, відразу ж висловимо негативне ставлення до всіх намагань довести, що рольова теорія не має в собі філософського, метафізичного знання, а є лише галузевонауковою теорією. Для того, щоб було зрозуміло про що йде мова, можна послатись на доробок вітчизняних авторів, роботи яких склали солідну вітчизняну традицію заперечення статусу наукової стосовно рольової теорії. Ці намагання мали позитивний характер, оскільки підкреслювали внутрішню глибину людського буття, обмеження багатства проявів людського суб'єктивного світу до сукупності ролей, до буття людини в ролі члена чи аген-

та даного соціуму [44]. З ними не можна не погодитись, враховуючи кращу теоретико-методологічну опрацьованість цієї теорії окремими галузями гуманітарного знання. Та варто зауважити, що обмежившись рамками галузевої науки, теорія соціальних ролей обмежила і горизонт цієї науки, створила ситуацію, яка не стимулювала пошук у напрямку розширення досліджень і програвання всіх можливих варіантів. Це й заперечувало спільність між окремими науками з їх взаємопроникаючими методами дослідження. Наприклад, сучасна соціологія, вивчаючи рольову взаємодію і системи мотивації, не лише пояснює норми, а й дає аналіз самого наукового знання, принципів каузальності, культурного контексту. Це представники так званого напрямку «когнітивна соціологія науки», яка тяжіє до філософського аналізу. Індикатором є наповненість соціологічних робіт філософським підґрунтям та цитуванням.

Аргументи занадто відомі, щоб їх відтворювали, а тому, уникаючи досвіду вже відомої полеміки, перейдемо до деякого позитивного осмислення можливостей цієї теорії як філософської, враховуючи евристичні можливості рольової парадигми. Як же ва логіка будь-якої діяльності рольова реальність розкривається в актуалізованій рольовій дії, частина якої теоретизується. Таким чином, рольова діяльність в ході реалізації сама себе пояснює, аргументує. Аргументація виступає специфічною формою філософського дискурсу. Тобто результат залежить від володіння мовою і технікою викладу проблеми в певному контексті. Ресурси переконання побудовані не на протиставленні як моноконструкті, а з застосуванням поліструктурних утворень і поліструктурної аргументації, яка є більш евристичною у мірності рольової реальності, утворює різні пізнавальні форми рольової реальності, виходячи з ресурсів різних філософських дискурсів. Це нашарування різної глибини є теорією особи, вони не заперечують можливість інших теоретичних побудов.

Обрана форма оповідного дискурсу побудована на імпліцитному діалозі — аргументація завжди передбачає інтелектуальне спілкування, вона одночасно і комунікація, і взаємодія. Таким чином, можна отримати нові властивості знання соціальних ролей на поєднанні різних теорій. Витоки схем аргументації концептуальних побудов в античній Греції ми знаходимо в давньогрецькій математиці, яка, на відміну від давньоєгипетської і вавилонської з їх рецептурністю, використовувала дедуктивні



методи побудови теорії. Це знайшло вираз у піфагорійському вченні про число, як божественне начало. Піфагорійці вперше утвердили науковий аргумент, як норму пізнавальної діяльності, вимагаючи логічного доведення з застосуванням методів і понять. Парменід і Зенон в основу своїх доведень поклали аргумент, виділяли загальні положення. Починаючи від глибоких досліджень Парменіда і великого аргументатора Зенона, їх послідовники з цілеспрямованим інтересом до процесу творення понять, способів отримання знання, його логічного обґрунтування, вміння відшукати потрібний аргумент (софісти, Сократ, Платон, Арістотель) започаткували традицію. Підсумувавши цю традицію, Арістотель наводить критерії знання, яке робить його науковим і відмінним від інших видів діяльності: істинність, розкриття суті і причини, обґрунтованість, всезагальність, необхідність, пояснювальна спроможність. Таким чином, Арістотель вказує на той факт, що є вид буття, здатний доводити, обґрунтовувати, переконувати в правильності тих теорій, які відстоює їх творець заради розуміння і пояснення.

Мистецтву аргументації вчили і схоласти Середньовіччя. Оскільки Бог був безумовною реальністю для мислителів Середньовіччя, доведення буття Бога як реальності було основним завданням філософів різних шкіл і напрямків. Вони створили герменевтику як мистецтво інтерпретації і аргументації. Філософський концепт, як побудова середньовічного філософа, являє собою адекватну достовірну інтерпретацію священного тексту, вказує на рефлексивну здатність мислителя-автора. Переважає дискурсивно-розсудковий спосіб філософської аргументації. Бурхливий розвиток природничих наук у XV–XVII століттях висуває природу як об'єктивну реальність, що підлягає інтерпретації. Досвід стає головною ознакою науки за умови, коли «практика повинна вирости з хорошої теорії» [23, 23]. Це поєднання досвіду і раціо ми знаходимо у когнітивних моделях аргументації М. Кузанського [64, 47–142].

Таким чином, в рамках класичної парадигми аргументації наукового знання досвід розглядався як джерело і критерій раціонального. Реальність, як об'єктивна реальність, досліджується незалежним суб'єктом пізнання за допомогою точних методів, і спрямований цей процес на пошук істини. Гіпотези, допустимі за умови їх підпорядкування іманентній логіці речей, в конструванні теорії є другорядними. Дослідження квантових ефектів



призвело до перегляду арсеналу традиційних пізнавальних засобів в природознавстві і утвердження такого ідеалу аргументації наукового знання, який ґрунтується на включенні об'єкта в структуру пізнавальної діяльності, наявності операціональної визначеності теоретичних понять інтуїтивного знання з його невизначуваними поняттями. Зміна ролі вченого в науковому процесі і генеруванні наукової теорії, який здійснює функції спілкування, взаєморозуміння і концептуальної комунікації, викликала зміну моделей аргументації наукового знання, яке відзначається абсолютною неелімінованістю ціннісного, гуманітарного і етичного аспектів. Таким чином, «три сфери людської культури — наука, мистецтво і життя — знаходять єдність тільки в особі» [102, 3]. А ця особа є суспільною істотою, отже, реалізує себе в статусній визначеності і соціальних ролях, а рольова реальність як теоретичний конструкт для аргументації включає в себе весь комплекс соціокультурних, аксіологічних і гуманітарних підстав, коли пояснення «людиномірних» об'єктів не тільки припускає, але й передбачає включення аксіологічних факторів у пояснювальні принципи теорії.

На різних етапах розвитку науково-пізнавальної діяльності при створенні філософських концептів використовувались ті типи аргументації, які домінували в пізнавальній парадигмі епохи: доведення і дедукція античності, герменевтичне тлумачення Священного Писання середньовічної схоластики з посиланнями на авторитети, новочасова індукція і досвід, критичне мислення другої половини ХХ століття з його орієнтацією на герменевтичні поняття, які не потребують смислопороджувальних силогізмів формальної логіки, а посиляються на критичне мислення аналітичної філософії, герменевтичне коло і процедури розуміння. Оцінки залежать від переконливості аргументу і контекстуальної залежності висновків, базою для яких може бути як формальна логіка, критичне мислення, так і здоровий глузд. Розуміння і пояснення — арсенал аргументації.

Парадигма пояснення у поєднанні з парадигмою розуміння дозволяє застосувати розумову традицію у соціальних науках: В. Дільтей, М. Шелер, М. Вебер. Відповідно до цього принципу людина є особливим об'єктом пізнання і саме тому науки про неї досліджують закономірності особливого типу. Розуміння орієнтується на більш м'які методи наук про людину, де спрацьовує дедуктивний метод дослідження, підпорядкований теорії (лінг-

вістика, етнографія). Оскільки рольова реальність є моделлю суспільної реальності, сконструйованою на підставі аналізу відносин особа-суспільство, то проблемність пов'язана з впливом на ці конструкти таких чинників, як життєвий і соціальний світ особи. Рольова реальність є подвійним за своєю суттю феноменом: соціальним — за функцією індивіда у суспільстві, психологічним, як переживання цим індивідом свого життєвого світу як історичного і соціального, і аксіологічним, як позиція дослідника рольової теорії, який поєднує пізнання та інтерес. Ю. Габермас пов'язує пізнавальну діяльність людей з їх різноманітними інтересами, які втілюються у створюваних ними теоріях. Саме він перетворив теорію пізнання на соціальну дисципліну, протиставляючи принцип просвітницької і критичної рефлексії. В такому тлумаченні будь-яка філософська методологія (герменевтична, феноменологічна, екзистенціальна і т.ін.) перетворюється на засіб соціологічного дослідження. Хоча варто заважити, що існують певні протиріччя між позицією етично нейтрального соціального технолога, який реалізує певне замовлення, і етично пристрасною позицією вченого-громадянина як власне розуміння.

Можна дозволити собі заперечення логічного смислу в рольовій реальності, оскільки будь-яка роль — конкретна рольова дія, де система мотивації є спонукальне в людині, а, отже, не існує чогось над-рольового, наприклад, рольової реальності, яка є над-рольовою формалізацією. Виникають труднощі, які повертають нас до питання про самий статус способів семіотизації і суб'єктивації, опрацювання інших способів кодування в умовах, де універсальність більше не буде засобом референції, дискурсом суб'єкта, втіленим у ролі. Універсальність примітивізується у випадковості, наділяючи точки сингулярностей особливою владою пересікати розщеплене поле особливими знаками як носіями можливостей, які будуть зруйновані іншими можливостями. Мислення, звільнене від традиційних схем, шукає нового шляху. В момент, коли сприйняття вступає в конфлікт з досить сталими для нас уявленнями, світом понять, наш розумовий світ намагається розв'язати конфлікт, що дає свої результати. У ситуації всіляких критеріїв вибору напрямку думки, звільненої від традиції логічних схем, розум шукає новий шлях, узгоджений з безпосереднім об'єктом. В свідомості виникає низка асоціацій, які охоплюють ланцюг висновків і результатів. На це

спрямована і екзистенціалістська гносеологія М. Гайдеггера з її протиставленням безпосереднього і опосередкованого, логічного і евристичного.

Таким чином, епістемологічна мірність цієї проблеми очевидна: скорегувати мислення і його пізнавальний контекст залежно від пануючої парадигми і включити його в культурно-історичні умови. Епістема як смислова об'єктивація рольової реальності дозволяє створювати нові значення, які поєднують ті смисли, які вже властиві різним інституційним практикам і виражені в нормах. Рольова реальність як символічне утворення впорядковує, а тим самим і легітимуює ролі, норми їх «програвання». Останні як феномени об'єктивних значень понять «реальність» і «роль» не вичерпують того, що є реальним для реальної особи, а тому передбачають включення рівня повсякденного, до-теоретичного життя. Пояснюючи рольову реальність в термінах об'єктивної фактичності соціальної сутності людини, виходимо з подвійного характеру рольової реальності, де об'єктивні значення статусів і ролей актуалізуються у рольовій діяльності. Не лише роль, а й тип «рольовика» опредметнений в контексті об'єктивованого запасу знань, спільного для даної сукупності рольових виконавців.

Конструювання рольової реальності — необхідний корелят інституціалізованої поведінки. За допомогою ролей соціальні інститути втілюються в індивідуальному досвіді, а особа стає творцем і учасником соціально-історичного світу, коли інтерпретуючи рольову реальність як роль для себе, робить цей світ об'єктивно реальним. Алгоритми рольового виконання, опредметнені в рольовій реальності, вимагають від виконавця ролі відповідальності за наслідування стандартів, яким його навчено в контексті інституціальної традиції і які використовуються для підтвердження статусів виконавців і служать важелем контролю. Таким чином, рольова реальність являє інституціально обгрунтованість поведінки і лише представлений у ролях соціальний інститут може проявити себе в актуальному досвіді. У постановці соціальних і історичних драм беруть участь дослідники-теоретики разом з політиками, ідеологами, тими, хто зайнятий легітимацією бажаних ролей і статусів. Отже, рольова реальність як епістема є символічною репрезентацією інституційного порядку як інтегрованого цілого, яка включає знання загальне (методологічне) і специфічно-рольове.

Введення якісно нової міри у рольову теорію — філософської рефлексії — дозволяє визначити наявність логіки саморозгортання рольової реальності як об'єкта філософського дослідження, виявити певні закономірності, які помітні із зміною аспектів дослідження відповідно до вимог певних філософських дискурсів та вказує на причини зміни підходів у дослідженні рольової реальності певними філософськими дискурсами і умови, які роблять кожен з них провідним і найбільш перспективним у теоретичному і практичному відношеннях.

## 1. 2. Подвоєна реальність кінематографічних образів у екранному наративі

Дискурс культуротворчості екранними мистецтвами є досить впливовим чинником у формуванні нового поля раціональності, налаштованої на міметичне сприйняття інформації через можливість візуального процесу. Сконцептуалізовані інтелектуальні конструкції спонукають людину третього тисячоліття до пошуків форм власного самовиявлення в екзистенційно-чуттєвій, мистецькій іпостасі. Та високі порівняння часто не мають орієнтирів, наштовхуються на глухі кути оптичного психологізму екрану, утворюючи розлами в свідомості, яка втратила безпосередній контакт з реальністю, та, врешті, й реальність самого відчуття. Кинувши сучасну людину у межову екзистенційну ситуацію, мистецтво перетворилося на байдужого фіксатора марних пошуків цією людиною самоідентифікацій: бажань, інстинктів, статі. Глибина підтексту й культурний контекст аудіовізуальної культури вказують на марність і трагізм пошуків індивідуальної свободи, вона такий же фантом як і всебічно розвинутий колективіст. Останнього формував кінематограф періоду класики й ієрархій, сьогодні він поступився місцем тому, який не є мистецтвом в традиційному розумінні, а є лише сконструйованою ілюзією, специфічним продуктом віртуальної реальності. Така ситуація з її маніфестацією свободи й плюралізму не лише не знімає, а, навпаки, загострює проблему необхідності гармонізувати особу й культуру, можливо через універсальні космополі-

тичні моделі. Створення цих моделей найбільш доступне засобами аудіовізуальної культури, яка має можливість зобразити, тобто подати в образах ідеали й цінності особи й часу у формі, доступнішій для сприйняття.

Найбільш адекватним для мистецьких синтезів є образ людини, сконструйований М. Мерло-Понті, людини, представленої не синтезуючим розумом, який, виходячи з апріорних правил, конструє світ, а людини як живого психосоматичного тіла, що сприймає світ в образах. Подібні образи як феномени продукує екран, універсалізуючи ті форми культури, які підлягають осмисленню. У такому контексті екранні мистецтва можна розглядати як завжди незавершене прагнення до віднайдення й розширення смислу, створення й зміни все нових і нових екранних форм, кожна з яких виявляється одночасно і сходинкою, і перешкодою до наступної, яка намагається позбутися, скинути вихолощені, омертвілі складові попередніх стадій, зобразити ситуацію екзистенційних тупиків, в які потрапляє людина-робот, що втратила контакт з природною, фізичною реальністю, реальністю відчуттів. Така людина є героєм у фільмах Вісконті, Пазоліні, Росселліні, Бертолуччі.

Популярною є тема одночасно тривіальна й сенсаційна, відпрацьована й актуальна — це тема психічного зрушення, яке веде до насилля й самознищення. Наприклад, Пітер Гринуей, розгортаючи на екрані власну міфологічну космогонію, безперервно відтворює два основних інстинкти й дві фази життя: статевий інстинкт та інстинкт смерті. Його фільм «Дитя Маккона» — погляд, спрямований на культуру сучасної масової індустрії іміджів, фільм про експлуатацію не праці, а іміджів неповнолітніх. Пітера Гринуея звинувачують у тому, що він «гвалтує зображення, акторів, камеру, його фантазії агресивні і беззмістовні, а його екранні конструкції громіздкі й невагомі «гори з пір'я» [94, 57]. Натомість, режисер Гринуей вважає, що художник не повинен аналізувати, а лише зображувати те, що сприймають його очі. Коли герой його фільму «Контракт малювальника» намагається поєднати те, що сприймають його очі, з тим, що сприймає мозок, він зазнає поразки, реальність ховається від ока малювальника. Навіть професійна старанність і намагання реставрувати натуру, не дозволили проникнути в цю своєрідну «річ у собі».

У фільмі «Зет і два нулі» Гринуей проводить ідею, що мис-

тецтво є фальсифікація реальності, спосіб загнудати дику природу, загнати її в зоопарк. Людина, б'ючись з природою, намагається подолати свою природну обмеженість, вбачаючи в ній потаємний смисл цієї боротьби. Героїня фільму втратила в катастрофі ногу, другу їй ампутують з любові до симетрії. Для режисера Гринуея мистецтво є намаганням встановити порядок в хаосі, бо він відчуває сакральний страх перед хаосом, про що свідчать сюжети обох картин, їх структура, зображення. Навіть гра в смерть має свої правила, які, наприклад, намагається вивести судовий експерт — герой фільму «Відлік утоплеників». Доходячи висновку, що людські вчинки, від доленосних до найнищівших, незначних, рухає підсвідоме бажання надати їм певної форми у вигляді правил гри. Кожна подія у фільмі пронумерована смертями: гине судовий експерт, його син, дівчинка, що рахувала, стрибаючи через стрибалку, встановлюючи порядок чисел від одного до ста. Намагаючись всіляко довести, що краще бути іграшкою у чийхось руках, ніж опинитись у світовому хаосі, він констатує, що інтелект винаходить багато різних систем, але не в змозі вирішити, якій з них надати перевагу, як результат, перемагає ненависна ірраціональність.

Така ірраціональність не лише бездуховна, але й спотворена «оком» художнього сприйняття. Образи цього «ока» присутні в стрічках Романа Поланського «Відраза», Луїса Бунюеля «Андалузський пес». Перша означена тим, що починається з кадру, який виростає з темної жіночої зіниці, навпіл розсіченої титрами, а Бунюель вводить кадри, у яких око розрізається лезом бритви. Вони представляють той кінематограф, який вже не претендує на роль мистецтва в його класичному визначенні, а є лише сконструйованою ілюзією, специфічним продуктом віртуальної реальності. Скривавлене око, відповідно, схильне бачити апокаліптичні видіння. Чи не найвеличніші з них сконструйовані режисером Копполою, автором першого в серії «паранойя-фільмів» «Розмова» й «Апокаліпсису сьогодні». «Апокаліпсис» назвали класичним постмодерністським експериментом, у якому спустошені земля й душа перетворюються на потойбічний місячний пейзаж, а галюцинації в'їдаються в печінки.

Життя й кіно змінюють одне одного, оскільки мають у своїх підставах психоделічні фантазії, нав'язливі ідеї фанатика-перфекціоніста. Індивідуальне безумство кінорежисера Копполи поєднується з могутністю візуальної техніки, так само як безумство

Ніцше вилилось у філософському дискурсі. Подібне бачення, в результаті якого «око» намагається досягнути потаємну суть, досягається й прийомами фотозбільшення (можна згадати відомий фільм Антоніоні «Чудакуватість фотоплівки»). Жан Кокто, Теннесі Уільямс, Бергман, Антоніоні за допомогою такого прийому як «чудакуватість фотоплівки», неодноразово повтореного, відтворювали фрейдівську атрибутику на екрані. До яскраво виразних стрічок якої «психоаналіз у кінотворчості» з хибним Я у головній ролі можна віднести фільми Копполи «Розмова» й «Шизофренічний детектив».

Екранні мистецтва і їх історія, відповідно до ідеї М. Мерло-Понті, є прообразом і одним з прикладів соціокультурної історії в цілому. Сьогодні ця історія намагається висунути на поверхню сили зла. Художня світооснова метафізичного зла, розлитого всюди, легко оволодіває людиною, задаючи параметри «ока й духу». Цей дух не хоче ніяких рефлексій — напруга і захоплення глядача мають бути однаково ірраціональними від перегляду проєкцій фантазмів і коміксів, трагікомічних відносин зі світом, егоцентризму й надмірності режисерів цієї хвили. Це перетворюється на природний стан і життєвий стиль людини, породженої чи зараженої інтелектуальними й маскультовими кліше, симфонією чорного й червоного, ночі й крові. До таких можна віднести фільм Френсіса Форда Копполи «Дракула Брема Стокера», фільми так званої «сатанинської серії» у великому кіно («Дитя Розмарі» Кеннет Енгер, «Дев'ять врат» Романа Поланського).

Випромінення бісівської енергії корінням вростає в психологічну реальність сюжету, продукуючи інтелектуальний демонізм. У сучасних варіаціях ірраціонального ока ХХ століття — кінематографа — переважають мотиви вампіризму. Вампір як алегоричний образ-знак проходить через кінематографічне візуальне око й добре вписується в герменевтично-інтерпретаційну традицію. Витлумачений як образ страху, невмирущості мерця, символ сексуального гноблення, наркоманії, містичних невиліковних епідемій, він відповідає світосприйняттю сучасної людини, стану її свідомості, сформованої видовищними мистецтвами, їх вмінням враховувати настрої, традиційні цінності й архетипові моделі.

Андрій Плахов приходить до висновку, що «велике американське кіно» відрізняється від європейського тим, що «ставить



екзистенціальні проблеми у фіксовану площину жанру». Воно «до найдрібніших звивів відповідає свідомості американця, чий екзистенційний вибір завжди умовний. З одного боку — три святині: успіх, влада, сім'я. З іншого — свобода особи, гарантована в рамках цієї тріади, яка відкриває безліч можливостей. Спроби альтернативної свободи знімають проблему вибору: вибір в супермаркеті неможливий, якщо людина не має грошей і не хоче їсти» [94, 49, 51]. Око кіно фіксує діаграму життя поколінь. Уявне набагато ближче і набагато далі від дійсного тому, що це діаграма життя дійсного в людському тілі, його податливість, пульпа, його чуттєво-тілесна зворотна сторона, вперше явлена погляду, і в цьому смислі примушує оголювати зовнішній світ (М. Мерло-Понті).

Сучасне кіно — це опосередкований аналог, відповідник тіла, бо кіно не представляє розуму можливості переосмислити конститутивні відносини речей, але подає на огляд окові штрихи бачення зсередини і пропонує зору його внутрішнє переплетіння, уявну текстуру реального. «Хрещений батько» — це завуальована сповідь Копполи, який разом зі своїм поколінням пережив крах ідеї абсолютної свободи і віднині прагне тільки можливо більшого ступеня незалежності. «Хрещений батько. Частина II», мабуть, створений головним чином для того, щоб довести собі й іншим стійкість світопорядку, що рухається за міфологічним колом. І в другий, і в третій раз Копполи вдалося ввійти в одну й ту ж воду, тому що поки він був зайнятий іншими справами, не припинявся циклічний кругообіг в природі. І все поверталось до першооснови речей. Успіх, влада, сім'я...» [94, 51].

Така ситуація не знімає, а потребує взаємодії митців і філософів у намаганнях гармонізувати особу й культуру, можливо, через космополітичні універсальні моделі, бо постмодерністи, як відомо, звільнили множину не тих привидів і додали значну кількість глухих нот у здисамбльовані відносини людини зі світом, а «ока» з «духом», замінивши кінообраз на кінофантом, породження постмодерну. У постмодернізмі мова мистецького твору визначається ігровою природою знаків і уявлень, незакріпленістю й рухливістю зв'язків між означуючим і означуваним, що й породжує нові, контекстні значення й руйнує стильову цілісність. Дослідження функціонування мови екранного мистецтва постмодерну тісно пов'язане з філософією структуралізму й постструктуралізму, у тлумаченнях якої мова виступає своє-



рідною мірою усіх речей, визначаючи не тільки існування й особливості творів, але й принципи мислення.

Розглядаючи взаємовідносини мови, знаку, образу і символу, М. Фуко вказує на їхню здатність обертатися й можливість тлумачення мови як цілісної системи: «мови немає, коли представлення просто виражається назовні, але вона є тоді, коли воно наперед заданим чином відділяє від себе знак і починає представляти себе за допомогою нього» [124, 139]. М. Фуко досліджує змінюваність функціонування мови в різні періоди історії культури, означивши їх як епістемі, й доходить висновку, що в культурі між людиною й мовою встановлюються відносини взаємодоповнюваності, що стало можливим лише в сучасній епістемі, для якої характерне розпадання зв'язків між буттям і уявленням, з подрібненням мови, яка колись здійснювала цей зв'язок, на множину ролей і функцій.

М. Фуко вважає за доцільне описувати досвід культури, який знаходиться між ідеальними кодами і їх філософською інтерпретацією, і таким чином виявляти основний спосіб конструювання предметності. Вводячи поняття мовної практики, мовного факту, формації епістемі, М. Фуко виокремлює умови мовлення про об'єкти мовлення, за допомогою чого реалізується мова як сукупність знаків. Тобто, його аналіз є мовленевим дискурсивно впорядкованим, таким, що дає підстави мові і пізнанню. Дослідження М. Фуко було своєрідною реакцією на екзистенціалізм у дослідженні процесу пізнання. Використання таких методологічних прийомів як дискретність об'єкта дослідження, його опосередкованість знаково-символічними системами, децентрація суб'єкта привели до заперечення пізнавальної активності суб'єкта. Аналізуючи період розвитку знання від XVI до XX ст., М. Фуко виділяє три епістемних поля: XVI ст.; середина XVII — кінець XVIII ст., XIX ст. — сучасність. В середині кожного поля об'єктом дослідження є культура.

Культура, на думку М. Фуко, є чимось серединним між емпіричними уявленнями й науковими теоріями. Характеризуючи епістемі XVI ст., М. Фуко відзначає, що річ, як об'єкт пізнання, постає такою, якою її бачать, а тому не має потреби в мові як репрезенті. Світ накривають знаки, мов сітка. Їх тлумачення потребує знань, тотожних витлумаченому, бо пізнання шукає й розкриває систему подібностей: «шукати закон знаків — значить відкривати речі, які подібні» [124, 65]. Мова переплетена зі

світом речей, а слова й речі тотожні. Починаючи з XVII ст. руйнується співпричетність мови й світу, оскільки мова виявляється лише особливим випадком уявлення. Зникає той культурний пласт, де видиме й висловлене перехрещуються між собою. Так, пласт знаків стає бінарним, а речі вже не зближуються, завдяки подібності, а розрізняються. Розривається зв'язок подібності й знаків. Таким чином, у класичному мисленні основною формою знання стає не подібність, а тотожність і розрізнення. Відносини між речами осмислюються у формі порядку й вимірювання. У просторі пізнання знаки ізолюються і тепер всередині пізнання вони означають, а не значать. Відбувається зближення знання з мовою, виникає бажання замінити всі знаки системою штучних символів і логічних операції. Тепер знак — не засіб пізнання, тепер він співмірний уявленню.

У класичну епоху мова ще не диктує стиль мислення й рефлексії, а є простором аналізу, у якому знання і час розгортають свій рух. Ім'я організує всю класичну дискурсію. М. Фуко вважає, що мовлення, як і письмо, означає не самовираз і висловлювання щодо речей, а намагання йти до акту висловлювання. Приписувати речам ім'я, поіменувати їх буття — це фундаментальне завдання класичної дискурсії. Для класичної епістемі характерним є континуумне уявлення й буття, відсутність небуття, всезагальна представленість буття в уявленні. Слова й речі втрачають безпосередню подібність і опосередковуються мисленням. Так слово перетворюється на образ. На думку М. Фуко, простір порядку постає розірваним у епістемі XIX ст. З одного боку, простір порядку, який розірваний на речі і їх власну організацію, з іншого — уявлення, пізнавальні акти, які втратили здатність визначати рівень буття, спільний для речей і знання. Таким чином, у знанні європейської культури відбулася важлива подія: із знання пішла думка за межі простору уяви, а час перестав бути циклічним і лінійним. Він стає внутрішнім часом організації, керується власною необхідністю й власними законами. У мові тепер співставляється не те, що означають її слова, а те, що зв'язує їх одна з одною, тобто внутрішній принцип, внутрішня архітектоніка, спосіб побудови як взаємозамінності граматичного розуміння. Слова й речі опосередковуються мовою, життям, працею, виведені за межі простору знання, а слово стає знаком в системі знання.

Таким чином, відсутність прямого, безпосереднього зв'язку

між означуваним і означаючим веде до виникнення нових закономірностей в мові мистецтва, яке створює передумови для конструювання символічних умовних форм, мовних ігор. Через призму методології М. Фуко можна розглядати екранне мистецтво, опрацьовуючи ідею про його знакову природу, самодостатність мистецької мови і мови екранних мистецтв. Вони перестають бути пошуком істини й смислу, міфологією, а перетворюються на самореалізацію екранної мови, яка стає єдиним джерелом подібності й розрізнення, мірою продуктивності мистецьких пошуків. Таке тлумачення мови потребує характеристики мовних ігор в ситуації, коли мистецтво постає текстом. Відповідно до ідеї мовних ігор Л. Вітгенштейна, значення слова визначає не денотат, а спосіб вживання слова, коли відбувається зміщення інтенціонального «що» на інструментальне «як». В результаті знакові системи поєднуються не як предметні сутності, а як лінгвістично чи логічно правильна мовна гра, як формальна гра зовнішньо виражених подібностей. Наслідком такого тлумачення є розуміння мистецтва як самопродукування й відтворення символів [22, 83–85]. У грі символами можуть бути поєднані різноманітні явища, не поєднані в житті.

Все вищенаведене вказує на заангажованість людини ігровою ілюзією, коли за допомогою стандартів і стереотипів грають людиною. Від того, що вона знаходиться у грі разом з іншим, смисл не змінюється. Спів-гра, як характеристика структурно-функціонального смислу культури (Й. Гейзінга), у сучасному мистецтві стає маніпулятором свідомості. Виникає проблема звільнення людини з-під влади стандартів і стереотипів ігрової реальності, мовних ігор. Вже перші структуралісти намагалися розв'язати інструмент звільнення людини від міфологізованої ангажованості реальністю й мистецтвом. Це визначає й дискурсивну практику постмодерну.

Наприклад, реконструкція Ж. Дериди спрямована не на руйнування знаків, а на гру ними при «відсутності наявності» самого предмета, перетворення знака на «слід». Мовленнєвий акт здійснюється не шляхом означення предмета, а шляхом вказування на його відсутність, слід: письмо йде під знаком викреслювання. Це мова уникання, де слово не повідомляє, а натякає, створюючи за межові означуване. Звідси час дискурсу — уникаюча мова, яка постійно знаходиться в стані недомовлення, структурування не у жорстку схему, а в інтуїтивно осягнуту галузь можливої на-

укової й художньої творчості. Сукупність знаків конструює мистецький текст, текстура якого підлягає пошуку інваріантів. Для Дериди письмо — це сполучне мислення, здійснення інваріантів як дискурсу. Письмо не має сутності, оскільки це не вихідне поняття чи форма, а функція, щось на зразок не-місця, його відсутність. «Це дочасне становлення мови, висловлювань, нових, контекстних значень, обмежених між «бути і не бути» [38, 26]. Гра без правил, «без істини й начала», коли знаки втрачають свою закріпленість і, балансуючи, дають можливість отримати необмежену кількість контекстуальних поєднань, які ставлять смисл тексту на грань буття й небуття, «присутності й відсутності».

Досить вдалий образ для характеристики цієї ситуації використовує У. Еко — лабіринт як символ сучасної культури й світо розуміння. Приклад — жанр детективу (письмового й екранного дійства), сюжет якого — завжди історія обрахунків і здогадувань (лабіринт). Своєрідність постмодерного лабіринту — відсутність виходу, це сітка, де кожна стежка пересікається з іншою: «Немає центру, немає периферії, немає виходу. Потенційно така структура безмежна» [129, 455]. Така поетика «загального місця» як риса сучасного життя рельєфно показана в романі А. Горна «Улвертон», де сучасні кліше й банальності зі сфери комунікації й популярних телепрограм, як пустопорожнє бурмотіння, стало основою життя одного із селищ на півдні Англії.

У пристрасі до подібних ігор зізнаються й інші автори, наприклад, у живопису Сальвадор Далі: «...мета у мене одна: якнайточніше зобразити конкретні образи Ірраціонального. Я пишу картини тому, що не розумію того, що пишу. Я анатомію випадок» [32, 30]. Борхес сприймає творчість як захоплюючу гру в літературу й філософію. В мініатюрі «Борхес і я» він пише про гравців з часом, простором і самим собою. У своїх новелах і есе Борхес намагається довести, що світ не такий простий як здається, що реальним життям живуть не лише люди й речі, але і символи, створені людьми. У творчості Х.Л. Борхеса світ постає бібліотекою в мініатюрі. Знову образ лабіринту (на цей раз бібліотечного). У ньому співвідносяться «текст, написаний раніше», «текст саду» й «текст інтриги», чи як нескінченна книга, яка символізує інтертекстуальну навантаженість сучасної людини (новели «Вавилонська бібліотека», вона ж сад і палац). Метафора Вавилонської Книги, Бібліотеки, Слова складає основу багатьох творів письменника. Велика кількість цитат у творах дають їм

можливість брати участь у самому дійстві, часто перетворюючись на дійство. Діючий дух, асоціативні деталі сконструйовані, як колажі, містять силу-силенну анотацій, довідок, фрагментів, цитат, коментарів до ненаписаного — разом створюють атмосферу захоплюючої гри уяви в мозаїчному лабіринті бібліотеки.

Митець, діючи в душі парадоксально потрактованого постмодерну, як попереднього майбутнього, знаходиться у стані винахідливості, ланцюг якого в перевинаході, позбавленому наукової й мистецької запрограмованості. Як говорить Ж.-Ф. Ліотар: «Постмодерністський художник чи письменник знаходиться в стані філософа: текст, який він пише, вартість, яку він створює, в принципі не підкоряється ніяким наперед встановленим правилам, і про них неможливо судити за допомогою визначального судження, шляхом прикладання до цього тексту чи цієї вартості якихось відомих вже категорій. Ці правила й категорії — це те, пошуком чого зайняті творене й текст, про який ми говоримо. Таким чином, художник чи письменник працюють без будь-яких правил, працюють для того, щоб встановити правила того, що буде створено: ще тільки буде — але вже створеним» [72, 182–183].

### 1. 3. Кінематограф як надлишок «реального»

Кінематографічний досвід поряд з маніфестацією сучасності і намаганням підкреслити цю сучасність, особливо після дев'яностих років ХХ ст., за формою, засобами формальних кінематографічних прийомів можна визначити як реалізм, орієнтований на сучасні західні зразки (наприклад, датський кінематограф з його відмовою від традиції показу за канонами і намаганнями повернути кіно до «реального»). Принципи такого фільмування спираються на сучасні постструктуралістські схеми психоаналізу Жака Лакана, «того, хто прочитав Фрейда», але залишив лише форму, а не зміст. Так і сучасне кіно за формою, сукупністю формальних прийомів зйомки можна вважати реалізмом, вірніше Новим реалізмом для якого «саме цікаве — це там і тоді, де кіно торкається колективного несвідомого. Воно здатне вивести людей

туди, куди вони самі б не вийшли без сторонньої допомоги» [46, 18]. С. Жижек, використовуючи візуальні образи для ілюстрації психоаналітичної теорії Ж. Лакана, у своїй праці «Як реальне представляється і знає. Представляючи реальне», спирається на теорію і практику сучасного кіно, наголошуючи на формальності підходів в процесі створення фільмів, спрямованих на безпосереднє «представлення реального». Розставляючи смислові акценти у такому ключі С. Жижек підкреслює формалізм сучасного кіно у його новому змісті, відмінному від того, як його розуміла традиція звинувачення у формалізмі митців минулого. С. Жижек вказує, що більшість кіноприкладів свідчить на користь переваг «представленості», коли сама форма фільму стає його змістом. Важливо не те, як зміст переказаний, зображений переказом сюжету, а те, як оформлений, представлений прийомами зорового ряду. Саме формою можна пояснити інтерес до серіалів великої глядацької аудиторії, коли глядача «ловлять в принципово нову, в порівнянні з кінематографом, пастку: зацікавити його щоденними (чи щонедільними, в залежності від графіку показу) домашніми зустрічами з персонажами серіалу, щоб затим залишити нічим — саме таке відчуття відкритий фінал залишає в телесеріалі, на відміну від кіно, закони якого дозволяють «зловити на гачок» [46, 65]. Таким чином сучасний кінематограф використавши сповна традиційний класичний психоаналіз, створивши велику кількість кінопродукції, що ілюструє несвідоме у найрізноманітніших проявах, намагається методологічно дистанціюватись від психоаналізу і шукає нові прийоми представлення реальності у мистецькій формі. Художній твір як творчий продукт завжди неспівмірний своїм межа-формі і намагання знайти співмірність закінчуються символічною презентацією, відмінною від традиції діалектики форми і змісту. Вони побудовані на сучасній парадигмі «розрізнення», а не «зняття». Реальність в кіно представляється особистісним началом, не лише авторською режисурою, а й лицевістю режисера, який маніфестує свою персону в кадрі, коли «будь-який уважний глядач без напруги може прослідкувати його еволюцію як екранного персонажа». Тут мова йде про одного з найвідоміших формалістів сучасного кіно, датського режисера Ларса фон Трієра. І далі: «Ті, що бачили найперші, любительські дослідження фон Трієра згадують, що один з них — безкінечно довгий і нерухомий великий план лиця режисера» [46, 17]. Камера стає дзеркалом, у яке

дивиться режисер, експериментуючи з обличчям. У фільмі «Садівник, який вирощує орхідеї» Ларс фон Трієр грав головну роль «людини з багатьма обличчями», саме в личинах: художника-авангардиста в епатажному костюмі, нацистського офіцера, трагедиста, який відриває голову голубу і використовує його кров як рум'яна; повішеного. «Не забуваючи про методику шокової терапії, апробованої на собі самому, фон Трієр не відмовляється знімати штани і потім, але вже за кадром: так було на зйомках фільму “Ідіоти”, коли режисер прийшов на площадку голим» [42, 18]. Досліджуючи форму, експериментуючи з нею, режисер має можливість урізноманітнити свої сюжети.

Отже, мета викладу передбачає розгляд теорії реалістичності кінематографічної творчості через поняття «лице», «личина», «особистість» режисера і актора, їх взаємини в творчому процесі «продукування» фільму (вважаючи це технологічним актом) на ілюстративному матеріалі сучасного кіно, представленого творчістю Кіри Муратової і датського режисера Ларса фон Трієра, великого оригінала, який вважає, що «розвиток нових технологій — інтернету, телебачення — саме вирішило цю суперечку. Режисером може тепер бути і мавпа середніх здібностей» [42, 19]. У цьому, мабуть, секрет популярності таких програм як «Сам собі режисер». З врахуванням домінанти сучасної філософії — орієнтації на комюнітаристику і образи Іншого, намагатимемося відслідковувати близькість і розрізнення типів суб'єктивності в горизонті бачення Іншого спираючись на сучасні кінематографічні спроби створення реалістичних творів як на рівні форми, так і на рівні змісту. Зрозуміло, що це вкрай важливо для формування перспективи глядацького погляду.

Розрізнення «лику» і «личини» подається о. П. О. Флоренським. «Обличчя не позбавлене реальності і об'єктивності, але межа суб'єктивного в лиці і об'єктивного не дана нашій свідомості чітко і, як наслідок цієї її розмитості, ми, перебуваючи у впевненості в реальності того, що сприймається нами, не знаємо чи не усвідомлюємо чітко, що саме у тому, що ми сприймаємо реальне. Можна ще сказати, що лице — це сира натура, яка ще не пропрацьована художньо» [116, 29–30]. З одного і того ж явлення лиця у видінні «від убогості» і «від повноти», за о. П. О. Флоренським, можливі дві онтології: «личини» і «лику». Таким чином, справжній «портрет» не є зліпком з індивідуального всюдисущого абсолютного cogito, яке дає підстави сьогодні ототожнити



особу з атрибутом маски, а середовище її життєдіяльності назвати «суспільством спектаклю» (Гі Дебор). Відповідно і канони візуалізації (ілюзіоністський чи реалістичний підходи) визначаються режисером, до чого тяжіють зображувані типи залежить також від світоглядної установки режисера. Наприклад, той же Л. фон Трієр вірить в дійовість диктаторської форми творчості [42, 15]. Митець, як про це пише Флоренський, піддається ілюзіоністській спокусі: за допомогою художніх засобів наділити лице маскою, а людські відносини перетворити на театр, відповідно суспільство стає суспільством спектаклю, в якому люди не проживають і переживають життя, а стають лицедіями, акторами... Це та компонента західної культури, що вимагає від особи, щоб бути успішною вміти орієнтуватись на належне обличчя-личину, що приховує не лише власну суть, а й формує погляд, контролюючий Іншого. Утаювання лица — посередник між тим, хто контролює і тим, на кого спрямований контроль, можливе з використанням масок, які пусті всередині як «в сенсі фізичної речовості, так і в сенсі метафізичної субстанціальності» [116, 32].

Явленістю личини, «шкаралупи» стає доповнення лица маскою. Здатністю звільнитись від «шкаралупи», нехтувати правилами поведінки у суспільствах спектаклю і в своїх «комюніті» здатні ідіоти у фільмах Кіри Муратової, Ларса фон Трієра. Фільми Кіри Муратової близькі до реалістичного мистецтва в представленості справжніх відносин, без надмірної драматизації, залякування світовими катастрофами через захоплення видовищністю, жорстокістю, естетизацією жорстокості і ницості людської породи заради оволодіння предметом бажання (Ж. Лакан). У фільмах К. Муратової «Астенічний синдром» і «Два в одному» переходить із фільму в реальність, їх підміна допомагають подати режисерську версію «суспільства спектаклю» з його маріонетками і кукловодами, на фоні яких ідіоти — смислоутворююче начало «Ідіотизм вчинку підіймається до емпірії фатуму, а фатум опускається в площину абсолютної клоунської нісенітності» [59, 6], звідси і недосяжність трагічного, перетворення дії на фарс, бо у суспільстві спектаклю неможливі ні трагедії, ні драми, навіть мелодрами. Саме тому, що репрезентація та дійсність — не територія, навіть не симуляція референційно суцього, субстанції, вона — породження моделей реального без реальності. Така подія ані передує уяві, ані живе довше за неї, тут уява передує реальному, означає процесію симулякрів, породжує реальне. Ство-



рюючись матрицями і безліч разів відтворюючись на цій основі, реальне не потребує раціонального обґрунтування, воно операційне, вироблене в результаті синтезу комбінаторних моделей у гіперпросторі режисерської уяви (Ж. Бодріяр).

Якщо раніше вважали, що в житті завжди є місце для подвигу, то тут місце подвигу займає видовищність. Це особливості бачення картезіанського суб'єкта, який ілюзорно представляє світ з себе самого, де справжність погляду на світ запнута ілюзіоністським «ефектом реальності». Це та перспектива, що «з необхідністю впливає з такого світогляду, в якому істинною основою напівреальних речей-представлень визнається деяка суб'єктивність, сама позбавлена реальності» [59, 90]. «Тут акробат грає акробата або, точніше, є акробатом, тим, ким він є в реальності, навіть дресирований ведмідь тут — лише дресирований ведмідь. Тут немає зображення вигаданого світу — усе відбувається тут і тепер. Цирк — це місце, де репрезентативне подвоєння зникає або, як у клоунаді, висміюється» [59, 6]. Нерозрізнення між реальністю і зображенням — лейтмотив «Жінки життя», однієї з новел муратівського фільму. Це дозволяє перетворити насилля, секс, смерть, пристрасть на заспокійливі картинки, головне, щоб картинки здобули владу над людиною, тоді вона стає маніпульованою. Екран-дзеркало поглинає, у цьому відображенні людина тоне, з усіх емоцій їй залишають одну — нарцисичне самомилування, для цього їй треба навчитись жити у «суспільстві спектаклю», тобто вийти на сцену і грати ролі, вдягаючи маски, стати персонажем суспільства спектаклю, в якому злочин і благородство — нерозрізнювані. Так, фон Трієр відводить собі подвійносмыслову роль у фільмі «Європа». «Його персонаж, названий просто — “Єврей”, промишляє тим, що за винагороду рятує від трибуналу високопоставлених нацистських офіцерів, свідчачи про те, як вони йому допомагали в роки геноциду, під час війни. Брехливий мученик і фальшивий спаситель: сповнене іронії амплуа, взяте цілком свідомо» [42, 19].

Це той ілюзіоністський дискурс «необхідності правдоподібності» (Р. Барт), який створено за зразком історичної розповіді. Так само доводять справжність «реального» фотографії, репортажі, пам'ятні місця і історичні події. «Усе це говорить про те, що реальність ніби доводить себе, у неї вистачає сили заперечувати всяку функціональність, що повідомлення про неї зовсім не потребує включення в яку-небудь структуру і що “там-так-

було” — це вже достатня опора для слова» [7, 398]. Бартівський «ефект реальності», який виникає через детальне «реалістичне» описування (зображення) всередині класичного тексту (сьогодні текстом може бути все, що завгодно — жінка, історія, видовище, стрічка тощо) є референціальною ілюзією. «Істина цієї ілюзії у тому, що «реальність», ставши вигнаною з реалістичного висловлювання як денотативне означуване, входить в нього уже як означуване конотативне; варто тільки визнати, що відомого роду деталі безпосередньо відсилають до реальності, як вони тут же починають неявним чином означати її» [7, 400]. Перспективна спрямованість погляду на когось чи щось є наслідком принесення ілюзіоністського «ефекта реальності» в бажання картезіанського суб'єкта відтворити реальність не такою якою вона є, а такою, якою її хотілося б бачити.

Як не парадоксально, але така референційна ілюзія — історія розвитку іконописного канону, що передує написанню ікони як оформленого баченням «від повноти» лику. На нас дивиться обличчя як повнота реальності, у якій плотськість перетворена на символічно представлений лик (о. П. О. Флоренський). Зовсім інше — фотографічне чи кінозображення, які дають свій «ефект реальності». Про це говорить М. Ямпольський, хронікуючи фільм К. Муратової «Два в одному»: «Людство завше підозрювало ікони, ідолів та інші репрезентативні фікції в якійсь прихованій демонічній силі. Звідси — одвічна практика іконоборства. Ніж, що його Андрій Андрійович встромлює в Енгра й Крахаха — іконоборчий інструмент. Але радикальний жест знищення знаменитих картин одразу ж обертається своєю протилежністю — виникненням нових зображень, поляроїдів дівичь... сам «радикальний» іконоборчий жест направлений усього лише на копії. Зображення легко прибирає відмінність між ляльководом і лялькою [59, 8]. Зорові представляють перспективну розмітку простору демонстрацією виокремленого і відокремленого, вирваного з дійсності фрагменту, плинності, темпоральності і з подальшим його прописуванням. На екрані реальність жестів (персонажі, ляльки, картинки) є свідченням на користь укоріненого в свідомості західної людини «ефекта реальності», необхідного нанесення на реальність як глянцю на фотографію, але ці фотографії-картинки здатні вбивати, оволодівати, принижувати, маніпулювати. Ж. Діді-Юберман принципово властивістю візуальності, як такої, називає структуру образу як «порогу»,

який представляє собою дистанцію «відкладеного контакту, неможливості дотику». Це бажання, яке ніколи не може бути реалізоване: видима осмислюється і випробовується зі всією гостротою лише в досвіді дотику» [40, 230].

Кіно творить образи, які спокушають і приваблюють, народжують маніакальне бажання «оволодіти», залишаючись далекими і недосяжними, хоча і такими натуральними. На небезпеку натуралізації образу, який буде вабити і обманювати неможливістю дотику, з одного боку, а з другого — неможливістю зустрічі поглядів в перспективі спілкування, звертає увагу Флоренський, підкреслюючи: «масляний мазок прагне не реконструювати образ, а імітувати його, замінити його собою — не раціоналізувати, а сенсуалізувати, зробити іще більш чуттєво-вражаючою уяву, ніж це є в дійсності... імітувати образ, підмінити його собою, вступити в життя фактором не символічним, а емпіричним [116, 116–117]. Театральні повтори, утримання «роздутого» задоволення в катастрофічній «незустрічі» суб'єктів, формує і західний дискурс любові. Все, на що здатний любовний дискурс Заходу — на можливість непродуктивної втрати замість продуктивної. Він ніби конститує себе поза природною необхідністю продовження роду. Така людина живе в світі театралізації відносин і не несе за них ніякої відповідальності. Відкритість і щирість представлена лише щирістю театральних колізій. «Злиття-смерть... перетворення персонажів на фотографію, на порнографічний слайд... “Великий чоловік” ніколи не закінчує статевий акт, як ціле століття не можуть його закінчити старі слайди. Аліса назавше лишається в позі коїтусу. Її перетворення на “жінку життя” еквівалентне її перевтіленню в “ідеальну” картинку, яку неможливо відрізнити від порнографії. Смерть і ерос зливаються воедино не в статевому акті, але в акті фотографування» (про фільм «Два в одному»). Таким чином, світ репрезентацій — це безкінечні колізії гри картинками. Як заспокійливі таблетки вони дозволяють глядачеві «суспільства спектаклю» не надто перейматися пристрастями жорстокого століття періоду глобалізації і убезпечити себе від нервового пресингу з його боку.

Проблема редукції справжнього еросу в любовних сексуальних відносинах (при цьому запобігання руйнації особи у випадку сприяння своїм біологічним бажанням) можлива тоді, коли людина поступається бажанню існування в необхідності існуван-

ню в свободі. Це той синтимальний дискурс любові, який, за звичай, може проявитися лише в розкоші естетика існування як «турбота про себе» у Мішеля Фуко, у той час як вся решта існування перетворюється у продовження роду в просторі необхідності. Такі відносини спрацьовують на контролі біологічного бажання і сублімації його в синтимальний дискурс. Очевидним прикладом візуалізації такого типу інтимних стосунків є кадри з фільму А. Тарковського «Жертвоприношення», коли здійснивши символічне таїнство омовіння рук, Марія і Олександр піднімаються над шлюбним ложем. Межова ступінь символізації одночасно постає найдосконалішим ступенем близькості, де неможлива ніяка дистанція «подвійного рознесення». Це подвійне рознесення програється в умовах сексуальної революції, тотальної вседозволеності, відсутності заборон і обмежень у відносинах статей. Цьому сприяє визнання статі гендером, тобто штучно сконструйованою статтю. Такі партнери в сфері сексуальних відносин можуть скористатися будь-яким образом, що поставляє кіноринок, література, власна фантазія: личину «гри в любов», форму відносин, загравання один з одним, але при цьому не переступати особистісний простір. Дозволено трансгресувати на межі, граючи у подвійну дистанцію рознесення.

Ця театральність відносин руйнується зсередини у фільмах Кіри Муратової. Недоречність Іншого, який навіть свідомо націлюючись на перетворення земного ходу речей, виявляється може тільки руйнувати, ніби зриваючи личини з ілюзорних персонажів. Недоречність жертви «знищує» чи себе, чи інших, руйнуються вони не лише фізично — перш за все, в них руйнується те, що слугувало уявленням, як зовнішньою формою, явищем-маскою, а не лицем. Трагедійність відносин з Іншим, коли нас розділяє належна дистанція, відчутна у візуальній сфері, зрозуміло не тільки у муратівських сюжетах. Ларс фон Трієр на питання, чи важлива для нього реакція аудиторії, відповів: «...якщо ви берете участь у процесі комунікації, завжди цікаво, як вас зрозуміли. Якщо говориш “сине”, чи бачать глядачі те ж саме в синьому кольорі? Мене цікавить, чи зрозуміли вони саме те, що я хотів сказати. Всі ми люди, і докола нас люди, і у них є ідеї, і ми не можемо завжди бути згодні один з одним. Якщо якийсь фільм був би зроблений колективно усіма людьми на землі, і усі були б з усім згодні, і всі смаки були б враховані, це був би найнецікавіший фільм на світі» [42, 273]. Розкішна театральна гра з виходом

у глухий кут — лукавість, бо щирість не вписується в подовження задоволення, властиві фільмам, де є «відносини без особистісного співтовариства» еротичні відносини безцільного витрачання себе у розкоші, які навіть смерть не в змозі змінити. «Капання дощу на розпечені скелі» (Ф. Озон), коли герой театралью розігруючи власну смерть, дійсно помирає, а його померле тіло символічно присвоює атрибут розкоші — плащ героїні, яка кокетливо сердиться. Ходіння по муках супроводжують досить сумнівні пошуки спілкування героїнь фільмів Л. фон Трієра: Бесс («Розсікаючи хвилі»), Сельми («Та, що танцює у темряві»). Проблема незадоволення відносинами у просторі багатого співтовариства, рознесеного подвійною дистанцією — особливо популярна тема у творчості датського режисера. Коли фон Трієра питають, чому починаючи з «Розсікаючи хвилі» він головними героїнями своїх фільмів робив жінок, а тоді мучить і вбиває їх, він пояснює, що жінка цікавить його набагато більше, ніж чоловік, і що з ними він краще себе почуває, з ними легше працювати. Жінка на його думку віроломна й ні перед чим не зупиняється (Естер в «Картинах звільнення», Катерина в «Європі»). «Жінка — ініціатор “чоловічої справи”, вона ж рухає сюжет; чоловік — лише слабка ланка, він виключно за допомогою обману у фіналі виявляється переможцем» [42, 177]. А ось і думка Катрін Денев, жінки, яка працювала з режисером: «Це кінематографіст, якого я вважаю дуже оригінальним і надзвичайно цікавим. Фільм “Розсікаючи хвилі” буквально все в мені перевернув» [42, 83]. Сам фон Трієр говорить, що він ніяк не відноситься до жінок і чоловіків, а «просто я виражаю ідеї, які мене цікавлять через жінок і чоловіків. Я розповідаю одну і ту ж історію про ідеаліста, який або відмовляється від своїх ідеалів, або розвиває їх до кінця. І, як правило, вийшло так, що жінка просунулась на цьому шляху набагато далі, ніж чоловік» [42, 20]. Таке визнання може стати основоположним визначенням творчості датського кінематографіста, у якій представлено і точку зору чоловіків на оточуючий світ («Елемент злочину», «Епідемія», «Європа») і точку зору жінок («Розсікаючи хвилі», «Ідіоти», «Та, що танцює в темряві»).

До фільмів сучасного «сентиментального дискурсу» спотвореного патологічними відносинами суспільства ролей, масок і спектаклів можна віднести фільм голівудського режисера Т. Вінтенберга «Все про любов», зроблений у повній відповідності з принципами кінематографічного ілюзіонізму. Сюжет три-

віальний в контексті сучасних відносин і схем успішності. Фігуристка з світовим ім'ям має намір покинути великий спорт і виїхати звідси зі своїм чоловіком. Але у неї є бізнес, у якому саме вона — джерело прибутків, а над підтримкою її образу працює цілий штат співробітників фірми. Виявляється це не просто, але можна зробити. На її батьківщині, Польщі, треба знайти схожих дівчат, з яких можна буде зліпити образ, який не можна було б відрізнити від оригіналу. У підсумку, фінальне прощання з ковзанкою перетворюється у відстрілювання всіх подібних до фігуристки невидимим снайпером. Так набуття своєї маски, личини не з власної волі у вигляді шкаралупи тіла і рожевого плаття фігуристки стає причиною загибелі дівчат.

Показово, що тема смерті, тема справжності пробивається через пласт ілюзіонізму, коли сама тема смерті у символічному обміні (Ж. Бодріяр) виключається не лише з мистецтва, але й життя сучасної людини. «На те, щоб подумати про смерть і злякатися її, не вистачає часу. Навіть сама любов і здивування перед інаковістю Іншого у його екзистенціальній визначеності не здатні глибоко вразити нас. Наш звичайний стан — сп'яніння недовговічним і минушим. І коли близьку людину наздожене неочікувана біда — рак, параліч серця, мозкового кровообігу, автомобільна катастрофа, — ми відносим такий випадок до емоційної надбудови над нашими реальними інтересами і продовжуємо ілюзорні перегони за недовговічним і плинним» [137]. Як в театральній дії — задоволення від того, що це відбувається не зі мною. Сьогодні не личить «копірситись» в закутках чужої душі, схилити до моральних вчинків через розкриття внутрішнього життя персонажів, бути моральним і вимагати від глядача того ж самого через наявність морального закону «в душі» (І. Кант). Натомість поверхові фільми, ток-шоу, де «все на продаж», на виході — ілюзія любові, справедливості, істини. За допомогою нових технологій будь-хто зможе задушити в обіймах видовищності будь-яку істину і пристрасть.

Проти такої ситуації під лозунгом боротьби з несправжністю кінематографа, проти кінематографа ілюзій через формулювання ряду правил виступили в 1995 році Л. фон Трієр і Т. Вінтенберг автори маніфесту «Догма-95». Головна ідея маніфесту — проблема справжньої творчості в умовах надмірної технологізації кіно і поза простором природної необхідності. Аскетизм проти ілюзіонізму, прописаний в проекті «Догми» покликаний

розчистити простір як на рівні формальних структур, так і колізій у особистісних відносинах. Розкриття внутрішнього ідіота і аскетична у своєму телосі натуралізація способу представлення фільмового простору спрямовані на відмову від личин у перспективі спілкування, а також на пошук інших способів розуміння.

Реалізм Л. Фон Трієра розмиває, розхитує об'єм поняття «візуальна культура»: до видива повноти він так і не приходить, але представляє його ущербність «від убогості». Як завважила Кіра Муратова: «На це не люблять дивитися. Про це не люблять думати. Це не повинно мати відношення до розмов про добро і зло» («Астенічний синдром»). Тут істотним стає питання тактильності, що виступає розрізненням: близькі відносини з Іншим, коли можливі варіанти, потенційовані багатьма представниками комунікативної філософії у відносинах «Я-Інший». Б. Вальденфельс сформулював позицію: «я акуратно торкаюсь чогось, щоб йому не зашкодити і не поранитись самому, але акуратно розглядати чи слухати щось — не когось, — не має ніякого смислу, за винятком світу магії, де діють зурочтво і заклинання. Тому проблематичною видається теорія сприйняття, однобічно орієнтована на такі почуття, як слух і зір, особливо зір, який більш за все відповідає чистому спогляданню» [21, 64]. С. С. Аверінцев, розглядаючи Іншого, вказує на необхідність його полюбити [1, 354].

Коли індивідуальний погляд помічає погляд Іншого лише під кутом утвердження власної правоти, формується підстава нігілістичного світогляду — вбачання безпідставності в усьому: вчительки на роботі (школа — це тюрма), закоханої жінки (її коханий — ангел) створюють сюжет багатоголосся, де голоси анонімні (межова самотність безіменності у Флоренського), за який ніхто особисто не несе відповідальності. Глядач дивиться і слідує за сюжетом видовища, навіть коли дивиться на те, на що не личить дивитися, а тому цей погляд на реалістичне дійство вміщується в рамки моралі. Обумовлена астенічним синдромом не-таковість світу, всіх його конститутивних елементів і, перш за все, Інших в обличчі Чужих, які втікають від близькості з героєм чи наближаючись, розчаровують його, не представляє особистісного виміру. Останнє гарантується лише близькістю і актом представлення.

Розрізнення ілюзійної і реалістичної візуальності можна провести через розрізнення тактильного, обережного дотиком відчутного з його подовжуваною відсрочкою дотику і близького абсолютно плотського, що засвідчує справжність символічності,



споглядального, але не від себе, а з іншого досвіду. Нemoжливий досвід зору — вид без дотику мертвого Іншого. Навіть за умови абсолютної чужості, ворожості ми на мить зблизились у нашій рівності у цьому вічно загрожуючому досвіді і відразу ж віддалились, тому що він уже там і мені не хочеться до нього наближатися. Зображення і розповідь події смерті Іншого візуальна культура знає давно і це склало традицію. Тут також можна виокремити реалізм і ілюзіонізм. Так, Кіра Муратова в одній з новел «Астенічного синдрому» пропонує втечу від минулого життя, того життя, що після смерті чоловіка стало минулим, відійшло в минуле для своєї героїні «пошуком сховища» в астенічному синдромі, який не прощає усім живим, що вони ще живі, а кохана людина — ні. Тут відбувається заперечення культури власною недоречністю, своїм недоречним в культурі досвідом смерті близької людини. Смерть естетизована чи винесена за поріг культури разом зі старістю (одна з новел «Трьох історій»), чи та що веде до божевілля, що закриває самість від інших, — чи в змозі вона представити смерть Іншого, як близького мені, коли я спостерігаю за екранним видовищем. З цього приводу С. Жижек у одній із статей зауважує (мається на увазі фільм «Та, що танцює в темряві»): «Зображуючи страждання підкреслено позитивної героїні, фільм зображує її все більш страшні негаразди і невідворотне саморуйнування так, що неминуче перетворює нас в садистів, які підглядають у щілину за тим, що на словах засуджують. І ось за це фон Трієр ніколи не повинен бути прощений. Чи є більш безпомилковий спосіб перейти межу, що відділяє нас від страждань Іншого» [45].

Мова не йде про примус у виборі героїні фільму, а про важливість особистого вибору. На це дійсно не люблять дивитись, про це не люблять думати, це не має відношення до добра і зла, як про те каже Кіра Муратова у «Астенічному синдромі», це заклик полюбити мертвого ближнього свого. Еротичний рід любові (співпадає у Платона, Флоренського) постає в сюжетах Л. фон Трієра як рятівний, єдино можливий порятунок, здатний зруйнувати ілюзіоністський простір відсутності відносин. І все те, що потрапляє в об'єктив камери, хоча на це не прийнято дивитись, про це не прийнято думати, але не тому, що ми не моральні чи неморальною є наша етична позиція, а тому, що тут і намічається вихід за межі цієї позиції, за межі декларованої вслух моральності чи аморальності. Головне, що тут присутній здоровий



оптимізм, сила духу, щоб в рамках культури з «культуо життя» заявити: «полюби мертвого ближнього свого» аж до жертвовності. Тема жертвовності в кіно чи ненайпереконливіше представлена у фільмах А. Тарковського. Аналізуючи «теологічний матеріалізм» режисера, С. Жижек представляє текстуру стихій у фільмах режисера як візуалізацію реального, «насолоди, одягненої у плоть» і показує, що така візуалізація вступає в конфронтацію з ідейним замислом режисера стосовно відродження нової духовності — за посередністю акту жертвування без смислу. Щоб розв'язати подібну дилему, С. Жижек пропонує тлумачити жертвовний вчинок як відчайдушну спробу подолати безглуздість буття його ж методами [45].

Цікавими є трактування жіночих персонажів С. Жижеком у фільмах Л. фон Тріера. Описуючи жіночу суб'єктивність, він говорить що «це відверто казковий персонаж — дівчинка, що йде лісом і намагається уникнути питання про смисл життя — смисл, який залишився незахищеним перед жахом темряви довкола» [45]. Сам по собі в фільмах А. Тарковського смисл не з'являється, він відвойовується як знання Іншого в Іншого через руйнування смислу в межах власного життя. У фільмах Л. фон Тріера гендерно замаскована жертвовна суб'єктивність стурбована «більш простими» питаннями — не що робити зі смислом, якого немає, а як подовжувати життя у перспективі Іншого, за якого відповідає і межово близько — як подовжувати Його життя. Таким чином, у психоаналітичному контексті можна було б вести мову про «гендерні розрізнення суб'єкта жертвовності».

Любов пронизує реальну сторону сюжету, сторону глибинних, родинних відносин, проблеми виникають тоді, коли, намагаючись зійти з «лісової стежки», де немає пошуків смислу, герой потерпів поразку в «агапічному проекті». Але якщо жіночий персонаж може набути свою справжню особистість, досягти свого акме на шляху, де не потрібні пошуки фундаментальної осмисленості, на шляху дітородження, чоловічий персонаж відсторонюючись, здійснює акт безглузлого жертвування, часом в напруженій близькості (вже наведена інтимна сцена в «Жертвоприношенні» між Александером і Марією). М. Бланшо в «Очікуванні Забуття» ставить під сумнів забуття, здійснюване в перспективі, чи не здається воно недосконалим, незавершеним у вчинку «самопроростання» в Іншому.

Воно здатне обрати шлях до Іншого відгукнувшись на його по-

клик, амбівалентною відповідальністю конститує як власний образ так і образ Іншого перед яким він може з'явитись. Зустріч цих поглядів утворює повноту спілкування чи бачення Іншого і світу в цілому. В такій перспективі особа здатна проявити себе і передати забуттю личини рольових відносин. Це проект знаходження себе при підтримці Іншого, де головним показником, що відповідає за справжність того, що відбувається, є відчуття присутності, впевненість в присутності Іншого, його погляду. Якраз у перспективі цього передчуття і здійснюється наближення до справжньої реалістичної образності, де немає дистанції подвійного розмежування, забуття у вічності чи подовження життя в форматі природної необхідності.

У того ж таки Л. фон Трієра після трагедії на буровій, чоловік Бесс Ян («Розтинаючи хвилі») виявився прикутим до ліжка, ніби позбавлений своєї сутності, можливості здійснювати подружній обов'язок, в результаті Бесс втрачає жіночу привабливість і з'являється до коханого у нічному чепці. Коханий тлумачить це як те, що вона хоче викликати у нього почуття провини, виговорюючи їй за таке нехтування зовнішнім виглядом, штовхає на відповідний жест ревнощів. Щоб відновити Ти у коханому Бесс відновлює цілісного Яна таким, яким він був раніше, багато інших янів виконують шлюбний обов'язок замість нього. Ян, в свою чергу, заставляє Бесс стати такою, якою вона була раніше в знаходженні його Ти, розчиненого в багатьох. Коли Бесс гине, здійснюючи жертвоприношення в ім'я запопадливого відновлення цілісності чоловіка, навряд чи це можливо, адже відновлення абсолютної тотожності суб'єктивності Яна не може бути до трагедії і після неї. Виявляється відновлення Ти неможливе без Я і справа просто у втраті відносин, коли втрачається функція відношення до Іншого разом з тим, хто цю функцію може маніфестувати. Схоже, що відповідальність за інтерпретацію жертвовного вчинку Бесс режисер переклав на глядача. Про це свідчать фінальні кадри: дзвін неіснуючих дзвонів існуючої церкви — це або досвід Ніщо (Ж.-П. Сартр), або подія відсутньої присутності, що визначається зустріччю спрямованих один на одного поглядів.

## 1. 4. Медіа-реальність як деперсоналізована реальність

Медіа-реальність: медіа, повідомлення і реальність — одне і те ж. Способи їх поєднання в новій медіа-реальності змінили способи сприйняття, похідними від неї є медіа-культура і медіа-суб'єкт. Реальність медіа структурується двома полюсами: виробництво і споживання, вони стимулюють одне одного, медіа-реальність ігнорує чіткість суб'єкт — об'єктної опозиції. Нові засоби комунікації породжують нову конфігурацію суб'єктивності, відмінною рисою якої є децентрація, а в межовості — всеприсутність [50]. Глобалізація використовує медіа-технології, але і сама глобалізація змогла отримати свої чіткі обриси у зв'язку з розвитком нових всеохоплюючих медіа. Глобалізація виникає не стільки тоді, коли світ охоплюють плетивом комунікації, скільки тоді, коли він присутній у тебе вдома, коли тобі здається, що ти володієш засобами комунікації, коли ти думаєш, що вони у тебе під рукою, коли ти виявляєшся зв'язаним ними, коли ти завжди доступний і за тобою можна спостерігати [27]. Медіа-реальність — не той світ, який за посередністю медіа слідує за тобою, але той, за яким користувач чи телеглядач слідує невідступно, невідлучно, безкорисно, з власної волі

Сучасна дійсність в своїй підставі як буття суцього перетворилась на потік інформації, головним носієм якої є електронні, цифрові медіа, які і формують медіа-реальність або медіа-індустрію, медіа-культуру. Media (від лат. Medium) щось середнє, те що знаходиться в проміжку. В міфопоетичній традиції медіум — це жрець, шаман, відьмак, ворожка, які поєднували семантичні опозиції: землю і небо, дух і тіло, стверджуючи їх існування. Можна провести аналіз множини денотатів, які важко означити одним поняттям. Медіа-реальність сучасного суб'єкта і актуальні способи самоідентифікації людини сучасною культурою. Медіа стають самостійною, єдиною, онтологічною умовою існування людини [78]. Вони вже не виступають технічними посередниками, які транслюють щось таке, чого в них немає, коли вони просто передавачі як телефон, телеграф, радіо, а самі стають середовищем, тобто реальністю досвіду і свідомості. Вона, змінивши знаки, стала самою реальністю, відсунувши першу, аутентичну, на периферію.

Сьогодні визначились медіа-теоретики: М.Маклюен, Н.Луман, Ж.Бодріяр, Р.Дебре. Медіа-простір як частина життєвого світу впливає на особу, вимагає від неї особистісних зусиль для самовизначення і самоідентифікації, щоб перебувати у цьому просторі. Ця свобода самовираження і є тим тягарем, про який філософує Ж.-П. Сартр, бо увесь час ставить особу перед вибором своєї соціальної ролі, позиції у намаганні реконструювати у віртуальному просторі свою соціальну личину шляхом індивідуальних і довільних визначень (одягання і знімання масок). Медіа-реальність стала актуальною темою, яка дає новий ракурс погляду на традиційну теорію соціальних ролей і соціальних масок в термінах медіа-теорії.

У суміжному просторі між розумінням культури і прикладними дослідженнями комунікації в різних сферах соціо-культурного досвіду, до яких віднесено екранні мистецтва, інтернет-комунікацію маємо можливість особливим чином сфокусувати теорію екранних мистецтв, теорію рольової реальності. З огляду на предмет дослідження, ключовими поняттями для нас є екранна поверхня, ролі, маски, віртуал. Компаративізм дозволяє співставляти різних авторів через оптику медіа-теорій з їх епістемним значенням і евристичним потенціалом. В питанні: чи все є медіа, маємо дві позиції.

Перша — М.Маклюен і його послідовники розуміють медіа як будь-яку форму сприйняття, оскільки вона опосередкована нашими органами чуття і тому «дійсність доступна нам як медіальна конструкція» [78]. Фундатором медіа-теорії вважають М.Маклюена, який зробив академічну кар'єру (ступінь магістра мистецтв, доктора філософії, викладача в американських та канадських університетах). В 1948 році він зацікавився інформаційними технологіями з точки зору гуманітарних наук (психології, соціології, економічної теорії) і тим самим знайшов те проблемне поле, яке зробило його відомим не лише в наукових колах. Починаючи з 1962 року, коли вийшла друком його книга «Галактика Гутенберга», Маклюен став всесвітньовідомим теоретиком інформаційного суспільства. Книга М.Маклюена «Розуміння медіа» — анатомія впливу засобів комунікації (медіа) на життя людини в усіх сферах її життєвого світу. М.Маклюен поняття засобів комунікації тлумачить досить широко, всеохоплююче: не лише радіо, кіно, телефон, а й житло, шлях, колесо, дзеркало, одяг, дорога.

Маклюен вважав, що медіальні прилади, медіальні засоби підсилюють здатності наших органів чуття, вони розширюють людське тіло і людські функції назовні (пам'ятаємо Ф. Енгельса, його «Роль праці у перетворенні мавпи на людину», де він каже про молоток, який продовжив руку людини назовні. Пізніше це ж саме застосували до кібернетичних пристроїв, які продовжили мозок людини), отже, подібні нововведення підсилюють здатності наших органів чуття. В результаті однією з центральних ідей книги стало те, що — технологія служить розширенням людського тіла і людських функцій назовні, але ефект цього розширення відбувається набагато раніше, ніж людство встигає це усвідомити і зрозуміти, що відбулося. «Ми рухаємося в майбутнє як той водій авто, що дивиться при русі лише в дзеркало заднього огляду» [78], — говорить автор, підкреслюючи тим самим, що впливи новітніх технологій ми починаємо усвідомлювати лише тоді, коли вони застарівають.

Маклюен стверджує, що медіальні винаходи ніби ампутують органи людського тіла, стають їх заміниками. Ну, скажімо, якщо кінокамера створює фільм, то вона не дає нам можливості побачити світ власними очима. Ми його бачимо через об'єктив кінокамери, наш зір ніби стає фальшивим, неспроможним відтворювати світ у тих ракурсах і з тією повнотою, як це робить прилад для кінозйомок. Якщо медіальний винахід є заміником людського тіла, то разом з тілом вони утворюють деяку цілісність, певну універсальну множинність, яка має два взаємодоповнюваних складники. І ця множинність, у свою чергу, ще раз доповнюється, тому, що за допомогою різноманітних приладів ми адресуємося до якогось партнера по комунікації. Таким чином, виникає цілісність, і сам прилад стає «ціллю в собі», який вимагає від нас вміння зробити його засобом для реалізації наших цілей.

Наприклад, медіальні засоби дозволяють долати конечність нашого існування, які дані нам нашими органами чуття і радіус дій яких обмежений. Не можна погодитись з Маклюеном, що органи людини можна замінити приладами, що вони підлягають ампутації, тут швидше можна погодитись з Енгельсом, що вони збільшують можливості впливу на світ людини. Звичайно, переглядаючи стрічку, ми бачимо світ і події чужими очима. Коли ми сидимо у темному кінозалі, ми переживаємо момент безсмерття, забуваємо про наше тіло, тому що ми повністю зосереджуємося на перегляді, який нам пропонується. Таким чином, який би за-

сіб медіальний чи іншого гатунку не доповнював людське тіло прямо чи опосередковано як органопроєкція, чи як негативний компонент по відношенню до нас, користувачів медіальних засобів, ми перестасмо відчувати небуттевість. Маклюен демонструє системні зв'язки між різними галузями людської діяльності і вказує, як зміна засобів комунікації змінює людське спілкування і поведінку.

Маклюен використовує відому метафору Нарциса, яка «рятувала» не одного мислителя (Г. С. Сковорода, Пауло Коельо) в пошуках образу як аргументу, щоб продемонструвати цілком очевидне і бути зрозумілим. Так, перед лицем відчуженої технологічної інфраструктури, таких як електронні засоби масової комунікації, людина виявляється слабкою і залежною істотою, яку рятує те, що вона не усвідомлює того, що з нею відбувається. Вона радіє широким можливостям, які відкриваються перед нею з кожним новим винаходом і з натхненням втрачає себе, як Нарцис, захоплений своїм відображенням у воді. Образ Нарциса, зануреного в наркотичне сп'яніння від споглядання власного відображення, і тому не поміченої втрати власного Я — це образ сучасної масової людини як переважаючого типу в культурі, зліпленого і відтворюваного засобами масової комунікації.

Очевидно, що справжня комунікація передбачає ціннісне відношення до людського життя як цінності вищого порядку, інакше ми матимемо «некрофілію» — патологічне прагнення до руйнування життя, портрети клінічних випадків некрофілії подані Е. Фроммом, сьогодні вони тиражуються ЗМІ і не завжди з осудом. Вочевидь в масовій комунікації ціннісне відношення до людського життя поступилося місцем обезціненню життя, де є попит на некрофілів, зокрема Сталіна і Гітлера. Це добре видно на прикладі сучасного телебачення, яке демонструє приклади масових вбивств, кримінальних хронік з жертвами, які ніби є звичайним повсякденним явищем. Диктори дають оцінку абсолютно нормальним інтонуванням ситуації як «чергове вбивство на ґрунті повсякдення». А так як ми звикли про явища судити не за причинами, а за наслідками, то причини або безкінечно віддалені в часі, або цінність людського життя настільки девальювала, що їх і не шукають, іноді і виправдовують причинами і обставинами. Переповненість ефіру вбивствами і сценами насилля вказує на той факт, що людське життя немає цінності і можна з легкістю позбавити людину життя, не можеш сам — найми

вбивцю — кілера, тепер це перетворилось на престижну професію і до того ж добре оплачувану.

Другу групу складають прихильники поглядів, що медіаінстанції передбачають дистанціювання від чуттєво — тілесного досвіду: мови, письма, технічних і культурних засобів комунікації. Якщо в звичній життєвій ситуації ми програємо певні соціальні ролі (батько — син, начальник — підлеглий, лікар — пацієнт) хочемо щось повідомити, спільними зусиллями реалізувати певний проект, але фізично рольовий комунікант відсутній, комунікація переривається. Відносно комунікації через мас-медіа ми маємо іншу ситуацію. Розуміння і зв'язок комунікації можна лише передбачити, але саме через невпевненість, зворотний вплив отримувача, повідомлення на його відправника виявляється не так опосередкованим, бо існує друга реальність, як щось незалежне, яке насправді є просто конструкцією, породженою мас-медіа.

Н. Луман представляє точку зору радикального конструктивізму і вважає, що когнітивні системи не в змозі розрізнити умови існування і умови пізнання своїх об'єктів. У них немає доступу до іншої реальності окрім тієї, яку вони самі ж і конструюють. Це і є друга реальність мас-медіа і це варто розглядати не як спотворення реальності, а вивчати ті способи, якими вони конструюють свою реальність. Н. Луман вважає, що про реальність мас-медіа можна говорити в двох смислах. Перш за все — це їх «реальна реальність», під якою розуміють те, що технічні засоби роблять існування мас-медіа можливим, але самі по собі ще не є соціологічно релевантною реальністю. Цю останню створюють операції системи комунікації, які у ній відбуваються. Комунікації не як акт відправлення повідомлення і тим більше не його зміст як такий, а як поєднання інформації (зміст), повідомлення (передача змісту) і розуміння [75].

Цікавою і досить оригінальною є концепція медіології Режи Дебре — відомого представника галузі французької політичної теорії лівої орієнтації, соратника Че Гевари і радника колишнього президента-соціаліста Франсуа Міттерана з проблем Латинської Америки. У 1990 році він запропонував термін «медіологія» для означення нового вчення про засоби, за допомогою яких можуть передаватися знання і традиції від поколінь до поколінь. В праці «Вступ в медіологію» Дебре, спираючись в основному на традиції сучасної французької філософської і наукової



думки, пропонує широкий спектр нових понять і підходів для пояснення динамічних процесів комунікації, які відбуваються у сучасному світі: «Метою медіології не є передача якихось повідомлень. Вона вдовольняється вивченням процесів, за допомогою яких повідомлення посилається, циркулює і «знаходить адресата» [33]. Наприклад, медіологія не сприяє розповсюдженню якоїсь релігійної віри, а лише прагне допомогти зрозуміти, як і чому, за допомогою яких організаційних принципів ми віруємо. Це не доктрина, побудована на певному фундаменті, вона лише обмежується постановкою питань про умови, за яких відбувається злет і падіння відомих авторитетів, чому вони стають популярними і потім втрачають авторитет і відходять в минуле. Цікавим є визначення предмета (досить усталена методика викладу, дидактики будь-якої науки, що перетворюється на дисципліну). На думку Р.Дебре — це подолання спокуси охарактеризувати кожен дисципліну через предмет і назвати, наприклад, медіологію вивченням медіа. Він називає це грубою помилкою і вважає, що в дійсності конкретну науку характеризує точка зору, а не предмет. Медіологія, як авторський теоретичний запис, першопочатково протиставляє себе іншим наукам про комунікацію, а також семіотиці, лінгвістиці тощо, вибудовуючи свій помірковано — консервативний, «вчений» погляд того, хто «навчений» самим життям.

Медіологія хоче не «повідомляти» тут і зараз, а передавати повідомлення в часі, не простором комунікації у сьогоdnішньому моменті, а «подовжуваністю» інформації, яка передається від покоління до покоління таким чином, що сама передача формує деяку інституційну і національну єдність, що вибудовується навколо символів, смислів і слідів. Формально, медіологія є практичною наукою про культурно-технічні «сліди», яку цікавлять чотири «М»: «повідомлення» (*message*), «медіум» (*medium*), «середовище» (*milieu*) і «опосередкування» (*médiation*).

Очевидно, що Р.Дебре ставить питання про зв'язок техніки і культури, намагаючись показати, як той чи інший «смысл» передається в часі за допомогою особливих практик і технік передачі цього смислу, його акумуляції і розподілу. Дотепною є характеристика методології, запропонованої Дебре, в Інтернеті: «спічрайтерство, унікальне наукове краснбайство, здатне підтягнути до об'єкта дослідження артилерію і піхоту з різних дисциплін і авторів різного спрямування, але так, що в підсумку



ми ніби дізнаємося про те, про що і так вже знали». Зрештою, сьогодні вся наука — «це те, про що ми і так знали», а культура цитування, переструктурування відомого.

По-перше, медіологія приділяє увагу «техніці» передачі повідомлення і навіть розмежовує глобальні історичні медіа-сфери: логосферу (головний медіум усне слово і манускрипт), графосферу (друкована книга) і відеосферу (телебачення). Ці медіа-сфери є основою для багатьох довільних співставлень (наприклад, корелятом логосфери в політичному відношенні виявляється «абсолютизм», а графосфери «націоналізм»). Усі ці кореляції грішать не стільки довільністю, скільки взнаваністю і тривіальністю. Вони потрапляють у певні вже готові фрейми «впізнання» і ніби розраховані на те, щоб читач подумав: «а, точно, так воно і є». Читач повинен не стільки впізнавати нове, скільки здивуватися кмітливості знахідок.

Як правило, евристична функція виділення тієї ж «відеосфери» як сучасного етапу передачі інформації, автором передбачливо приховується, щоб часом, мимоволі, не зптовхнути власну побудову з цифровою «гіперсферою» (Інтернет), яка починає займати лідируючі позиції. Медіологія (за Р.Дебре) — це не просто медіа і тим більше не мас-медіа, медіологія є вченням про передачу традиції (релігійної, політичної, культурної), тобто механізми розповсюдження тих чи інших доктрин у суспільстві. «Вступ в медіологію» ближче до філософської публіцистики, ніж до суворой науки. Отже, медіологія пропонує знання, яке позбавлене і методу, і дискурсу, і концепту. Це знання вже відомого, випрацьоване не стільки розсудком, скільки жахливою за своєю важковаговою риторикою, що як правило, дає лише тривіальні результати, бо наука у виконанні спічрайтера повинна дивувати «кореляціями» і «нарізкою фактів», але не результатами і не суворими методами, яких насправді немає. Риторична еквілібрістика ерудита більше за все вражає своїми висновками такими як: «Думки не існують незалежно від спільнот, які їх підтримують і є їх носіями» [78].

Ми можемо по-різному ставитись до мас-медіа, але медіа створили власну реальність. Тому можна спиратися на знання про неї, відсторонюватись від неї, критикувати, давати свої оцінки, прогнози. «Суспільна функція мас-медіа виявляється не у сукупності актуалізованої в даний момент інформації, а в створеній ними пам'яті. Для системи суспільства і культури ця пам'ять

у тому, що будь-яка комунікація передбачає наявність деяких наперед відомих уявлень про реальність, які не треба вводити в саму комунікацію і в ній обігрувати» [79]. Медіа-реальність — реальність всіх, а не для всіх, у цьому статусі вона стає онтологічною умовою існування людини.

*Вплив медіа на рольову реальність* — це проблема впливу результатів високих технологій, медіального простору на соціальну, рольову визначеність особи. Іншими словами, як можливе традиційно рольове існування людини в ситуації все збільшуючого потоку спокусливої, захоплюючої, поглинаючої особу інформації про престижне рольове існування, демонстрації ринку таких ролей, іміджів, масок, статусів, рольових взаємодій. Медіа-простір продумує і пропонує такі сценарії, впливаючи на особу, її світогляд, способи ідентифікації, почуття, невротизуючи психіку в силу невстигання за пропонованими стандартами. Як правило, спочатку ЗМІ заволодівають увагою людини, а потім «приватизують» її всю.

Теорія рольової комунікації ставить питання про умови і способи чуттєвого сприйняття, мотивації у взятті на себе і виконанні певних ролей, про способи конститування соціального і індивідуального тіла, про умови розуміння і визнання Іншого. Медіа не предмет, а процес, в якому вони розкривають себе. Медіа проявляють себе не в світі речей, а лише у світі відносин через свою ефективність, а отже, здійснюють впливи на рольову визначеність людини. Медіа схоплюються тим істотніше, чим менше в них фіксується технічна складова медіа комунікації.

Зв'язок медіа-комунікації з вивченням рольових взаємодій очевидний: рольові взаємодії і комунікативні можливості буття в ролі, де роль виступає засобом, а медіа-реальність по-новому визначає це буття, перетворює рольову комунікацію з засобу на спосіб існування людини в соціумі, в культурі. Комунікація — проект оформлення соціального, культурного буття і у такому смислі вона зв'язана зі всіма способами репрезентації дійсності, зі світом символічних конструктів, до яких відноситься і роль, яка вже не є ні природним, ні соціальним розподілом рольових взаємодій, а проявляється у вигляді уявного досвіду буття у ролі. Це уявне вживлюється в нашу чуттєвість, комунікація онтологізується, зрощується з мінливою соціальною реальністю. Комунікація стала формою виразу культури, комунікаційний засіб і є повідомленням, яке конститує і розширює життєвий світ лю-

дини, це той засіб, який є змістом (М. Маклюен). Роль є засобом побудови ідентичності.

Процес взаємодії людських Я не вичерпується рольовими взаємодіями, а є взаємодією двох Всесвітів, особливих духовно-культурних світів. Інше Я, альтер его, тому тут важлива проблема розуміння, герменевтичного чи екзистенціального. Це не лише проблема смислу, в пошуках якого особа перебуває постійно (В. Франкл), а й намагання висвітити глибинні, утаємничені основи внутрішнього світу партнера з комунікації і світу тієї культури, до якої належить співучасник. Ці глибинні основи, як правило, існують в неявній, латентній формі, але їх треба враховувати, інакше взаєморозуміння в герметичному, екзистенційному смислі не відбудеться і спотворить смисл.

Щодо мас-комунікації — це сурогат, видимість комунікації, коли не ставиться завдання співпраці, суб'єкт комунікації залишається самозамкнутим, ізольованим суб'єктом, Інший не є цінністю. Для газет, телебачення, радіо Інший як особа не існує взагалі, існує лише маса, аудиторія, електорат. У цьому небезпеки і ризики, у підсумку — шлях суспільства до саморуйнації і вже не атомізованого на індивідуальності суспільства, а безликого, неоформленого і неструктурованого, деградованого.

Не варто покладати занадто великі надії на реформування ЗМІ. ЗМІ так влаштовані, що в них криється загроза прославляти вади навіть в прихованому вигляді, якщо закон забороняє це робити відкрито (досить спостерігати за самолюбіванням ведучих, падких на сенсації оглядачів і ноуменів, орієнтація на особисте збагачення). Мова, плюс спеціально сконструйований відеоряд, що підсилює і так небачений вплив на глядача, формуючи медіа-залежність. Медіа-залежність має ту ж логіку формування, як і будь-яка інша: алкозалежність, наркозалежність, ігроманія тощо, тобто логіка неможливого прогресу залежності поєднана з логікою втрати волі і сфокусованості на бажанні отримати задоволення, засіб стає метою, а комп'ютер чи телевізор з засобу стає середовищем, плетивом життя, а життя — потоком електронних образів, предметний світ — плоский чи об'ємний екран.

Поєднання знань, духовних цінностей і соціальних норм, які тиражуються в ЗМІ, в спеціально обробленому вигляді відображають те, що претендує на панування замовленого чи заангажованого іншим чином світогляду. Рідко присутні нейтральні носії інформації, а ЗМІ лише транслятори в масову свідомість цін-

ностей, ідеалів, стереотипових ролей, способів мислення, в яких зацікавлені ті чи інші соціальні групи, центри впливу. Е. Гідденс вважає, що на замовлення телебачення може зобразити що завгодно, але телебачення не саме вирішує, що показувати, яку інформацію транслювати, на яку аудиторію розраховувати, Телебачення — інструмент в чийхось руках, могутність його така, що здатна видозмінювати саму природу людини [33], тобто сприяти дереалізації особи.

Перетворюючись на інтерактивного суб'єкта, особа стає простим ретранслятором повідомлень, що означає втрату особи, її Я. Новий засіб комунікації створює нову якість повідомлення і тим самим нову реальність. Стратегічна поведінка, за Габермасом, веде до усвідомлюваного чи неусвідомлюваного обману, втрати «колективної ідентичності», розриву з традицією, втраченою орієнтирів і росту психічних відхилень. Саме комунікація, а не повідомлення веде до стійких міжособистісних стосунків і особистісних структур, до виникнення «усталеного нормативного середовища». Н. Луман зазначає: «Не люди комунікують один з одним, а комунікація комунікує сама з собою, бо комунікація не є способом трансляції інформації, а способом створення нової структури» [75]. Комунікація — всепоглинаюча, а тому є єдиною реальністю, яка похідна від масовості. Сформувавшись за допомогою медіа, маса стає медіа-суб'єктом. Вона вже сама собі і з себе прописує послідовність трансформацій, які на початкових стадіях схоплюються і описуються в термінах метаморфози чи мутації. Альтернативи також не є відкриттям, це — сім'я, домашнє вогнище, церква, безпосередні контакти в сфері культури, мистецтва, науки, освіти. Комунікація зорієнтована на взаєморозуміння є базовою для відтворення стійких структур життєвого світу.

Оскільки медіальність розвивається як заміщення людського тіла, тобто прямує у бік символічного порядку, який присутній в культурі. Значить медіальні засоби потрібні, вони постійно співвідносяться з дискурсивним порядком, комунікатами, які передаються. Суть дискурсу у тому, що дискурс містить не тільки мову, стратегію побудови мови, але і план змісту. Дискурси складаються з текстів, кожен текст, отже, і кожен дискурс побудований за логікою переходу від відомого до невідомого, до нового — це нове подається дискурсом як повторюване нове. Те нове, що повідомляє нам дискурс, та інформація, що він несе — від-

творювана. Остаточна істина є істинним дискурсом, тому кожен з дискурсів претендує на абсолютність як на повне володіння істиною, тому ми маємо не лише конфлікт інтерпретацій, а й конфлікт дискурсів, які воюють один з одним.

Картина, яку малює дискурс, — тотальна, вона повторюється, а за межами цієї повторюваності більше нічого немає, там пусте місце, поле дії іншого дискурсу, отже, дискурси буттєві, онтологічні. Поеднуючи дискурсивність і медіальність, медіальні засоби, функціональні і операціональні за своєю природою, які реалізують наше бажання бути скрізь, а не лише «тут і зараз». Дискурсивність онтологізує медіальність. Поеднуючись, дискурс і медіальний пристрій — це вже не просто машина, не просто засіб — це онтологічна машина. Дискурси і медіальні засоби знаходяться в складних відносинах один з одним, так само як дискурси борються між собою, так і дискурсивність і медіальність не миряться один з одним.

Медіальний засіб обмежує дискурсивні практики, робить інформацію лінійною, подрібнює її, тому що інформаційний канал має обмежену пропускну здатність, отже, медіальні засоби обмежують дискурси. Хоча історично основні дискурси виникли, практично, одночасно (історіографія, філософія, богослів'я), субдискурси, різні дисципліни доповнювали і диференціювали дискурсивні практики. Історія медіальних засобів є ланцюгом переданої в медіальному засобі інформації, виявляється дискретною і лінійною. Значить, медіальні засоби накладають певні обмеження на дискурсивні практики і тому дискурси намагаються подолати ці обмеження. Дискурси намагаються поневолювати медіальні засоби, а медіальні засоби, зі свого боку, досить активно впливають на дискурси, наприклад, винайдення нового медіального засобу впливає на дискурсивну практику. Отже, взаємодія дискурсу і медіуму — це власне і є проблема історії культури, яка не тільки історія культури, але і історія технічної цивілізації. Однак, існують різні точки зору відносно користі масової комунікації. Так, сьогодні ми маємо оптимістичні і песимістичні характеристики медіа (Ж. Бодріяр).

До оптимістів можна віднести Маршалла Маклюена. Маклюен вказує на досить популярний стереотип мислення, суть якого в тому, що значенням машини є не вона сама, а те, що робить з нею людина. Автор назвав таку точку зору «голосом сучасного сомнамбулізму». Іронізуючи, він пропонує порівняння у вислов-

люваннях таких як: «Яблучний пиріг сам по собі — ні хороший, ні поганий; його цінність визначається тим, як його використовують», якщо кулі влучають у тих, в кого потрібно, вогнестрільна зброя стає «хорошою». Маклюен вважав, що нові технології роблять більш масштабною нашу діяльність і збільшують наші можливості, отже, нові засоби масової комунікації є нашим «розширенням» назовні. Маклюен вважав це дуже позитивним.

Серед песимістів опинився Бодріяр. Він ділить суспільство на тих, хто має доступ до інформації і на тих, хто немає або не може її використовувати. Останні перетворюються на вуайеристів, які підглядають за власним існуванням через екрани телевізорів і через це сумніваються абсолютно у всьому: в своїх потребах, бажаннях і наявності власної думки. Така поляризація — результат діяльності засобів масової інформації, вона позбавляє суспільство балансу, рівноваги і у цьому руйнівна сила ЗМІ. Перед суспільством виникає проблема дискурсу безвідповідальності, бо неможливо апелювати до того, хто подає інформацію — відсутній зворотній зв'язок. Результатом дисбалансу стає «мовчання більшості», медійна пасивність населення. Найглибшим песимізмом сповнена бодріярівська думка, що через бурхливий розвиток засобів масової комунікації, ми більше не маємо права звертатися до поняття «реальність», тому що вже не можемо відділити реальність від її проекції в медіа. Наслідком чого є підозрюваність і невпевненість в реальності. Ця невпевненість не є наслідком інформації чи її нестачі, а — результатом надлишку інформації, гіперінформованості. Подібний песимізм властивий і представнику Франкфуртської школи Теодору Адорно, хоча він дещо відрізняється від Бодріярівського і може бути означений як «естетичний песимізм». Його праця «Культурна індустрія» присвячена проблемі стирання розрізень між поняттями «високої» і «низької» культур, і перетворенню культури в комерційну структуру — індустрію. На його думку, процеси масової комунікації знищили минулі культурні канони, перетворивши мистецьку вартість на продукт споживання. Означені концептуальні позиції мають своїх прихильників і критиків. Вони знаходять досить вагомі аргументи для популяризації власних поглядів, але зрештою ми самі повинні вирішувати, чим для нас є медіа — злом чи благом, хоча видається, що «людині в ситуаціях» вони можуть бути то одним, то іншим, а вже вміння розрізнити і смак до цього продукту виховуємо і формуємо ми самі.

## 1. 5. Дзеркальна реальність екранної поверхні як поєднання реального та ідеального

Дзеркальне образотворення в екранних мистецтвах є: загальновиражальним принципом утворення мистецьких вартостей, як конкретна, предметна межа реалізації творчого задуму, як втілення образу універсуму в людській фігурі, яка поєднує універсальне буття й індивідуальну біографію. Феномен дзеркала виступає мисленно-образною формою присутності Я у світі. Наприклад, «подібно до Фелліні, Тарковський міг би назвати фільм “Дзеркало” “Амаркорд” (“Я згадую”)» [114, 105]. У цьому фільмі А. Тарковського образ дзеркала виражає трансфігуративний образ єдності людини й світу, визначаючи феномени їх буттєвої присутності, буття як можливості, ще не буття чи вже не буття. Недаремно «Сценарій починався білим-білим зимовим днем на цвинтарі». «Казенною землеміршею», як сказано у Пастернака, смерть зустрічала героя: йшло поховання [114, 102]. «Смерть здійснює заключний монтаж нашого життя, — писав поет, кінематографіст і семіолог П. Пазоліні, — після смерті, після витікання потоку життя проявляється смисл цього потоку» [114, 102]. Перевтілені форми дзеркального образу Я у різних модусах виступають характеристикою людського буття, культури як стану самоспрямованості, сутнісної незавершеності, потенційності. Дзеркало виступає естетичною категорією, уособленням відношення «людина-світ», цілісною чи розколотою. Сутнісною ознакою дзеркала є виражальність, здатність вираження в процесах універсального формотворення й образопрогравання.

Дзеркальний образ виявляє проблемологічні теми присутності граючого образами мислення, вказує на «образи людини», які у поєднанні утворюють особливу дзеркальну реальність. Остання може виступати структурною категорією, яка через посередність структуралістської діяльності з дзеркальними образами (Р. Барт) моделює об'єкт, виявляючи його концептуальні й функціональні чинники, сама перетворюючись на естетичну та виражальну категорію, у якій буття постає як присутність. Дзеркальний образ може виявляти різну міру на різних стадіях вираження, демонструючи свої можливості у всій багатомірності



і ймовірності ще не оформленого стану, тобто він є сферою й станом, що робить процес вираження багатоваріантним. Поєднуючи реальне та ідеальне, дзеркальний образ постає універсальним засобом формотворення, протиставленим безформенній, стихійній процесуальності, долає виокремлення Я і не-Я, сприяє процесам антропоморфізації інобуття, демонструючи ряд інобуття, функціонування, гри виражальних ликів людини.

Дивлячись у дзеркало (при цьому не суттєво, чи це побутове дзеркало, чи екранна поверхня), людина відчуває, що з того боку присутній Інший, не такий, як я, до того ж дуже необхідний, як власне зображення. Цей Інший сприймається як «хтось інший», але у своєму концепті він є передумовою будь-якого сприйняття, як інших, так і нас самих. Це умова, за якою можна перейти з одного світу в інший [77, 29]. Ми змінюємося щодня, й дзеркало ніколи не відображає абсолютно однакові наші обличчя: вони змінюються, й ці зміни чітко показує нам дзеркало. Намагаючись порозумітися з відображенням у дзеркалі, ми шукаємо себе. Хоча цей пошук, це відображення лякає, бо воно є знайоме й незнайоме одночасно, тому що неосяжне: «...раптом виникає злякане обличчя, яке дивиться кудись назовні, за межі означеного поля. Тут Інший постає як можливий світ, як можливість світу, що лякає. Цей можливий світ нереальний чи ще нереальний, однак він існує» [77, 27]. У дзеркалі відбувається не тільки розкриття, але й створення людиною себе через відображення. Згадується кадр із «Дзеркала» А. Тарковського, коли мати, ще молода жінка, довго-довго вдивляється в затуманене скло дзеркала, аж поки в його глибині не проявляється інше, вже старе материнське обличчя. «З того боку дзеркального скла, — сказав поет Арсеній Тарковський, — пам'ять, усього лише пам'ять, яка у нашому звичному тривимірному світі замінює четвертий вимір, дозволяє часові плинути у будь-якому напрямку, як ніколи не рухається він в реальності» [114, 109].

Подібний ефект може відчутти будь-яка людина, яка вдивляється в дзеркала. Вона подібна до художника, як і Тарковський, здатна зробити все, щоб образ здійснився, бо для образу важливішим за зміст є безумство енергії, здатної у будь-який момент вибухнути. Із дзеркальним обличчям практично не можна вести діалог, бо він залишиться без уваги, оскільки ведеться різними мовами і тому важко зрозуміти, про що говорить образ з того



боку скла. Справжній вираз приховує те, що проявляє. Кожне відображення — це й копія, і подібність, і спотворення. Граючи подібними образами, ми намагаємось їх осягнути. Це, у свою чергу, вимагає жесту по відношенню до Іншого, того, що супроти Мене, який вважає Мене своєю подобою. «Варто ототожнити його з деяким особливим об'єктом, як Інший виявляється усього лише іншим суб'єктом, який протистоїть мені, якщо ж ототожнити його з іншим суб'єктом, то тоді Я сам є Інший, який протистоїть йому» [77, 26]. Той, протилежний, так само вдивляється в мене, боїться мене, уникаючи мого погляду. Беручи до уваги зміст, притаманний категоріям виражального та образного, можна їх вважати онтологічною умовою мистецького процесу, можливістю інваріантних культурних перспектив, своєрідним екстатичним потенціалом реалізації мистецьких форм.

Дзеркальний образ може бути наділений різноманітними культурними ознаками, сприйматися й інтерпретуватися через певні культурні форми, визначаючи їх як буття-можливість, ймовірні характеристики якого виявляють феномен присутності, першоприсутності безкінечного діалогу людини зі світом. Так, діалогічність «Сповіді» Августина можлива завдяки образу дзеркала, яке відображає загадку людського Я, сприяє самопізнанню, вказує, але не вичерпує глибини Я. Мабуть, ця перша європейська автобіографія, перша історія Августинової душі залягла в глибинах «архе» європейської культури та викликала до життя образи «Дзеркала» А. Тарковського, який, «пройшовши через усі перепетії пам'яті: пам'яті-совісті й пам'яті-вини, поєднав у просторі одного фінального кадру два часових відрізки у монтажному стикуванні — навіть три. І молода жінка, яка ще тільки чекає першу дитину, побачить поле і дорогу, що в'ється вдалині, і себе — вже стару, яка веде за руку тих, ще не вирослих стрижених “наголо” дітлахів в незграбних сорочечках передвоєнної пори, і себе ж молоду, але вже залишену на іншому кінці цього життєвого поля (життя прожити — не поле перейти), вдивляючись у своє ще не здійснене майбутнє» [114, 112].

Констатуючи цей естетизований знаковий простір з його специфічною знаковою текстурою, дзеркальна реальність виступає деяким межовим, граничним станом між мислимим і немислимим, передумовою усіх майбутніх реалізацій, виявляє характе-

ристики глибинних засад людського існування, його особливого «сингулярного буття» (Ж. Дельоз), поверхнева реальність якого може породжувати тілесні події, мову, речі. Отже, цьому поняттю властива певна конфігуративна модель цілісного образу людини й світу, якій притаманна універсальна здатність вираження, первинна присутність у світі. Стратегіями дзеркала є вираження мислимого у тексті, ігрове письмо, метафора, констеляція, різомат. Вони є спробою мовного втілення дзеркального досвіду. Дзеркало як концептуальна метафора може утворювати нові концепти на рівні вже досліджених і визнаних понять. Входячи у символічний порядок — порядок культури і мови, суб'єкт починає визначатися у своєму становленні правилами співвідношення означаючих, тобто мовних форм, вільних від будь-якого жорсткого зв'язку з означуваними (предметами світу й предметами думки): суб'єкт, зауважує Ж. Лакан, є те, що одне означуване показує іншому означуваному» [66, 105].

Кожна індивідуальність уподібнюється «дзеркалу, яке збирає на себе сингулярності, а кожен світ — перспектива у цьому дзеркалі» [77, 263]. Визначивши себе джерелом самого відображення, людина стала причиною цього дзеркального світу, а Іншого, з того боку, лише відображенням. Вказуючи на це, Ж. Дельоз і Ф. Гваттарі вважають, що поставивши себе над прірвою, яка є в кожному домі, але яка насправді проходить всередині нас самих, людина стала не лише абсолютною причиною, але й ненаситним поверненням до себе, обмеженням себе собою [34, 256]. Це дає відчуття порядку, сталості, стимулює уяву, формує божественну здатність виходити за межі наявного, а, можливо, закрадається думка, що залишається собою лише дякуючи оптичній ілюзії [66, 17], отже, може зникнути. Але сама ця постійна загроза зникнення переконує людину в тому, що все це реальне і в цьому «сповзанні до зникнення» (М. Бланшо) її життєвість.

Можна розбити дзеркало, і тоді у скельцях з'явиться образ людини шизоїдної цивілізації епохи постмодерну з її схильністю до деконструювання, що і демонструє фільм режисера Девіда Фінгера «Бійцівський клуб», головний герой якого у виконанні Едварда Норттона — типова «людина, яка грає», на яку вказує Й. Гейзінга як на людський тип. Через неможливість самореалізації за конструктивним типом вона намагається подолати одно-

манітність і рутинність свого життя за допомогою винайдення своєрідної практичної філософії — деконструкції не текстів (!), а власної тілесності методом самознищення (бої без правил). Герой сформулював життєвий принцип: «Самовдосконалення — доля слабких, а жити варто заради самознищення». Намагання знайти сенс у «чоловічій жорстокості» є намаганням самозруйнуватися. Образ саморуйнівника не зникає, відображаючись у цьому ковзанні по поверхні, сповзаючи у своє відображення [58, 107].

Ми покарали скло власною присутністю: людина його зробила й назавжди залишила на ньому свій поруйнований образ. Цей образ тисячократно підсилений екранними мистецтвами, мимоволі втягує нас у гру з зображеннями, у якій дійові особи змінюють пози, стимулюючи й нас до цього експериментування, спокушаючи й провокуючи питанням: «А що коли не вмикати телевізор, не відвідувати кінозали, врешті, не підходити до дзеркала, можливо, той Інший і не з'явиться?». Але де гарантія, що коли той, із задзеркалля, погляне у дзеркало, ми не зникнемо: «Коли нас більше тут не буде, тоді і вас, вас також тут не буде», «І мене також, мене тут більше не буде» [77, 39]. Таким чином, отримана істина виявилась усього лише дзеркальною поверхнею, яка відобразила лик чи личину шукача. Вона віддалялася від нього при намаганні наблизитися.

Граючи перед дзеркалом чи вдивляючись у екран, особа здійснює вольовий мислительний акт, який у позі чи сприйнятті виступає тілесною мислеформою. Власне мисляче тіло, жива плоть конкретної людини є рухливою, мінливою, пластично мислячою тілесністю, яка намагається вписатись у простір. Феномен перетвореності, який є атрибутивною тенденцією людської сутності й людського світовідношення — квазісубстанційний, від нього еманують різноманітні концептуальні утворення ефектів тіла, які є характеристиками творчої здатності людини виходити за свої межі, втрачаючи рівновагу своєї визначеності; бути мінливою, незавершеною, потенційною реальністю, яка живить і філософські концептуалізації, стимулюючи творення нових концептів, і викликає до життя (є живильним джерелом) нові мистецькі форми. Дзеркальні образи (гротескні, не генеровані сучасною цивілізацією) є симулятивними, спокушаючими, афективними. Вони розкривають можливості іншого світу, виявляючи людську

потенційність і симптоматику сучасної культури — тяжіння до симулятивних образів.

Дзеркальний образ, перетворений на знак, самозамінний і самодостатній, нічого не позначає й не відображає, він спокушає. Тіло спокуси належить до штучного світу знаку й ритуалу. Позбавлене глибинного виміру бажання, постає чисто формальною грою «стратегій видимості». Це тіло без органів — не антропоморфне, бо позбавлене психофізіологічних топологічних ознак (А. Арто, Ф. Гваттарі, Ж. Дельоз). Саме це естетичне, «культурне» тіло втрачає значення, перестає існувати за межами умовної знакової системи, бо завжди зовнішне собі. Таке «безтілесне» тіло, нелокалізоване, незаземлене, «ковзає» по поверхні дзеркала чи екрана телевізора, між тілами й мовою, породжуючи мову й інші «безтілесні» явища, репрезентуючи собою певний мистецький феномен, «естетичний знак» сучасного відношення «людина-світ».

Екран, на відміну від традиційних способів філософської та мовної комунікації, виступає своєрідним плюральним текстом, дзеркалом вираження культурного досвіду й досвіду мислення. Сьогодні екран — це картина світу, спосіб мислення, образ людини, форма об'єктивації соціально-культурного досвіду. Класичний екран, хоча і в афористичній манері, але керується логоцентризмом, жорсткою структурованістю, ієрархічністю відображувальних стратегій. Дискретні утворення його дзеркал дають цілісний образ світу. Постмодерний, ризоматичний екран є новим типом мистецького мислення, яке унаочнює образ розколотого світу, що визначається процесами декодування й детериторіалізації «тіла без органів», з його можливістю здійснення множинності тексту, смислу світу.

Не можна заперечити того факту, що логіка нашого буття протиприродна, що людина змушена пристосовуватися до ситуації абсурду (А. Камю), включаючись у парад масок Ф. Ніцше як соціальний актор. Естетизація «низу», пієтизація «смітника» вказує на долю мистецтва як дзеркала життя і корелює з ситуацією у культурі. Якщо класична гуманітарна культура спиралася на більш чи менш впорядковану й ієрархізовану систему основних понять і цінностей, то з другої половини ХХ століття стали домінувати тенденції перетворення її в культуру мозаїчну (А. Моль),

еклектичну, складену з багатьох фрагментів, у яких випадково поєднані наперед задані культурною елементи, що не сполучаються в цілісність, бо не мають достатньої кількості спільних понять. Між культурними елементами існують розірвані зв'язки, що ускладнює або й унеможливує віднесення їх до певних шкіл, стилів і напрямків, але дозволяє констатацію багатомовності й відкритості діалогу всередині культури та між культурами. Такій культурі відповідає сучасне мистецтво постмодерну, в дійстві якого фабула не може бути вичерпаною і дозволяє розгортати сюжетні лінії у будь-якому напрямку.

У такій ситуації традиційна культура взаємодіє з альтернативною, а елітарна — з розчищеною у повсякденному житті. Альтернативна культура — це символи і смисли, пропущені через призму повсякденної свідомості. Формами її виразу є такі мистецькі явища як мода, реклама, побутовий інтер'єр, офісний дизайн. Відбуваються зрушення і в механізмі розповсюдження й споживання культури, носіями якої стають репродуруючі засоби масової комунікації. Трансформуються характер і форми художньої діяльності, суттєво змінюються уявлення про соціально-естетичну значущість художника, митця, оскільки до процесу творення й розповсюдження цінностей залучається читач, глядач, слухач.

Контекстність постмодерну є наслідком взаємопроникнення різних сфер життя й символізація культури минулого і теперішнього, що сприяє випрацюванню метафоричної знакової мови, метамови, яка перетворює культуру на глобальний інтертекст, а також підсилює тенденцію синестезії різних мистецьких жанрів, усе більше зближуючи мистецтво з немистецькими явищами. Така ситуація сприяє розповсюдженню постмодерну, який позбавлений необхідності точного академічного копіювання й соціальної диференціації, властивої усьому класичному в мистецтві, а використання образності дозволяє йому реагувати на процеси, які відбуваються в культурі швидше й безпосередніше, ніж це робить більш консервативне науково-теоретичне мислення, яке потребує достатньої кількості матеріалу для аналізу й узагальнень. Дослідження мистецтва кінця XX — початку XXI ст. ускладнюються тим, що практично відсутні нормативи й кано-ни, дуже швидко змінюються техніки, оригінальним є жанро-

вий і драматургічний синтез, адже не дарма цей період називають мистецтвом усіх століть із змішаних стилів, жанрів, ранніх і пізніх форм творчості.

Не дивлячись на удавану «хрестоматійність» проблеми сутності постмодерну для сучасного гуманітарного знання оцінюють його досить по-різному, дискусійно. Так, в роботах одного з фундаторів філософського постмодерну Ж.-Ф. Ліотара, постмодернізм розглядається як частина модерну, його продовження й утвердження. Д. Гріффін, Ч. Дженкс, К. Г. Юнг вважають, що постмодерн є продовженням естетичних ідеалів минулого й не просто запереченням модерну, а чимось більшим, бо дозволяє побудову нової парадигми на засадах переваг людяності й емоційності. Своєрідний погляд на проблему в італійського естетика, історика середньовічної літератури, семіотика У. Еко, для якого постмодерн — не фіксоване хронологічне явище, а певний духовний стан, підхід до роботи. У такому тлумаченні кожна епоха має власний постмодерн. Якби не означали епохи, історія культури завжди складалася з перемежувань постмодерністського, авангардистського й традиційного, які змінювали одне одного методом відштовхування (Н. Автономова).

Оскільки постмодерністська методика дозволяє довільні тлумачення й інтерпретації, можна скористатися ідеями Р. Барта, який визначає світ як єдність символічних систем, поєднаних діяльністю мови. Для нього вся література зосереджена в акті писати, а не мислити, живописати, розповідати, відчувати. Письмо — основопокладаюче поняття, яке сприяє руйнуванню зв'язків між означаючим і означуваним. Письмо для нього — мисляча і творяща форма, яка означає універсальну структуралістську діяльність, у якій письмо долає мову, створюючи непряму мову надзначень анотацій. Бартове письмо — виклик мові, в ситуації, коли рух до значення стає безкінечним, залишаючись лише натяком на нього. Оскільки Р. Барт розробив свій варіант структурального аналізу, відштовхуючись від ідей К. Леві-Строса, у якого були зовсім інші символічні утворення й мали інше призначення, можна скористатись ідеями Р. Барта для аналізу мистецького постмодерну, віднайти потрібні аналогії.

Замкненість літератури на матеріальних процесах мовної діяльності творення текстів представлена французьким «новим

романом» й експериментальною прозою Ф. Соллерса, Ж. Рікарду, П. Хандкс. Авторів «нового роману» цікавить не дійсність, а її специфічне сприйняття, процес творення, а не його результат — художній твір. Слова, гра слів, гра у слова заповнюють думки й більшу частину життя героїв роману, дозволяючи забути про оточуючий світ. Слово стає джерелом найрізноманітніших образів, народжуючи багаті асоціації. Наприклад, у «Драмі» Ф. Соллерса текст постає процесом читання, цитування й коментування інших літературних текстів, а автор жонгує займенниками й цитатами — так відбулась заміна традиційного мислення, орієнтованого на основне поняття й сюжетну лінію, на нове мислення, яке відповідає «новому роману». Літературний текст перетворюється на гру форм, рух яких складає своєрідну інтригу.

Вплив філософії постмодерну на конструювання образів «модних» героїв, наприклад, теорії симулякру Ж. Бодріара, можна помітити у стрічках Джеймса Камерона про Термінатора («Термінатор-1», «Термінатор-2»). Незнищуваний кіборг-симулякр має тіло із дзеркальною поверхнею, яка не вбирає, а віддзеркалює, відштовхує, він є симулякром без референції. Термін «симулякр» замінює поняття персонажу (центральне для класичного мистецтва), вказує на імітаційну природу персонажа постмодерну. Кінематограф перетворюється на мистецтво рухомих симулякрів, парад яких презентує сучасну екранну культуру, загострюючи до абсурду сутність мистецтва — штучність, синтетичність. Перегляд таких фільмів формує й тип їх сприйняття, установку й інтерес реципієнта-глядача. Новизна є основною причиною інтересу до таких образів на усвідомленому рівні, вона є своєрідним емоційним стимулом і збудником, саме її З. Фрейд вважав умовою насолоди. К. Г. Юнг, його послідовник, вказував: «Продовжувана новизна підтримує усвідомлення в емоції (наприклад, інтерес) і гальмує емоції, які знижують щільність стимуляції (радість, сором). Цей принцип дає можливість переживати періоди збудження у зв'язку з об'єктами, які мають властивості досить складних, нових чи невизначених» [134, 88]. Створені переглядом картин емоційні потоки стимулювання чи гальмування корелюють з таким феноменом як модний фільм. Найчастіше «модним» є такий, який відхиляється від естетичної й мо-



ральної норми. Власне, все мистецтво постає як історія заколотів проти пануючих норм. Цей погляд може бути доповнений протилежним — поглядом на творчість як трансляцію вічно суцільних образів. Про це писав З. Фрейд у своїй праці «По той бік принципу насолоди», підкреслюючи, що суттю всього органічного є повторюваність, репродукування й відновлення минулого, а не створення нового. Таку точку зору поділяє Х. Л. Борхес, який вважав, що знаменитості не винаходять, а відкривають добре відоме [20, 159].

Масовий глядач вдовольняється новизною сюжету, яка характерна для «мильних опер», довгих серіалів з постійними персонажами. У більш вибагливого глядача вони викликають скепсис, він вважає їх тривіальними. Естет і «фахівець» налаштований на складні персонажні світи і прийоми сюжетопобудови в експериментальних чи «елітних» фільмах. Поділяючи погляд на світ очима мухи («Муха» Ференца Рофуса) чи жаби («Як бачить око жаби» Скипа Баттагліа), на нарощування числа складників у таблиці арифметичної дії («Ритметика» Нормана Мак-Ларена), отримує задоволення від власної винятковості. Отже, мистецька форма є відображенням знаково-символічного універсуму в екранних іграх, до яких залучається людська свідомість. Подібна мистецька гра, як і гра мовна у структуралістів, стає владою над людиною, яка перестала бути господарем своїх слів, думок, уяви. Оскільки мова, образ, знак (письмовий чи екранний) — анонімний, відчужений, маніпулятивний у структурі пануючої ідеології й модної мистецької форми чи структури, які не репрезентують реальність, а означають її, вони сприяють анонімності суспільства. Ця анонімність поглиблюється вульгаризованими формами мистецтва такими, як трилер, бойовик, еротичний фільм, тобто штампами, якими проштамповано екранний простір, закодовано його «під моду». Це відповідає позиції Р. Барта, для якого в знакові залишається тільки означуваний бік, «форма значення», а мова (кінематографічна також) лише означає реально існуюче, примушуючи вичерпуване значення вислизати в межі невисловленого.

Під впливом постструктуралізму в мистецтві виникає тенденція сприйняття світу як комплексу різноманітних опозицій, контрастів, розрізнення, руйнування сталих структур, подолан-



ня традиційних понять і репресивної тотальності раціоналізму. Звідси й свобода є подоланням влади необхідності шляхом деконструкції, демістифікації масових стереотипів, руйнування естетичної ілюзії за рахунок використання аутентичних об'єктів. Ухилення від масової, знеособленої мови сучасної культури тлумачиться не як її руйнування, і воно не в тому, щоб руйнувати знаки, а в тому, щоб їх розгравати, залучати до роботи такий механізм, у якого відмовили всі гальма й запобіжні клапани, насаджувати у серце справжню гетерономію речей [77, 558]. Практично такий метод безмежний. Так, постфрейдистськи зорієнтовані естетики Ж. Дельоз та Ф. Гваттарі у праці «Капіталізм і шизофренія. Анти-Едип» мову культури пов'язують з машиною бажання. Така культура є ланцюгом кодів, коли «кожен ланцюг захоплює в полон фрагменти інших ланцюгів, з яких вона видобуває додаткову вартість, як код орхідеї витягує свою конфігурацію з осі. Таким є явище додаткової вартості коду» [34, 21—22]. Структуралістський погляд на естетику Ж. Дельоза й Ф. Гваттарі поєднується з намаганням замінити психоаналіз шизоаналізом.

Цю ідею втілює екран, доводячи, що на світі багато поганого й хорошого — і все це може стати смисложиттєвою орієнтацією в житті людини: релігія, мистецтво, скупість, доброта, філантропія, наркотики, секс, насилля й толерантність. Можна бути стурбованим проблемами шлунку чи тим, що нижче нього, а можна завантажувати мозок глобальними проблемами: жертвами тероризму, голодом у «третьому світі», гендерними проблемами чи проблемами утилізації залишків сміття. Можна намагатися бути собою, а можна й відповідати «новому мисленню», читати А. П. Чехова, Г. С. Сковороду чи «новий роман». Коли деякі думки стають дуже нав'язливими, можна скористатися стрічкою чи книгою як психотерапевтом. Сучасника переконали, що психоаналіз здатний замінити страждання й внутрішню роботу душі, тому до нього за допомогою звертаються герої стрічки Стівена Содеберга «Секс, брехня і відео». Це іронічна притча про сучасну людину, відчужену від самої себе й від своїх близьких, яка потребує посередника. Герой стрічки Грем Далтон — сексуальний збоченець, і відео для нього виконує ту ж функцію, що й ширма в епоху рококо для любителів галантних ігор. Але й супернормальний Джон тільки завдяки відео пізнає дружину, відкриває

її приховане емоційне життя. Новий технічний винахід дозволяє проникнути у зворотний бік філософськи артикульованої реальності так само, як фотозбільшення в Антоніоні й односторонньо проникливе скло в будинку побачень у Вендерса («Париж, Техас»). Ця ідея досить популярна і розтиражована постмодерністською культурою західного суспільства (варто згадати спектакль «Секс, наркотики і рок-н-рол»).

Сучасне мистецтво вважає застарілим любов, спорідненість душ, відданість, визначеність доль тощо. Побутово-ділове життя з його напівправдою, безособовою і безстатевою «сексуальністю» — те, що його турбує, й образи якого кочують простором екрану як відеорефлексія постіндустріального суспільства щодо своїх ідеалів. Доля чисто пізнавального інтересу у цьому випадку навряд чи стовідсоткова. Надлишок вихлюпнутого на екрани «порно» — від компляцій до відвертих репортажів з масажних салонів — навряд чи можна сприймати як матеріал для наукового осмислення сексуальних практик у дусі М. Фуко. Хоча це й підтверджує його ідею про зростаючу перевагу науки про секс над чисто естетичною чи, власне, чуттєвою стороною мистецтва кохати, про що пише Е. Фром, мистецтва, яке вимагає зусиль душі, а не практик тіла.

Варто зазначити, що в перехідний період від підпільного до легального порно визначальна роль належить науковому сексуальному дискурсу, який дозволяє висвітлити деякі сокровенні таємниці статі. Ключовим моментом ринкових реформ капіталізму періоду шизофренії стає перетворення сексуального задоволення в товар і його фетишизація, які продукують «машину бажань», здатну видобувати вартість з того, що найбільш жадає, ілюзорне. Задоволення від сучасного порнофільму не можна порівняти з тим, яке відчував споживач, отримавши товар-повію у будинку розпусти. Працююча «вхолосту» в кадрі повія-акторка конденсує усі принципи характеристики «одномірного суспільства» — задоволення як безплідний оргазм, як нездатність отримати насолоду від того, що дала природа. Тому через комерційні кадри сучасної моралі висвітлюється туга за іншим, така ж незбагненна й нездійсненна, як і майже фізично відчутна. Подібна гра, яка виступає під видом дискурсу і деконструкції, міняє значення знаків, виділяє символи з систематичного хаосу несві-

домого й розвінчує «загальні місця» топосів і кодів, під владою яких знаходиться людина.

У цій творчій свободі народжується двозначна мова культури, якій чужа усяка завершена рефлексія, можливі будь-які аналогії й переадресування до інших текстів, культур, символів, цінностей, коли кожне з перерахованого стає реакцією на попереднє, включаючись у загальний контекст. Знак перестає бути означаючим і асоціюється з «не-бажаючою-нічого-сказати-думкою» Ж. Дериди, яка в грі «без істини й начала» виходить за межі «бажання сказати» й «бажання-слухати-себе-який-говорить» [37, 24]. Але й така ситуація провокує бажання діалогізувати, наприклад, у дискурсі інтертекстуальності Ю. Крістєвої, яка використовує постмодернізм для характеристики сучасної культурної ситуації, що утворює атмосферу всезагальної контекстності, яка народжує нові значення і як наслідок — нові смислові лінії в культурі, перетворюючи її в безкінечну текстову мозаїку, що відображає не стільки цілісність авторської індивідуальної системи, скільки контекстність власної творчості по відношенню до інших.

Та, мабуть, наймодернішим постмодерністом можна вважати Умберто Еко, який зазначив, що «всякий справжній мистецький твір містить у собі цілий світ, явлений в конкретній формі, й конкретна форма являє цілий світ. У кожному слові поета, кожному творі його уяви — усі долі людства, усі надії, сподівання скорботи, радість, уся велич і ницість людини, уся драма суцього з її жалем і скорботою, сподіваннями у невпинному становленні» [129, 78]. Сучасний екран переважно демонструє перебільшені, гіперболізовані деформації людського обличчя, влаштовуючи візуальний атракціон — щось на зразок циркового трюку, який покращує травлення поважної публіки (згадаймо дзеркальну «кімнату сміху», де за допомогою кривих дзеркал досягається той же ефект, що й морфінгом — трансформацією одного об'єкта в інший шляхом плавної, поступової, ніби плинної деформації першопочаткової форми) [91, 138]. Мабуть, у цьому постійному рухові форм, прагненні новизни, не стільки у пошуку, скільки у його невпинності, створенні естетичних опозицій і висвічується суть постмодерну з його свободою творчості, до послуг якої найширший технологічний спектр можливостей. Май-

же кожна нова екранна технологія вводить свої мовні особливості, а їх варіативність і є свідченням інтересу до самої основи мови, її структури, проникнення у сам принцип мовлення мовою мистецтва, передачу смислів.

## **1. 6. Кіберреальність як «капітуляція реальності» і перетворення її на гіперреальність**

Екран подібно до «чорного квадрата» Малевича демонструє невичерпуваність смислів, а само об'єктність і є тією легалізованою шизофренією конструювання реальності, коли реальність уподібнюється ілюзії у намаганнях звільнити Життя, Працю, Мову. Це звільнення є проявом іншої форми суб'єктивності, а екран як реальність пропонує і демонструє необмежену кількість поєднання смислів у проліферації масок і ролей. Як було показано вище, сучасні засоби медіа-інформації перетворюють людину на вуаєра, який спостерігає навіть за власним життям через екран.

Потрапляючи в Інтернет людина потрапляє не на інформаційний склад, а в населений віртуальними образами живих людей кіберпростір. Він привабливий тим, що має такі особливості, як анонімність, обмежені сенсорні можливості, можливості експериментувати зі своєю особою, створюючи мережу ідентичностей за бажанням. Занурюючись у віртуальну реальність, особа, як правило, входить в змінений стан свідомості, в якому зміст того несвідомого проектується не на зовнішній світ, через рожеві окуляри, а на створені програмістами комп'ютерні зображення. Захоплюючись віртуальним сюжетом, він у своїй уяві домальовує схематичні комп'ютерні малюнки, наповнюючи їх значимим для себе особистісним смислом. При цьому рефлексивна активність слабшає і віртуальне життя стає важливіше ніж реальне. Творіння програмістів, помножене на несвідому активність людей чи груп, утворюють гіперреальність як гіпертекст. З ними пов'язують усе більше надій, устремлень, задоволень, які не-

досяжні в дійсному житті. Життєва активність переміщується у віртуальне середовище і людина проводить там більшу частину свого часу. Цей клондайк стає нав'язливою потребою, формуючи віртуального наркомана — віртуамана [74].

Глобальна персоналізація Інтернету, основним інструментом якої є різноманітні соціальні ресурси, завдяки безкоштовності стала альтернативою немережевому життю, середовищем розмноження різноманітних співтовариств. Сили і час переорієнтовуються на взаємодію у віртуальній реальності, віртуальні партнери заміняють друзів, партнерів, колег, іноді родичів, навіть близьких. Користувач Інтернету отримує, практично, необмежені можливості для самореалізації в образах, ролях, іміджах, масках. Спокуса віртуальною свободою сьогодні прирівнюється до спокуси грошима і владою. Моніторний світ сприймається як реальний, а користувач прагне лише безкінечної репродукції в множині ролей і образів. Як результат знову маємо дереалізацію.

В плетиві з'явилися і негативні ролі, ролі провокаторів, тих, для кого властиві конфліктні наміри, які протиставляють себе віртуальним спільнотам — це троллі і таке явище як троллінг (конфліктна поведінка). Чим бурхливіше реагує співтовариство на троллінг, тим ймовірніше подальший троллінг з боку ініціатора. Завдяки анонімності справжньою проблемою віртуального простору є можливість створити альтернативне Я, інша зовнішність, вік, професійна приналежність, стать, відсутність відповідальності. У цьому світі події змінюються стрімко, одним натискуванням мишки можна знищити те, що тобі не подобається: зовнішність, біографію, друзів тощо, це сприяє легковажності у житті. Розчарування, яке штовхає до створення віртуально-карнавальних образів і масок, які не відповідають реальній ідентичності — втеча від життя, як наслідок, інтернетзалежність і обмежена дієздатність в цілому. Бо віртуальна реальність передбачає взаємодію не з речами, а з симуляціями.

За рахунок використання комп'ютера і комп'ютерних технологій розширилися можливості сучасного мистецтва. Вони виступають сукупністю засобів, які стимулюють мистецькі фантазії і розширюють комунікативні можливості мистецтва. Стимулом, моторною реакцією на подразник, став комп'ютер, він викликав до життя численні мистецькі операції з образами і жан-

рами. Щоб ними скористатися, потрібні дві речі: володіння комп'ютером, інакше ні на чому експериментувати (інженерна діяльність), це, по-перше, і, по-друге, вміння віднести й використати означений засіб як мистецький (художня діяльність). У такому тлумаченні можливості, які дає комп'ютер, не обмежуються функціональними, а, перш за все, цінні можливостями мистецької комунікації і продукуванням мистецьких вартостей. Вивчення виразних здатностей комп'ютерів дозволить не лише розширити можливості з експериментуванням художніх форм, а й сприятиме опрацюванню обґрунтованих програм, дослідницьких проєктів раціонального використання комп'ютера в екранних мистецтвах, анімаційних технологіях, рекламі. Електронне мистецтво суттєво впливає на естетичну традицію: з одного боку, збагачує її, а з іншого — суперечить їй, глобалізуючи та уніфікуючи творчість. Таким чином, опрацювання цього феномена є перспективним.

З огляду на те, що існує філософське підґрунтя: праці Ж.-П. Сартра про естетику телебачення, Р. Барта — про культуру тексту як комунікаційного акту автора і реципієнта, низка праць У. Еко, Ж.-Ф. Ліотара, В. Бен'ята, Ж. Бодріяра, — феномен комп'ютерного мистецтва може бути рефлексивно артикульованим. Дослідження означеного феномена є евристично плідним для професіоналів цієї мистецької галузі й сприяє поширенню електронної культури суспільства. Випробовуючи, досліджуючи й вивчаючи нові способи перетворення технологій з метою виявлення їх потенцій, людство набуває нового чуттєвого досвіду, який стає стимулом залучення до творчості нових мистецьких форм. Художня діяльність — надзвичайно корисна для підвищення рівня усвідомлення значущості соціальних цінностей, що дозволяє чинити опір комерціалізації Інтернетівської комунікації, використати її можливості для творчої мистецької діяльності. Оскільки інтерактивні технології передбачають активну співучасть аудиторії і глядача, це демократизує творчий процес, який просто не може відбутися без такого роду комунікації. Форми залежать від засобів, які використовує художник.

До найбільш актуальних завдань можна віднести: дослідження комп'ютера як специфічно виразного засобу художньої творчості, як нового етапу розвитку глобалізації художньої культури,

як нового матеріалу, який впливає на взаємовідносини «твір — реципієнт», «твір — художник», як самостійного естетичного феномена, який може претендувати на свою мистецьку вартість. Побічно цей феномен дозволяє обговорити деякі економічні й соціальні питання, пов'язані з його розповсюдженням і використанням. Комп'ютерні технології стимулюють анімацію, вносять нові теми, проблематизуючи по-новому старі, залучають до цього виду творчості тих, безпосередня робота і фах яких не пов'язані з мистецтвом. Нетрадиційною є і форма, оскільки художні образи, які бачить глядач на екрані монітора, реально являють чисту інформацію — певну послідовність цифр, що не мають матеріального втілення. Існування мистецького твору в нематеріальній формі віртуального простору електронних технологій дозволяє вести мову про цифрову творчість як антипод мистецтву. Засіб цього мистецтва — комп'ютер — стає виразним художнім засобом, а комп'ютерне мистецтво як взаємозв'язок «художник — виразний засіб» пропонує нові моделі подібної взаємодії.

Традиційно митець ніби занурений у «свій» образотворчий засіб і властиву йому естетику, він удосконалює навички, які дозволяють контролювати образотворчий засіб і маніпулювати ним для досягнення бажаного результату. У ситуації, коли художній твір створюється за участю електронних технологій, комп'ютер пропонує варіанти вирішення проблеми, які продиктовані комп'ютерними можливостями. Який би задум не виношував художник, комп'ютер вносить такі корективи, на які іноді і зовсім не розраховував митець. До того ж, цей вид мистецтва вимагає від митця не лише володіння мистецькими прийомами, а й комп'ютером, хоча б на рівні споживача. Таким чином, радикально трансформується увесь процес творчості. Комп'ютер — це новий засіб продукування художньої форми, новий засіб її перетворення, нова форма тілесного включення глядача у споживання твору, нові студії для індивідуальної роботи з художниками і глядачами, новий діалогічний партнер митця, новий простір експонування мистецького результату, його репродукування та розповсюдження.

Перше, на чому варто зосередитись, — місце комп'ютерних мистецтв у системі мистецтв. Ігноруючи існуючі системи класифікацій, зосередимо увагу на семіотичному підході до мистецтва



як особливої знакової системи, коли образ не потребує чуттєвої форми, а сприйняття відбувається у знакових заміниках. Розвиток комп'ютерних технологій суттєво вплинув на семіотизацію навіть традиційно образних мистецтв (малювання, художня фотографія, кіно). Вплив виразився у тому, що традиційні мистецтва під впливом електронних технологій випрацюють нові можливості для саморозвитку та удосконалення. Як інструмент вони дозволяють створювати більш складні образи й робити творчий процес більш ефективним, створювати нові форми запису мистецької інформації, її моделювання. Образотворче мистецтво виявилось тією мистецькою галуззю, де комп'ютерні технології прижились відразу, а комп'ютерний дизайн перетворився на один із наймобільніших напрямків художньої творчості.

Розвиток зображувальних комп'ютерних технологій відкрив широкий доступ до процесу продукування мистецьких творів для всіх бажаючих, відкинувши модерністський проект закритості мистецтва. Поява мережі Інтернет дозволила художникам експонувати, популяризувати свої твори, змінивши комунікативну функцію мистецтва. Графічне програмне забезпечення, таке як Adobe Photoshop та інші, дозволяє без участі реальної фізичної поверхні створити враження взаємодії із позакомп'ютерним середовищем, а чутливі до натискування графічні планшети дозволяють художнику працювати більш звичним способом, малюючи паличкою, а не «мишкою». Це суттєво впливає на мультиплікацію, яка здешевлюється, урізноманітнюється, до неї залучаються люди із творчою натурою, видумкою, реалізуючи власний творчий проект, стимулюючи професіоналів до перегляду сюжетів, засобів зображення, випрацювання нових рішень. З'являється і широкий спектр можливостей для музичного супроводу зображення, що пов'язане з використанням електронних синтезуючих інструментів і комп'ютерних програм, які керують створенням музичного супроводу. Музичні синтезатори дозволяють прослухати твір чи його фрагмент практично в будь-якому виконанні — від симфонічного оркестру до поп- чи рок-групи. Окрім того, автор може створити власне звучання, синтезувавши його з будь-якого набору звуків, іноді без аналога інструменту, що звучить в реальному світі.

Враховуючи текстоцентричність сучасної філософії, особли-



вий інтерес викликає трансформація тексту під впливом комп'ютерних технологій. Постструктураліст і семіотик, У. Еко значну частину лекції «Від Інтернету до Гутенберга: текст і гіпертекст» [130], прочитану в Московському державному університеті, присвятив питанню зміни поняття і статусу традиційної книги під впливом цифрового, комп'ютерного мистецтва. У. Еко виділив такі принципові моменти. Перший — це той, що сьогодні книжка, тексти переживають друге народження, подібне до періоду винайдення книгодрукування (XV–XVI століття), коли розповсюдження текстів набуло масового характеру. Подібність ще й у тому, що, як і в ті часи, посиленню значення тексту передував період культури, орієнтованої на зоровий образ. У Середньовіччі рукописами користувалась незначна частина еліти, а основна маса виховувалась середньовічними соборами з їх фресками і статуями, які були постійною «телепрограмою», яка давала народу все необхідне для поцейбічного і потойбічного світу (У. Еко).

З винайденням книгодрукарства розповсюдився лінійний стиль мислення, з кінця 60-х років XX століття йому на зміну прийшов стиль гіперцепції — через образи телебачення та електронні засоби. Отже, наша цивілізація знову орієнтована на зображення, на зоровий образ, що дозволяє провести аналогію із середніми віками. Однак, на думку У. Еко, механізми повернення людини до гутенбергівського типу сприйняття з появою комп'ютера змінилися. Якщо телеекран — це вікно у світ, явлений в образах, то дисплей — це ідеальна книга, де світ представлений словами і розділений на сторінки. Поява комп'ютера відродила інтерес до тексту, дала новий стимул для розвитку. Головною особливістю таких текстів, створених із розвитком цифрових виразних засобів, стало використання гіпертекстових технологій.

У. Еко проводить паралелі між першим комп'ютером і першою книгою, які уподібнюються тим, що пропонують лінійну письмову комунікацію: можна читати справа наліво чи зліва направо, зверху вниз, все залежить від конкретної культури, але в будь-якому випадку ми змушені читати текст за принципом «розгортання історії», тобто сюжетної розповіді від початку і до кінця. А гіпертекст — це багатомірне плетиво, у якому будь-яка точка «тут» узгоджена з будь-якою точкою де завгодно (наприклад,

глобальна комунікація Інтернет). Навіть детектив, викладений гіпертекстовим способом, дозволяє читачеві самому вирішувати, що робити з героями (вбити чи залишити), тобто це — відкрита структура. Наприклад, Роман Лейбов створив РОМАН в Інтернеті, який ніколи не може бути дописаний. Натиснувши на певну кнопку, читач може рухатись у будь-якому напрямку вздовж умовної лінії сюжету. Це і є розвиток традиційної текстової культури, на думку У. Еко, різниця у тому, що комп'ютерний текст реально є не що інше, як чиста інформація — певна послідовність цифр, яка не має матеріального втілення.

Одним із найбільш перспективних і одночасно найбільш складних жанрів комп'ютерного мистецтва є експерименти з віртуальною реальністю. Деякі з них ставлять завдання створення інтерактивних віртуальних світів у відповідь на сукупність реакцій людської психіки за участю нервово-тканинних імпульсів. Це значить, що мистецький твір позбавляється просторово-часових характеристик, існує не в предметно-речовій формі, а як утворення людської психіки. Другою особливістю комп'ютерних мистецьких технологій є спільна участь митців та інженерів. Найамбітнішою і дорогою за вартістю була виставка в Лос-Анджелесі (1971), яка продемонструвала спільну роботу митців та інженерів. Підготовка до неї продовжувалась близько п'яти років, демонструвались роботи двадцяти двох художників, з якими уклали контракт великі корпорації, які взяли на себе витрати, пов'язані з технічною допомогою і демонстрацією мистецьких творів протягом трьох місяців. Художники, які брали участь у проєкті, ділились на три категорії. Перша — ті, в чиїх роботах використовувались електронна і новітні технології для досліджень у галузі естетики світла й кінетичного руху. Друга — включала в себе досить відомих нью-йоркських художників, чії експериментальні роботи демонстрували безпосереднє використання новітніх технологій, наприклад, застосування машини як інструмента для реалізації свого твору. Остання — показала найбільш легкі, в плані сприйняття, поетичні й гумористичні роботи з використанням машини як ікони. Це сприяло фінансуванню комп'ютерних проєктів, відроджувало дух синкретичного мислення (тотожного Відродженню), коли талановитий художник ставав і інженером.

Комп'ютерне мистецтво за семіотичною ознакою є гібридним, синтетичним утворенням, яке поєднує ознаки як зображувальної (комп'ютерна графіка, анімація, відео, інтерактивні проекти), так і незображувальної (Інтернет, ASCII-арт) художньої мови. Осторонь знаходяться такі види комп'ютерних мистецтв, як досліді з віртуальною реальністю та проекти, що багаторазово використовують Інтернет і вважаються найбільш перспективними самостійними напрямками. Результат творчості цих жанрів не може бути класифікований ні як образотворчий, ні як необразотворчий, оскільки, вважаючи такий вид мистецтва самостійною системою образних знаків, ми змушені визнати відсутність за знаком означуваного об'єкта реального світу. Справа у тому, що твір комп'ютерного мистецтва швидше може бути розглянутий у термінах неklasичної постмодерністської естетики із застосуванням поняття симулякру. У такій парадигмі результат комп'ютерної, електронної творчості є таким симулякром, оскільки він, на відміну від ситуації у традиційному мистецтві, є не відображенням чи зображенням об'єкта реального світу (навіть підсвідомого чи фантастичного), а лише його моделлю, симуляцією. У симулякрі є його зачаровуюча сила і власна естетика.

Комп'ютерний гіпертекст є найбільш досконалою формою симуляції реальності. Мистецтво живопису, фотографії намагається ігнорувати електронну культуру, яка досить актуальна, енергетично і інформаційно активна. У свій час живопис відреагував на появу фотографії, і це привело до появи сучасного образотворчого мистецтва. Аналогічно визнання і використання електронної творчості могло б привести до появи нових, синтетичних видів мистецтва. Специфіка комп'ютерних виразних засобів дозволяє імітацію традиційних медіа, збільшує можливості змішування та комбінування ефектів, властивих традиційним мистецтвам, і дозволяє застосування специфічних технік і прийомів, які властиві тільки комп'ютерним технологіям. Сучасний комп'ютер — це інструмент мистецтва, який удосконалює навички контролю за медіа і дозволяє маніпулювання ними для досягнення бажаного результату. Комп'ютер, як незалежний інструмент і співробітник в образі машини, пропонує художнику новий тип взаємовідносин.

Мистецький твір, створений комп'ютером, має розмаїті фор-

ми, але він віртуальний, існує всередині машини, закодований у вигляді одиниць і нулів і видимий на моніторі. Його властивості визначаються глибиною кольорових можливостей машини і потребують ручної, візуальної калібровки, щоб давати потрібне якісне зображення. Зображення в одному і тому ж цифровому файлі може істотно відрізнитися, якщо вивести його на різні монітори. Цілий спектр ефектів досягається поєднанням принтера, чорнила, формату файла, розміру зображення. Активність використання цифрових виразних засобів традиційними художниками (особливо у фотографії і поліграфії) створює цифрове мистецтво як злиття традиційних і нетрадиційних форм. Найновіші технології в галузі електронного дизайну пропонують художнику такі інструменти, які не тільки кидають виклик першопочатковому поняттю технологічного мистецтва. Такими є роботи, які досить помітно ставлять під сумнів традиційний погляд поєднання комп'ютерного мистецтва з такими характеристиками, як яскравість палітри, металевий блиск, мультиплікаційні малюнки, стиль форм, і вводять технологію в галузь традиційних медіа, імітуючи їх фізичну фактуру: шершавість полотна, мазки фарб, фізичні ефекти природних матеріалів.

У сучасному мистецькому полі все більше місця відвойовують цифрові виразні засоби: цифровий живопис, цифровий колаж, цифрова фотографія, цифровий відеокліп тощо. Виникає проблема оцінки однієї і тієї ж роботи, виконаної і традиційними виразними засобами, і електронним способом, яка не тільки має унікальний візуальний вираз, але і особливості демонстрації (без монітора), отже, процес виробництва стає виправданням її самостійної ролі в мистецтві, що обґрунтовує необхідність використання комп'ютера як мистецького засобу. Поза монітором більшість творів цифрового мистецтва втрачають зв'язок із реальністю, оскільки їм не вистачає площинної багатообразності й фізичної реальності світу, принаймні, при виведенні через більшість сучасних цифрових засобів друку. Образи, представлені на моніторі, часто життєздатні лише на екрані і багато втрачають, коли ми виводимо їх на принтерний друк. Тут важливим є фактор світла на моніторі, він і обмежує досвід сприйняття цифрового художнього твору, хоча у чомусь і розширює його. Первинність монітора свідчить на користь цілісності електронних медіа, од-

нак створює дилему для художника, якому, цілком виправдано, хочеться, щоб його твір існував і за межами віртуального світу. Розвиток комп'ютерних технологій і визнання комп'ютерного мистецтва як самостійного виду мистецтва сприятимуть тому, що електронні засоби з їх власною образністю перестануть наслідувати, імітувати властивості інших медіа, цифрові художні твори повинні бути носіями власної багатообразної індивідуальності. Цифрове, комп'ютерне мистецтво повинне бути не засобом, а самоцінною мистецькою формою, первинною лише у віртуальному просторі. Це і буде істотним чинником його визначення.

Використання інтерактивних мультимедіа дозволяє потенційному споживачеві, глядачеві переміщуватись у просторі цифрового художнього твору в індивідуалізованій манері. Цей досвід особи першопочатково обумовлює набагато більше особистісне взаємопроникнення мистецтва і реципієнта, ніж традиційні мистецтва. Можливість поєднати в рамках одного твору звук, відео, мультиплікацію розширює здатності сприйняття аудиторії. Цифрові технології, навіть беручи участь у процесі створення нового на базі традиційних мистецтв, пропонують синтетичні рішення, розмивають межі між окремими видами й жанрами мистецтв, відкривають нові смисли і стимулюють комунікацію в суспільстві, орієнтованому не на матеріалістичні цінності (добробут, рівень доходів), а на постматеріалістичні (підвищення статусу, якості життя тощо).

Реальність суспільства епохи Модерну — це оречевлена інституціональна структура, яка робить практики незалежними від устремлінь індивідів. Індивід, знаходячись в соціокультурній реальності інститутів, сприймає її як природну наявність, в якій протікає життя. В епоху Постмодерну індивід занурюється у віртуальну реальність, сприймаючи світ як ігрове середовище, усвідомлюючи її умовність, керованість її параметрів і можливість виходу з неї. Розрізнення старого і нового типів соціокультурної організації за допомогою дихотомії реальне — віртуальне дозволяє ввести поняття віртуалізації як процесу заміщення інституціоналізованих практик симуляції. Термін «віртуалізація» адекватний феномен, що описує як постмодернізм і розречевлення, але постає більш евристичним, ніж два останні концепти, оскільки відкриває перспективу концептуалізації не «кінця» чи зникнен-

ня попередніх суспільств і культур, а процес формування нового. Віртуальним є простір масмедіа, медіа в якості медіа проявляється тоді, коли набуває форми мас, створює середовище тотальної комунікації, оволодіває масами, стає масовим, створює масове суспільство. Іманентно якість масмедіа не лише створювати щось окрім того, що повідомляється, але і своє власне послання. В сумі всіх медій ми отримуємо субмедіареальність, яка стає справжньою реальністю, коли звільняється місце для нової актуальності як дійсності дійсного: смак продуктів, якість води, повітря, пейзажу, чим треба насолоджуватись.

**ЗАМІСТЬ РЕАЛЬНОСТІ —  
ВИДОВИЩЕ  
(ЛИЦЕ, ЛИК, ЛИЧИНА  
ЛЮДИНИ ТЕЛЕМАТИЧНОЇ)**







## 2. 1. Роль як личина людини соціальної

С аме поняття «личина» може бути витлумаченим як така, що личить, відповідає суті особи, її статусу, місцю в суспільстві, є частиною життєвого проекту в намаганні реалізувати свою соціальну сутність. Російською мовою «личность» і є та личина, яка маркує людську соціальність. Оскільки за допомогою цієї личини особа і є впізнаваною у соціальній взаємодії, соціальна роль і є тим знаком, яким людина стверджує свою соціальну сутність, а лише у цій сутності вона здатна подолати відчуження. Третій том «Історії сексуальності» М. Фуко називається «Турбота про себе». М. Фуко веде мову про стилістику існування як про принцип «вивчення тих форм, через які людина виявляє себе, себе винаходить, забуває чи заперечує у своїй участі живої і смертної істоти» [119, 387]. Це — наскрізна ідея, вузол, перетин силових ліній філософії М. Фуко, якому потрібно було вияснити ті форми і модальності ставлення до себе, за посередністю яких індивід конститує і визнає себе як суб'єкт. Вивчення ігр істини по відношенню індивіда до самого себе, а також конституювання себе як суб'єкта, має полем дослідження те, що можна було б назвати історією людини бажаною» [119, 275].

Перебуваючи в пошуку себе, здійснюючи операцію самопізнання, особа визнає їх необхідність як турботу про себе. Самопізнання забезпечує індивідуальне існування, воно і стало, як підкреслює Е. Кассіер [56], центральною темою всієї філософії: «Людина може лише прийняти умови свого власного життя. Людина живе віднині не тільки в фізичному, але і в символічно-

му універсумі. Мова, міф, мистецтво, релігія — частина цього універсуму, ті різні нитки, з яких спілітається символічна сітка, заплутана тканина людського досвіду... не можна нічого бачити і знати без втручання цього штучного посередника» [56, 471]. До таких символів відноситься рольова реальність, яка може бути ключем у пізнанні природи людини і в самопізнанні. Наголос робиться на тих екзистенціальних параметрах буття людини, які співмірні реальному буттю, що не прагне до кантівського імперативу чи екзистенціального пафосу месії у творенні власного рольового простору, але бажає самореалізації і самоздійснення.

Спектр підходів до його аналізу досить широкий — аж до використання східних психотехнік. Досвід же кожного, обмежений і в розмірах даних йому здібностей, і в складі першопочатково доступних йому змістів, де кожна людина має завдання плекати і поглиблювати свої здібності і предметно перевіряти, примножувати свої життєві змісти. Рефлексія, звернена на себе, постійна супутниця мислячої людини, хоча і детермінована факторами зовнішнього порядку. В цих межах факти відкривають для роздуму прірву можливостей, спонукають свідомо чи підсвідомо прийняти рішення, зосередитись на певних можливостях і знехтувати рештою.

У такій редакції велику роль відіграють психологічні механізми людини, вони впливають на формування образів, забезпечують їх стійкість як спонукальних мотивів і дають можливість детально проаналізувати образи-ролі, як підсвідоме прагнення особи до компенсації чи можливості самореалізації. Індивід намагається ідентифікувати себе з роллю, яка бажана для нього і допомагає знайти бажаний статус, вдягає відповідну маску, якою хоче бути представлений іншим. К. Г. Юнг зазначає, що в уявленнях людей, незалежно від того, чи йде мова про міф, вірування, захоплення, так само, як і в сновидіннях, фантазіях людей безвідносно до того, коли, в яких конкретних обставинах ці мислеобрази виникли, можна віднайти певну спільну основу, оскільки людство ніби багаторазово програє одні і ті ж сюжети, які постійно відроджуються в нових умовах, хоча з'явилися ще в прадавні часи. Це ті архетипи, які відображають досвід психологічного життя людства. Серед цих образів є і образи-ролі подібні Христу, Будді як архетипові, тобто вічні. Але ці образи по-різному можна загнuzдати в кожній конкретно-історичній та культурній ситуації. Як шаблони поведінки і уявлень людини,

вони є характеристикою її екзистенціального світу, його імпульсивною складовою, яка повинна знайти вихід в рольовій діяльності [135, 54—63, 131—193].

Головним завданням розуміння людської природи є віднайдення витоків, тобто таких феноменів, на основі яких організується рольова реальність. Методологія ця досить невизначена, але певні правила все ж можна вивести: не довіряти тому в рольовій реальності, що не може бути фіксованим безпосередньо; не поєднувати розрізнених ролей в сумнівні цілісні рольові структури, пам'ятаючи, що в досліджуваному феномені рольової реальності є неусвідомлювані, приховувані мотиви рольової дії і рольового образу. Нерозчленована цілісність рольової реальності як феномена — ось засновок для дослідження образу-ролі, який іманентно входить в цю рольову реальність. Образи-ролі це поняття-образи, що завжди зберігають в собі елемент наочності та самоочевидності, тобто в них немає соціологічної і психологічної визначеності, але в той же час вони сприймаються безпосередньо, наочно і саме це виражає їх специфіку. Ролі-образи виступають засобом феноменологічного аналізу. Наприклад, коли Я на власному досвіді, нехай в уяві, переживає певну рольову дію, пов'язану з уявленням про певну роль (наприклад, ігри, коли б директором був Я), то в його досвіді можна віднайти антропологічну універсалію, що складає реальність образу директора в нашому соціумі і нашій культурі. Коли Я не директор і це лише формальна можливість, то в уявній ролі образ директора є відстороненим, а тому позбавленим характерних для виконавців цих ролей, тобто справжніх директорів, замовчувань про нормальне, повсякденне, що зв'язане з їх реальною діяльністю і що вони сприймають як саме по собі зрозуміле і не варте особливої уваги.

Рольове експериментування може відбуватись на соціальному, міжособовому, екзистенціально-біографічному рівні. Певному вибору сприяють обставини: оцінка мети, потреб, можливих наслідків, втрат і винагород. Визначення пріоритетних цінностей не вимагає особливих зусиль, але узгодження власних дій відповідно до обраних цінностей іноді вимагає не лише зусиль, а й мужності. Вчинки і роль, в яких знаходить вираз людське життя, не лише розрізняються залежно від типу суспільства, часу, але залежать від здатності людини здійснювати вищі ментальні функції. Різні типи людей, спрямовані на виконання неоднако-

вих ролей, різною є і мотивація в рольовій діяльності: одні шукають самореалізації в приватних ролях, інші обов'язково хочуть стати символом нації. Наміри виступають лише бажанням, що стало активним: воно виникає тоді, коли в результаті оцінки будь-чого виникає прагнення зробити кроки, щоб отримати це щось. Подібні «кроки» складають більшу частину щоденної життєдіяльності: це цілеспрямовані пошуки, досягнення, обумовлені звичайними повсякденними діями. Бажання провокує рольову дію, а отриманий результат підтверджує правильність вибору. Коли наші зусилля не приносять результату чи обходяться нам занадто дорого, ми, в кінцевому підсумку, схилиємось до його перегляду [67].

Дж. Лакс, ведучи мову «Про плюралізм людської природи», застерігає: «Ми повинні знати, що наші думки, наші розрізнення і навіть терміни нашої рефлексії ведуть умовне життя і, можливо, потребують зміни. В багатьох галузях думки ми користуємося безмежною гнучкістю і безмежною здатністю пристосовувати наші ідеї до нашої мети» [67, 111]. В житті ж частіше буває не так, як у високій теорії, тут можна схвалювати краще, а слідувати за гіршим, в силу того, що за краще треба боротись, його треба утверджувати. Сьогодні найбільш розповсюдженим в суспільстві є феномен акразії. Щоб жити власну самовпевненість, людина навчилася витісненню небажаного власного образу, адже бути наодинці з собою справедливим, значить бути мужнім, як всяка мужність — це особливий порух душі і вдається він далеко не кожному. Набагато «рентабельніше» «вдягнути» відповідну маску, зображати, а не жити в ролі.

Тенденція до самообґрунтування індивідуальності, спрямована на самовизначення та самовираз, завжди мала місце в історії людської культури. Дж. Пікоделла Мірандола в «Промові про гідність людини» проголосив людину творцем самого себе в тому образі, якому надає перевагу [29, 111—114]. Та треба не забувати, що це епоха Відродження з її намаганням розглядати буття як заданість, а норми як цінності, де уявлення про людину зведене до спільного знаменника суб'єкт-об'єктних відносин. Це уявлення, яке є чимось обов'язковим, загальним у формі одиночного, яке саме себе визначає і ніколи не може бути визначеним до кінця. Як суб'єкт, воно кожного разу виявляється більшим за себе як об'єкт і в кожній ролі заново об'єктивує себе, своє зростаюче буття, не вичерпуючись ним. Таким є: Платон в «Діалогах»,

Марк Аврелій в «До самого себе», Теофаст в «Характеристиках», Мішель Монтень в «Дослідах».

Підсумовуючи подібні пошуки, екзистенціалізм визнав цей шлях таким, що не має кінця. Це своєрідний рух думки, де кінець співпадає з початком, людина, виходячи з себе, приходять до витоків, оскільки вона не тотожна навіть сама собі. Творячи власний образ, особа сама себе визначає і приходять до висновку, що не може цього зробити, оскільки кожна мить буття знову об'єктивує змінене буття, не вичерпуючись ним. Саме тому, що особа, позбавлена вічних підстав, стала набувати їх в досвіді самообґрунтування, вона не перетворилась в щось самототожне, а, навпаки, відкрила для себе нове джерело саморозвитку. І символи-ролі, подібні до Отелло, Гобсека, Плюшкіна і т.ін., виступають не як самосуцї цінності і гранично широкі поняття, до яких можна звести особу, а як окремі моменти у самовизначенні тієї цілісності, яка ніколи не буває тотожною собі і раз по раз виходить за власні межі, вони — частковості на тлі того всеохоплюючого Я, яке утворює і вихідний пункт, і кінцеву мету самообґрунтування. Ці ролі перетворюються на взнавані маски, які може «вдягати» актор, граючи ці ролі, а може і пересічна людина у своїх життєвих обставинах відтворювати цей образ: чи то намагаючись бути взнаваною саме у цьому образі, а іноді з метою «сховати» за маскою своє ество. Можливо образ-роль не прямо, а по дотичній шукає підходи до самовиразу, підкреслюючи свою незавершеність, оскільки по суті не може бути завершеною і тому створює часткові ролі-символи, ролі-образи, щоб зрозуміти власні межі, віднайти свою безмежну можливість.

У цьому пошуку себе «є люди, які ніби вироблені машиною, на заводі, випущені на світ Божий цілими однорідними серіями, а є і інші, ніби ручної роботи», як охарактеризував З.Гіппіус Георгій Адамович. Сьогодні однотипними серіями ліплять образи за допомогою іміджмейкерів та масмедіа. Сконструйовані ними ролі-ідоли повинні відповідати певному набору значень, насправді вони є масками, які в залежності від «рес-тру» престижності, приміряються тими, хто бажає потрапити в коло однодумців чи набути бажаного статусу. Та більшість образів — це образи індустрії культури, які творяться іміджмейкерами та засобами масової інформації (секс-символи, топ-моделі, рок-зірки). Ось, наприклад, як подається образ Патрісії Каас: «Її імідж сьогодні являє собою гримучий коктейль з Мерилін

Монро, Марлен Дітріх, Мадонни і когось іще. Обмаль її самої». Саме програвання цих ролей-образів як зразків є пошуком себе, зазначає автор замітки. Насправді це нічого спільного з пошуком себе не має, оскільки врешті, вона — звичайна: в музеї не ходить, класичну музику не слухає, книжок, газет, журналів, за винятком модних, не читає. Справа не в Патрісії Каас, а в тому, що роль-символ виступає регулятором життя до такого ступеню, що особа готова пожертвувати собою, щоб догодити символу, який має самостійну політичну, культурну чи іншу значущість. Це приносить дивіденди: П. Каас, ще досить молода, а — мультимільонерша.

І це не невинні забави. Дійсно, проблема людського капіталу і механізм його відтворення — необхідна умова життєздатності суспільства. Людина звертається до престижних ролей-образів не лише в пошуках власної ідентичності, а прагнучи взамін отримати кар'єру, престиж, грошову винагороду. Це не стільки образи-ролі, скільки ролі-ідоли, які є емоційним фоном для смислової орієнтації в рольовій реальності, насправді це соціальні маски, які руйнують людину зсередини, позбавляючи сегментів, а то й цілого, екзистенційної сутності. Намагання зробити свій «по-сильний внесок» в «американську мрію» про можливість зробити себе, за тими ж таки конвеєрними технологіями, де найзначніше — інформація про модний образ цього сезону. І саме ці образи-ідоли утворюють життєву ситуацію, яку В. Франкл називає ускладненням виявлення смислу і означає терміном екзистенційної фрустрації як симптому нашого часу, який кидає виклик психіатрії. Предмети уяви, ролі-образи, включаючись в потік буття, втрачають самозначущість, стають предметом тиску в рольовій реальності, яка не є автентичною особою, а заставляє її бути протоїстичною особою, як міфічний герой на потребу ситуації «вдягати і знімати» маски. Але на відміну, скажімо, декартівського «параду масок», які приховували їх носія від суспільного осуду «вишинання» себе з метою стати об'єктом уваги.

Історія знає й інші періоди інтелектуальної моди на змодельоване життя, коли особа живе життям, запозиченим з героя: Павки Корчагіна, Зої Космодем'янської в недавні часи, коли «я себе під Леніним уявляю, щоб пливати в революцію далі». Та це не винахід комуністів. «Байронічні герої», «вертерівські страждання», набір значень «дам бальзаківського віку» були і в більш далекі часи. Так, на початку ХХ століття в модних салонах Пе-

тербурга символісти займались не лише конструюванням текстів і творів мистецтв, а й творенням власного образу. М.Гумільов — яскравий тип *homo ludens*: «для нього війна була грою — веселою грою, де ставкою було життя. За більшовиків він із захопленням організовував змову серед матросів. Заарештований, він спокійно оголосив себе монархістом і непримиренним ворогом більшовизму. Безперечно, що і на розстріл він вийшов зовсім спокійним — це входило в правила гри» [31, 154]. Це і є та гра духу (Й. Гейзинґа) як апологія чистого героїзму, яка для *homo ludens* вища за героїзм ідейний.

Щоб протистояти процесу, де вищою цінністю виступає не людина в її автентичній визначеності і унікальності зі всіма її душевними поривами і намаганнями віднайти власний шлях і створити власний образ, потрібна робота власної душі та інтелекту, багаторічна праця з пошуку себе. Але як поєднати цю загальнозначущість образу-ролі з приватним обличчям особи, образом, який належить лише їй і не може бути відчужений, бо є приватною власністю особи і утверджує власне право входити у світ усталених цінностей, демонструючи їх співвідносність з символом. Предмети уяви включаються в потік буття, позбавляючись самозначущості, самотиску, виявляють свою причетність до рольової діяльності, яка їх творить, виражається в них, демонструючи власну невиразність, непідробність невідчужуваного, тут і зараз здійснюваного буття. Основним виступає та культурна благосторонність, яка дозволяє центрувати у власному досвіді все розмаїття знання, культури, житейську мудрість, вибудовувати з них власний світ і власний образ в безпосередньо переживану і споглядану реальність. І тут можливо й треба бути схожою на Мерилін Монро, щоб почати, на Марлен Дітріх, щоб перевести дух, але врешті-решт доведеться скористатись законом свободи дія власного образу, який підлягає втіленню.

Без рольової діяльності будь-яка соціальна роль перетворюється на чистий символ, чисте означувальне, це робота свідомості, яка намагається допомогти людині означити власний статус. Саме тут стирається розрізнення між емпіричною та метасоціологією. За допомогою символу-ролі емпіризм, який пов'язується з метафізичним суб'єктом, робить доступним глибинний досвід самосвідомості. Метааналіз зосереджується на символах, символічних відносинах рольового досвіду, а в конкретній соціології такого символічного акценту може не бути. Ролі-символи пов'язані



з підвищеним інтересом до символічних, смислових вимірів соціальних утворень, які актуальні для сучасного гуманітарного знання. Сітку символічних взаємодій можна визначити не лише за цінностями і нормами, а й уявними соціальними ролями.

У цьому плані образи-ролі тотожні жанрам самопізнання, до яких відносять щоденники, сповіді, автобіографії. Всі ці жанри — предмет теоретичного осмислення у нашій філософській, і у зарубіжній літературі. Оскільки образи-ролі завжди включені в конкретний культурний контекст, їх можна розглядати як осмислення проблем культури, її духу та символів. Сучасна філософська ідея, утверджуючи пріоритет існування над сущим, зберігаючи послідовність власної логіки, розгортається як модули цього існування, як екзистенціали, що свідомо використовують поетичну образність. Якщо Платон протиставив себе вимислам поетів, то для Гайдегера мислити — значить бути поетом. образи-ролі, ролі-символи: «Дон Жуан», «Авраам» К'еркегора, «Діоніс», «Заратустра», «Парад Масок» Ніцше, «Сізіф» Камю, «Орфей» Маркузе — це унікальні образи-символи, де суще стає притаманним людині, яка влилась в контекст конкретного рольового досвіду. Саме рольова багатогранність дозволяє особі центрувати в своєму особистому досвіді все різноманіття контактів зі світом.

Багатомірність рольової реальності передбачає не стирання, а загострення граней, в яких втілено рольовий досвід, з метою відтворити багатомірність людського буття у всьому обсязі, залишаючи поза увагою його ідеальну оцінку, в якій послідовно чергуються обов'язкові зразки. Осмислення людини як суспільної істоти в рольовому бутті дає знання об'єктивних умов людського існування, вказує на онтологічну сутність людини, що має відсторонену, надіндивідуальну форму. Роль може виступати засобом творення людиною самої себе, інструментом самопізнання, істиною про самого себе, оскільки людина більше і глибше самої себе. Творячи образи-ролі на підставі екзистенційного досвіду, особа намагається зрозуміти себе, гостро переживає власне Я, свою унікальність, що визначається внутрішнім світом, який співвідноситься не зі світом, космосом чи суспільством, а з досконалою, довершеною особою, яка включає в себе це Я, підіймаючись до рівня цінностей в їх особистості і інакшості, тим самим стверджуючи самоцінність індивідуальності.

Зіставлення соціальної ролі і людини, як її виконавця, скла-



дають вістря концепції визначуваності рольової реальності. Це один із спектрів людської свідомості, яка виводить призначення людини із сенсів індивідуального існування, яке виявляється не менш цінним, ніж існування суспільства з його соціально-статусною визначеністю людської діяльності. Адже не лише людина — осереддя інтересів і ідей суспільства, й суспільство визначається нею, суспільству потрібна людина з її індивідуальністю. Цей діалог суспільства і особи, досить своєрідний, в ньому є певний підтекст, адже Я людини не монолітне, воно кожного разу розпадається на різні Я в різних ролях, які також беруть участь у діалозі, перетворюючи його на полілог. Якщо мова йде про пізнання ролі, то в ньому великого значення набуває інтуїція. При творенні ролі-образу переважає підсвідоме, яке поєднує раціональне і емоційне, переживання і рефлексію.

Образи-ролі з їх екзистенційною домінантою дозволяють фіксувати рух і розвиток внутрішнього Я, яке пізнає себе не лише відсторонено і раціонально, але й через відчуття, проживання, поєднуючи всі стани і моменти історії душі через саморозкриття у виконуваних ролях та тих ідеальних утвореннях, що передували рольовій дії. Не випадково екзистенціалізм намагався і намагається проникнути в час. Якщо Я чекає чогось певного від ролі, яку обирає, тоді і роль-образ переконує людину, що це саме те, що «підходить». Наприклад, людина мріє зробити кар'єру чи бачить себе «видатним діячем сучасності», другим Буддою, Моцартом чи Наполеоном. Малюючи собі ці ролі-образи, вона повинна переконати себе, що здатна виконувати цю роль, що має необхідні для цього риси, талант і вміння, здатна втілити цей образ в реальність. Цей образ вона нестиме в собі з самооцінками, що відповідають системі цінностей, втілених у образі. Під впливом самоспостереження у деякому інтервалі часу відбувається реконструкція і аналіз образу-ролі, його вдосконалення, цей образ набуває нових рис, відкидається застаріле. Актуалізація не обов'язкова, її може і не бути.

З когнітивного погляду роль-образ не повинен асоціюватися з рольовою дією, для цього досить мислеобразу, це лише очікування ролі, яке створює передумови, когнітивну модель когнітивної рольової дії, наприклад, Я мріє стати Цицероном, Лобановським, Ротару чи Мадонною. Якщо особі здається, що роль ось-ось близько: змінюються рольові очікування, мобілізуються емоції, інтелектуальні та вольові зусилля. Отримавши бажану

роль, особа з піднесенням береться за її виконання. На підставі когнітивного досвіду переконає себе, засуджує чи вдовольняється, залежно від результату актуалізації ролі. Але вступаючи у рольову взаємодію, актуалізуючи роль-образ, особа із світу цінностей, якими вона керувалась, обираючи роль, переходить в стан унормованості. Нормативність є основним аспектом рольової дії, це дія в термінах норм, які схематизують дію, в ній опрідметнено досвід реального діяння. Норми — це рекомендації соціуму, виконання яких є обов'язковими для виконавця ролі. Закиди як «від тебе чекали...», «не виправдав надії...», «ми не помилялись» — це очікувана форма рольової поведінки у певній ситуації, яка визначається соціальним статусом та взятою на себе соціальною роллю. І якщо роль-образ несе в собі якості ідеалу у екзистенціальному вимірі, то актуалізовані ролі є нормованим ідеалом чи ідеал — нормою ролі («ідеальний сім'янин», «довершена особистість», «Міс Європа» і т. ін.). Процес соціальної дії і взаємодії є асиміляцією в суспільстві відповідно до його унормувань. Ці норми, входячи у внутрішній екзистенціальний світ особи, стають цінностями і втрачають характеристики норм, діючи за логікою цінностей, вмонтовуючись в ієрархію цінностей, де колишня норма виражає самооцінку. На відміну від норм, цінності детермінують поведінку, тоді як норми дозволяють чи забороняють певні дії.

Таким чином, екзистенціальний вимір рольової реальності передбачає певний набір почуттів, емоцій, котрі очікуються при формуванні образу-ролі, сюди входять оцінки, самооцінки, самопостереження, рефлексивні образи. На відміну від міри рольової реальності як розробленої суспільством системи норм-вимог до носія ролі як образу соціально прийнятого (роль матері, роль президента і т. ін.), бажана роль поєднує власну самооцінку з оцінками інших, які довіряють виконавцю, впевнені у його можливостях. Внутрішня реальність людини не тільки повинна бути адекватною зовнішній, вона повинна бути правдивою. Втрата правди для людини — це втрата самої себе, відвернення від своєї сутності. З цього приводу вражають глибиною роздуми Августина Блаженного: «Чи не тому, що істину так люблять, що, люблячи щось інше, люди хочуть щоб те, що вони люблять, виявилось істиною? І оскільки вони не хочуть бути ошуканими, то і не хочуть, щоб їх викрили в тому, що вони обманюють себе. Тобто, вони ненавидять істину з любові до того, що вони вважають істиною» [2, 164].

Це загальне в формі одиничного саме визначає себе, і які б ролі не обирала чи приміряла особа на себе, вона не може бути визначеною до кінця. Як суб'єкт вона повсякчас визначається роллю як об'єкта і в кожен момент знову об'єктивує своє зростаюче буття, не обмежуючись ним. Пошук власного образу чи власної ролі — шлях, що не має кінця, це колообіг думки, де кінець співпадає з початком, людина виходить з себе і приходиться до себе, до витоків — до власного образу, оскільки не є рівною самій собі. Саме тому, що особа сама визначає себе і шукає роль-образ, вона ніколи не може бути визначеною. Позбавлена всіляких вічних підстав, набуває їх у досвіді самообґрунтування, відкриваючи для себе нове джерело саморозвитку.

Відповідальність за вибір, як твердить Е. Левінас, зв'язана з індивідуацією, де ролі-образи утворюють смислове поле, в якому концентрується відповідальність за буття. Міра і межа відповідальності залежить від ролі: президент, міністр, податковий інспектор, міліціонер — це різні ролі з різною мірою відповідальності. І, скориставшись принципом відповідальності, можна ієрархізувати ролі від відповідальності за світ в цілому, за все у ньому, до відповідальності перед собою і Іншим, тим, хто поряд.

Історія цієї людини, бажаної, є історією того, що може бути аналізом ігр істини, через які буття історично конститує себе як досвід, тобто те, що дає можливість мислити своє власне буття, коли воно сприймає себе у різних ролях, актуалізуючи різні рольові реальності. Власне турбота про себе М. Фуко — це спроба знайти софійний вимір філософії, коли філософія постає як мудрість життя у різних вимірах духовності. Духовністю пронизані пошуки античних філософів, духовність як аскеза, зречення, погляд в середину себе А. Блаженого, блукання лабіринтами душі Б. Паскаля [2], зміна буття Новим часом, який дорогою ціною заплатив за осягнення істини. Турбота про себе означає спосіб самореалізації людини. Ставлення до себе постає як завдання самореалізації. Така функція входить в життєвий світ людини, в її повсякденне існування. Самореалізація особи збігається з соціальною практикою, з історією.

Це є той «ефект реальності» (Р. Барт), коли «зовнішнє прослизає всередину мене» [6, 26] як конотативний знак і займає певне особливе місце в референційному ряді. Тоді рольова реальність уявляється як предикативна за своєю суттю в ситуації, коли особа «бере» на себе роль чи маску. Вона розуміє, що їй вказують на

ті трансформації, що з нею відбудуться. Саме названі вище образи є референційними в рольовій реальності. Але коли ці ролі-знаки включаються у певний контекст: соціальний, історичний, коли пересічні люди претендують на уособлення донжуанства чи донкіхотства, то «...знак розщиплюється в ім'я відновлення у всій його повноті референта» або навпаки «спустошується, відтісняючи його предмет все далі, аж до радикального перегляду... зображення» [6, 400]. Така ситуація дозволяє «самому вступити в гру означаючих», де на рівні історичного дискурсу одночасно розгортаються різноманітні коди, які не відразу «піддаються систематизації, а точніше найменуванню...». Тому мабуть ці образи присутні у культурі різних народів. Р. Барт згадує, що Жан Пом'є ще у XVII сторіччі висував плідну ідею вивчення характерних метафор епохи [6, 408]. Дозволимо собі запропонувати ідею вивчення характерних для епохи соціальних ролей з їх історичними смислами. Це дасть можливість, по-перше, почати аналіз з відомого коду (рольової реальності), по-друге, скористатись роллю, як «невичерпно-безкінечним» символом з його евристичним потенціалом аналізу атрибутивних характеристик рольової реальності як історичного утворення.

Сьогодні — це людина періоду, «переживання досвіду випадковості» [85, 22], більше не виводить характеристики і рушійні сили історії з якогось надприродного джерела і не зв'язує їх з людською природою, якій властиві істина і справедливість як атрибутивні характеристики. Тому будь-яка альтернатива минулого не життєздатна для людини сьогодення. Вона програє нові ролі: це вже не святий, наближений до Бога лик (М. Кузанський), не Прометей, який кидає виклик долі, не диявол Мефістофель, який руйнує вічний порядок. Вона — пересічна людина, кінчна людина, яка у своєму визнанні того, що світ є випадковістю, усвідомлює нетривкість, ненадійність власного життя. Цю ситуацію «абсурдної людини» А. Камю вбачає поза зв'язком з історичними умовами. Мабуть тому «Батай поставив не на метафізику, а на історію, — зазначає Ж.-П. Сартр — щось відбулось з людиною, щось не доведене, і не усталене, і неналагоджуване, тому щось історичне: падіння і спокутування. Батай... зберіг з християнства глибинний смисл історичності. Він говорить про долю людини, а не її природу: людина — це не природа, це драма» [110, 18]. І ролі — не втілення божественної визначеності, а результат «свободи волі» людини як «випадку» недетермінованого світу.

Це ситуація, коли всі інтереси розуму — спекулятивні і практичні у пізнанні своєї людськості зосередились у власному внутрішньому досвіді. І знову людина опинилась у зачудуванні перед собою (Августин), тільки вже в ситуації «Смерті Бога». Вона — реальність, яка ілюзорна, єдність, яка розпадається на множини. Самість «складено з частин, і такою — як результат непередбаченого випадку — вона входить в універсум, входить як воля до автономності» [120, 26]. Таке «Я не боїться соціальних ролей, воно потребує їх для самоздійснення. І нічого заперечувати мені, що Я розривається на шматки, на миттеві, час внутрішнього досвіду не миттєвий» [110, 28]. Яку ж позицію повинна зайняти людина перед лицем випадкового світу. Саме на це спрямована філософія історії екзистенціалізму. Найбільш адекватно цю ситуацію випадковості людини в історії означив екзистенціалізм М. Мерло-Понті. Мерло-Понті був впевнений, що для того, щоб залишитись конкретною, філософія людини у світі необхідна не як філософія, пояснююча людину за допомогою Бога чи Буття, і не як філософія, у якій людина є власним поясненням, а як філософія, в якій «пояснювальні» принципи змішались з тим, що не може бути цілком поясненим. Випадкова людина не пояснювана, але не є і цілковитою таємницею, вона — поєднання першого і другого і, як наслідок, ніколи не може бути визначеною з погляду певної мети.

Пояснення світу, в якому живе така людина «починається з усвідомлення випадковості і є неперервною констатацією дивного поєднання факту і смислу мене і Іншого... Пояснення цього стану неможливі, бо... вони руйнують цю суміш, з якої ми утворені, і роблять нас незрозумілими для самих себе» [85, 25]. Такий погляд намагається подолати розрізнені абсолюти минулих поколінь, «неба принципів» і «землі людського існування» і утвердити невіддільність усвідомлення людських цінностей від тих інфраструктур, які їх підтримують. На думку М. Мерло-Понті, гуманізм сьогодення базується не на протиставленні людини її розумові, мові, тілу, а цінностей — фактам, він потребує розгляду людського життя як «цілком духовного, де тілесне — завжди ґрунтоване на тілі і завжди, навіть у своїх плотських проявах, зумовлене міжособовим стосунком» [85, 7]. Усвідомлення людської обмеженості і прагнення до єдності, яке знаходиться в основі багатомірності життя і мислення, ось у чому пафос концепції Мерло-Понті стосовно сучасної людини.

На фоні такої ситуації в пізнанні людської суб'єктивності інтерпретація соціальних ролей як форм соціальної дії і «внутрішнього досвіду» формує дві можливі позиції і дві політики. Формалістську, яка виходить з трансцендентного, як всезагальних форм, вирваних з історії в семіотичних субстанційних ролях і статусах абстрактних машин, якими їх пропонує людська історія. Наприклад, «абстрактні логоси» (Ф. Гваттарі), які емігрують з фізичного і біологічного світу, і не перестають «творити» світ реальний, диференціюючи і структуруючи його в результаті реальних рольових взаємодій. І такі, що реалізуються не в просторі чистої логіки, а через випадковість, вони ніколи не звільняються від простої комбінаторності, завжди містять в собі порядок, який не зводиться до формального опису складових. Тут ми маємо постнекласичний проект мови, який перетворює текст в «ризому» як невпорядковане поєднання семіотичних ланок будь-якої природи. Це відкриває можливості ре-інтерпретації історичних типів рольового діалогічним методом постановки питань, які не могла ставити породжена рольовою дією минувшина. Це буде розширення «простору» рольової реальності як історичного досвіду буття у ролі. Сьогодні ми можемо поставити історії ті питання, які історія і культура минулого не ставила і не могла ставити. Це розкриває новий зміст минулої історії, невидимий для неї тоді, і може виконувати різні функції, а не лише задовольняти науковий і пізнавальний інтерес.

Так, наприклад, сьогодні досить популярними є ігри у Середньовіччя. Сценарії цих рольових ігор складаються за сюжетами історичного Середньовіччя, залучаючи в орбіту рольового руху тисячі молодих людей, існують комп'ютерні варіанти подібних ігор. Це та рольова реальність, батьком якої є Дж. Р. Толкієн, яка як наркотик допомагає молоді позбутись стресів і уникнути жорстокої реальності повсякдення з його бездуховністю і прагматизмом, відійти світ ілюзій. Є різні оцінки цього явища: від самих пієтичних до звинувачень в «одурманенні молоді», «відволіканні її від реального життя». І з усіма оцінками можна погодитись, справа не в суті, а в мотивації. На нашу думку, це своєрідний протест проти бездуховного життя, особливо з боку духовно розвиненої частини молоді, адже даремно саме Середньовіччя стало об'єктом інтересу в рольових іграх. Це не лише повнота пізнання реальності минулого, а й пошук нової духовності і співпричетності до загальнолюдської аури духовно-

го саме в тих точках історії, де ця напруга була більш відчутною. Вона і стала предметом «ігрового діалогу». Таким чином, ми можемо діагностувати: чого хоче наша молодь, адже недаремне саме образ Середньовіччя, створений оксфордським професором Дж. Р. Толкієном, захопив молодих людей.

Соціальні ролі тут виступають як мова, якою спілкуються дві реальності, «два образи віри», дві форми духовності — наша і середньовічна. Ця мова гри має свій простір, свої правила конституювання рольової реальності як багаторівневого феномену з ролями-символами. Читаючи цю реальність, осучаснену і таку привабливу для молодих, ми повинні зрозуміти, що потрібно їм від Середньовіччя, але якщо це діалог, то і Середньовіччю від нас. Деякі дослідники пов'язують ці ігри з соціальною адаптацією молоді. З цим можна погодитись, але чи не є така адаптація втечею від нашого реального соціуму, від соціальної запрограмованості (чи кодованості, висловлюючись мовою постмодерноорієнтованої філософії) особи, а можливо це — отриманий у спадок «архетип» чи результат спостережливості в ситуації тотальності гри: вдома, в гостях, по телевізору в передачах: «Я — сама», «Акули пера» і т. ін., в театрі, у повсякденні («на суд глядача») чи перед виборцями (перед електоратом, як висловлюються депутати). Це в дусі часу, а можливо це і є «душа нашого часу». Просто кожен шукає свою «сцену» і своїх «глядачів». Це і є та реальність, яка «працює» всередині і виходить назовні, маючи обидва контексти як «мови» рольової репрезентації особи, трансляції досвіду буття у ролі як реконструкція і конструювання смислу соціального буття. Мистецтво існування в ролі — це і є та турбота про себе, з метою прожити власне життя, а не запозичене з модного образу. Зрештою, роль чи маска визначає не лише особа, а й контекст, наприклад, «суспільство спектаклю» (Гі Дебор) вимагає симуляції соціальності і «вдягання» масок.



## 2. 2. «Гра масками» у символічному обміні суспільства спектаклю

У сучасній ситуації особа змушена увесь час змінювати маски у соціокультурних комунікаціях. Сьогодні поняття маски використовують у різних контекстах і значеннях, до того ж засоби масової комунікації продукують сценарії успішного життя з відповідним «парадом масок», які є досить звабливими для людини і вона намагається «приміряти» їх на себе. Особа, вдягаючи маску, приймає ті образи — ролі, які їй вигідні. Стає турботливим батьком, відданим другом, звабливою коханкою, сірою мишкою чи «сірою міллю». У різних ситуаціях людина обирає: стати безликим фрагментом цілого чи «нехай світ прогнеться під мене, як співала модна у минулому група «Машина часу». Можна сказати, що маска знаходиться в області бінарних опозицій: істина — брехня, видиме — невидиме, імманентне — трансцендентальне. У словнику Даля: «маска — в прямому і переносному значенні — личина».

За Клодом Леві — Строссом, маска є поверхова, тимчасова зміна внутрішнього чи зовнішнього образу людини, зумовлена її мотивами і потребами, а також комунікативними запитами та очікуваннями. Розрізняються «зовнішня» і «внутрішня» маски: «зовнішня маска» — ситуативна зміна зовнішнього образу людини за допомогою візуальних засобів, а «внутрішня маска» — тимчасова зміна «Я» з трансформацією моделі поведінки «зсередини», на рівні мотивації поведінкової моделі маскою. «Зовнішня» і «внутрішня» маски взаємопов'язані — обидва феномени представляють використання людиною символічних утворень, беруть участь у розв'язанні питань самоідентифікації і комунікації». Розвиток зовнішньої маски пройшов ряд етапів. Так, маска була обов'язковим атрибутом ключових ритуальних практик. Маска служила засобом невербальної комунікації, ефективно діючим на емоційно — чуттєвому рівні, ставала інструментом самовизначення людини.

Першою формою ідентичності стали тотемні маски, які не тільки означали тотемічного предка в ритуально обрядовій діяльності, але й були символічною формою осмислення своєї рольової реальності. В ритуалах ініціації маска виступала у вигляді запису соціального коду на тілі ініційованого як культур-



на оболонка, що вписує біологічну істоту у соціальну, по суті, спільноту з певними рольовими розподілами, виникає як засіб закріплення існуючого порядку і стратифікації, вказує на інтенцію первісних людей з хаосу структурувати порядок, який у часи перших натурфілософських шкіл Античності поіменували космосом. Як сакральний об'єкт, маска уособлює межу між природним і надприродним, сакральним і профанним, вона вказує на зв'язок з потойбічним світом, зв'язує обидва світи у ритуальній дії. На небіжчиків вдягали маски, щоб на шляху у потойбічний світ, коли вони зустрінуться з духами, ті не змогли їм зашкодити.

Видовищність античного світу зробила маску символом подвоєного Я, означила взаємозв'язок маски і виконуваної ролі. На веселих і гомінких ритуалах в честь Діоніса — діонісіях були карнавальні дійства, які супроводжувались маскарадною ходою. Зовнішню маску використовували у середньовічному церемоніалі, де маска акумулювала символіку і знаки «акту віри», виступала інструментом захисту від ворожого середовища. В середні віки відбувся перехід зовнішньої маски з офіційного середовища в народну стихію карнавального дійства. В середньовічній Європі карнавал як театралізована хода з іграми, інсценуваннями, забавами і фейерверками, маскуванням учасників свята надовго увійшов у святкову культуру романських народів. Особлива увага приділялась мистецтву декоративного костюмування. Це приваблювало ще й тим, що до певної межі «приховувало» особу, нівелювало станові розрізнення. Маскування учасників карнавалу, бутафорські елементи одягу, карнавально — видовищна театралізація були своєрідними сеансами колективної психотерапії.

Карнавали полегшували важке життя людей, давали їм перепочинок, можливість забути на мить про сувору реальність жорстокої дійсності з її виснажливою працею, спустошливими епідеміями і війнами, очікуваннями кари небесної за гріхи. Релігійна проповідь не перешкоджала земним радощам. У книжкових мініатюрах тих часів ми бачимо музикантів, гімнастів, канатоходців, паяців, жонглерів, дресувальників, які подорожували від оселі до оселі, своїми масками розважаючи народ. Народна майданна культура пародує церковні таїнства, рицарські турніри, пихатість міської знаті. Карнавал — це спосіб життя, якому на мить усе підвладне. Він має свої символи,

свою мову, свої образи — маски (М. М. Бахтін про карнавальну культуру). Брутальної сутності середньовічного карнавалу намагається позбутися людина Відродження, що є свідченням внутрішніх змін, які у ній відбуваються. На зміну карнавалу приходить маскарад. Люди на маскарад вдягають надзвичайні, просто фантастичні костюми. Маска стає символом маскараду. З'явилась і стала швидко поширюватись комедія *dell' arte*, комедія масок, яка завершила розвиток маскарадної культури, одночасно позначивши зміщення акцентів у рамках цієї культури. Маска з допоміжного атрибута, яким вона була в карнавалі, виражаючи принципово важливу для карнавальної культури ідею оновлення, народження, в маскарадї стала засобом набуття нового образу і нової сутності, стала інструментом і способом приховування справжнього обличчя і істинної сутності, стала засобом обману.

У період з XVIII до XXI століття визначальною функцією маски стає знаково — комунікативна. XVIII століття є своєрідною межею, коли зберігається інерція минулого сприйняття і функціонування образу маски: образ театру, театральності, видовищності, гри, сміху, комічного, тобто, практично усі основні образи масок маскарадної культури. Одночасно формується нова рольова парадигма, зумовлена трансформацією образу маски. Маска як внутрішня складова особи виступає визначальною моделлю, типом поведінки, пристосувальним механізмом, який полегшує адаптацію до швидко змінюваних ситуацій. Саме тому внутрішня маска оцінюється як виключно морально негативна, як обман і фальш. Маска проявляє себе в соціальній ролі, вона завжди присутня у стосунках з Іншим. Театралізація стосунків з Іншим є образом поведінки, який відрізняється від властивого особі, що ставить проблему «справжнього Я» і «маски» у драматургії комунікації. Позитивною для комунікації вважається адекватно обрана маска, що відповідає внутрішньому Я, тотожна Самості. Маска, яка спотворює внутрішнє Я, заважає розумінню і спілкуванню, спотворює ситуацію комунікації і примушує особу пристосовуватись.

Зовнішня маска також нікуди не зникає, а просто змінює свою функцію, саме такі маски перетворюються на екранні образи і їх починають продукувати і транслювати засоби масової інформації. Маска стає не лише театральною, фільмомаскою, техномаскою, а й маскою Модульної людини (Тоффлер А.), яка є своєрідним

запобіжником, що забезпечує людину від саморуйнації. В теоретичний арсенал психологів, соціологів, філософів маска входить як маркер сучасного людського типу. Карнавальна маска присутня на святкових дійствах і набула надзвичайної пишноти у відроджуваних Середньовічних карнавалах сучасною, «елітою багатства», за осьовим принципом Д. Белла. Демонстрацію таких карнавалів ми бачимо на телеекранах, наприклад, в репортажах Катерини Осадчої «Світське життя». Та й саме суспільство поступово перетворюється на театральні підмости, «Ярмарку марнославства» (Теккерей У.) з безкінечним спектаклем, практично, без антрактів.

Автором теорії «суспільство спектаклю» є Гі-Ернест Дебор — «письменник, стратегічний мислитель і авантюрист» — саме так він визначав свої ролі, а ще додавалися: «секретний філософ», «любитель таємниць і змов», «пияк». Найзначніша роль — автор семи книг, серед яких ті, що зробили його знаменитим «Суспільство спектаклю» (1967) і «Коментарі до «Суспільства спектаклю» (1988). Вони поставили Гі Дебора в один ряд з Машаллом Мак-Люеном («До розуміння медіа»), Гербертом Маркузе («Одномірне суспільство»), Жаном Бодріаром («Символічний обмін і смерть»), Жаном — Франсуа Ліотаром («Що таке постмодерн») фундаторами соціології і філософії постмодерну. Він був прихильником давньокитайського автора «Мистецтва війни» Сун Цзи і військового теоретика Клаузевіца, іезуїта Бальтазара Грассіана, а ще Маккіавелі, Гегеля і Маркса.

Соціальні ролі Гі Дебора у травневих подіях 1968 року у Франції — «окультний геній» і «сірий кардинал». З захопленням виконував роль головного ідеолога Інтернаціоналу Ситуаціонізму, який був створений інтелектуалами Європи, Америки і Північної Африки (проіснував з 1957 до 1972 року). Список головних мішеней ситуативного інтелектуального терору, від «жалюгідного нациста» Гайдегера до «нечуваного» Сартра, включав 540 імен. Ситуаціоністи намагалися створити в реальності естетично — політичну ситуацію, здатну порушити усталений плин речей, вони тотально заперечували Структури як такі, розповсюджуючи ці погляди не лише на «вільний світ» і соцтабір, але й на маоїстську утопію, які спокушали «інтелектуалів» Європи. В 1966 році шість студентів — ситуаціоністів очолили самоуправління Страсбургського університету, перетворившись на штаб бунту, у 1968 ситуаціоністські лозунги, плакати, листівки про-

никли в Париж і визначили розвиток подій (згадаймо, лозунг «Структури вийшли на вулицю», «Забороняється забороняти» на стінах Сорбонни).

Найвідомішою методикою Інтернаціоналу був так званий «detournement», використання вже створених культурних об'єктів, які при зміні контексту набували протилежного, деконструктивного смислу. Наприклад, в журналі Інтернаціоналу передруковувались комерційні комікси з сексом і насиллям, а в уста персонажів, які грали означені їм ролі, вкладались революційні лозунги. Чи, наприклад, йшло озвучування стандартного каратистського фільму радикальним дискурсом («Чи може діалектика ламати цеглу?»). До речі, ця практика увійшла в повсякдення сучасної культури настільки, що ми навіть не знаємо її першоджерела.

Ще однією епатажною роллю Дебора було заперечення самого кінематографа. Хоча фільми філософа (чотири короткометражні і два повнометражних фільми) послідовно проводять ідею самозаперечення (із-за власної ілюзорності кінематограф шкідливий як будь-яка соціальна ілюзія) вони мали своїх фанатів. Одним з найвідоміших був друг, меценат і видавець Дебора Жерар Лебович. Лебович до того захоплювався Гі Дебором, що купив спеціально в Парижі кінозал і протягом багатьох років цілодобово демонстрував фільми філософа. Коли 5 березня 1984 року в підземному паркінгу на авеню Фош убили Лебовича чотирма пострілами, практично тоді ж Дебор заборонив демонстрування своїх кінематографічних творів і дозволив це зробити в уже згаданій телепередачі, до того ж мав представити останню, зняту у співавторстві з Бріжитт Корнан — «Гі Дебор, його мистецтво, його час». Вірний пропагованій ситуаціоністській традиції, Дебор і у цьому фільмі не став відповідати прямо головним французьким критикам, які ще у 1988 році закидали йому песимізм соціологічних прогнозів. Він просто включив в нього уривок з тієї давньої передачі, де його опоненти протиставляли його прогнозам райдужну картину мирного поступу демократії в Алжирі і Югославії. Останньою смислославною роллю Гі Дебора стало його «напіванонімне» самогубство у 63 річному віці («Самогубство» Дюркгейма). Воно перетворилось в епіграф до першої телепередачі про нього, запланованої на 9 січня 1995 року.

На жаль, те, про що писав Дебор ще у 1967 році, його «тотальна критика існуючого світу, тобто усіх аспектів сучасного капі-

талізму і його суспільної системи ілюзій» виявилось геніальним пророцтвом. Ми живемо у цьому щоденному спектаклі, якому немає кінця, навіть якщо пророкують «кінець знайомого світу» чи кінець світу взагалі, один спектакль змінює інший, про це кричить з усіх екранів наша дійсність, де для усіх ролі і усюди сцена. Філософ Джорджіо Агамбен писав: «Наймооторошніший бік книг Дебора — це те, з якою жорсткістю історія намагається підтвердити його аналіз». Якщо уникати складних теоретичних викладок і ремінісценцій деборівської праці і спростити сюжет, то матимемо проект *дереалізації* сучасного суспільства: місце реальності посіло видовище, не як звична видимість, не просто зображення, не розвага, і не означення світу шоу-бізнесу, а видовище як усе суспільство, а суспільство як видовище.

Зникли слова і тіла, ЗМІ зайняли місце пам'яті і мови, держава злилась з мафією, життя — з торгівлею. Минулого немає, воно щохвилини переписується. Протиставлення справжнього і підробного, реального і уявного застаріло. ЗМІ командують уявою людей, які перестали розмовляти один з одним і здійснювати вчинки, оскільки замкнуті в ролі глядачів. Хто ким править, хто ким і з якою метою маніпулює, незрозуміло (чи то кіт грає клубком, чи клубок «диктує» перебіг процесу). «Добре інформовані джерела, як правило, виявляються найошуканішими. “Вона стала некерованою, ця “розбещена земля”, де нові страждання гримуються під минулі радості; і де люди всього бояться. Вони перевертаються з боку на бік ночами, їх нищить вогонь. Вони прокидаються, перелякані, і шукають життя навпомацки...». Як результат — маємо суспільство інфіковане симулякрами.

Сучасний рольовик оволодів мистецтвом змінюваності симулякрів. У цьому значенні Бодріярівський симулякр заміщає собою поняття персони, виявляючи імітаційну природу персоніфікації особою соціуму, характеризує штучний, прикладний характер твореного образу. Оскільки один і той же культурний простір належить не одному суб'єкту, то ці злі демони образів руйнують комунікаційний простір, втрачається зрозумілість взаємин одного суб'єкта з іншим. Іміджі, образи фентезі, симулякри демонструють стан сучасної підсвідомості, її глибини, висвітлюючи психічне начиння сучасної людини, знімаючи протиріччя між реальністю та ілюзією. Таким чином, цивілізація зробила оберт. Ми знову в полоні пралогічного мислення, яке Л. С. Віготський називав «оптоїдальним мисленням» чи оптоїдальною

формою інтелекту, який ще не відокремився від сприйняття і в якому унаочнені й дійові моменти поєднані у синтезі. Сучасна культура як синкретичний образ об'єднує індивідів лише своїм сумісництвом топосів у певному просторі, де особа керується правилами ігрової ситуації, яка виникає раз у раз, а комплекси є формою освоєння світу. Іграшки не лише засіб рольових ігор, а й форма оволодіння рольовими реальностями сьогодні, як стверджує Берн, і люди грають у дорослі ігри.

Наприклад, трансформер — це не лише іграшка, а й форма життя, модель поведінки, принцип, запозичений з мистецтва. Морфінг у мистецтві означає плинність, змінюваність форми, де формування розглядається як процес. Як правило, морфінг — це тяжіння культурних і художніх феноменів до некодифікованої, слабо структурованої, а то й некультурної форми. Рольова реальність відтворює розшароване сучасне буття з різноякісними нашаруваннями і спонукає людину до гри ролями і масками, до переходу меж і випробування власних можливостей у цій грі. Можливий варіант: гра без правил, впорядкована в теорію, структуру, закон, свідомий вибір.

Саме завдяки грі масками і ролями сучасна людина виборола собі право змінюватись, бути будь-ким. Вони (маски і ролі) — маркер внутрішньої рухливості, плинності, афектації. Велика очищувальна сила гри масками і ролями як психотерапія існували і у минулому: римські сатурналії, кривляння клоуна, паяца, скомороха, карнавали з їх уседозволеністю. Саме останнє знищувало соціальні рамки, бар'єри, долало заборони і табу. Це і була та очищувальна сила, яка дозволяла розслабитись людській психіці і побути каліфом на годину. В силу того, що натягнута як струна психіка сучасної людини не може вдовольнитися сублімацією і міміюванням карнавалів, вона карнавалізувала все життя, прагнучи позбутися тривоги, непевності, страху смерті. Вона балансує між буттям і небуттям, виносячи себе за власні межі, як пластилінова істота з фільму О. Татарського «Пластилінова ворона». Режисер вводить образ зім'ятої різнокольорової грудочки пластиліну як фіксування факту знищення попередньої форми і у той же час фіксацію незнищеності того, що залишається поза формою, поза перевтіленням. Це ж саме можна сказати про Термінатора Дж. Камерона, плинне тіло якого є подобою абсолютного дзеркала, яке в західній культурній традиції символізує межу між реальним і потойбічним світами («Дзеркало»

А. Тарковського), тобто воно і не буття, і не небуття. За межею — смерть. Отже, пошук меж власних можливостей спонукає людину до трансформерності й трансморфності.

Ідеології з її техніками маніпулювання і впливу на свідомість формували законослухняну особу. Сьогодні історія зробила оберті і повторює на новому оберті спіралі архаїку і міфологізацію як утворення суспільної свідомості, але вони несуть інше смислове навантаження і виконують старе завдання підпорядкування особи ідеологічним нормоутвердженням суспільства, навіть пропонуючи їй бути активним і відповідальним учасником творення соціального життя. Влада дозволяє соціальним ролям, народженим повсякденною стихією рольового досвіду, брати активну участь у перетворенні соціальних інститутів і соціальних відносин, у той же час роблячи людину об'єктом найсучасніших технік впливу і владних технологій, можливості яких значно розширилися завдяки екранізації і візуалізації.

### **2. 3. Личини і ролі Людини Телематичної в житті і дзеркалі екрану**

Ж. Бодріяр в «Прозорості зла» виводить Людину Телематичну як тип, породжений екранною культурою, такий, що розвиває здатність мислити і сканувати образи з екранної поверхні, яка перетворилась на вагому складову її життєвого світу. У «Символічному обміні» Бодріяр аналізує логіку симуляції життя такої людини, подаючи ще одну її конотацію — тотального споживача. Ця людина отримана в результаті чисто семіотичних операцій і не має ніякого відношення до реального суб'єкта, а «всього лише симулятивна модель іншого обличчя і обміну, фактично — це ніхто, фіктивний елемент, який є опорою дискурсу моделі, ...внутрішньокодовий ефект роздвоєння, привид, що виникає в дзеркалі знаків» [17, 210]. Серед подібних процесуальних, а не речових симулякрів особливо цікавими є ті, в яких першочергову роль грає фактор часу. Саме у сучасності темпоральна природа і людини, і соціуму стає найяснішою, а саморефлексивність загальною характеристикою культури. Час привертає увагу до



тих комунікативних ланок, які об'єднують людей один з одним в певному часі, людства як мультикультурної спільноти, одним із способів інтеграції якої виступає екранна культура. Саме цим обумовлюється актуальність її філософського осмислення, адже домінування екранної культури у просторі повсякденності є одним із чинників, що впливають на життєтворчість сучасної людини, спосіб і стилі життя.

Вплив екранної культури на людське мислення та пізнавальні здібності людини XXI століття вплинули на педагогічні і виховні практики, оскільки саме від їх результативності не в останню чергу залежить примноження творчого потенціалу людства, а також його позитивної емоційної енергії. Щоб запобігти деструктивним проявам спонтанного поширення екранної культури у суспільстві ризику, яким є усі реально існуючі постіндустріальні соціуми, а також ті, що до них наближаються, необхідно зосередити увагу на тих моментах, що дають змогу зробити цей процес керованим і передбачуваним. Останнє стає можливим, коли усвідомлюються антропологічні засади культурних інноваційних процесів загальноцивілізаційних вимірів, їх впливи на техніки формування людини культурою, у якій визначальне місце належить екранній культурі і екранним мистецтвам. Антропологічне підґрунтя й репрезентації екранної культури містять одночасно інтеркультурну та національну перспективу мистецтва існування у ролі. Поява феномена віртуальної й телевіртуальної реальності, вплив телебачення на сучасну людину, обумовлені ним зміни у стилях життя, стратегіях і технологіях життєтворчості додатково ускладнили партитуру рольової взаємодії і плюралізували стилі життя, пропагуючи личини і ролі у великій кількості, з преїскурантом і калькуляцією «вартості».

Перенесені у площину філософсько-антропологічного аналізу їх ідеї дозволяють здійснити дослідження сучасної екранної культури як мистецтва, що найбільше впливає на смисложиттєві орієнтації, на спосіб життя і зрештою — на природу сучасної людини. Людинотворчий потенціал екранних мистецтв, розкриття їх функціональних можливостей у складноструктурованих соціумах можливе за умови антропологічної інтерпретації екранної культури, через опис суттєвих характеристик людини сучасної культури і її буттєві прояви у соціальних ролях і соціальних масках-личинах. Людина суспільства споживання з притаманним їй більш високим рівнем чуттєвості та інтелекту, розвине-

ною синтетичною інтелектуалізованою чуттєвістю, необхідною для читання екранного письма, входження до віртуальної реальності та виходу з неї, приречена на соціальність, отже, на гру в житті і на екрані як естетизацію себе у соціальних ролях, гри соціальними масками та іміджами.

За допомогою цих технологій проявляється антропологічна сутність телематичної людини, яка стає оператором віртуального світу, свобода життєтворчості якої — у продукуванні власних образів на екран — дзеркало власного Я. У сучасній культурі екран перетворюється на своєрідну смислбуттєву сферу реальності, у просторі якої розгортаються комунікативні процеси. Дзеркальне образотворення може виявляти різну міру на різних стадіях самовираження, демонструючи свої можливості у всій багатомірності й імовірності ще не оформленого стану. Екранні мистецтва є тією культурною формою, за допомогою якої вибудовується світ сучасної людини. Виступаючи символічною формою, екранні мистецтва є шляхом до самосвідомості й емоційної сфери глядача-реципієнта, формуючи його самосвідомість і свідомість, з яких і виростають стратегії програвання образів власного Я, його репрезентації у рольових реальностях, стратегіях програвання ролей, стилістиці існування.

Кінодискурс у стратегіях і технологіях життєтворчості стає домінуючою цінністю, зразком, ідеалом. Це обумовлено тим, що сучасна культура гри й видовища вимагає від людини «не бути», а «здаватися». Кінодискурс одночасно апелює й до видовища (образу), й до пояснення (ейдосу) ідеї уособлення людського буття в бажаних і небажаних його проявах (ролі та личини). Мова екранних мистецтв наділена широким культурологічним смислом — як вироблена у культурі система норм, цінностей, за якими здійснюється осмислення відповідних ролей і личин. Сучасне кіно — це опосередкований аналог, відповідник тіла, бо воно не надає розуму можливості переосмислити конститутивні відносини речей, а пропонує даність віртуального буття і цим стає привабливим, бо сучасна людина навпомацки намагається як пазл складати свою цілісність, відшукати власне Я, адже за своїм віртуальним статусом всі мистецькі конструкти однакові, вони — елементи всезагального культурного репертуару.

Віртуальна рольова реальність — це не відображення актуальної рольової реальності, а чинник, що впливає та останню. Конкретне співвідношення між віртуальною рольовою реальніс-

тю та актуальною рольовою реальністю (референція) залежить від сили ініціативи віртуального, при цьому одним з інструментів актуалізації віртуального виступають цінності. Через свою амбівалентну природу телевіртуальна реальність руйнує емпірично даний життєвий світ, через застосування комп'ютерних технологій, через масову культуру налаштовує перцептивний апарат людини на сприйняття віртуального, вводячи людину до буття у віртуальному режимі. Внаслідок цього сучасна людина живе у світі символів і знаків телевіртуальної реальності, яку створює телебачення, нав'язуючи соціальні ролі, соціальні маски, моделі поведінки індивідам, формуючи їх як соціальні тіла, віртуальні за суттю. Різні їх версії є способами адаптації сучасної людини до умов суспільства ризику, в якому загрози й небезпеки перетворюються з екстремальних ситуацій на буденні факти. Така адаптація не є ефективною, а тільки сприяє посиленню дестабілізації. «Гра» масками-личинами — не лише демонстрація можливих типів самоствердження людської оригінальності і поле «турботи про себе» — це і «сувора» необхідність суспільства спектаклю.

Усе персоніфікується, оживляється, уособлюється в личині. У ній людина бачить лише своє відображення. Чужі життєві світи закриті для неї і намагаючись увійти в них, особа вступає у соціальну взаємодію, виконуючи певні соціальні ролі у відповідності до статусів, норми і цінності яких уособлені в такому теоретичному конструкті як соціальна личина. Вона стає ідеальною соціальною субстанцією, яка визначає форми і способи реалізації соціальної сутності людини, визначає стилістику існування, форми самопізнання своєї соціальної сутності, дозволяє рольове експериментування і створення власного образу. Саморегуляція ставить проблему вибору способу облаштування соціального життя, диктує нові ціннісні орієнтири, що налаштовують людину на соціальний світ і не її провина, що цей світ виступає в образі суспільства спектаклю.

Поширеним явищем сучасної культури є добровільна зміна соціального середовища, втрата біографії, власного образу, що спричинено вимушеною зміною статусних і рольових ідентифікацій. Намагання увійти в європейське співтовариство передбачає і перенесення його проблем, які зумовлені появою нової суспільної організації, основною ознакою якої є розповсюдження симулякрів, паразитарної форми соціальності, для якої харак-

терне розростання штучних утворень і механізмів соціальної взаємодії (Ж. Дельоз, Ж. Батай, Ж. Бодріяр). Цей процес співпав з періодом зламу традиційних понять і методологій гуманітарного знання. Якщо в умовах панування класичної соціальної філософії могло виникнути питання лише про детермінанти суспільної сутності людини: індивід із суспільства (Е. Дюркгейм), чи суспільство із індивідів (М. Вебер), то сучасна посткласична філософія вказує на новий модус існування соціальної інстанції — її повне панування над свідомістю людини.

В умовах високої знаковості суспільства соціальні ролі і бажані ідентифікації виступають трансцендентною соціальною інстанцією, набуваючи філософсько-онтологічного статусу. Тому теоретизації стосовно суспільства симулякрів, яке відчужує людину від буттєвих основ, передбачають багатоваріативність життєпроявів і бажаних позиціювань з боку людини. У цій ситуації екран перетворюється на смислбуттєву реальність у просторі якої розгортаються сценарії бажаних ролей і личин-масок, а кінодискурс починає відігравати вирішальну роль у стратегіях і техніках життєтворчості. Введення в коло цих проблем понять «личини» і «ролі», вплив екранних технологій на способи їх творення дозволить розширити засоби філософської рефлексії, спираючись на які можна переосмислити специфіку становлення нових стандартів наукового знання стосовно сучасного суспільства, усунути серйозні претензії до його організаційних, когнітивних та світоглядних установок.

Серед чинників, що зумовлюють цей процес, чільне місце посідає переосмислення феномена соціальної сутності людини. На цю сутність впливає складна інфраструктура сучасного соціуму, необмежена сукупність ресурсів і засобів його конструювання. Це, у свою чергу, вимагає дослідження тих чинників, які спрацьовують у нинішніх експериментах у соціально-політичній та економічній сферах, конституюють, власне, життєвий світ людини, розмаїття виявів її реального буття. Введення феномена символічного обміну у грі ролями і їх образами людини телематичної дозволить виділити загальні закономірності самоактуалізації людини у різноманітних рольових практиках суспільства, що потребує філософського осмислення, піддати критиці сучасний стан ролетворчості у рольових реальностях національного типу, де домінують етнографізм і національний романтизм, з одного боку, а з іншого — особа, яка деградує до рекламного іміджу.

Саме це складає змістовну єдність, проблемне поле сучасної гуманітаристики. В межах когітальної й діяльнісної стратегій, репрезентованих різними типами дискурсів, експлікується людська суб'єктивність через людину телематичну як сучасний людський тип. Конструюється соціальна реальність у взаємодії віртуальної реальності, дзеркала екрану і ЗМІ. Феноменологічний зріз культури, представлений як турбота про себе, з огляду на естетизацію та егоїзацію сучасного життя європейської людини, явлений у іміджах і личинах постсучасності, представлений різними рівнями: вищим — унормування їх суспільством; середнім — уявним програванням ролей особою в свідомості; нижчим — поведінковим, діяльнісним, на якому відбувається рольова актуалізація як життєтворчість, де личина виступає засобом «здаватися» і така «пластичність» збільшує адаптивні можливості людини телематичної.

Важливого значення набувають умови людської здатності бути соціальною в уяві, у якій феноменологічний універсум життєвого світу особи визначає топос ролетворчості в культурі. У ньому уособлена і номічна функція рольової реальності: ієрархія, вертикаль в історії, ризома, горизонталь рольової реальності сучасності. Можливість віднайти нову стратегію самоствердження в ситуації «смерті суб'єкта», домінування нової чуттєвості і пов'язаним з ними ринком ролей, іміджів, соціальних масок — атрибутів сучасного соціуму — завдання людини телематичної.

Пошук феноменальних підстав рольової реальності, міри соціального у ній: від універсалізації даності соціального світу в свідомості до феноменологічного універсуму життєвого світу особи, зумовлені здатністю особи бути соціальною і в уяві, і в дії, від акту самоданості до рольової актуалізації. В її розв'язанні спрацьовують екранні технології, віртуальна реальність, теоретизації потребують принципу онтологізації дискурсивності рольового. Присутність різної міри рольової реальності в сучасних філософських дискурсах: феноменологічному, екзистенціональному, структуралістському, що в сукупності формує парадигму рольової реальності з врахуванням конотацій, що їх набуває новітня європейська філософія завдяки представникам постмодерну, дозволяє конструктивну діалогіку, верифікацію пропонованих теоретичних положень емпіричними спостереженнями над реальною соціальною практикою.

В рамках феноменологічного дослідження рольової реальності

ті пошук антропологічних підстав екранних мистецтв отримує трансфактичне представлення у філософській теорії реальності, коли дзеркало екрану є тією трансфактичністю, феноменальним полем, де розгортаються репертуари рольових дійств з залученням масок і личин і формується феномен екранної реальності. Це дозволяє виявити і розгорнути евристичний потенціал теорії рольової реальності, у якій статуси і ролі набувають фундаментальних характеристик людського буття і залучити феномени екранних мистецтв для поєднання емпіричних форм соціальних ролей з феноменологічними дослідженнями рольової реальності дає можливість протистояти деонтологізаторській традиції у соціальній філософії (теорії конфлікту, інтеракціонізму, структурно-функціональному аналізу, в яких соціальне життя постає статичним, а не історичним утворенням).

Примусовість соціального світу уособлена в бінарності рольової реальності. З одного боку, вона виражає універсум родового потенціалу і родової сутності соціального, об'єктивованого у соціальній реальності; з іншого — має референційний знак — емпіричну ситуацію, яка вимагає ролей і личин, у яких безпосередньо твориться ця реальність. В межах інтерпретації історії з дискретних і континуальних витоків соціотворчості рольова реальність представлена топологією екранної реальності як символічної форми, універсалізм якої не в безмежній експансії ролей, а в універсальному самоздійсненні сутнісних сил людини. Антропологічний потенціал дискурсу рольової реальності через пошук антропологічних підстав екранних мистецтв постає соціокультурним універсумом, що дає можливість побачити, як вивершує себе людина в соціумі й історії, як в окремому фрагменті буття, рольовій реальності, творить світ культури.

Соціальність, ґрунтована екранними технологіями, ототожнює соціалізацію з семіотизацією, а статуси, ролі, бажані рольові ідентифікації є нанесенням знаків з екрану на буття особи, коли влада кодів як трансцендентна соціальна інстанція з її претензією на тотальне панування і ринком життєвих світів релятивізують інституційну поведінку, спричиняють радикальну трансформацію соціальних ролей у соціальні маски. Цей ефект підсилюється плюралізацією людської сутності постмодерних проєктів, які демонструють нескінченність цієї сутності. На цій підставі тотальний плюралізм потребує рольової реальності як міри соціальності, як певного надособистого еквіваленту, що до-

зволяє протистояти цій плюралізації і релятивізації соціальної поведінки. Рольові реальності, як топоси екрану дозволяють розгорнути ідею людиновимірності екранної реальності як резервуару рольових ідентифікацій, що надають екранним мистецтвам антропомірних характеристик. Екран, який пересуває рольові реальності як формоутворення на межі міри, робить проект своєю головною творчою дійсністю. Демонстрація причин і умов конструктивних і деструктивних впливів на рольову реальність з екрану вказує на наявність певних тенденцій у суспільстві, дозволяє розглядати процес формування особи як оволодіння певними типами рольових реальностей, оскільки рольова реальність — одна із здатностей суспільства дати людині можливість реалізувати потенціал творчості в житті.

#### **2. 4. «Вдягання» і «уникання» масок як соціальне лицедійство в ситуації абсурду**

Людина сьогодні опинилась в «рабстві екзистенціальних і історичних «дихотомій» (Е. Фромм), а абсурд із сфери академічних дискурсів перемістився до царини повсякденного досвіду, цінності якого утворюються в самому акті комунікації, де формуються феномени суспільного життя, абсурд якого не в людині, не в світі, а в їх сумісній присутності. І ми на власному практисі переконались, що «доля людського — абсурд» [53, 29–109]. Володіння маскою не поєднує, а відділяє індивіда від суспільства, оскільки особа намагається не оголити Я, а, навпаки, сховати його, свідомо іменуючи Я міфом. Сьогодні все більше таких сфер буття людини, в яких межа напруги екзистенціального досвіду — емоції, нервова хвиля, шок — виводять людину із статичних станів свідомості за межі повсякденного, побутового почуття самототожності у стан переходу, позбавленого будь-яких просторово-часових визначеностей.

Намагаючись узгоджувати свої персональні стани з реаліями, особа вдягає забезпечувальний фільтр — «маску» загальновідомих пояснювальних схем, які можуть бути проінтерпретовані, а власний досвід — тлумаченням як колективний, без претензії



на унікальність. Адже саме намагання знехтувати умовностями у відносинах між людьми, прийнятими у суспільстві, а не здійснене вбивство привело Мерсо, героя роману А. Камю «Сторонній», на лаву підсудних [52, 82]. Усвідомлення цього абсурду змусило Мерсо прийняти смерть, відмовитись від компромісу. Мерсо, Кириллов, Дон Жуан і інші персонажі філософічних творів автора «Людини, що бунтує» діють у межах правил гри «театру абсурду» у просторі симулякрів або генералізованої проституції. В такій ситуації проблема відповідальності за буття втрачає персональний характер, життя стає невідконтрольним, його визначають нетеоретичні форми знання на відміну від побутової свідомості, що виконує функцію носія соціально-значущого досвіду і світоглядної установки.

Сама по собі рольова визначеність і необхідність виконання ролі не загрожує перетворенню людини на рольовика. Це уможливлується лише в тому випадку, коли людина стає тотожною ролі, а вдягнута маска підміняє її власне Обличчя, стає Личиною, а людина — функціонером, тим, який на думку сьогоденного суспільства, загрожує реформам. Це часткова людина, що перетворилась на персоніфікацію окремої ролі. Наприклад, іконічним образом національного героя, який уособлює екологічно чисті прошарки культури, є запорожець-автохтон з типовою зовнішністю: форма вусів, вишиванка. Йому уподібнюються деякі національні лідери, які вважають що цього цілком досить, щоб уособлювати націю, бути її героєм. Тут і роль, і одяг, і зовнішність мають знакове навантаження, а тому ті, хто хоче бути «справжнім», опиняється поза грою і відмовляється вдягати маски. У житті нашої установи був такий випадок, коли була дана команда усім прийти на чергову річницю Незалежності у вишиванках і знайшлась особа, яка прийшла у звичайному одязі заявивши, що представляє європейську Україну, а в Європі у національному одязі, повсякденно ходили декілька століть назад і я не хочу виглядати тубільцем, хоча я не менше вашого люблю Україну і святкую День Незалежності. Це і є той вчинок, про який пише М. М. Бахтін, коли людина відмовляється від маски, навіть наражаючись на неприємності. За цією ж логікою Сквороду називають національним Сократом. Сама по собі паралель зваблива, особливо, щоб довести нашу європейськість, але Скворода не потребує цього, він поза означеною іншими роллю, оскільки намагався жити, щоб світ його не впіймав.

Щодо пересічної людини, то коли її іменують душею колективу, батьком чи національною Мадонною, вона залюбки грає роль, не замислюючись, що саме така самовизначеність робить життя невідкладним особою, яка втрачає можливість самореалізації. Це ускладнює вибір екзистенціальних станів, адже за своєю суттю людина повинна бути принципово незавершеною, непрогнозованою, проектом, відповідальною за буття. В рамках сучасної культури, в якій життя стає невідконтрольним персоні, зумовлює абсурдність її існування, як істоти. Людині нічого не залишається як «жити тим краще, чим менше її життя наповнене смыслом» [53, 106—109]. Це потребує вміння грати в життя у цьому театрі абсурду, беручи участь у параді масок. Володіння маскою — це пошук своєї Персона у ситуації, яка підвладна і може існувати як нестерпна, пронизлива, приховуюча, відкрита для всіх, об'єкт гордоців, виправдання невдач тощо, а можна і уникати масок. Це надання їй певних значень, маска є об'єктом ідеальної дії, в ході якої маска отримує значення у «грі в життя», побудованій на протиріччі між соціумом і культурою, протиріччями всередині культури, між екзистенціальним буттям суб'єктивності і унормованим буттям суспільства. У цій ситуації маска виступає тією симулятивною структурою, яка створює певний образ гравця в комунікативній взаємодії. Творений образ залежить від життєвого досвіду, рольових очікувань, книжкової освіченості виконавця, вміння проникнути у власний внутрішній світ, таланту здаватись. Якщо виконавець талановитий в будь-якій з означених іпостасей, то, обираючи роль і відповідну їй маску, бачить власне місце в творимому його грою соціальному просторі, який у культурі ХХ—ХХІ століть інтерпретується як театр абсурду. Протипокладаючи поняття соціальна роль і соціальна маска, де міметична гра лицевості залежить від внутрішнього досвіду, можна скористатися правом уникати масок.

Скористаємося розмаїттям концепцій ХХ століття для більш глибокої інтерпретації рольової теорії, щоб змінити погляди на роль, як нав'язану соціумом і культурою форму поведінки, дослідити глибинні рівні рольової реальності, коли людина повинна або вдягати маски, або уникати, відмовлятися від них. Евристичним засновком аналізу є естетична метафізика Клода Леві-Строса. Саме вона розглядається Є.М.Мелетинським, А.А.Медниковим, Ю.М.Каграмановим як перехід від

традиційної естетики до структуралістської, побудованої на структурній лінгвістиці та психоаналізі.

Продуктивність цієї методології в дослідженні рольової реальності визначається тим, що запропонований К. Леві-Стросом знаковий підхід до феноменів зосереджується на внутрішній структурі, де форма є самодостатньою знаковою реальністю. В центрі левістросівського підходу знаходиться не людина, а знак її діяльності. У нашому випадку цим знаком може бути як соціальна роль чи маска, так і уникання масок. Вводячи роль і маску в коло феноменів структуралістського ряду, маємо на меті позбавити структуралістські доктрини герменевтичної замкненості, враховуючи в рольовій діяльності як грі в життя талант виконавця ролі, його світогляд, життєву позицію, тобто ті ж таки суб'єктивно-психологічні особливості, проти яких виступають структуралісти [71].

Оскільки авторська інтерпретація завжди є перебільшенням можливостей обраного методу, помістимо рольову реальність між соціумом і внутрішнім екзистенціальним світом особи, щоб мати підстави розглянути її не лише як знак, а й як образ, що дасть можливість виступити проти семантичного убозтва досліджень лише формальних структур, це тим більш доцільно, що ролі завжди загрожує небезпека — або стати надлишково соціокультурною, або не бути роллю, навіть за умови поєднання двох рівнів: екзистенціального і соціального. Міра співвідношення одного і другого в ролі — умова рівноваги соціуму (у структурному функціоналізмі) або його кризи (атомарний індивідуалізм). Так, нехтування екзистенціальним рівнем в рольовій реальності, намагання зробити її надлишково соціальною веде до втрати значущого семантичного поля рольової реальності, його аксіологічної наповнюваності, редукує її значущий рівень до норми. Не зважаючи на те, що виконавець ролі може у всьому наслідувати норму, це не дає підстав для ототожнення рольової гри з алгоритмізованою діяльністю, оскільки роль є автономним утворенням, а її виконавець завжди нетотожний ролі. Взагалі, саме намагання побудувати рольову реальність як знакову систему, де знаками виступають соціально нормовані ролі, це і є той лише один рівень артикуляції як утопія віку. Референційний, міметичний аспект рольової реальності міститься в образах-ідеалах, без яких не може функціонувати суспільство.

Створена виконавцем роль не є абсолютною імітацією чи па-

сивним гомологом вихідного зразка ролі чи реального об'єкту наслідування, вона передбачає справжній експеримент над об'єктом (за Леві-Стросом). Фундаментальним наслідком такого експерименту є те, що виконання ролі не є копіювання зразка, це не редукована модель, а репрезентація властивостей ролі, своєрідний світ у ролі (внутрішній і зовнішній), означенням семіотичного ряду, в якому означається те, що в принципі йому не підвладне — роль як вторинне значення, формування якого пов'язане з освоєнням існуючих в культурі поглядів на роль і яке впливає на внутрішнє переживання ролі. Це накладається на картину уявлень про роль, що існує в суспільстві і функціонує як міфічне утворення (Р. Барт, Л. Леві-Брюль, К. Леві-Строс, Ю. Лотман, Є. Мелетинський). Виходячи з цього, можемо стверджувати, що згідно з семіотичним підходом відношення між виконанням ролей і уявленнями про рольову гру є також відношенням між означуваним і означаючим, при якому означаюче перетворюється на знак, але це перетворення відбувається лише в семіотичній сфері, з погляду ж буття тілесності нічого особливого не відбувається. Реально існує означаюче як субстанція, однак, оскільки воно підпорядковане процедурі означування, то набуває нових змістових функцій як знак престижу, влади (президент, кінозірка, топ-модель). Ставши знаком, така роль стала означаючою.

Скористаємось бартівською схемою для інтерпретації екзистенціального переживання ролі і тих чинників, які спонукають людину грати життя, обираючи престижні ролі. Той факт, що вторинне означення формує власне відчуття, паразитує на ньому, зумовлює потяг до ролі, задоволення від її отримання. Перетворившись на стимул, потяг до бажаної ролі, намагання отримати її будь-якою ціною чи хоча б зображувати, (грати життя), навіть без задоволення, стає означаючим у міфі. Як життя в ролі, заповнене конкретними переживаннями і відчуттями — це чуттєва реальність зі своєю самоцінністю і змістом, а як означуване, воно потрапляє в область міфологічного і перетворюється на паразитарну форму. Переживання ролі підпорядковується магії ролі, логіці міфу. Пафос ролі, її престиж, втрачаючи власну значущість виконавця, його неповторну індивідуальність, відчужує її. Переживання ролі, підпорядкування себе рольовому буттю як буттю в престижній ролі людина приймає як власну сутність і, таким чином, вступає в область міфологічного, міф виступає в масці

реальності. Намагаючись ушіймати міф, ми можемо лише схопити результат означуваного і означаючого. Зіштовхнути міфічне і реальне в конкретній чуттєвості неможливо, тому що вони ніколи не опиняються одночасно в одному місці, місці конкретної чуттєвості. Однак, втрати в автентичній самореалізації тотожності самому собі компенсуються включенням цієї суб'єктивної рольової дії, що виступає символом-роллю через концепт ідеалу-ролі в накопичений суспільний досвід.

І, не дивлячись на перебіг часу, не так вже й змінився людський вертеп маріонеток, дотепно зображений Еразмом Роттердамським в «Похвалі Глупоті». Це свідчення незмінної властивості роду людського — Глупоти, ця роль, як казкова тінь з п'єси Євгена Шварца, здатна покріпачувати людяне, особливо в наше XXI століття, час інструменталізації навіть вічних цінностей. Через віки і покоління крокує Глупота завжди співзвучна часові, проголошуючи: Ви бачите, що вже змінюється світова сцена, тому треба чи зняти з себе маску, чи кожному грати свою роль. В цій перспективі спрацьовує характерне для екзистенціалізму намагання вирвати людину з суспільних зв'язків і норм. Апофеоз прагнень до автентичного життя, витлумаченого як повна індетермінованість і автономність виборів в умовах існування оманливих ілюзій і міфів спільного життя, передбачає «справжній експеримент над об'єктом» (Леві-Строс). А оскільки роль не завжди допомагає розчинитись в надрах соціальної анонімності, на допомогу приходить маска. Відмова від маски — це позиція і вона, як правило, не дозволяє особі зберегти анонімність.

Особа залишається «за кадром», а на сцені діє маска, яка визначає стилістику поведінки, реалізує мистецтво співіснування в ситуації анонімності. Оскільки, як правило, маска не одна: для сім'ї, для вулиці, для роботи і т.ін., то згодом маски «приростають» до особи і стають личинами, ховаючи обличчя носія, творячи спекулятивний антипод людини невикоріненої у бутті. Це уніфікована роль, «місце, якого немає», тобто утопія. Але тут присутній і позитивний момент — це хист до буття як відвертість можливому, вміння орієнтуватись у ситуації. Світ масок — це світ можливої мімікрії, кількість анонімних точок гри масок. Визнаючи функції маски в рольовій грі, К. Леві-Строс, аналізуючи мистецтво маски північно-американських народів, дійшов висновку: «Було б ілюзією уявляти собі, як це і сьогодні робить багато хто із етнологів і істориків мистецтва, що маска може бути пояс-

нена через те, що вона відображає, чи через естетичне чи ритуальне застосування, якому вона призначається. Навпаки «маска спочатку є не тим, що вона зображає, а тим, що вона трансформує, тобто обирає не зображати» [71, 138]. Маска незалежна від ролі, вона має власні закони функціонування. Нова маска може увійти, лише підпорядковуючись принципам трансформації, опозиції, симетрії, кореляції.

Так, методологія структуралізму, з одного боку, обмежує погляд на маску як щось ізольоване від собі подібних, яке в той же час веде до перебільшення властивостей знаковості, з іншого боку, це — недооцінка чи ігнорування зовнішніх факторів детермінації маски, погляд на неї як на модель, що повинна відповідати вимозі змодельованої реальності. Маска — це своєрідна зменшена модель, що має мовний (мова масок) знаковий характер символу в середині культури. Серед інших символічних систем вона — посередник між міфом і реальністю. До міфу вона доторкнулася своєю нормативною стороною, оскільки, як вважає К. Леві-Строс, символічна функція складає саму суть суспільства, завдяки тому, що вона розпадається в своєму функціонуванні на декілька стійких і самостійних структур, які часто вступають в протиріччя одна з одною і потрапляють в стан дисгармонії, оскільки ніяке суспільство ніколи не буває цілком і повністю символічним, тобто не забезпечує включення рівною мірою всіх членів суспільства в існуючу культуру. Тому частина індивідів потрапляє на периферію символічної системи, що породжує дивіантні форми, до яких відносять такі, що не відповідають нормам, периферійні чи хворі форми поведінки. Якщо подібні явища виникають в екзистенціальному світі особи, то можуть набувати форми душевних хвороб і тоді маска — це діагноз (пацієнти «палати номер шість»), а не культурологічний феномен.

Маска й лікує, наприклад, маска чаклуна чи шамана в примітивних суспільствах, психоаналітика в сучасних є засобом психотерапії, що нівелює протилежності нормального і аномального, роблячи їх комплементарними. Маска виконує компенсаторну функцію в недосконалому суспільстві, виступаючи як ілюзія подолання конфліктних ситуацій. У свідомості виникає ряд невізначених ситуацій, образів, які «приміряються» на себе. Спрацьовує своєрідний метод входження, за допомогою якого особа переноситься в роль, щоб відчувати злиття з нею, відчувати те, що є в ній невиразного. Маски в умовах, коли саме життя — гравець,

це форма прийняття життя, форма гри з життям. Сьогодні життя переграє гравця, людина вбирає в себе його потоки, оскільки воно абсурдне, то абсурдна і людина в масці. Чи не театр абсурду — відновлення станів XVI–XVIII століть в кінці XX — початку XXI ст. (віконті, регенти, козаки, гетьмани). Можливо, цей парад масок, їх магія — ідеалізація соціального, де потік масок виштовхує буття, що промовляє, говорить, кричить. Конотації досвіду соціального життя, продовжуючи їх до нескінченності, наповнюють маски смыслом, соціальною алхімією, бажанням нічого не пропустити, віднайти бажану роль, як можливого носія власної можливої ідентичності. В умовах затухання смислу, дискурс виконує подвійну функцію: стає вільною асоціацією, де події нанизуються одна на одну, а маска виступає системою кодувань. Жодна з масок не виносить операції ідентифікації, оскільки в ній зіштовхуються два протилежних семантичних поля (маска і Я). Як сказав Жорж Батай: «Не хлібом єдиним живе людина, вона живе також комедіями, якими з власної волі ошукує себе» [110, 259].

Чому закінченим грішникам, як свідчать євангельські тексти, легше зустрітись з богом, ніж фарисею? Тому, що грішник не обманює себе стосовно власного Я, він знає, що грішний, а фарисей приймає за своє Я зовнішню відносно нього личину, ховає своє лице. Цей парадокс хвилює того, хто шукає абсолютну цінність і бачить лише власне відображення, вдягнене в маску. Набуваючи благочестивих поз, на сцені абсурду воліє не бачити внутрішньої порожнечі власного Его. Людину сьогодні влаштовує не вона сама, а інші, які мають певні переваги: красу, розум, силу, владу. Це і спонукає підмінювати своє Я іншим, вдягати маску. Це та розірваність, коли людина «розриває сама себе», сполучаючи в одне і теж, яке ні на що не надихає, а навпаки, сприяє втраті себе, щоб втримати протиріччя. У Батая це образ рани, яка сама себе поглиблює, розпухлі губи якої відкриваються піднебінню [110, 22].

Людина потребує маски для самоздійснення. Самість здійснюється. У Гайдегера самість — це екзистенціальне повернення до себе, виходячи з проекту, тобто — це те рефлексивне ставлення, яке створюють, переживаючи його. Наприклад, у фільмі «Евіта», знятому Аланом Паркером в Голлівуді, де головну роль зіграла Мадонна, на перший план виведена ідея не досить приваблива, що політики не більше ніж, актори, успіх яких залежить, в першу



чергу, від вірно обраної ролі і в другу — від переконливого виконання. Єва Перон, героїня фільму, дружина одного з найяскравіших політиків Латинської Америки, середня актриса в минулому, виявилася надзвичайно талановитою для політичної сцени. Вона зрозуміла, що не важливо, які ми є, важливо, якими ми здаємося, вмiючи зрозуміти очiкування народу і відповідати їм.

Можлива і друга ситуація, коли роль виконує функцію психотерапевта, бо професія актора — безсоромна. Кожного разу честоти і вади якимось чином відображаються в ролі і виносяться на суд глядача. Актор завжди роздягнений. Займаючись цією професією, завжди знаєш, на що йдеш. Безсовісне лицедійство, безсовісне життя на людях. Та розповідати про себе простіше і легше в іншому костюмі. Створюється ілюзія, що це не ти. Такий костюм також маска, за допомогою якого особа вислизає з-під означень, спішить вдягнути іншу маску, щоб не бути визначеною, підтягує свої персональні стани під міфічну модель, яка вже пояснена, проінтерпретована. Функціонування безликого Я у філософській прозі Кафки, феномен розірваних Я-масок у Ф. Ніцше, які не можуть корелювати з якимось одним Я-аргументи на користь маски.

У Руссо («Сповідь») основним мотивом творчості стає зривання масок з себе та інших, ідеалом суспільства виступає модель фестивалю без масок, оголення людського Я до найпотаємніших глибин. Це ж намагається робити Ф. Ніцше у своїй автобіографії «Ессе Ното», демонструючи цілий парад масок, маскарад самонаіменувань: «Христос», «Антихрист», «Я — іммораліст». Оскільки цей маскарад нескінченний, то сам автор без імені, без Я в цій отупляючій круговерті намагається сховатись за маску. Ось чому, прийнявши рішення вивчати себе, Р. Декарт закликав виступати в масці. М. Мамардашвілі охарактеризував цей виступ в масці не як красиву фразу, викуту в золоті латинської прози, а як щось досить змістовне у всій духовній структурі Декарта і таке, що виступає своєрідним духовним символом, що визначив кредо філософа: добре прожив той, хто добре ховався [81].

Розірвана на ролі і маски людина, з її невичерпуваністю і інаковістю в розірваному світі, який скинув її з п'єдесталу, втратила не лише рольову визначеність, а й «мелодію душі». І чим глибша ця мелодія, тим більше вона незводима до одного образу, однієї ролі, тим більше вона неловима, «втікає», не фіксується. Прекрасною ілюстрацією може слугувати образ Андрія Білого (Буга-

йова) у споминах сучасників про різних, несумісних Білих: були спроби розвести хіміка і поета: «Є геній художника Андрія Білого і є “розмахайка” кристалографа Андрія Білого...». Створений М. Цветаєвою поетичний образ письменника, який «розірвався-навіки», відобразив не лише її суб'єктивне враження, але й загальне сприйняття особи і долі Андрія Білого сучасниками [9].

Розірваність природи, маски, незводимі до спільного знаменника, суперечливі риси характеру, роздвоєння, розпластування, розплесканість (Г. Шпет), незавершеність внутрішнього світу, його хиткість (Ф. Степун), декілька «гострих кутів, з яких складається химерний образ (Є. Замятін), суміш магістра з чаклуном (М. Волошин) і це — далеко не всі характеристики. У різкій формі заперечував цілісність характеру А. Білого М. Бердяєв: «У цій досить яскравій індивідуальності міцне ядро особи було втрачене, відбувалася дисоціація особи у самій його художній творчості. Це, між іншим, висловлювалося в його страшенній нервозності, в його схильності до зради» [9, 10]. І лише в мемуарах вдови А. Білого К. Бугайової він виступає гармонійною особою: «Ці, зовсім різні, на перший погляд, лики, дивним чином тісно переплетені, майже зумовлюють один одного. Ніби живий закон збереження енергії». Сам Андрій Білий у власній характеристиці писав: «Мій світогляд-проблема контрапункта, діалектики енного роду методичних оправ у колі цілого...» [9, 11]. Це злиття різноманітних мелодій душі внутрішньо багатой природи, цільність і самодостатність якої могла бути поміченою лише близькою людиною, істина, яка «дається як розуміння, що йде від серця: бездоказова, позалогічна та позакультурна» [9, 16].

Це не стільки маски, скільки різні рольові реальності. Подібний приклад можна навести і стосовно образу Г. Сковороди. З одного боку — викладач, якого не тільки кличуть читати лекції у кращих вищих учбових закладах з огляду на його популярність і який сам прагне до цього, бо має талант педагога; з іншого боку — людина, яка, бажаючи бути вільною, не лише звідти тікає, уникає запропонованих посад і кар'єри, але й робить це у кумедній формі: вдається до хитрощів, прикидається божевільним, у розмові з архієреєм змінює голос, починає заїкатись [133, 107]. Такої глибини натура не могла свідомо вдягати маску, щоб ввести в оману, з одного лише бажання здаватись, ховати свою глибинну сутність, мистецьки зображати персонаж, яким хоче здаватись. «Уникав маски», добре «ховався» і Гі Дебор. Як писав

він сам: «Я був дуже хорошим професіоналом. Ось тільки у чому? Навряд чи хтось у ті часи насмілювався б так себе поводити, як я». «Краще за все у житті я вмію пити... Я вражений, так часто читаючи про себе самі екстравагантні наклепи чи дуже несправедливу критику, що за тридцять з лишнім років ніхто з незадоволених не використав мою п'ятику як аргумент проти моїх скандальних ідей». Ці приклади свідчать, що між підсвідомим ядром і маскою, яку вдягає людина, існують суттєві відмінності. Магія маски проходить в умовах зникнення об'єктів і торжества суб'єктивізму, коли об'єкта не вистачає, не дивлячись на зростаючу фігуративність, дозволяє не змінювати порядок речей у світі, а вдягнути маску, щоб розчинитись в бажаній ролі.

Це своєрідний індивідуальний психоаналіз, компенсаторна функція, яка має на меті зведення до мінімуму соціальної напруги. На відміну від архаїчних масок, які уособлювали колективне несвідоме, стиль носіння маски у сучасному суспільстві індивідуалізований. Означуване поступається місцем новому означуваному: відбувається імітація стилів, мов ролей і масок. Якщо в архаїчній культурі мав місце надлишок об'єкта і модель завжди перевершувала її образ, то сьогодні відбувається покріпачуюче ставлення до об'єкта в контексті культури, яка фіксує торжество суб'єктивізму. Якщо в архаїчні часи маску можна було зняти, коли закінчувався карнавал, то сьогодні, за словами В. Ю. Кушакова, позбутися маски можна лише двома способами: або забути про неї, або зітнути голову. Третій спосіб і є життя, в якому за допомогою маски особа «відвойовує» власний простір, дозволяє не лише обманювати себе, інших, а й мати власного двійника, який допомагає утвердитись в цьому нагромадженні інститутів, масок, символів, ритуалів.

У карнавалі масок варіант уникання масок є жанром, що народжується в культурі ХХІ століття з характерним для неї спрощенням складного і ускладненням простого чи того, що знаходиться на поверхні. В такому контексті втеча від масок має психологічним підґрунтям деяку від'ємну форму, позбавлену загальнозначущого змісту, складену тільки з хиб чи вад, яка утверджує власне право на буття у світі усталених цінностей, демонструючи їх відносність. При цьому свідомість включається в потік буття, позбавляючись самозначущості, самотиску, демонструючи власну невиразність, невідчужуваного існування як тут-буття, використовуючи метод передвинайдення істинної простоти. Інтелекту-

альна форма пізнання, як правило, аналітична, стає синтетичною, тотожною метафорі рольової реальності. В ній, як в монаді, відбивається ціле в його міметичних і референційних властивостях, те, що має тіло і зміст.

Роль і маска, незважаючи на розрізнення, мають спільне. Маска і роль як означуване чи значення не стільки результат відображення чи вираження соціуму, скільки результат його овнутрення. Та коли ми переходимо до ролі масок, абстрактні процедури в структуралістському дусі поступаються місцем екзистенціально-феноменологічному аналізу. Сутність маски і її функції різняться: маски тубільних племен, маски середньовічних карнавалів, японське мистецтво вдягання маски, нок чи сучасна маска як фігуральний образ. Їх своєрідність полягає в тому, що вони функціонують, як ідеальні утворення за правилами і нормами соціуму, завдяки цьому набувають властивостей «знаковості» як умови комунікативної дії, стають новою значущою системою.

Якщо перевести проблему в практичну площину, то, намагаючись бути європейцями, ми проймаємося не лише теоріями, а й практикою зростаючого індивідуалізму та атомізму, що послаблює волю до державотворення, спільного співжиття. Відмова від відроджувальних і просвітницьких традицій для суспільства, яке не пройшло через Ренесанс та Просвітництво, є відмовою від важливих для самоствердження способів освоєння світу, без яких можуть взяти гору тенденції розпаду і варварства, здійснюваних людиною в масці, що грає в «театрі абсурду». Проблема подолання абсурду за допомогою маски є питанням про «втечу від абсурду» шляхом відмови від себе. Це чисто духовний акт у екзистенціалізмі, установка якого: не міняти життя. Тобто подолання абсурду переведене в ідеальний план, а, отже, людина знову потрапляє в трагічний кут.

Граючи у театрі абсурду, вдягаючи маску, набуваючи досвіду гри в життя, особа керується досвідом розрізнення, який є первинним несубстанціально-субстанціальним досвідом, що піддається дескрипції. Розуміння первинного досвіду розрізнення, спрямованого на предмет, і визначення його ставлення до іншого предмета стосовно рольової гри в масці зв'язане не лише з моментом схоплення чи синтезу бажаного образу і визначення його ставлення до інших образів-ролей (рольова ідентифікація), але й сам цей досвід розрізнення, що є в основі синтезу і іден-

тифікації, є раціональним смыслом феноменологічної редукції особи, зверненої не лише до самореферентного досвіду, а й різноманітного досвіду інших, що уособлений в рольових іграх, в масці чи без неї.

## **2. 5. Актор і глядач як персони театрального лицедійства: життя і сцена**

У масочній культурі відбувається співпадання власного Я і оточуючого світу, яке допомагає в розв'язанні проблем, породжуваних їх складними взаємовідносинами. Ця «утаємничена дія, по-своєму осмислює надраціональний духовний досвід» [17, 13]. Народжується ігрова, особлива ілюзорна реальність, яка функціонує за логікою символічних форм. Для її функціонування необхідні три смислосмістовні компоненти (актор, роль, глядач) і два місця дії (сцена і дія). В масці уособлена модель свідомості за Ж. Бодріаром. Вона покликана «пояснити», «відобразити» реальність в кризових чи стресових ситуаціях: спочатку образ відображає існуючу реальність, потім він маскує, спотворює її; образ-ідея вуалює відсутність всякого зв'язку з існуючою реальністю; образ-ідея, перетворюючись на симулякр, не має ніякого відношення до будь-якої реальності взагалі, стає копією копії, в якій відсутній оригінал [17, 111]. З метою самозбереження особа стає персоною (К.-Г. Юнг), постійно носить маску, до якої зобов'язує роль. Так як «світ — театр, а люди у ньому актори» з розписаними ролями, то у відповідності з рольовими приписами є персонами — не всі як Г. С. Сковорода, самі обирають для себе роль і «премного ею довольнь» (з відповіді Сковороди Харківському генерал-губернаторові Щербініну), то ця персона виконує захисну і терапевтичну функції.

Під впливом театралізації життя, змінився театр і театральне дійство. Актор належить двом модусам існування: власному, як людина, як громадянин соціуму, в якому він відповідає набору рольових визначень, типових для його соціального статусу;

і другому — модусу, пов'язаному з його існуванням в акторській професії, яка передбачає відтворення життя, програвання ролей-образів, типових для зображуваної епохи. Якщо у власному модусі існування програвання ролей визначається об'єктивними факторами культурної, економічної, політичної ситуації в суспільстві, типовою для нього рольовою структурою, то у другому модусі існування, пов'язаному з акторською професією, особа зображує життя, творить образи з символічними наборами значень. Сучасна культура зорієнтована на постмодерну методикою, вона відтворює моральну і інтелектуальну кризу суспільства, утверджує театральність самого життя, підкреслюючи його недостепенність, неавтентичність. Сьогодні грає не лише актор, а й пересічна людина, підмостками для її гри є не сцена, а життя, яке втрачає свій справжній сенс.

Хоча найбільш геніальні образи світової драматургії ті, в яких герої грають і в житті як актори чи маріонетки, буття яких стає театральним, оскільки включає в себе момент розірваності між тим, що є, і тим, що здається. Едіп грає роль, яка відводиться йому в спектаклі долі. Він носить маску мудрого правителя-царя, добродійного батька і чоловіка, хоча це личина, яка ховає обличчя вбивці власного батька, чоловіка власної матері. Гамлет з маріонетки при датському дворі прагне перетворитися на актора і вдягає личину божевільного. Тобто рольова дія ґрунтується на лицедійстві героя. Трагізм і драматизм лицедійства виявляється в той момент, коли персонаж, вдягаючи маску, ховає своє обличчя чи коли спадає маска, оголюючи обличчя, тобто в момент невідповідності між буттям в собі і буттям для Інших. Актор то вдягає маску персонажа, граючи відведену для нього роль, то показує власне обличчя, яке виражає акторське ставлення до вдягнутої маски, підкреслюючи свою іншість відносно ролі, яку грає, а це стає можливим за умови, коли сутність ролі подвійна, коли персонаж виступає іншим відносно самого себе. Будь-який з героїв у відносинах з іншими героями п'єси виступає неоднаковим, неспівмірним з обраною роллю. Цим оголюється драма життя, де людина змушена виступати в ролі відчуженого Я, хоча завдяки цьому Я стає рухомою, здатною до творчості власного життя, до реалізації проекту.

Якщо в життєвій ролі герой не знає власної долі і кінцевої

мети, йде манівцями, то актор знає увесь сценарій і тому доля його героя для нього не є таємницею, він намагається створити цілісний образ того ж таки Гамлета чи Едіпа, оскільки актор є більше, ніж роль, він має на меті залучити до роботи душі тих, хто дивиться спектакль, намагається дати таку інтерпретацію образу, яка відповідає його уявленням про життя і його колізії. В театрі всі колізії героїв мають на меті спонукати глядача до власного самоосмислення, самоспостереження і самооцінки, чому власне і призначалось театральне дійство першопочатково. Те, що недоступне і неспідвладне людині в житті, стає підвладним завдячуючи мистецтву, де рольову дію актора визначає маска: театральна чи кіномаска.

Рольова дія, обмежена простором сцени чи знімального майданчика, і здійснюється за законами театральної чи кіноумовності. Чим талановитіший актор, тим більше його гра визначається не правилами чи сценарієм, а внутрішньою мірою, яка не дозволяє перетворити гру у награність чи імітацію, а передає смислову навантаженість ролі, відтворюючи життя. До речі, це можна стверджувати не лише відносно акторської гри, будь-яка рольова дія непересічної людини протистоїть закостенілості правил, не хоче наслідування, а прагне до творчості, до самовияву. Відомий факт: коли філософ О.Ф. Асмус, прощаючись з гробом свого великого друга Б. Пастернака, звернув увагу на драму поета, яку не варто звужувати, зводячи її до протистояння владі, підкреслював, що це конфлікт талановитої людини з дійсністю. Талант завжди протистоїть жорстким нормоустановленням.

Гра визначається не метою, не кінцевим результатом, а смисловим навантаженням. Ролі бувають різними: одні — просто робота, місцем якої є сцена чи знімальний майданчик, інші — засіб заробити на життя (участь у рекламних роликах), треті — мета всього життя як ноуменальна ціль. Недаремно досить часто в інтерв'ю відомі актори на запитання про улюблену роль, відповідають, що вона ще не зіграна. Така роль і не може бути зіграною, бо вона — прагнення до повноти самореалізації. Це ідеал-роль, а, отже, функціонує за логікою ідеалу. Саме в цьому відмінність професійних ролей як творчої діяльності від квазіігри таких як: ділові ігри. В перших спрацьовують критерії майстерності і самовіддачі, бо твориться смисл. Така рольо-



ва гра не потребує винагороди, вона сама є винагородою долі, що дала можливість самореалізації в улюбленій роботі. Саме майстерність дозволяє особі поринути у роль з надзвичайним натхненням і повнотою можливості самореалізації, забути себе у ролі, розглядати її не як роль, а як можливість подолати себе, подолати у ролі. Саме в грі життя віднайде ту повноту й сенс, яких немає в реальному житті — героїня «Театру» Сомерсета Моєма. Це своєрідне поєднання гри і праці в ролі, які генетично є різними поняттями, з різною смисловою наповненістю.

Коли актор грає роль з примусу, без покликання і таланту, коли це робота, яка дає лише заробіток, вона перетворюється в насильство над собою. Хоча до цього стану і можна звикнути, він — саморуйнація особи, гвалтування себе, тобто протиприродний стан для виконавця і культурне самогубство для ролі-сценарію, в яку вклав талант і душу автор ролі-сценарію. Проблема не в хороших чи поганих ролях, а в погано зіграних чи талановито виконуваних ролях, які створені професіоналами, майстрами, або «посередністю». Роль є уява знака, який включає внутрішні й зовнішні типи відносин. При цьому внутрішнє ставлення об'єднує означення з означуваним, воно постає як символ, де відносини стають символічними.

Проблема інтерпретації символу в сучасній науковій парадигмі має свої труднощі, пов'язані з пануванням методичної установки об'єктивного методу, який намагається звести всю реальність до причинно-наслідкових співвідношень. Та поза цим залишається факт особливого семіотичного ряду: означається те, що в принципі йому не підвладне-творений актором образ як вторинне значення, формування якого пов'язане з засвоєнням існуючих в культурі поглядів на концепцію грані ролі (звідси і судження погано грає чи добре грає), тобто рольовий стереотип впливає на внутрішнє ставлення до ролі, яке об'єднує означення з означуваним. Це накладається на картину уявлень про те, як треба грати роль, на підставі стереотипу, існуючого в суспільстві.

Р. Барт вказує, що «означаюче саме по собі не має змісту, знак несе в собі зміст, він має сенс, він змістовний». В семіотичній системі, де є три елементи: означуване, означаюче і знак, як результат обох, значення визначаються незалежно від їх змісту.

Він трансформує особливим чином два перших, трансформуючи вторинну семіотичну систему, яку Р. Барт називає міфологічною. При цьому відбувається зміщення формальної системи первинних значень [6, 77–78]. За бартівською схемою інтерпретації внутрішнього бачення ролі, вірніше образу ролі, і тих чинників, які зумовлюють її конфігурацію, витлумачення ролі актором чи глядачем є знаком образу. Суттєвим є факт, що вторинне означення не байдуже для власного сприйняття образу, на якому воно паразитує. Перетворившись на те саме уявлення як повинна програтись роль, підпорядковуючись іншим законам, воно стає означаючим у міфі. Не маючи власного буття в часі, означає лише концепт рольової дії, якій в різних культурах і епохах змінюються, оскільки кожна з них має власні уявлення про Гамлета, Отелло, Мавку, Платона Кречета і т. ін. Як переживання автора чи глядача, роль відповідає конкретним переживанням і відчуттям, це — чуттєва реальність зі своєю самоцінністю і змістом, а як означуване вона потрапляє в область міфологічного і перетворюється в паразитарну форму («грати саме так» Отелло чи Мавку).

Все багатство конкретного (переживання глядача чи виконавця ролі) відсувається на задній план, підпорядковуючись логіці міфу ролі. Витлумачена на власний розсуд роль втрачає власну значущість, годує собою міф. У свою чергу, міф ролі деформує авторську інтерпретацію образу, породжує можливості герменевтичних процедур над рольовою заданістю. І глядач, і актор виступають інтерпретаторами авторського образу чи сценарію рольової дії, відчужуючи її від творця тексту чи сценарію. Міф виступає в масці. Намагаючись упіймати міф, ми можемо лише схопити результат поєднання означуваного і означаючого. Однак, втрати в бутті авторської заданості рольової дії компенсуються включенням створеної ним ролі чи сценарію рольової дії через осучаснений концепт ролі в накопичений культурний досвід, куди входять час, епоха, принципи світосприйняття, тобто те, що формує культурну свідомість епохи, народу, часу.

Рольовий міф не обов'язково виступає вербалізованою логічною конструкцією — це область означень, відкрита в своїй суті для постійного втручання ззовні, оскільки не поєднана причинно-наслідковим зв'язком, а поєднана лише у свідомості глядача чи

виконавця рольової дії. Не дивлячись на широку палітру розрізень, акторська гра ролей характеризується чітко визначеним процесуальним алгоритмом, наперед відомим результатом, правилами рольової умовності. Така чітка визначеність властива, в основному, кіноролям. Театральні ролі — це увесь час абсолютно однаково у деталях програвана рольова схема, творений за сценарієм образ. Саме виконання театральних ролей є грою в автентичному значенні цього поняття, має лицедійний характер, є творчим процесом. Система, в межах якої вводиться гра актора, визначається культурною епохою, пануючими в ній стилями, культурними та ціннісними домінантами. Гра актора розрахована на глядача, який, прямуючи на кіносеанс, відвідуючи спектакль, проглядаючи відеоролик чи вмоцуючись біля телевізора, завдяки образам, що проходять повз нього, може списувати власні гріхи персонажам рольової дії, компенсувати те, чого не вистачає в житті, елімінувати власні оцінки героїв, отримувати можливість вживатись в іншу культуру, долучатись до думки людей, які жили в минулі епохи.

Сьогодні ми вже маємо хворобу гри у віртуальній реальності. Як сказала одна особа в модному ток-шоу, у мене чоловік лише тілесно, вся його душа, мрії, сподівання — у віртуальній реальності. Тобто людина-глядач залучається до іншого ментального універсуму, з іншим історичним досвідом. Соціальна роль глядача, як позиція знаходиться ззовні, має передумовою розуміння того, що він вступає в інтелектуально-емоційне спілкування з людьми, думки, почуття, світовідчуття та світорозуміння яких для нього загадка, яку він намагається не просто розгадати, а дати власне тлумачення розгадки, її мотивування. Саме позиція знаходження ззовні глядача може бути пояснена з застосуванням методології М. М. Бахтіна, як діалог і розуміння [13, 33–36]. Проблема акторської гри визначається особливостями світосприйняття і рольової поведінки, типової для певної соціокультурної ситуації. Теоретики і практики сценічного дійства намагались відобразити взаємовідносини індивіда, групи і соціуму з урахуванням засадничих принципів культури, мислення, способу життя епохи.

За Й. Гейзінга, «вічні ігрові фігури: удар і відповідний удар, підйом і спуск, запитання і відповідь, загадки і відгадки» [26, 72].

Цей внутрішній стан гри з'явився до появи культури і мови. Ігрові образи, уособлені в ролях, не лише генетично, а й епістемологічно зв'язані з ранніми стадіями розвитку мистецтва. Ускладнюючись і видозмінюючись, гра вбирала в себе світоспоглядальне значення, виступала мірністю світу, онтологічним виміром життя, передумовою театральньо-сценічної художньої гри. А. Камю, аналізуючи творчість актора, доля якого — маска, вірніше маски, вказує, що вони розривають його душу на частини, кожна з яких уособлює зіграну ним роль і кожна з яких продовжує жити в його тілі, роблячи акторську долю абсурдною. Але ця ж маска чи роль допомагають вирішити ті протиріччя, які неспідвладні йому в житті [53, 79–83]. Режисери по-різному вирішували цю проблему. Наприклад, Станіславський вважав, що людина досить грає в житті, вона цілком підкоряється соціальним сценаріям і режисурі ззовні в грі ролей, а тому, приходячи в театр, намагається компенсувати природність і простоту, яких в житті не вистачає.

Актор на сцені повинен бути, перш за все, людиною, співпереживаючою персонажу, ототожнюваною з ним. Б. Брехт, навпаки, утверджував систему, коли актор не тільки не співчуває персонажу, якого грає, а протистоїть йому, веде розповідь про героя, роль якого виконує в третій особі. Це пов'язано з тією методологічною установкою, що людина завжди намагається розчинитись в надрах соціальної анонімності, стати як всі, людиною маси, яка знищує в ній Я. Місце особи займає натовп, людина натовпу творить історію, вона її підмурівок. Саме така ідеологія тоталітаризму ХХ століття знайшла відображення в методології Б. Брехта. Завдання актора в ній: сперечатись з персоною, яку грає актор, вести діалог з роллю.

У маргінальній культурі постмодерних технік ХХ–ХХІ століть театральна практика зосереджується на таких системах і методах, які утверджують «надлюдину», а тому актор має справу не з роллю, яка відображає реальний світ людських взаємин і реальну історію, а з легендами і міфами. За методом А. Арто актор орієнтується не на персону і індивідуальність, а на загальні закономірності світобудови, керуючись метафізичними установками (доказ на користь тези про філософічність сучасної культури). А. Арто — це заперечення закостенілої форми і намагання

залучити в культуру явища соціально-табуйовані. Аналогічно філософській периферії М. Фуко, розширення смислового простору не є самоціллю, головне — перенесення самої смислової орієнтації, яка руйнує стереотипи звичного сприйняття. Це, власне, намагання «перевірити» філософію мистецтвом. Техніку А. Арто називають «театром жорстокості», бо цей театр, як і вся культура в цілому, подібний до чуми. Цією чумою є культура Заходу з її комфортом і запрограмованістю майже всіх порухів душі людської. Глядач цього театру — людина захищена цивілізацією — повинна зрозуміти жах і велич Долі, Космосу, що стискає її в своїх обіймах. Знаряддя цієї Долі, Космосу виступає театр, як останній притулок справжньої реальності, яка є вигнанцем життя.

У ряді теоретичних досліджень з мистецтвознавства співставляються «театр Б. Брехта» і «театр жорстокості» А. Арто, підкреслюється той вражаючий контраст, на який бувають здатні лише сучасники. В той час, коли А. Арто закликав благополучне французьке суспільство відмовитись від інтелектуальної балаканини і прислухатись до голосу ірраціонального Фатуму, Брехт був свідком цього Фатуму в німецькому суспільстві (маються на увазі 30–40 роки Німеччини). «Жорстокість» була для Б. Брехта властивістю соціально-історичної реальності, де Фатум втілювався в образі тоталітарної держави і театр намагався дистанціюватись від неї. Французи ж прагнули вищого детермінізму, який і вдовольняли театром жорстокості. Сьогодні концепція «наслідуючого мистецтва» не працює, частіше спрацьовує компаративістський підхід. Людина прагне до цілісності, а тому намагається компенсувати те, чого неvistачає, що є свідченням того, що сучасний театр переорієнтовано на метафізичну проблематику, він стає філософським і від цього нікуди не подітись. Його цікавить не сценічне дійство, не театральна роль як така і не персона актора, а проблеми буття: чи то сценічного буття актора в ролі, чи буття глядача, що є співучасником спектаклю.

Діалогічність і полілогічність сучасної культури підтверджується співставленням А. Арто з Є. Гротовським, польським режисером, автором концепції «бідного театру». Якщо у Арто людина демонструє перевагу космічного начала над життям людського духу, тренує тіло, а не гартує дух [4], то у Єжи Гротовського

абсолютним, надперсональним є людина у всемогутності власного духу, який заповнює фізичний простір, тіла ніби не існує [30]. Актор у ролі повинен втілити момент психічного екстазу, не перевтілитись у персону, а за допомогою персони розкрити самого себе, здійснити своє людське буття на сцені, оскільки він не може цього зробити в житті, де він грає кого завгодно і менш за все схожий на себе. Він, як і всі, повинен ховати своє Я за багатьма масками, які змушений вдягати: для служби, для друзів, для сім'ї тощо. Театр — це те місце, де можна бути собою і не треба вдягати ще одну маску, їх треба скинути всі до одної і нарешті звершити акт власного буття. Категорія жертвоприношення, одна з основних в екзистенціалізмі, спрацьовує і в концепції Є.Гротовського, де актор приносить себе в жертву, створюючи ситуацію відкритості [30]. Ця ситуація амбівалентної структури соціокультурних потоків глядачів і акторів, що має місце в театрах Арто і Гротовського, намагається протистояти позатеатральному життю з його кінцем соціальності.

У 60-ті роки ХХ ст. в американському нон-конформістському театрі сформувалась нова система акторської гри. Виникли театри такі як «Живий театр», «Театр навколишнього середовища», де в сценічному дійстві беруть участь і актори і глядачі, які не грали, а жили на сцені. Суть гри не в прийнятті ролі, а у відмові від неї. Ця театральна взаємодія глядача і актора базується не на ворожості і розрізненнях, а на естетично-стихійному самоздійсненні, заснованому на любові і довірі. Такий театр воскресив атмосферу давніх ритуально-оргіастичних дійств як жаданого раю. Це десублімований, відвертий живий театр, що намагався протистояти відчуженню масової американської рекламно-роликової культури. Людину не влаштовує привілейована самодостатність, вона психологічно готова до іншої ситуації, де є категорія можливого. Уявляючи можливе поза апокаліптичною перспективою, театр змінює орієнтири. Америка намагається протиставити Європі новий культурний порядок речей, цей по-своєму досконалий світ порожньої форми нерепресивної рівності, банальності і байдужості. В такій взаємодії театр втрачає свою сутність, до речі, як і глядач, оскільки вони абсорбують один одного. Є два способи вирішення проблеми. Говорити те, чого чекає від тебе глядач, мислячи в його системі відліку,

чи говорити про те, що цікавить того, хто відповідає в даний момент. А є ще світ зовнішній, ресурсами якого можна побудувати світ нових взаємин, для цього потрібне вміння слухати Іншого, вміти з ним порозумітися. Так, Гертруда Штайн в Нью-Йорку створила репертуарний театр, де в одному шоу зібрані актори і танцюристи з різних країн. Корпорація IBM створила програму проведення мультимедійних конференцій Person- to- Person. Репертуарний театр перетворився на міжнародний репетиційний простір. Тепер на віртуальних зустрічах актори розробляють спільну концепцію нового спектаклю, а потім створюють проект балетного видовища безпосередньо на екрані монітора комп'ютера.

Масштабність дійства доводить, що у людей є потреба у грі, де рольова реальність перетворюється на ігрову, а людина вибирає і міняє маски, проживає десятки життів як модусів існування, створюючи ряд художніх образів, система акторської гри є продовженням гри у житті, розкритої на сцені. Це повна влада над реальністю, яка досягається мистецтвом акторської гри. Лише актор уособлює в собі і предмет, і засіб, і результат мистецтва гри, працює над роллю і долає себе в ім'я ролі, створюючи не лише роль, а й своє Я, сперечаючись з собою, — лише в ньому зосереджена плинність буття в чистому вигляді. Як завважив А. Камю, «скільки душ живе в його тілі», а «те, що зазвичай знаходиться в протиріччі, знаходить своє вирішення в акторі». Недаремно привабливо виглядає ідея театру для себе М. Євреїнова, де кожна людина перетворюється на актора, а кожен вчинок — на сценічне дійство [43]. В цьому дійстві людина прислухається до буття інших, створюючи проект власного, де вона є і актором, і режисером власної драми.

В передмові до «Насолода і обов'язок» Петер Ганзен зауважує: «...одягаючи на себе різні маски, щоб ушіймати зненацька своїх сучасників на хибних поглядах на життя, пояснивши їм їх помилки, щоб привести до істинного етико-релігійного погляду на життя [56, 5]. Є такі професійні ролі, коли особа має весь час справу з іншими людьми і змушена в силу своєї професії впливати в той чи інший спосіб. Це сприяє прийняттю постійної маски фасаду, або, висловлюючись мовою К.-Г. Юнга — «персона». Це певним чином полегшує життя, так як така людина ховається



за своєю маскою, яка захищає її, як панцир від безпосередніх, часто хворобливих емоційних контактів з оточенням. До таких професій належать, наприклад, професія вчителя, військового, лікаря [54, 258].

Таким чином, відбувається відключення від сприйняття і аналізу міри впливу на хід речей, які притаманні справжньому пізнанню, людина не може вплинути на ситуацію, оволодіти нею, рятуючись маскою персони. Тобто завдяки цій техніці формується особа, що чинить супротив дресурі, а влада, випрацьовуючи техніки дресури, стає всюдисущою, перетворюючи соціальний простір на дисциплінарний, провокує симулякризацію — страх визнати дійсність, страх перед будь-яким її виявом, відмову від вибору між добром і злом, відданість Ніщо. Отже, маска відображає маргінальні ситуації людського досвіду, своєрідний метафізичний жах у взаємодії з Іншими, людиною без властивостей, людиною сплячого розуму.

Мистецтво існування корелює з рольовим експериментуванням, вмінням визначити пріоритетні цінності і здатність актуалізувати їх у соціальних ролях. Наміри спонукають до рольової дії. Сьогодні особа у своєму виборі користується сконструйованими ролями-образами індустрії культури, що доводить правильність тези про конструювання особи соціумом. Доводиться, що постмодерний образ світу отримує перемоги завдяки нав'язуванню світові своєї моделі темпоральності, яка разом з кінцем часу маніфестує кінець людини, історії, суб'єкта тощо. А кінець лінійного виміру дискурсу робить людину результатом дискурсивних практик.

Мистецтво впливає на несвідоме в мисленні, де автоматизм несвідомого функціонування рефлексії є можливою формою її прояву і цілком закономірним варіантом у загальній структурі людського осмислення дійсності, яке уособлене в несвідомому самопродукуванні свідомістю рефлексивних побудов без всякої відповідності їх дійсності. Особливо небезпечними стають подібні явища, коли вони набувають розмаху суспільних, створюються і тиражуються екранними мистецтвами як ідеологія. Тому функціонування особи в контексті схем ідеологічного виміру не може прогнозуватись як модель раціональної дії. Ідеологія поряд з раціональним включає і ірраціональне.

Здійснюючи підміну нормативного стереотипу, не адекватного дійсності, на ідеологічно сконструйований, уособлений в привабливому художньому образі, ідеологія формує певний стан свідомості, яка продукує міфи різного ґатунку стосовно престижних ролей. Вчора — актор, космонавт, геолог, сьогодні — кінозірка, топ-модель, супермен — це стереотипові рольові реальності, клішовані екранними мистецтвами як міфічні утворення свідомості. До таких можна віднести і «американську мрію» чи «японське чудо», вони з того ж розряду, що і «всєбічно розвинута особа» чи «єдина спільнота людей — радянський народ». Вони спонукають людину визнати себе реальною в тій мірі, в якій вона перестає бути собою.

Нормопопслух — лише історично і логічно необхідний момент в становленні норм. Можна сказати, що ціннісна особа живе передчуттям, вгадуванням і втіленням цінностей майбутнього як вищих цінностей, хоча ніколи не має їх як готову позитивність, яка підлягає утвердженню, вона завжди в пошуку, визнає їх необхідність у вигляді припущень, рухаючись у модусі відкритості. Саме цей горизонт постановки проблеми сам по собі ще не об'єнує у своїх межах достатньої тематизації для рефлексії. Проблематизація починається там, де ставиться питання про здатність людини бути суб'єктом вибору, отже, аналізу підлягає внутрішній світ особи, який здатен актуалізуватись у актах вибору. Спираючись на життєвий досвід, можна зауважити, що людей внутрішньо самостійних мало. Більшість запозичує чужі думки, настрої, смаки, оцінки, вони входять у життєвий світ особи, навіть коли суперечать їй. За таких умов знищується внутрішня інстанція відповідальності. Завжди заперечували реально існуюче ті, що не заробляли самостійно на життя, принаймні, загальноновизнаним способом. Це ті бунтарі, яким ролями заздалегідь визначалося бунтувати: художники, повії, злочинці, вигнанці, поети-бунтівники, диявол, дурень, ті, які були «квітами зла».

Не лише ідеологізоване мистецтво (те, що керувалось установкою «жити в суспільстві і бути вільним від суспільства не можна») творить бажані ролі-знаки. Пошук людиною себе у символічному обміні ролями також творить ролі-знаки, де знак отримує власне життя і будує його за власними законами, створюючи структури-коди. Сучасне суспільство — апологет влади

системи знаків, вихолощених від своїх референтів настільки, що другий член бінарної опозиції «знак-реальність» не просто пригнічений першим, а вилучений. Ми творимо такі знаки, що жахаємось відтворюваної ними реальності. Вона чужа, не наша, штучна, але хоче переконати нас в тому, що вона — найкраще з усього, що може бути.

Сучасні ролі за всіма правилами іміджмейкерства супроводжуються масками і техніками впливу на свідомість, намаганнями «розширити» свідомість за допомогою техно-маски. Комп'ютерні образи функціонують у сучасному соціумі як штучні утворення, продуковані з використанням національного менталітету і технік впливу на свідомість деяких екзистенційно значущих архетипів (Бог, смерть, маска і т.ін.). Маска як архетип первісної свідомості досить приваблива для свідомості сучасника, яка «скуштувала» смак симулякра, за допомогою якого особа намагається «відкривати» і «перевідкривати» себе, нишпорячи у синкретах і комплексах нереалізації і умовах буття, яке не спонукає до роздумів, а навантажує інформацією. До речі, чутливий до часу молодіжний сленг вживає поняття «грузиш», «загружаєш» у значенні «повідомляєш», «розповідаєш». Це мова людини інформаційного суспільства, психіка якої — комп'ютер, що сканує сам себе, відтворюючи в масках і ролях психограми стану власника, є витвором його уяви чи симулякром.

**КІНО- І ФОТОРЕАЛЬНІСТЬ  
У ПОШУКАХ ОБРАЗІВ ТІЛА**





### 3. 1. Еротичне тіло як тіло без обличчя

**Н**еможливо аналізувати тілесність без еротичного тіла, яке сьогодні є найбільш повною її репрезентацією. Еротика протистоїть будь-якому способу об'єктивації тілесності і є досить популярним сучасним дискурсом. Як правило, у них підкреслюється ідея того, що еротика властива тільки людським істотам. Основною властивістю еротичності є спрямованість на суб'єкта і «невпинний діалог мого бажання з бажаннями інших». Широка представленість еротичного у сучасному мистецтві виявляє зацікавленість у вивченні людської тілесності. При цьому, як стверджують дослідники, сучасне мистецтво менш схильне опримоднювати сексуальність і більше прагне до відображення тіл дееротизованих, що виправдано оприявленням в мистецтві поняття еротичного і спровоковано перенасиченням в культурі красивих тіл, які не створюють розривів між дійсним і уявним. Сьогодні спостерігається намагання протистояти мистецтву масової культури з її образами-канонами [93].

Чари зображуваного на екрані підсилюються існуючими моделями, які викликають захоплення у глядача, вихованого тією соціальною формацією, у якій існують престижні стереотипи. Лаканівська стадія дзеркала вказує на те, що визначальним моментом у формуванні Я в дитини, є ситуація впізнавання себе в дзеркалі на підставі ідентифікації з зображенням. Це входження в уявне передуює входженню в символічне. На підставі ідентифікації з зображенням формується здатність уподібнюватися до всіх наступних вторинних ідентифікацій, ототожнення себе

з кимось. За посередністю ряду таких ідентифікацій формується, структурується, диференціюється в наступних стадіях особа. Ідентифікація, таким чином, є результатом структурної диспозиції поглядів, а не усвідомлюваним бажанням глядача ототожнити себе з тим чи іншим персонажем (позитивним чи негативним). Оскільки глядачеві нічого іншого не залишається, як ідентифікувати себе з об'єктивом кінокамери, він запозичує «чужий» погляд у процесі перегляду фільму. У добре спланованих, проникливих сценах глядач буде ідентифікувати себе з персонажем (відчуваючи біль, гнів, задоволення тощо).

Коли особа виступає в ролі глядача, їй нав'язують заплановані цінності й поведінкові стереотипи. Кодування за допомогою наративів глядацької позиції досить симптоматичне для нашого часу. За відправну точку можна взяти ті способи, якими фільм відображає, грає на традиціях: від зародження кінематографу з його магічною дією, до його впливів на сьгоднішні теорію й практику, хоча сучасний кінематограф суттєво відрізняється від кінематографа 1930–50-х рр. Технологічні досягнення змінили економічні умови кіновиробництва, яке може бути як з максимальними вкладеннями (стрічки Голівуду), так і аматорськими (такими як «Сам собі режисер»).

Це сприяє розвитку альтернативного кінематографа. Хоча, без сумніву, переважає домінуюча ідеологічна концепція кіно, наприклад, магія голівудського стилю в його кращих зразках, які уособлюють велич і значимість пропагованих ним цінностей (до речі, це дає підстави для феміністських звинувачень у здатності маніпулювати візуальною насолодою за допомогою кодування еротичною мовою патріархального панування, яке є мовою більшості фільмів).

Кіно спрямоване на его, воно навчилося ним маніпулювати. Долаючи репресивні застарілі форми, які викликали задоволення, кіно вчить новій мові бажання, на що вказує психоаналіз. У своїй праці «Три нариси з психології сексуальності» Фрейд виділяє самолюбівання (скопофілію) як одну із складових інстинктів сексуальності, яка не пов'язана з ерогенними зонами. У цьому випадку він асоціює скопофілію з використанням інших людей як об'єктів, підвладних допитливому погляду, спрямованому на них. До такого висновку Фрейд дійшов, вивчаючи поведінку дітей, які схильні підглядати у щілину з метою побачити і переконатись у чомусь особистому й забороненому (геніталії,



сексуальні відносини, рухи тощо), що й вдається фільмам з подібними сценами.

Пізніше, в «Інстинктах і їх змінюваності», Фрейд розвинув ці ідеї, пов'язавши теорію скопофілії з догенітальним аутоеротизмом, після якого задоволення від розглядування, спостереження за іншими передається іншим за аналогією. Тут встановлюються тісні стосунки між активним інстинктом і його наступним розвитком у нарцисичній формі. Хоча інстинкт змінюється під впливом формування еґо, він продовжує існувати як еротична підстава насолоди при спостереженні чи розглядуванні іншої людини як об'єкта. Це може перетворитись у викривлену форму, для якої характерне нав'язливе бажання підглядати, надмірна цікавість. Це те сексуальне задоволення, що залежить і пов'язане від активного пізнання об'єктивованого Іншого через розглядування.

Ця «механіка» відтворена на екрані, хоча, здається, немає нічого прихованого від спостереження. Адже кіно має публічно доступний перегляд, тут все є максимально очевидним, але більшість фільмів і «закони жанру», яким воно підпорядковане, майже магічним чином байдужі до присутності аудиторії, створюють ілюзію виокремленості і грають фантазіями глядачів у темряві кінозалу. Це також допомагає створити ілюзію «наодинці з собою» у переходах екранних видінь і сцен, забезпечує ілюзію вуайеристської самотності, адже від першопочатків кіно означило себе як ілюзіон. І хоча фільм дійсно демонструється й призначений для перегляду, умови його демонстрації й нарративні конвенції створюють у глядача ілюзію «підглядкування в щілину» за найінтимнішим. У цій ситуації позиція глядача в кінематографі — це, зі всією очевидністю, місце витіснення його еґсібіціонізму і перенесення його витіснених бажань на виконавця ролей.

Так, класичне голівудське кіно звернене на людину, воно вдовольняє її нарцисне бажання центрування. Простір, розкриття сюжетних ліній, ситуації — все це антропоморфне. Глядач впізнає себе, своє життя, захоплюється подібністю смислових ліній до власних проблем — все це створює ілюзію його присутності в кіно, а кіно — в його житті. Кіно допомагає у вирішенні його проблем. Це та ж описана Ж. Лаканом ситуація «дзеркального моменту», що передую мові, це впізнавання дитиною себе в дзеркальному відображенні. Еґо у дитини і в дорослої людини підпорядковане принципу подібності. Для дитини стадія дзеркала

наступає в період, коли фізичні намагання випереджають його рухові здатності. І впізнавання себе у дзеркалі є тим щасливим моментом, який дозволяє доповнити своє відображення в дзеркалі, яке є більш досконалим за власне тіло. Таким чином, визнаване поєднується з невзнаваним: визнаваний образ сприймається як відображуване в дзеркалі власне тіло, але його невзнавання, як тіла більш досконалого, проектує це тіло назовні як ідеальне его. Відчужений суб'єкт, який, повертаючись его-ідеалом, дозволяє в майбутньому процес ідентифікації з Іншим.

Досить важливим є факт, що відображення констатує матрицю уявного (впізнавання і неспізнавання) й ідентифікації, первинної артикуляції суб'єктивності. Це і є акт зародження любові — ненависті між образом і його відображенням, які знаходять свій найбільш інтенсивний вираз у фільмі й таке радісне впізнавання в його аудиторії. Аналогія між дзеркалом і екраном робить кіно досить привабливою структурою, припускаючи тимчасову втрату Я, одночасно підсилюючи його. Переглядаючи фільм, Я забуває про те, хто воно і де знаходиться, увесь світ відступає, коли Я заглиблюється у ностальгічні спомини про той до-суб'єктивний момент впізнавання образів, який Лакан означив «дзеркальним моментом». Аналіз структур бачення, які приносять задоволення в умовній кінематографічній ситуації, характеризує те, що називають еротичним кіно. Це той вид задоволення, який досягається у використанні Іншого суб'єкта як об'єкта сексуального збудження за допомогою: погляду, через нарцисизм і встановлення Я через ідентифікацію з видимим образом.

Погляд в умовах перегляду фільму передбачає розрізнення еротичної ідентичності суб'єкта від об'єкта на екрані, нарцисизм й ідентифікація з видимим образом вимагає ідентифікації его з об'єктом на екрані за допомогою симпатії. З. Фрейд розглядав ці аспекти як ті, що перетинають і взаємодіють один з одним, утворювана напруга між інстинктивними імпульсами й самозбереженням є драматичною поляризацією того, що стосується задоволення. Означені моменти набувають смислопороджуючого значення, коли включаються в процес ідеалізації. Обидва механізми мають свою мету при повній байдужості до перцентивної реальності, створюючи еротизоване бачення світу, яке формує сприйняття суб'єкта.

Створюється враження, що в процесі свого розвитку кіно роз-

гортає специфічний погляд на реальність, у якій протиріччя між лібідом й еґо знаходить прекрасно узгоджений з ним світ уяви. В реальності цей уявний екранний світ підпорядкований закону, що його породжує. Процеси ідентифікації мають значення в межах символічного порядку, який артикулює бажання. У світі, облаштованому за допомогою статевих розрізень, кіно є задоволенням від спостереження, розглядування жіночого й чоловічого. Конститууючий чоловічий погляд проектує свої фантазії на жіночу фігуру, яка відповідно до них набуває бажаної форми. У звичних для себе ексгібіціоністських ролях жінки одночасно розглядаються й демонструються, їх зовнішність кодується для досягнення інтенсивного візуального й еротичного впливу. Можна стверджувати, що жіночі ролі конотують буття під поглядом. Жінка, яку демонструють як сексуальний об'єкт, виступає в ролі лейтмотиву еротичного видовища: вона тримає на собі погляд чоловіка, розігрує і позначає чоловіче бажання.

Пересічний типовий фільм пропорційно уособлює видовище й нарацію. Присутність жінки обов'язкова у середньостатистичному фільмі, однак, її візуальна присутність має тенденцію зупинити сюжет (сцени кохання, стриптизу, насильства), перервати потік подій в момент еротичного споглядання. Сама героїня, викликане нею почуття (страх, любов) спонукають героя-чоловіка діяти саме таким чином, тобто — вона вторинна. Як правило, жінка-акторка функціонує як демонстрація на двох рівнях: як еротичний об'єкт бажання для глядачів у залі і для персонажів екранної історії. Жінка тут діє в межах нарації, погляд глядача й чоловічого персонажу фільму ідеально поєднуються без порушення правдоподібності екранного дійства. Крупний план (обличчя, ніг) підключає ще один модус еротизму — демонстрацію фрагментаризованого тіла, руйнує ренесансний простір, ілюзію глибини, якої вимагає нарація. Цей показ породжує на екрані не ефект правдивості зображуваного, а, швидше, поверховість, враження плоскої вирізаної фігури чи іконічного знаку.

Чоловік же, навпаки, є небажаним об'єктом для розглядування, у тому числі і в своєму ексгібіціонізмі, отже, не може бути підданий сексуальному об'єктивуванню. Таким чином, утворюється щілина між видовищем і його наративною підтримкою. Та рольова функція чоловіка, яка забезпечує подієвість екранного дійства, дозволяє чоловікові контролювати кіноуяву, а також виступати представником влади в широкому розумінні: як носій

погляду глядача він здійснює передачу цього погляду в задзеркальний заекранний простір з метою нейтралізувати позанаративні функції жінки як видовища. Це стає можливим за допомогою процесів структурування фільму навколо головної контролюючої фігури, з якою глядач може себе ідентифікувати. Оскільки глядач ідентифікує себе з головним героєм, він проектує свій погляд назовні, перехоплюючи погляд собі подібного, тобто свого екранного замітника таким чином, що влада головного героя, зумовлена його контролем над подіями, співпадає з активною владою еротичного погляду.

Чари кінозірки-чоловіка не співпадають з зачарованістю властивого еротичному об'єкту погляду, який вдивляється. Їх джерелом є більш досконале, довершене, ідеальне, могутнє еґо, схоплюване в момент впізнавання себе в дзеркальному відображенні (Ж. Лакан). Екранний персонаж може примусити події розвиватися в певному напрямку і контролювати їх краще, ніж глядач, так само, як образ в дзеркалі має більшу владу над моторною координацією того, хто вдивляється у власне зображення, ніж він сам. На відміну від жінки як іконічного знаку, чоловічий персонаж (його еґо ідентифікації) вимагає трьохвимірного простору, який відповідає простору дзеркального взивання. Такі прийоми зйомки кінокамерою, як фокусування зображення, рух кінокамери за рухом головного героя у поєднанні з відповідним монтажем спрямовані на стирання меж екранного простору. Головний герой може керувати на свій розсуд сценічним простором, просторовою ілюзією, в межах якої він чітко означає напрямок свого погляду й дії.

А. С. Плахов розглядає мачизм як дзеркало сексуальної революції [95, 301–308]. «Мачо — твариноподібний примітив, позбавлений тонкощів і нюансів почуттів, для якого жінка самка, а чоловік — статевий суперник» [95, 301]. Це чоловік, який виконує місію по встановленню Закону й Справедливості. А. С. Плахов доводить, що західноєвропейська культура, пройшовши етап лицарства і романтизму, породивши витончених коханців Казанову і Дон Жуана, відтіснила естетику грубого мачизму на задній план, відвівши їй другорядне місце серед низьких жанрів. Але зате, потрапивши разом із середземноморськими переселенцями на незайманий ґрунт Нового Світу, мачизм став однією зі складових американської міфології.

Кожний період має свій чоловічий ідеал: сильний чи сенти-

ментальний, бунтуючий чи елегантний, респектабельний чи неприкаяний. Авангард сучасної моди надає перевагу ексцентричному чоловікові-жінці. «Кіно, переставши бути авангардом маскульту, зберегло велике розмаїття чоловічих типів. Знімальні майданчики Голівуду заповнили нові ангели: вони молоді, чарівні, романтичні й не афішують свою приналежність до чоловічої статі. Вони не підносять себе на міфологічний п'єдестал, як їх попередники, ніби кажучи: «Я — гарне обличчя, але не міф». Вони — моделі, але не символи, і вони хочуть бути самими собою, не приховуючи своєї слабкості й фрустрації. Гіперчоловічість у кіно постає сьогодні у своїй постмодерністській невинності, у схематичній наївності, у блазнівській легковажності, у різноманітних нюансах іронії — такий і Шон Коннері, і Клінт Іствуд, і Сільвестер Сталлоне, і Арнольд Шварценегер, і Брюс Уїлліс, і Мел Гібсон, і Ніколас Кейдж [95, 305].

Героїня одинока, чаруюча, відкрита для погляду, сексуалізована, але за розвитком сюжетної дії закохується в головного героя і стає його власністю, втрачаючи свою чарівність, випромінювану на всіх сексуальність, її еротизм потрапляє в залежність від головного героя. За допомогою ідентифікації з ним і поділу його влади глядач також отримує можливість не прямо, а за допомогою посередника «володіти» головною героїнею. Це, власне, той сюжетний хід, штамп, який використовується феміністично орієнтованими авторками для критики маскулітного кіно. Жінка виступає візуальним знаком, який демонструють для розглядування й задоволення чоловіка, активного розпорядника цього погляду. Ілюстрацією є фільми Хічкока і Штенберга, які використали цей погляд у багатьох своїх фільмах.

Для Штенберга екран, кадр — пріоритетна цінність порівняно із сюжетом чи ідентифікацією. У нього є фетиш, в якому владний погляд героя (необхідний у традиційному фільмі) усувається на користь образу, який знаходиться в безпосередньому еротичному зв'язку із глядачем. Краса жінки, як об'єкта й екранний простір, зливаються. Вона — досконале тіло, яке стилізоване і фрагментизоване великими планами, стає змістом фільму й безпосереднім реципієнтом глядачевого погляду. Штенберг зменшує ілюзію глибини екранного простору, його кадр намагається стати одномірним: світло, тінь, мережива, стрічки тощо обмежують візуальне поле. У нього майже відсутня ідентифікація опосередкування погляду глядача очима головного героя, він

шукає різні варіанти можливого дистанціювання від глядачевих ідентифікацій. Інтрига розгортається довкола нерозуміння, а не конфлікту.

Але найбільш важливим є відсутність в просторі кіносцени домінуючого чоловічого погляду, найбільш еротичні сцени відбуваються за відсутності чоловіків, в яких закохані героїні за сценарієм, на них дивляться інші люди, інші глядачі, їх погляд співпадає з поглядом глядацької аудиторії, а не заміщує його. Еротичний імпульс, освячений смертю, демонструється як видовище для аудиторії. Герой не розуміє і не бачить суті подій. Психоаналітичні положення є адекватними для аналізу принципів задоволення й незадоволення, які пропонує традиційний фільм-розповідь. Інстинкти задоволення від розглядування іншої людини як еротичного об'єкта, і, у протиставленні, лібідинальне его й формовані ним процеси ідентифікації Я виступають у вигляді сукупності моделей, механізмів, на впливові яких на глядача вміло грає кінематограф. Аналіз образу жінки як пасивного будівельного матеріалу для активного погляду чоловіка підводить до проблеми структури такої кінорепрезентації. Це найбільше вдається фільму-розповіді.

Саме точка зору, спрямованість погляду, можливість їх варіювання й черговість демонстрації визначають специфіку кіно. Це те, що відрізняє кіно, скажімо, від стриптизу, театру, шоу й т. ін. Підкреслюючи жіноче буття під поглядом, кіно констатує сам спосіб, яким жінка повинна перебувати під поглядом у межах видовища як такого. Граючи на напрузі, що виникає між фільмом як контролюючого параметри часу інстанцією за допомогою монтажу, розповіді і фільмом, як інстанцією, яка контролює простір (монтаж, гра відстанню) кінематограф за допомогою кодів продукує і погляд, і світ, і об'єкт розглядування, створюючи ілюзію, що корелює з бажанням. Ці кінематографічні коди та їх взаємовідносини з зовнішніми детермінуючими фільм структурами повинні бути зруйновані ще до того, як кинуте виклик домінуючому типу фільмів й задоволенню, яке пропонують глядачеві.

### 3. 2. Дагеротип — мистецтво поверхні і випадку

Філософський аналіз фотографії Р. Барта подає два способи розгляду фотообразу: *stadium punctum*. Фотознімки *stadium* — «це поле культурного контексту, саме дякуючи: *stadium* я цікавлюся багатьма фотознімками — чи тому, що сприймаю їх як політичні свідчення, чи тому, що дегустую їх як добротні історичні полотна; у цих фігурах, виразах облич, жестах, декораціях і діях я беру участь як людина культури». Інше поле — поле розриву, смерті — *punctum*, яке містить деталь, яка не може залишити байдужим, вона раниць, створює інший спосіб репрезентації об'єкта. Образ, зображений на фото, перестає бути культурним символом, він переходить у простір особистого, він заставляє світ замовкнути і залишає наодинці з репрезентованим образом.

Дагеротип як ранні, перші фотопортрети — свідчення тих облич, які намагались бути справжніми, у них не було потреби «грати» чи «здаватися», принаймні цього від них не вимагала тодішня культура і життя. Уявлення про тодішню техніку фотозйомки і фіксовані нею тодішні образи персон відомих і не дуже, представлені в позовкліх фотографіях з сімейних альбомів, або відповідних каталогах [115]. Вдивляючись в обличчя на світлинах можна вести мову про внутрішній погляд, «вдивлятися в себе» суб'єкта (Р. Барт), коли *і лице, і личина перетворюються на «візуалізоване в собі»*. З посиланнями на В. Бен'яміна фіксується соціальна приналежність людини, яка визначає її природу аж до фізіономічних особливостей, які проявляються і в обличчі, і в личині, адже їх не здатна змінити примітивна кінокамера, фотоапарат чи вдавана гра: аура проглядається «навіть у фалдаках сюртука чи косинці на шії» [10, 78–79].

Таким чином, людське обличчя стає соціальним знаком, який дозволяє миттєво і точно позиціонувати його володаря в ієрархії соціальних ролей, робити його носієм «примітивної громадянської ідентичності». Досить цікавим у цьому плані є аналіз фотографії, яку Р. Барт розглядає як художнє втілення самоідентифікації суб'єкта, яка може являтися критерієм значимості того, що відійшло в минуле. «Історично фотографія виникла як мистецтво Особи, її соціальна личина: її ідентичності, громадянського статусу, того, що у всіх смислах цього виразу можна назвати її гідністю *quint-a-soi*» [8, 119]. Вона експлуатується ідеологією, надаючи



своїм рухливим знакам, які «згортаються як молоко», статусу чистого смислу, реальність у її безпосередній формі, яка може увійти в область чистого смислу у вигляді маски. Барт підкреслює роль маски в процесі фотографічного означування, без якого неможлива рольова комунікація. Усі великі майстри фотопортрету в підсумку ставали візуальними міфологами, кожен з яких за допомогою визначення «личини», яка приховує найінтимніше в людині, шляхом соціального означування в ролі перетворює сингулярність конкретного фото у репрезентацію окремого класу чи соціуму в цілому.

Однак таке означування не є точно конвенціональним, якщо, звичайно, за образом не закріплюється статус «ідеологічної ікони» чи «ікони стилю» тощо. Сприйняття образу не може обмежуватись скануванням «чистих смислів», оскільки воно як різновид соціокультурної комунікації протікає парадоксальним чином у «розривах і колізіях» суперечливих інтерпретацій (У.Еко). У.Еко вважає, що подібні візуально — смислові шуми можуть спотворювати статусно — рольове повідомлення, вони можуть проявлятися як недолік визначеності конвенції чи інформаційний надлишок. Маска чистого смислу не обмежується якимись окремими соціальними знаками — вона навіть не є їх сукупністю чи системою. Її невизначеність відповідає позакласовій (етичній, естетичній) здатності розпізнавати соціальний смисл лицевості. Барт відзначає, що соціальне спостереження того, хто дивиться на фотографічну «маску» відсторонюється (термін Б.Брехта) естетичним характером сприйняття, зберігає дистанцію і відчуття «іншості», «віддаленості» зображеного. Така маска не може бути «личиною» соціального актора, але непомітно впливає на нас аурою безпосереднього свідка історії.

Р.Барт помітив, що навіть звичайна фотографія здатна викликати в нас тремтіння, оскільки є матеріалізованим минулим. У кожному фотопортреті Барту ввижається спектральне «повернення небіжчика» [8, 19]. Крім соціальної, рольової визначеності зафіксованої знімком, присутня аура, яка не може бути тотожна соціальному в об'єкті, оскільки їй невістачає ґрунтовності, суцільного статусу як ґрунту, вона як невидима оболонка покриває собою зображення, формуючи примарну атмосферу знімку. Аура привносить у меморіальний знімок окрім соціальної презентації і відчуття екзистенційної самотності, закинутості у пласт минулого, крізь яке ці «мерці, що ожили» спрямовують на нас свої

невидючі погляди. Р. Барт вважає, що фотографія має здатність дивитися нам прямо в очі. Але люди на фото дивляться на нас, нас не бачачи, оскільки спрямований у наш бік погляд, поглинається лінзою об'єктива.

На цю інтенціональну неповноцінність погляду тих, хто на знімках, їх нездатність «підняти погляд» звертав увагу В. Беньямін, для якого акт споглядання передбачає емоційний контакт з об'єктом зорового сприйняття, народжуючий ауру людськості у довоколишньому світі. «Відчуття нелюдського, можна сказати неживого в дагеротипії в тому, що фігури на фотографіях (як правило, напружено і довго) дивляться у фотоапарат, тоді як фотоапарат, яким робиться знімок людини, не повертає їй погляду» [11, 204]. Ця неповноцінність виконання нашої глядацької інтенції зумовлена і неможливістю того, хто на фотографії, нас побачити, та й специфічна емоційна реакція визначається іншим досвідом темпоральності. Якщо і можна, як це робить Р. Барт, вести мову про внутрішній погляд фотографії, то лише як «незрячий» і нічого не означаючий акт «вдивляння» об'єкта в себе, де він постає суб'єктом з усіма своїми афектами.

«Погляд, якщо він настирливий, а ще більшою мірою якщо він подовжується, разом з Фотографією перетинає Час, завжди віртуально божевільний, є одночасно проявом істини і божевільля» [8, 169]. І якщо Барт говорить про афективне (траур, порив, бажання) фото, яке, довівши зображення до «точки божевільля», стало гарантом існування жаданого об'єкта, то у ранніх дагеротипах ми спостерігаємо швидше «божевільля без афекту». У свій час Йоханес Гейзінга, переглядаючи жанрові портрети Вермера, запримітив, що вермеєрівські дами, не дивлячись на усю приховану соціальну символіку картин, «не бюргерші, не патриціанки, не дружини багатих купців, а персонажі якогось загадкового і мерехтливого напівсвітла. Так і моделі, зображені на посрібнених пластинах, своїми широко відкритими очима символізують погляд Незнайомки, яка була точно жива і точно вже померла, єдиною реальністю якої залишилось люмінесцентне світіння, яке сьогодні поєднує нас і давно вже померлу істоту».

Знову зачитуємо Р. Барта: «Фото являється буквальною еманцією референта. Від реального «колишнього там» тіла випромінювання доторкається до мене, який знаходиться в іншій точці: подовжуваність трансмісії особливого значення не має, фото зниклої істоти доторкнеться до мене так само, як промені зірки, які

знаходяться в дорозі. З моїм поглядом тіло з фотографії пов'язує щось на зразок пуповини. Світло, хоча і невідчутне, постає у даному випадку тілесним провідником, шкірою, яку я розділяю з тим чи з тією, що на фотографії (а) [8, 121]. Унікальність майже тактильного відчуття, яке дозволяє нам фотографія вказує на її ауру, яка від дотиків поглядів стає усе тоншою.

Світлопис, який відрізняється від живопису, що виходить «зсередини назовні», починається з оболонки, співпадає зі своєю аурую. Породжене світлом залишається джерелом випромінювання, світлопис здатний явити оку ауру як легке випадкове світіння, яким душа повідомляє про свою реальну присутність. Фотографія, таким чином, є лице в його останньому ефектному явленні.

Суттєвим у нашому сприйнятті обличчя, лицевості дагеротипів є особлива інтенціональність — спрямованість на екзистуючий об'єкт, яким є не візуальна модель, а людина, яка реально жила, про яку ми знаємо, знаємо її біографію, роки життя і дату смерті. Позуючи перед камерою, та людина виходить «за межі громадянської чи спадкоємної подібності» (Барт) як візуалізоване у-собі, схоплене в образі — обличчя, проявлене на світлочуттєвій плівці. Це обличчя, вигляд, гештальт є поєднанням невидимого і очевидного. Обличчя, як і гештальт, неможна ототожнити з окремими істотними ознаками чи ознакою. Обличчя не обмежується ні подібністю, ні аналогією, а виражається у сприйнятті аури іншого буття — далекого і унікального, не дивлячись на технічну відтворюваність. Такий емоційний контакт з зображеною на фото людиною передбачає проникнення у чужу суб'єктивність. «Погляд — а цим словом я за відсутністю кращого називаю виразом істини — є непоступливе доповнення до ідентичності, що дається задарма, вільне від будь-якої «значимості»; погляд виражає суб'єкт у якості такого, який не надає собі значення». [8, 162].

Ми дивимося на оптико — хімічне зображення людини, якої немає, вона померла і формуємо її образ як небуття, але угаємниченена енергія життя виникає між полюсами Ніщо, яке відчувається як тотальність смерті. «Погляд — є світлоносною тінню, яка супроводжує тіло, і якщо фотографії не вдалося продемонструвати цей образ, то тіло залишиться без тіні, позбавлене тіні воно стає стерильним. Цією тонкою пуповиною фотограф і впливає на життя; якщо ж чи то за недостатністю таланту, чи то за

злою волею випадку йому не вдасться супроводити живу душу її ясною тінню, суб'єкт безповоротно помре» [8, 163]. Цінність старих фотографій, рідкісних, як усе справжнє, є показ істинних облич, який дозволяє нам пізнати людину сутнісно. Схоплена в моментальному знімку сутність є абсолютною у своїй неприрівнюваності до чогось поза нею, вона сама редукує маски: соціальну значимість, партійність, навіть культуру в її тотальності. Така цінність глибоко інтимна, а тому практично не може бути поясненою мовою наукового дискурсу. Вона вимагає особливого роду комунікації, яка передбачає критерієм розуміння прості істини, які ухиляються від дискурсивного викладу в бік прихованості, таїни чи першопочаткової фотографічної вказівки дивитись, розпізнавати тощо.

Усяке сутнісне знання про фотографію, яка завжди була інтимним мистецтвом, намагається бути «неможливою наукою про унікальну істоту» (Барт). Дискурсивний коментар фото розгортається всередині індивідуального афективного дискурсу у формі феноменологічної дескрипції — альтернативою чому може бути лише непред'явлення фотознімка, як це зробив Р. Барт із зображенням померлої матері, чи мовчання. У цьому смислі перші світлописи можна віднести до ритуалу розкриття істини, а можна поставити в один ряд з мистецтвом і поезією.

Вже перші успіхи дагеротипії викликали шок у європейського суспільства. Сенсаційність фотографії досить швидко змінилась прагненням до тотального, у його всезагальності, фотографування видимого світу. Своїм народженням фотографія приречла світ на постійне входження в об'єктив. За допомогою фотографії світ зробив рух назустріч публіці (Беньямін). «Фотографія стала дзеркалом природи, життям, пам'яттю природодослідників і подорожуючих. Об'єктиви фотоапаратів пристосували до телескопів і спрямували на небесні тіла... Так розгорталась діяльність ранньої фотографії на службі науки» [87, 24].

Фотографія починає існувати у суспільстві шляхом постійного репродукування і інтенсивного циркулювання знімків. Вона виявилась необхідною для усіх рівнів соціуму, в якому почала формуватись відповідна візуальна культура. Художник з мольбертом не викликав у людей страху і здивування, але залишався стороннім диваком, який ніколи не зливався з оточуючим світом. Фотограф знаходиться у інших відносинах із суспільством, оскільки воно швидко інтегрувало світлопис в соціальне тло,

створило собі постійного свідка — вауериста. Фотограф не просто санкціоновано щось знімає, а, як правило, прагне вистежити, проникнути, підглянути і розвінчати.

### 3. 3. Фотогенія як спосіб існування видовищного тіла

Розповсюдження фотографії ставить проблему реального функціонування зображень в просторі культури. Фотографічність необхідно зв'язати з іншим терміном, який, народившись у генетично суміжному з фотографією виді мистецтва, розповсюдив область свого значення і на неї. Йдеться про *фотогенію*, яка як термін, що функціонує у культурі, перейшла з одноіменної роботи Л. Делюка, де кіно розглядається як підсумок розвитку виразних можливостей фотографії, її здатності схопити у замкненій темпоральній формі мінливе життя [36]. Світлописьмо засвоює особливі способи видовищного існування — експонування у його різноманітних формах. Поза такими культурними умовами експозиції, так само як і поза контекстом, фотографія вже майже не сприймається ні сучасним фотографом, ані глядачем, хоча, технічні репродуктивні моменти продовжують грати одну з головних ролей в процесі комунікації. З'явившись на світ як темпоральний феномен, світлописьмо першопочатково не зовсім розуміло свої документальні можливості. Тісний зв'язок з живописом, який був нав'язаний культурою, багато у чому обмежував розвиток фотографічної виразності, зумовлював жорстку фактичність. Громіздка апаратура не дозволяла фотографу захоплювати людей зненацька, «а час експозиції був достатньо великим, щоб стерти з обличчя чи жесту випадкові риси, пов'язані з даним актуальним моментом» [3, 120].

Рання фотографія прагнула одягти на свої твори маску позачасовості, яка, на думку Гадамера, властива естетичному як такому і проявляється як його темпоральність. Тому сприйняття старих дагеротипів супроводжується, як відзначив Бен'ямін, відчуттям вічного. Фотографія ще не усвідомила і не випрацювала до кінця своєрідні, тільки їй властиві засоби виразнос-

ті, однак активно запозичувала чужі. Фотографічний «проект» уже обирає власний шлях свого пришвидшеного і радикального розкриття. Фотографія стрімко оволодівала часом, і у своєму історичному русі формувала особливі, ні з чим не співмірні за інтенсивністю і ступенем задіяності способи сприйняття. Ще сучасники перших фотодослідів побачили у фото приховану загрозу, яка своїм дегуманним механізмом руйнує класичну художню традицію, залишаючи після себе на час, потрібний для створення нових техно-образів, дегуманізований і формалізований простір нового мистецтва.

Але така агресія «тиранічного пригнічення інших видів зображення» (Барт), була породжена «ніжним, цнотливо швидким поглядом» (В. Беньямін) миттєвого знімку — результату стрімкого удосконалення техніки і відповідної «форми бачення» (Г. Вельфлін). Фотографія, націлена на точне фіксування миттєвих станів, необхідним чином змінює свою виразну форму і набуває власного неповторного стилю і мови. Документальність стає основною властивістю образної мови знімку. Життєвий факт практично без обробки переноситься в привілейований художній простір. Оскільки фотографія від своїх витоків прагнула до документальної виразності, а документальність не є простим фіксуванням предметності і конкретності реального життя у формі точного відбитку, фото завжди має певну форму виразності і достовірності історичного факту. Історичний шлях фотографії можна охарактеризувати як сходження на вершину документальності.

Світлописмо не є чисто механічним засобом реєстрації оптичних змін в просторі у певний момент часу. Фотографічна мова завжди була спрямована на вирішення своїх комунікативних проблем шляхом перетворення документа в образ. Оперуючи кадрами, вона дозволяє виявити у знятих феноменах образний смисл, не привнесений туди штучно. Таким чином, поділ фотографії на художню і документальну створює плутанину, художнє і документальнє у фотодискурсі постійно зближуються, не втрачаючи, однак, своєї специфіки. Фотографічні зображення мають особливу візуальну властивість — унаочнення, яке продуковане безпосереднім чуттєвим сприйняттям. Саме воно формує візуальні моделі-гешталти.

Фотографія завдяки своїй розповсюдженості швидко сформувала особливий «спосіб бачення» і адекватні йому зорові моделі об'єктів. Наочність дозволила фотознімкам включитися у сферу суб'єктно — об'єктних відносин, перетворюючись з об'єкта споглядання в образ. Здатність наочних образів виступати в ролі *геіштальтів* уяви і фантазії були тією основою, яка дозволила документальній фотографії стати артефактом. Наочність ніколи не губилась назавжди, забезпечуючи зв'язок уявлення з живими геіштальтами реальності. З. Кракауер у праці «Природа фільму. Реабілітація фізичної реальності» [61] констатує виникнення нової форми бачення реальності і мови її «описування». Він традиційно розглядає становлення фотографічної виразності як історію входження особливої «неорганізованої» форми у технічне за походженням мистецтво світлопису.

«Протягом усієї історії фотографії спостерігаються дві тенденції: реалістична, яка вбачає свій вищий ідеал у фіксуванні реальної дійсності, і формотворча, яка ставить перед собою чисто художні цілі» [61, 35]. Фотографію не слід розуміти як механічне копіювання об'єктів «матеріальної дійсності», оскільки фотограф завжди прагне розв'язати естетичну задачу шляхом особливого формотворення. Сутність фотографічної творчості у взаємодії фізичної реальності, яка залишає свій слід на плівці у вигляді оптичного образу, і форми, яка обробляє цей сирий матеріал. Кракауер припустив, що оптичний образ створюється завдяки подіям, які стають об'єктом спостережень, які відбуваються не з причин зручності фотографа. Так що було б помилкою намагатися натягнути на усі ці масштабні і громіздкі свідчення реальності заспокійливу сорочку композиції. Фотографію варто сприймати у відповідності з її технічним, невідконтрольним людині походженням: її образи не створені вручну, а тому і виразна форма — фотографічність вимагає особливого сприйняття.

Кракауер виділяє чотири основних властивості фотографічності: перша — прагнення до неінсценованої дійсності. Знімки по-справжньому фотографічні тоді, коли в них відчуваються наміри автора відтворити фізичну реальність у тому недоторканному вигляді, у якому вона існує без нього. Друга — підкреслені елементи випадкового, не навмисного, неочікуваного. Третя — прагнення передати відчуття незавершеності, безкінечності. Рамка



фотокадру — це умовна межа, поза якою залишився зміст. Четверта — прагнення передавати відчуття невизначеного змісту, смислової неясності, тобто неорганізованості, яка надає знімкам документального характеру. Фотографія тільки тоді не відступає від свого основного естетичного принципу, коли, враховуючи специфіку своїх виразних засобів, знаходить правильне співвідношення документалізму камери, здатної зафіксувати подію як факт і формотворчість. Справжній реалізм, за Кракауером, є вірністю «незайманій» реальності.

Фотографія як особливий спосіб видовищного існування генетично пов'язана з *фотогенією*. Спорідненість світлописьма і кіно є очевидною, але саме з фотогенією багато теоретиків, наприклад, Л. Делюк, Л. Бюнуель пов'язували можливість подолання виразних обмежень фотографії: неартикульованості, відсутності темпоральної динаміки, частково зумовлене довгою витримкою, але більше — тиском «ноеми». Фотогенія виражала собою спадкоємність кінематографа і цього статичного мистецтва і, одночасно, переривала її. Фотогенез неможна обмежувати лише фотогенічністю, у звичному розумінні цього терміну, як наявність зовнішніх даних, що допомагають відтворити благопристойний образ на екрані чи на фото. Термін фотогенія включає в свою предметну область означення «природу» кінематографа, самі «фотогенічні» об'єкти, які набувають у кадрі не властивої їм в житті виразності, і специфічну темпоральну динаміку кіно, яка імітує на екрані реальний перебіг часу.

Фотогенія, на думку Делюка, виникає там, де шукають не красивого, а живого. Ауратична за своєю природою, вона естетизує повсякденність, дозволяє раптово побачити, «що якийсь перехожий, випадково схоплений об'єктивом, має неочікувану для нього виразність, що пані X у розрізних фрагментах приховує таїну їй невідомих класичних поз, що дерева, вода, тканини, тварини, щоб показати звичний їх ритм, володіють різноманітними рухами, вияв яких нас так хвилює» [36, 19–20].

Кінематографічна фотогенія народжується шляхом поєднання, злиття фотогенічності окремих зображень в єдину кінокартину у творчому, експресивному ритмі. В.І. Пудовкін вважав, що рух, як формальний прийом, допомагає кінематографу подолати статичність фотографії і показати час «крупним планом».

Він розумів фотогенію як простий і чіткий ритм, просторовий за формою і часовий у русі. «Усе, що просте, зрозуміле і чітке у своїй просторовій ритмічній конструкції, усякий рух, ясно і просто орієнтований у просторі і часі буде фотогенічним» [99, 93]. Тільки кінематограф, на думку Пудовкіна, здатний втілити у темпоральному розгортанні фільму образ часу. У дзеркалі цього мистецтва час виглядає по-іншому, він перестає бути сумою фотографічних сюжетів і набуває віднесення з минулого у майбутнє. Між здатністю кіно показати час «крупним планом» і художньою структурою фільму існує органічний зв'язок. Повторюваність (документальний ритм), співвідношення частини і цілого (ритм як естетична властивість), виразний ритм (як такий, що несе визначений смисл) — усе це так чи інакше пов'язане в кіно передачею часу «крупним планом».

Сучасний фотографічний дискурс прагне подолати дагеротипну і *пикторіалістичну* (напрямок у фотографії, який використовує оптичні властивості об'єктів для надання фотографії живописної, імпресіоністської виразності) позачасовість, фіксує чинність, ледве вловлюваних подій шляхом миттєвої зйомки. Технічні досягнення відкривали перед фотографією нові темпоральні можливості, головна з яких — повна синхронність тому, що знімається. На виразному рівні знімок набуває внутрішньої динаміки, експресії, що розриває його зв'язок з живописом і споріднює з кінематографом. Динамічний фотокадр завжди сприймається розгорнутим у часі, він виходить за власні межі і існує у віртуальному зв'язку з попереднім і наступним, миттєвий фотокадр принципово монтажний. Універсальне функціонування цього структурного елементу фотодискурсу, віднині домінуючого по відношенню до інших виразних форм, стало можливим після відмови від усякої нефотографічної стилізації знімку. Нестилізоване фотографічне зображення є технічною репродукцією дійсності і тому не може виконувати роль знака, тобто бути носієм тих чи інших смислових значень. Фотографія як образне і, одночасно, документальне свідчення події може наочно представити не лише минулу мить, але і специфічну темпоральність історії.

Особи поза досвідом історичного дискурсу взагалі нездатні сприймати фотографію. Вимагається певне тренування і досвід

для сприйняття картини, яка містить велику кількість реалістичних деталей, але не розкриває явно характерні перцептивні особливості цілого. К.-Г. Юнг розповідав одну історію про африканських туземців, які не могли зрозуміти показану їм фотографію з журналу, до тих пір, поки один з них, прослідковуючи пальцем обриси зображуваного, не вигукнув: «Так це біла людина!». [3, 56]. Р. Арнхейм у статті «Про природу фотографії» виокремлює «документальну» (З. Кракауер) і «реалістичну» (Р. Барт) теорії, які стосуються основ фотографічного сприйняття дійсності. Самому Арнхейму імпонує теорія документальності фотографії, яка в своїй основі не «твориться» як мистецьке полотно чи фільм, а є оптичним слідом дійсності, копією предметів, які існують в просторі і часі.

Фотознімок — має дійсного референта, який у момент знімання знаходився перед об'єктивом. Саме ця повсякденність «побутова істина», як її називає Арнхейм, показує, що він знайомий з бартівською концепцією — теорією фотоноеми як того, що було («це було»). Світлописьмо є результатом реєстрування оптичних властивостей об'єктів, які потрапили у фокус, ми про це знаємо і це визначає наше специфічне емоційне відношення до миттєвих, нестилізованих знімків, бо фотографія, переважно, явище документальне. До речі, у цьому специфіка і сила документального кіно. Навіть якщо це фотокомпозиція, то вона навіть у деталях не є «видумкою», а є фіксованою дійсністю. Суб'єкт — фотограф — автор у своєму професіоналізмі зйомки, вибору натури, яка потрапляє у кадр. Арнхейм, посилаючись на Барта, апелюючи до його положень, не допускає наявності вимислу у миттєвих фотографіях, які засвідчують фактичність того, що «це було».

Нові рівні обробки зображення, які сьогодні використовує фотографія: цифровий монтаж, багат шарова експозиція тощо здатні викликати захоплення, ефект здивування від «оголеного» прийому (В. Шкловський), але віддаляють фотографію від самої себе, призводять до забуття фотографічної ноеми. «Технічні трюки, з допомогою яких можна міняти зовнішність, монтаж позитивів чи зібрання негативів, значно видозмінюють фотографію, але по мірі того, як фотографія відходить від реалізму, вона швидко застаріває і виходить з моди» [3, 131]. Барт і Арнхейм однаково скептично ставились до можливості документальної

фотографії відсилати до чогось загального і досягати глибини означення. Для Барта фотографія у звичній комунікативній ситуації повністю «вивернута назовні», позбавлена інтимності і глибини — вона є мистецтвом поверхні, оболонкою реальних речей — у цьому її реалізм, «ноємність», її сила в однозначній непоступливій очевидності. Подібні характеристики цьому мистецтву дає і Арнхейм, стверджуючи, що фотографічні образи можуть бути вражаюче відвертими, але неглибокими.

За допомогою дескрипції зображень на фотовиставках, можна прослідкувати, як фотографії, продукуючи загальні перцептивні моделі як *візуалізовані гештальти намагаються спрямувати на загальне, але залишаються мистецтвом поверхні і випадку*. Загальний характер гештальту конститує його як основну одиницю осягнення феноменального світу, яка в подальшому претендує на тотальну присутність. Тотальна гештальтизація виражається не лише у новому погляді на світ як арену дій гештальтів і їх зв'язків, але і на редукції усіх просторово — часових і людських індивідуацій до одного гештальту. Про це пише, наприклад, Н. Еліас, вказуючи на антропологічні підстави суспільного прогресу. Юнгер розуміє гештальт людини як її унікальну одиничність, яка вбирає в себе більше, ніж просто сума її якостей і здібностей. Одинична людина залучена до більш загальних гештальтів, з пануючою в них буттєвою енергією, яка поєднує розрізнених індивідів [136].

Отже, німецьке слово гештальт, як філософський термін, вказує на цілісність, яка у своїй повноті містить щось більше, ніж суму складових частин. Закони цілісного сприйняття сформулювала ще гештальт — психологія, ми ж змістимо область значення у бік інтуїтивно осягнутої єдності зорової перцепції і мислення. У розумінні терміна «гештальт» великого значення надається візуальній оформленості феномену, його фігуративній наочності, що відкривається «розумному» погляду. Р. Арнхейм підкреслює універсальне значення візуальних структур, які за посередністю «зорових понять» виводять нас за межі окремих явищ, підпорядковуючись загальному закону сприйняття. Як зазначає Р. Арнхейм: «Усе в цьому світі є унікальним, індивідуальним, не може бути двох однакових речей. Однак усе осягається людським розумом і осягається лише тому,

що кожна річ складається з моментів, властивих не тільки певному об'єкту, а такими, що є спільними для багатьох інших, і навіть усіх, речей» [3, 68].

Будь-який твір мистецтва не обмежується простим копіюванням природи, але завжди є ціннісним пізнанням — певним розумінням світу і саморозумінням суб'єкта. Творчість з необхідністю повертає нас до істини (до того, що людина вважає істинним) і, як наслідок, завжди символічного. Будь-який твір зосереджує істину всередині себе. Ілюстрацією теоретичного аналізу фотографії можуть слугувати знімки часів Другої світової війни з німецьких архівів, зроблені німецькими солдатами Вермахта, які були виставлені на площі Свободи до чергової річниці з Дня Перемоги у місті Харкові. На знімках було місто Харків часів німецької окупації. Невідомі фотографи вихоплювали ті моменти, які, на їх погляд, давали уявлення про окуповане місто, його жителів, життєві ритми тих часів, іноді усе це разом служило фоном для портретних знімків.

Наприклад, зображення на фото центральної вулиці Сумської: посередині постать жінки, яка тягне санчата, навантажені збіжжям, осторонь стоять і палять цигарки німецькі солдати, не звертаючи уваги ні на кого. Тротуарами по обидва боки йдуть самотні перехожі, усі вивіски німецькою мовою. Монументальні будівлі і застигли, але насправді рухомі постаті, утворюють єдиний вектор всередині композиції на рівні сприйняття цілісного гештальту, як доказ того як виглядала ситуація окупації у своєму повсякденному, позбавленому військового протистояння, буденному житті. На іншому фото танк на площі Свободи, біля нього німецькі солдати, які аж ніяк не схожі на озброєних «до зубів» ворогів, а на втомлених і бажаних перепочинку молодих, і не зовсім, відірваних від рідних, чоловіків. Хоча на фото вони намагаються виглядати бравими вояками. Позаду танк — машина, яка застигла у своїй руйнівній потенції, чекаючи команди екіпажу знову стріляти, вбивати і руйнувати, тому не такими вже й мирними виглядають ці солдати війни, хоча, мабуть, на зорове сприйняття впливає упередженість погляду (загарбники, фашисти). Ось «жанрова картинка» Центрального ринку на якому перемішались і німці, і свої, їх об'єднало одне — бажання щось продати, купити, обміняти.

Зупинена фотографом мить фіксує будинки, які, як тепер ми знаємо, швидко перетворюються на купу руїн і будуть стерті з лиця землі, як і ті люди, що на знімках, і ті солдати, які, можливо, загинуть, бо за фотокадром іде війна — жорстока і руйнівна і тому відбиток на фото може бути тим відбитком ще живого образу, що залишився жити і після війни через стільки десятиліть. Вдивляючись у фото, ми можемо припустити, що грізний танк, на фоні якого фотографувались солдати, перетвориться з великою ймовірністю на купу брухту. Подібне знання прямо не еспікується з фотографії, на противагу картині чи малюнку, які являють собою «наміри художника про форму, простір, об'єм, єдність, розділення, освітлення тощо і повинні прочитуватись як такі» [3, 67].

Аналогія стосовно танків на площі Свободи виникла при перегляді знімків часів Другої світової війни. Ми проектуємо наше власне знання на зображення, яке не містить нічого, окрім своїх референтів. Арнхейм пояснює механізм емпатії, яка виникає при безпосередньому переживанні себе самого у чуттєвому предметі: «Коли я дивлюсь на колону, то на підставі свого минулого досвіду я знаю про присутність в ній механічного стискування і розтискування. Так само з минулого досвіду я знаю, що відчував би я сам, якби знаходився на місці колони і якщо б фізичні сили діяли на моє тіло ззовні і всередині його. Я проектую мої власні кінестетичні відчуття на колону» [3, 374–375]. Ми, як смертні люди, закинуті у наше майбутнє, співпереживаємо майбутнє, але вже здійснене в смерті інших (М. Гайдегер), яка є доповненням до фотографії, яка вже присутня в ній. Ми вже знаємо статистику історії, яка дозволяє передбачити з великою долею ймовірності швидко загибель зображених, оскільки екіпажі танків гинули майже завжди повністю, і до кінця війни з танкістів, які почали війну у 1939 році, практично, ніхто не вцілів. Для нас ці фото — збережена в суспільстві пам'ять про страшну війну і застереження на майбутнє.

Наявність у нестилізованих знімках певних зображувальних і виразних якостей передбачає існування «прихованого» естетичного смислу фотографії. Про такий латентний рівень фотографічного зображення говорить письменник і теоретик мистецтва Ю. Тинянов у роботі «Про основи кіно» [111]. Тинянов вва-

жає, що всякий візуальний об'єкт («видима людина», «видима річ») тільки тоді є елементом мистецтва, коли він даний у якості смислового знаку. Перетворення фотографічного зображення у смисловий знак може здійснюватися шляхом «стилістичного змінення», яке передбачає смисловий перерозподіл усіх речей, які зафіксовані на знімку.

Як результат створюється можливість співвіднесення кожної речі з іншими і з цілим кадром, але при цьому обов'язково повинні бути збережені об'єктивність фотозображення і подібність, які Тинянов називає «основною настановою» фотографії. «Справа у тім, що є у фотографії властивості, які є неусвідомленими, ніби незаконними естетичними якостями» [3, 330]. Це розмірковування Тинянова зумовлене активним розвитком фотографічної мови у ХХ столітті з використанням нестилізованого моментального знімку. Цей знімок є найбільш чистим і незабарвлений суб'єктивністю, хоча така чистота виглядає досить відносною. При всіх своїх зображувальних і виразних якостях нестилізована фотографія може грати роль початкового елементу фотомови тільки в контексті культури.

Тільки так вона може виступати носієм різних смислових значень, які привнесені у неї особливим баченням, замислом, стилем. При цьому фотографія втрачає свою першопочаткову чистоту і обростає багатозначністю і символічним смислом. Тут ми маємо справу з фотомовою і тим типом знаків, якими ця мова означає реальність. Фотографія, яка за своєю суттю документ сингулярності — унікальної події, не може відрізнятись від свого референта, якого вона «носить з собою». Їй не вистачає узагальнюючих переваг мови, яка існує спочатку в своєму вільному, першопочатковому бутті, у своїй простій матеріальній формі, як письмо, як клеймо на речах, як прикмета світу і як складова частина його найнеповторніших вражень.



### 3. 4. Тіло-симулякр — агонізуюча тілесність, яка видає відсутність за присутність

Репрезентації тіла як простої явленості у контексті постмодерністських і постструктуралістських теорій з їх «поворотом» до проблеми тілесності генетично пов'язані з феноменологією Гуссерля, якою забарвлена, практично, вся філософія ХХ ст. На це вказує «нова французька феноменологія» (Д. Жаніко, М. Анрі, Е. Левінас) з її рецепцією проблематики тілесності.

В «Картезіанських роздумах» Гуссерль на початку п'ятого розділу зауважує, що попередня редукція трансцендентального досвіду приводить мене до моєї власної сфери — і я знаходжу серед інших тіл своє живе тіло, охоплене цією природою, я знаходжу окремо виділеним своє живе тіло саме як те єдине, яке не є лише тілом, а саме живим тілом, єдиний об'єкт всередині абстрагованого мною світового шару, якому я у відповідності з досвідом приписую багатство відчуттів, хоча і у різних способах приналежності. Принципова відмінність природи як «нижнього шару природи» і мого живого тіла від шару і сукупності тіл, яким опікується у своїй абстракції природодослідник, для Гуссерля означає вихід до суб'єктивної сфери. Відмінність живого тіла і тіла природи в тому, що живе тіло — це сфера конституювання самої суб'єктивності з її можливостями. У мене є моє тіло, Я — суб'єкт у якого є моє тіло, підпорядковане моему «Я можу» «Я сприймаю», я можу відчувати руками в результаті тактильності кінестезиса, зорового — бачити і т.ін. і увесь час я можу сприймати так, що ці кінестезиси в різних органах протікають у моему «Я роблю» і підкоряються моему «Я можу»; далі я можу, вводячи в гру ці кінестезиси, штовхати, пересувати і т.ін. і тим самим безпосередньо, а з тим опосередковано тілесно діяти» [142, 127–128]. Кінестезиси живого тіла Іншого не доступні моему живому тілу. Між іншим сам я, за Гуссерлем, доступний у цих кінестетичних актах Іншому на межі дотику. Про це Ольга Гомілко пише: «Дякуючи поєднанню тактильних і кінестетичних відчуттів здійснюється відповідно до запиту плоті живого тіла відтворення плоті речей. Але в процесі дотику здійснюється не тільки конституювання просторової матеріальності світу, але і конституювання себе як об'єкта: тіло не лише доторкується,

воно явлене доторкуваним, і цей дотик тіло відчуває. Тут важливий не тільки зв'язок тіла і світу, але живого тіла і Я» [28, 92].

Розрізнення мого тіла і тіла Іншого проходить по лінії розрізнення практичних сфер діяння, тому я кажу про своє тіло як про таке, яке підпорядковане моїм можливостям. Французькі феноменологи (Анрі, Левінас) в рамках своєї феноменології життя намагаються проблематизувати саму цю структуру «моїх можливостей». Левінас аналізує питання про дотик на межі зустрічі з Іншим. При цьому, якщо Гуссерль прагнув описати тактильну видимість як досвідну зовнішність і кінестетичність як сутнісні складові мого живого тіла і живого тіла Іншого, то французькі феноменологи намагаються розкрити, виявити невидимий підмурівок у події зустрічі з Іншим, звільнити сам дотик від кінестетичних синтезів, парадоксальним чином явити дотик без дотику, тілесність без тілесності.

Поява тіла як рефлексивної категорії була спровокована кризою раціональності. З цього моменту у метафізиці починається епоха постмодерна, і категорія тіла проголошується однією з підстав філософії постмодернізму і психоаналітичних філософських дискурсів, у яких представлені різні тіла і образи тілесності аж до епатажних («нарізка тіл», «тіло без органів») отримує нову онтологію як новий тип буття, який не тотожний життю органічної істоти. Виникає концепт «соми», який відтворює нові антропологічні реалії ХХ століття (Газнюк Л., Гомілко О.). «В кінці нашого століття визрів і набув характеру загального місця сумнівів в раціональності як такої, і в постмодернізмі було зроблено наступний крок — в напрямку зміни системо утворюючого центру сучасної культури як переходу від Слова до Тіла, від інтелектуальності і духовності до тілесності, від вербальності до зорового образу, від раціональності до «нової архаїки», коли в центрі ментальності і дискурсу опинилося тіло, плоть» [113, 37].

Існує досить солідний компендіум праць в галузі тіла, тілесності, де ці поняття розглядаються з різних боків, але у підсумку можна виокремити два підходи: феноменологічний і соціокультурний. Феноменологічний підхід розглядає тіло як загальну основу людського існування і є філософською основою соціокультурного підходу, який розглядає тіло як учасника соціальних процесів, їх взаємодії і взаємовпливу. В контексті фотографії

нам ближче позиція М. Мерло-Понті з його екзистенціально-феноменологічним підходом до проблеми тіла і дискурсу тілесності. До того ж він досліджував тілесність суб'єкта сприйняття співвідносячи його з категоріями буття і світу, а також розглядав можливості смислової виразності тіла і постмодерністського дискурсу тілесного уособлення соціокультурних смислів.

Поняття тілесності радикально відрізняється від поняття матеріального тіла, яке протиставлялось духовності людини. Тілесність є намаганням подолати дуальність душі і тіла, вона постулює сприйняття людської істоти як цілісної, де тілесність не зводиться до фізіологічного субстрату. Тілесність — така субстанційна категорія, яка завжди, зримо чи ні, присутня в нашому житті і ми не можемо відмовитись від неї ні за яких умов. Нас цікавить та проблематика тіла, яка безпосередньо зв'язана з репрезентацією людського тіла у візуальних образах: тіло поверхня і еротичне тіло. В сучасному філософському дискурсі велика увага приділяється розгляду різноманітних форм уособлення тіла — об'єкта, вони теоретизуються, як правило, в межах соціокультурної критики сучасного суспільства. В. О. Подорога подає образи такого тіла: « ...тіло оголене, видиме, гноблене доторками; є тіло відразливе, тіло — м'ясо, тіло пораненої людини, розірване на шматки, залите кров'ю; є тіло — труп, деякий кінечний стан людської матерії; є тіла рабів, тіла — роботи, сповнені послуху і покори, але є і тіла досліджувані...є тіло об'єктивоване в межах дослідницького проекту — тіло без внутрішнього, «глуха, рівна поверхня...» [97, 70].

Кінематограф широко демонструє подібні тіла — об'єкти. Наприклад, фільми: Т. Бартон «Едвард руки — ножниці», Д. Лінча «Голова — ластик», «Людина — слон», «Шоссе в нікуди», «Манхололанд драйв». Інсталяції, реклама, коли оголене тіло — рушій торгівлі від солодких напоїв до автомобілів. Ці тіла заповнюють майже увесь культурний і дискурсивний простір, що призводить до втрати феноменологічного тіла. Так, М. Фуко говорить про тіло, як об'єкт влади, яка у кожен епоху створює по-своєму слухняне тіло. «Огляд, нагляд, осуд, заборона, контроль — ось лише деякі процедури влади, які оформлюють слухняне тіло» [121, 23]. «Володіння своїм тілом, усвідомлення свого тіла могло бути досягнуте лише внаслідок інвестування в тіло влади»

[123, 109]. Клініка — один з інститутів, який формує слухняне тіло. Клініка стає важливим інструментом у процесі розміщення тіла в рамки певної істини, поза якою воно втрачає право на існування. Неунормовані тіла потрапляють під суворий нагляд, до них застосовується комплекс репресивних заходів з метою наблизити їх до норми, якщо це можливо, інакше вони ізолюються. Адже існування тіл, що знаходяться поза істиною піддає сумніву абсолютну владу цієї істини.

Тому головне питання зводиться до напрацювання технології отримання істини, яка матеріалізована у зібранні правил, що вимагають свого обов'язкового виконання. Глядач повинен не просто сприймати тіло, а робити огляд, не читати і інтерпретувати розкидані по тілесній поверхні знаки, а досліджувати місця можливої концентрації симптомів. Індивідуальність тіла як плоти витискається типологією тіла як місця зібрання ознак — симптомів. Живе тіло в середовищі цих правил і типологій «помирає», зникає індивідуальність не лише як зайве, а й шкідливе. Тіло підлягає клінічному огляду — завжди мертве тіло, тіло-об'єкт, тіло відділене від носія, яке стало предметом вивчення. М. Фуко ставить питання про правомірність клінічного погляду на людину, намагається аргументувати, чому не можна дозволити шизофреніку чи якомусь іншому клінічному персонажу бути собою і насолоджуватися своїм шизотілом? Мое тіло може існувати лише в рамках шизотіла, відходу від норми.

Завдяки телебаченню, віртуальній реальності, рекламі з'являється тіло-канон, зразок епохи «кінчного повороту» і інвестування влади в тіло. Ідеальні тіла оточують людину всюди, стаючи реальнішими, ніж живі люди. Людина увесь час порівнює своє тіло з тілом-каноном, бо її тіло вислизнуло з-під влади людини як привласнена нею природна сутність і відчужене перетворилось на тіло-об'єкт. Воно руйнується, трансформується, щоб «дотягнутись» до тіла-канона. «Тіло, яке стало об'єктом, піддане радикальній зупинці, тіло, яке викидається з потоку становлення, не має нічого спільного з тілом трансцендентальним», людина намагається дотягнутись до власного тіла, подолати його об'єктну форму, у якій воно їй вперше було дане, бо об'єктне — тіло-канон є ідеальною нормою [123, 37].

Людина втрачає феноменальне тіло, дякуючи якому вона

тільки і може існувати у світі, і тим самим втрачає зв'язок з буттям, потрапляє у світ віртуальний і настає час, коли «мое тіло» потрібно повертати собі, його треба шукати серед множини тіл-об'єктів. Соціокультурна ситуація така, що людина усвідомлює необхідність управляти своїм тілом для перетворення його в об'єкт [123, 59]. Тіло стає машиною, якою треба навчитись керувати. Але нам лише здається, що ми управляємо тілом, бо не все в нашій владі і не все, що явлене нашим тілом — підконтрольне нам, оскільки тіло «уникає погляду» в потоці відчуттів, в руках у нас «залишається лише привид, репрезентація тіла — «пусте тіло». В. Подорога підкреслює розрізнення між «я відчуваю» і «я володію» [97, 143]. Володіти можна лише окремою частиною тіла, а відчувати можна світ довкола у всій його різноманітності. Ми стаємо для самих себе тілом — об'єктом, коли відділяємо себе від світу. У філософії тілесності відношення між свідомістю і тілом — «найближча близькість» як буття з Іншим, яке утворює горизонт усіх інших речей... це щось виступає на фоні його плеча і несе в собі відблиск напівтіні» [132, 139].

Тіло — об'єкт існує поряд з моїм тілом, воно захищає мене від повного злиття з життєвим потоком і розчинення у ньому: «Тіло є.. і поки воно є, існує, воно є лише тим тілом, якому ми належимо і яким володіємо. Але тіло і не є, оскільки ми не знайдемо для цього тіла іншого референта, окрім нас самих, феноменально переживаючи свій тілесний досвід» [123, 59]. Неможливість позбутися власного тіла добре розглянута Фуко на прикладі болі. Біль одночасно зближує і віддаляє нас від тіла. Якби ми не хотіли позбутися власного тіла, щоб не відчувати біль, ми не можемо цього зробити і це означає, що усе, що я знаю про світ, дається мені за допомогою тіла. Тіло — об'єкт не переживається у досвіді, воно вивчається, змінюється, репресується, «досвід тіла не увесь стає досвідом думки: чи, точніше, досвід тіла є досвід межі розуму (як це розуміє Валері), але такий досвід межі є також досвід-межа, де думка себе випробовує точно так само як те, чим ця думка є: вона є зважена вага тіла, вона передбачає вагу цього тягара, яку не в змозі виміряти і яка тягне її за собою» [88, 79].

Тіло — шкіра — мембрана, яка відділяє внутрішнє від зовнішнього, не дає розчинитися у безкінечній плинності світу: «немає і не існує ніякого тіла, окрім як Тіла-шкіри» [93, 78]. Наша взаємо-

дія зі світом може бути зведена до метафори тіла-шкіри, бо все, що відбувається, завжди відбувається на поверхні, в межовому розриві — мого і не мого, в розриві, який долається лише частково в момент дотику. Тіло завжди є цілісністю і у намаганні зупинити її становлення чи заволодіти нею, ми завжди охоплюємо лише якусь її частину. Парадоксальність образу тіла у тому, що він завжди цілісний в акті переживання, але частковий в акті втілення, актуалізації. Як метафізична категорія, що визначає буття людини у світі, тіло як образ є цілісним, і при цьому завжди знаходиться у неперервному потоці становлення, а тому завжди це неохоплений, не проявлений образ. Ця неможливість «схопити» тіло ускладнює дискурс про нього, оскільки будь-який аналітичний дискурс зазнає краху.

### 3. 5. Дотик Іншого як спосіб уникання об'єктивації тіла

Тіло метафізичне і лише опосередковано відноситься до тіла матеріального. Образ тіла, за визначенням, трансгресивний по відношенню до того тіла, яким ми реально наділені. «Дійсно, адже образ чогось є своєрідним перцептивним ніщо, він завжди гіпердинамічний і не співвідноситься з реальністю, так як поєднує в собі певні неясні і «неточні» переживання наявного тілесного досвіду, які хоча і можуть бути «актуалізовані вербально, геометрично, навіть в матеріальних об'єктах, але так, що сам образ тіла залишається втіленим лише частково». [123, 5]. В суспільстві «символічного обміну» (Ж. Бодріяр) серед оточуючих нас мертвих тіл, значимість мого тіла зростає. Діалогічність, дотик, відчуття, ті способи, якими ми в рамках дискурсу можемо скласти уявлення про наше тіло, завжди покладають наявність Іншого, тому необхідним є розгляд взаємовідносин мого тіла з іншим тілом. У візуальній репрезентації тіло, як правило, розглядається як тіло — об'єкт, а ця об'єктність завжди потребує Іншого, отже, треба розглядати взаємодію мого тіла і тіла Іншого, щоб намітити можливі способи виходу з ситуації об'єктивації тіла.

Візуальне зображення тіла — це завжди зображення тілесної поверхні, чи можливий метафізичний дотик до цієї поверхні. Тілесність в феноменології Левінаса можна звести до бінарного аналізу: по — перше, феноменології лиця Іншого, зверненого до мене як тілесності по той бік від мене у ситуації розриву між мною і Іншим. По-друге, тілесності тотожного чи феноменології насолоди. Прояснення того, що означає той розрив, який не дозволяє ввести мою свободу і свободу Іншого в простір тотальності і свідчить, з одного боку, про мою тотожність, а, з Іншого, про безкінечність лиця Іншого.

Інаковість лиця Іншого — це оголеність його обличчя, його зверненість до самототожного вже означає абсолютну оголеність. У той час як самототожний перебуває у себе у власному домі, Інший — це бездомний чужинець, він радикально атопічний, у нього немає свого кутка, у який можна повернутись чи хоча б мати шанс повернутись. «Свобода постає в якості Іншого перед Самототожним, завжди переважаючим своєю укоріненістю у бутті. Інший, вільний — він чужий. Оголеність лиця Іншого переходить в оголеність тіла, яке відчуває холод і соромиться своєї оголеності... Оголеність лиця — це нужденність. Визнати Іншого значить відчути, що таке голод» [70, 108]. Близькість Іншого, за Левінасом, для мене ближче близькості мого Ego, він волає про допомогу. Близькість означає наступність у звинуваченні Іншого. У роботі «Інакше ніж буття» Левінас пише про близькість «... це дотик Іншого. Бути доторкнутим: ні визначати Іншого і цим не знищувати його іншість, ні знищувати себе в Іншому. Якраз у дотику доторкнуте й доторкувач розділені» [144, 193].

У епіфанії лиця Іншого, за Левінасом, виявляється відсутність можливості доторкнутися лиця Іншого чи побачити його. Відсутність єдиного середовища «між» тілесності (як це було, в особливій мірі, у Гайдеггера в його концепції буття один з одним) є, перш за все, ситуація, а не відношення, чи помістити Іншого у таку ж ситуацію тут-буття (Dasein), у якій перебуває мое буття, закликає, за Левінасом, мене до етичного вчинку вихолощування власного Ego і зацікавленості Я у власному Dasein. Таким чином, можна стверджувати, що в теорії Левінаса не свідомість дозволяє зрозуміти тілесність Іншого, як це у Гуссерля в акті апперцептивного перенесення, а сама тілесність наступ-



ності є тим вихідним фактом, який стає початком мого етичного руху по відношенню до Іншого, щоб в інтенції залишити його іншість при ньому, а мою тотожність при собі. Перш, ніж я виявляю власні свідомі структури, Інший уже знаходиться в чуттєво — тілесній присутності і він не просто даний мені, а звернений до мене.

Реконструюючи сутність критики класичної феноменології тіла Гуссерля зроблену Анрі, пошлемось на Д. Захаві, який розрізняв їх позиції, наводячи приклад яблуна як предмета інтенціональної свідомості [147, 224]. Феноменологія промовляє про себе, виходячи з бінарної структури явища, яке має адресата (кому? і чого?). У даному прикладі — це явлення яблуна мені, а також виходячи з того, що яблуна як будь-який предмет інтенціональної свідомості — це не яблуна як така, а яблуна, видима під певним кутком зору. Аналогічний приклад з будинком наводить М. Мамардашвілі у своїх «Картезіанських роздумах». Далі Анрі задається питанням: якщо уявити, що суб'єкт відкривається собі так само, як деякий предмет, наприклад, яблуна, чи має його маніфестація ту ж бінарну структуру: явлення чогось комусь. Вочевидь ні, оскільки це привело б до безкінечної регресії. Виходить, що я — даний собі деяким іншим образом, ніж яблуна у моїй свідомості. Розгадка цього, вважає Анрі, міститься в «Картезіанських роздумах» [142, 111]. Анрі помістив в центр феноменології життя аналітику афектів.

Теорія афектів у феноменології Гуссерля наочно демонструє, чим обумовлене, наприклад, те, що під час прогулянки лісом у якийсь момент я зупиняюсь і починаю вслухатися в шум лісу, спів птахів, щоб розрізнити в цьому багатоголосі один голос тієї пташки, спів якої зупинив мене і зацікавив своєю незвичністю. «Пристанищем» афективної зацікавленості в теорії Гуссерля є «живе тіло» — як місце практичної діяльності, де на поверхню, у цьому самому дійстві, виходять ті когнітивні відносини до світу, які зумовлюють мою зацікавленість. Гуляючи лісом з супутником я не впевнений, що його увагу приверне те ж саме, що і мене. Моє бажання обумовлене моєю ціннісною сферою, бо саме мою увагу привернув спів пташки. Ця ціннісна сфера складається з множини моїх бажань і небажань, того, що маркує мої позитивні і негативні когнітивні прошарки. Але цю ціннісну сферу, зро-

зуміло, конституюю не Я, тому крім активної діяльності Я, покладається участь у цьому процесі пасивного прошарку «перед-Я». Так, Г. Лотц пише про практичну форму інтенціональності в теорії Гуссерля, що вона ідентифікується з практичною тілесністю, в результаті чого «активність і пасивність, діяльність Я і сприйняття перед-Я у ній зустрічаються одне з одним і поєднуються в одне ціле» [145, 20].

Феноменологія Анрі також звертається до цього стану переживання, але не пояснює його роботою деякої невидимої ціннісної сфери всередині суб'єкта Его чи трансцендентального суб'єкта. Це пов'язане з тим, що у Анрі інший підхід до місця здійснення цієї практичної діяльності — живе тіло, тому первинною виступає не деяка ціннісна обумовленість, а сам рух в мені, який не передбачає розрізнення між виникаючим переживанням і самим його виникненням. І справжність мого явлення підтверджується тим в мені, від чого я не можу відмовитись, тим, що підтримує мене у потоці життя як перша особа, я, мого явлення самого по собі. Дж. Харт так характеризує зміну сутності явищем у феноменології Анрі: «В обставинах світу і часового характеру, речі, у їх появі у світі, позбавлені їх внутрішньої реальності, оскільки явище — це щось «їх» чуже в порівнянні з їх реальністю. Часовість викидає речі назовні них самих, в модуси минулого і майбутнього, ретенції і потенції. За Анрі, інтенціональність і/чи світ вимагає витрати актуальності речей, тому що речі заміщені своєю репрезентацією, тобто своїм явищем ... істина світу — це зовсім інший порядок, ніж порядок істини життя» [141, 185].

За Анрі, тіло науки — не більше, ніж предмет світу. Про нього я можу сказати, що воно складається з елементів, підпорядкованих фізичним і хімічним законам, отже, воно може стати предметом будь-якої науки, що значно вплинула на західно-європейську культуру з часів Нового часу. Для феноменології життя принципово те, що весь науковий комплекс описувань мого тіла нічого не скаже про те, чим були «зваблені» головні герої фільму Вендерса «Небо над Берліном». Він не в змозі описати знічев'я коханців чи той стан, який охопив мене в пекарні, сповненій ароматів, зовсім не від того, що я голодний. Анрі будує свою теорію тілесності на понятті плоті протилежному тілу. «...Я занурене в плоть і не може від неї відділитись,

як не можна відділитися від самого себе. Між тим ця плоть нероздільна і неділима, так як вона не складається з частин і атомів, а з радості і страждання, голоду і жаги, бажання і втоми, сили і радості: кожен раз з пережитих вражень, жодні з яких не були здобуті з ґрунту чи землі» [142, 36]. Розрізнення тіла і плоти стосується, великою мірою, моїх здатностей відчувати тіло Іншого: як об'єкту світу і як плоти. У першому випадку ми отримуємо проституювання плоти, у другому — створення еротичних відносин (Анрі).

Аналітика еротичних відносин в тексті Анрі — це своєрідна теорія Іншого феноменології життя. Бажання розташовується у центрі цих відносин. Анрі пише: «Бажання немає нічого спільного з природним феноменом, деяким матеріальним — біологічним чи психічним — процесом. Бажання можливе тільки зі страху. Світ бажання — це світ страху» [142, 319]. Анрі намагається аналізувати сферу еротичних відносин з тих позицій, що вона заражена гріхом, як це робив і К'еркегор. Плоть треба розуміти «з чистоти її витоку», бо сама по собі плоть — невинна, навпаки плоть — це дар. Феноменологія повинна реабілітувати плоть: «Все ж в еротичних відносинах, коли танцівник здійснює стрибок, щоб подолати свій страх і втекти від нього, бере руку молодої жінки, ця рука не може бути зведена до нищої ролі якогось об'єкту. Ніколи ні один об'єкт не мав досвіду сприяти тому, щоб бути об'єктом. Можливість стати торкнутиєм — це абсолютна трансцендентальна можливість, яка симетрична і для того, хто торкається, і для того, кого торкаються. Рука молодої жінки належить іконній плоти; тільки у її приналежності цій плоти (а не як предмету, речі) рука в змозі стати торкнутою, вступити в еротичні відносини. Так само торкається вона танцівника в його власній плоти, де ще ніколи ні один предмет не торкався іншого, так само як і не був доторкнутий» [142, 325–326].

У цьому русі від класичної феноменології до конституції еротичних відносин мова йде про нездоланну невидиму стіну між мною і Іншим. Я не знаю, що відчуває цей Інший, не знаходжу в собі здатності до вчущання, усе, що я знаю про Іншого — це те, що він створений так само як і я, що його плоть з даними їй можливостями — такий же дар Іншому, як мені — моя плоть. Таким чином моє моральне відношення може будуватися

тільки на основі онтології спів-присутності з Іншим, ближнім. Стати торкнутим і доторкнутися не в змозі тіло — річ, а тільки тіло — плоть, і ця здатність дана нам разом з нашою плоттю: «Кожне відношення однієї самості до другої жадає не саму цю замість, деяке я — моє чи я Іншого — його виток, але їх спільну трансцендентальну можливість, яка є нічим іншим, як можливістю самих цих відносин, а саме, абсолютним життям» [142, 382].

На відміну від феноменологів більшість дослідників у сфері тілесності з усіх почуттів людського тіла виділяють візуальну і тактильну перцепцію. Нансі і Мерло-Понті ведуть мову про певну нерозривну єдність, яка міститься у синтезі почуттів, а візуальне і тактильне як більш пізні утворення відносять до аналітичного підходу. Ж.-П. Сартр ввів погляд-дотик. Око, яке дивиться — це погляд, який віддаляється від зримого на відстань, вдивляння перетворює видиме в об'єкт. На відміну від нього існує погляд: «В погляді є щось від клейкої, липкої субстанції, поглядом приклеюються до того, що бачать, поглядом торкаються. Погляду, оскільки він проявляє себе, не вистачає об'єкта бажання». В тактильному досвіді поверхня і є глибина доторкуючих тіл. Саме через досвід доторкування Мерло-Понті вводить досвід того, кого торкаються і доторкнутого і цей досвід переходить в категорію того, хто бачить видимого.

У видимому є те, що бачиться, у чутому — те, що чується, в доторкуваному — те, чого торкаються, і не просто є, воно не пасивне, а завжди спричиняє зворотну дію на перше, доповнює його і робить можливим. Зворотній бік світу осягається нами за допомогою Іншого, але осягається не у своєму актуальному, а у віртуально — потенціальному прояві, в якості того, що Мерло-Понті услід за Гайдегером називає «згорткою». Інший виявляється «там», на відстані, він видимий тільки тому, що він — уже «тут», єдине поле взаємозворотності позицій, їх переплетення, породжене перцептивним «розривом». Не підлягає сумніву, що в силу такої інтерпретації Інший втрачає свої антропоморфні якості, про нього більше не можна розмірковувати в термінах бінарних опозицій суб'єкта і об'єкта, фігури і фону, глибини і поверхні, далекого і близького, зовнішнього і внутрішнього. Інший виступає умовою розрізнення усіх цих структур знання

і сприйняття, згорткою в собі, тим першопочатковим розривом в структурі буття, що поєднує між собою розірване.

У цьому плані досить конструктивним для нашого дослідження є аналіз тіла Нансі і утвердження тіла як простої явленості. Поки тіло являється мені у відчутті, у дотику, в намаганні, яке не перекладається у мовні поняття, я стверджую його існування в своїх відчуттях, але як тільки я починаю використовувати практики його об'єктивації, тіло зникає, оскільки зникають мої відчуття тіла Іншого. Таким чином, тактильний досвід є базовим способом взаємодії мого тіла з Іншим.

### **3. 6. Фотореальність — база даних для створення нових образів тіла**

Фотографія мала вирішальне значення в трансформованні образу, а фотообрази є творенням «модних» для епохи образів тіла. Саме тому філософія фотографії стала напрямком сучасної філософії. Вона представлена іменами таких дослідників: Р. Барт, В. Бен'ямін, С. Зонтаг, Р. Краус, В. Флюссель. Розглядаючи прояви тілесності у фотообразах, ми побачимо місце тіла у сучасній культурі і тіла-канони, які складають зоровий ряд мертвих тіл-об'єктів. С. Зонтаг розглядає процес фотографування як повне оволодіння суб'єктом-фотографом тілом-об'єктом моделі (робота «Про фотографію»). Філософ підкреслює, що фотографування людей передбачає експлуатацію їх образу. Фотограф бачить і фіксує свою модель у тому вигляді, у якому модель ніколи не має можливості побачити себе. Він знає про модель те, чого не знає про себе модель. Знімок перетворює людину в своєрідний предмет, дає можливість символічного володіння ним. Саме фотографія об'єктивує події і людину, перетворює їх на те, чим можна володіти.

Ось перед нами інтерв'ю з відомим фотохудожником Діаною Іванковою: «Виставити світло — не складно, а оголити душу — мистецтвом». Вона говорить про те, чим захоплює її фотографування: ...ловити у людях душу, відшукувати в їхніх очах емоції,

фотографувати відчуття, створювати найрізноманітніші образи» [49, 20]. Саме ця об'єктність тіла для фотографа, фотографія, яка об'єктивує модель, виявляє «умови видимості», які повсюди діють як приховані механізми соціокультурної дійсності, роблять тіло соціально значимою структурою. Сучасна соціокультурна дійсність прикладає найбільші зусилля, щоб знищити оригінальність того, хто на знімку з акцентуванням випадкових деталей, які протистоять конотативному. Сучасність потребує фотообразу ідеального тіла — канона, шляхом технічного вилучення з простору знімків деталей, які можуть зупинити означення тіла як об'єкта. Недаремне сьогодні згадують М. Бердяєва, який сказав, що людина втратила власне тіло і таким чином до багатьох «смертей» (людини, історії, суб'єкта тощо) додалась і смерть тіла, особливо популярна в дискурсі про медіа, простір якого населений і перенаселений тілами — об'єктами, якими можна управляти як тілами машинами, бо вони не містять розривів, у яких відкривається тілесність. Цей розрив знищується бажанням оволодіти «моїм тілом», яке повинне відповідати тілу — канону.

В результаті фотографічний образ отримує здатність виражати щось більше, ніж культурні коди, змінювати способи бачення. Фотографія підводить нас до межі видимості як такої. В фотографіях ми визнаємо не стільки інших, скільки через них ми впізнаємо самих себе. Впізнаємо тому, що себе в них згадуємо, а згадавши, вже не в змозі забути. Суб'єкт сьогоdnішнього сприйняття — не герой, не маса, а швидше проміжна спільнота. Тут, у цьому полі афективних зв'язків, поле сингулярної анонімності, якраз і містить перетворюючий потенціал, про що пишуть, практично, усі дослідники проблеми фотосприйняття.

На початку розділу ми цитували Р. Барта стосовно способів розгляду фотообразів як *stadium* і *punctum*. В просторі останнього тіло висловлюється перш за все, як фотографія, ця зрозуміла, межова, ясна фотографія тіла «стає такою ж ясністю, коли замовкає означення і відбувається маніфестація тілесності» (Нансі). Фотографія стає способом прояснення тіла, яким я є, а не тіла, яким я управляю. Але для цього тіло не повинне містити зовнішніх смислів, його треба сприймати як щось інтимне, як деяку реалізацію минулого досвіду існування. Тільки такий погляд відкриває нам нашу тілесність. Фотографія уловлює один

момент в становленні тілесності, тим самим відчужуючи від нас зображене тіло. Але вона і повертає його нам через фігуру Іншого. Тілесність, як і людина, завжди не є сумою своїх якостей і властивостей, вона завжди «більше». І саме цей не редукований залишок, людина, позбавлена властивостей і є відкритою усім можливим медіа.

Цей залишок і є тілесність, яка нам відкривається при взаємодії з фото образом, той самий *punctum* вмонтований в особисте відношення, зупинений, позбавлений усіх інтерпретацій. Будь-яке зображення мого тіла є для мене зображенням Іншого по відношенню до мене. Глядач завжди уявляє, оцінює своє тіло через відображення в дзеркалі, фотографію, зустрічний погляд тощо. Насправді, тіла як такого не існує, бо воно завжди образне, метафоричне. В культурі, де історія текст, жінка текст, де усе є текст, тіло також можна уявити текстом. Тіло — текст є розповіддю про це тіло, яка створює простір життя людини. Тіло — лише форма, місце символічного існування людини. Я знаходиться в дзеркалі, деякому не-місці, що дарує мені знання про те, що я є, існую, що я маю саме такий вигляд. Феномен дзеркальності завжди випереджає нас, так як ми не здатні впізнати себе без дзеркального двійника.

Добре відомо, що фотографія є тим же дзеркальним відображенням. Іноді вона справляє враження фіксованої змертвілості нашого образу, бо фото-двійник дивиться на нас абсолютно байдуже. На фото знаходиться Я, але чуже самому собі: відсутній погляд, що шукає мене, він не звернений на мене. Тому розглядаючи власне фото, ми поступово анулюємо владу дзеркально — фотографічного Двійника над собою. Ми ніби міметуємо його, оживляючи власним пульсуючим відношенням, і вже не бачимо того, що є в ньому, назавжди застиглим. Дзеркало не може говорити неправду, але ми робимо усе можливе, щоб воно говорило неправду. Ми намагаємося усунути погляд Двійника і, як наслідок, те місце, з якого він (двійник) приходить до нас. Двійник, позбавлений власного погляду, стає нашим Я і більше не в змозі таїти в собі загрозу. І у мене є вибір — торкнутися цього Іншого чи перетворити його на об'єкт. Можливість доторку створює *punctum* фотографії, відчуття межовості погляду, в якому виявляється моя тілесність. Зображений на фотографії Інший



повертає мене до «мого тіла». Такий погляд — дотик може відбутися тільки у фотографіях, що містять розрив в означенні, який залишає простір для уявного.

У суспільстві, де «сексу немає, бо ми постлюди», як назвав свою статтю Славој Жижек [48], еротизмом «забарвлена» уся культура. Те, що ми бачимо на еротичній фотографії — є грою образів, наприклад, у стилі «nude». На запитання, чи важко робити такі фото, лущька фотохудожниці Діана Іванкова відповіла: «Якщо людина готова до «nude», я це побачу. Знімати оголених важко, бо вбрання ховає багато, а при зйомці «nude» одяг — це шкіра: без фасону, без бренду, а, отже, і соціальної приналежності, а очі — душа. Це настільки тонко, що думати, хто перед тобою: чоловік чи жінка, взагалі не доводиться» [49, 20]. Таке фото породжує тіло із світу не проявлених значень, робить його об'ємним і живим, а оточуючий простір — бажаним для людини. Глядач еротичного фото набуває високого символічного статусу, тому що споглядаючи якусь «іншу тілесність», його власне тіло набуває оновленого образу, бо оголеність створює сам горизонт сприйняття «тілесності».

Усяке тіло на фотографії пов'язане з усіма іншими образами тіл у свідомості глядача. Воно — горизонт усіх тих образів, їх дзеркальне відображення, бо «усякий об'єкт є дзеркалом решти» (Мерло-Понті). Тут кожен акт сприйняття мистецтва — це «вродження» тіла глядача. Важливим прийомом, який дозволяє глядачеві «з'єднатися» з тілом, зображеним на фотографії, стала «туманність», нечіткість зображення, засіб широко застосований у фотографії ХХ століття. Це засіб створення розриву між реальним і символічним, у якому міститься уявний глядач. Діана Іванкова на питання, якби вона була фотомоделлю, то які б фотообрази для себе обрала, відповіла: «Це обов'язково було б «nude» і якийсь загадковий образ, скажімо «Жінка без обличчя», щоб передати красу ліній тіла» [121]. Продовженням цієї традиції стає зникнення об'єкта із кадру (Р. Фарбер «Оголена серед колон», Х. Ньютон «Туфелька»). Утаємничена, зникла оголеність — також межово еротична. Це метонімічна фрагментація тіла, коли його частина переважає у еротизмі ціле. Безкінечні повтори одних і тих самих тіл А. Грінберга перетворюють тілесність в деперсоніфіковану анонімну форму. Еротика пустоти, пропус-

ки, які створюють розриви, важливі тим, що в них з'являється тіло. Ця пустота чекає на фантазію глядача, вона може створюватися не тільки у проміжку «невидимого», але й у розщелині «відсутнього».

Отримані таким чином візуальні об'єкти остаточно позбавили тілесність світла і смислу, а еротичну фотографію глядач завжди ідентифікує з власним досвідом, тобто з самим собою, він віддається власним фантазмам. Спочатку він відчужується від себе самого в образі Іншого, потім насолоджується цим образом, де завжди присутній Інший — посередник між символічним світом і людиною. Інший — це спосіб нашої присутності у світі, він створює горизонти речей, бажань, тіл. Інший — це те, що робить можливою нашу здатність сприймати і бути сприйнятим. Глядач «всотується» у ці символічні розриви і втрачає усяку здатність розуміння. Але навіть нерозуміння еротичного фото — це, перш за все, проблема тіла, а не проблема «свідомості» чи недостатності знань. Ми не розуміємо текст тому, що не можемо на початку встановити з ним адекватну тілесну комунікацію, не можемо «увійти» в новий уявний простір і у такій ситуації глядач не розмірковує, не мислить, бо мисленню взагалі не місце в ілюзорному світі уявного. Неможливо розуміти те, що задіяне в процесі насолоди. Так що нерозуміння — це умова існування цього розриву між символічним і реальним.

Реальність існує тільки по той бік фото, до неї рухається глядач у цьому розриві. Жах цієї замежової реальності недосяжний і неусвідомлюваний. Це місце, де живуть любов і смерть, «пряме Ніщо» (М. Гайдегер). Мое тіло належить іншим, вони володіють образом мого тіла, і у цьому мое тіло і є. Бо навіть своє тіло інтерпретуємо як чуже і дивимось в дзеркало, щоб побачити там когось (означена ще С. К'еркегором естетична стадія). Дивлячись на Іншого, спостерігаючи за ним, ми завжди бачимо частинку себе — «це і є той неперервний досвід Іншого» [88]. Таким чином, розглядаючи фотографії інших, ми отримуємо насолоду від власної тілесності. Фотографія лише дає фантазматичні інструкції. Вона і є уособленням Іншого глядача, безвідносно до того, що на ній зображено. Тільки через неї і можна спостерігати власний неусвідомлюваний образ. Через неї відкривається шлях до нашої тілесності. Олена Петровська говорить про стан дофігуративний,

тут немає і не може бути «ідолів» навіть як архетипових зображень. Замість них — одне тільки подвоєння напруги текстур, які не в змозі стати образом. Але це і є стан сучасної західної культури: вона боїться і прагне до зустрічі з Реальним, яке може бути і травмуючим досвідом [93].

У сучасних фотографіях, як і кінообразах, відчутні спазми тіла, над якими збиткуються технології інформаційного суспільства, а воно намагається від них вислизнути. Таке тіло неможливо побачити, воно не є ні старим лахміттям, ні медичними протезами, ні гутаперчевими обличчями (так пояснює О. А. Штайн), а те, чому сучасні тіла не можуть бути означеними, тобто представленими, омісленими, доступними [127]. Від такого тіла можна було б затулитися, воно могло б бути об'єктивованим, фетишизованим. Таким чином, питання про репрезентацію тілесності зводиться не до насилля фото погляду чи погляду кінокамери, як особливостей технічного засобу виразу, а до питання про погляд глядача і фотографа чи оператора. До питання про те, як ми сприймаємо ту чи іншу фотографію чи кінообраз екранної поверхні, дивимось на них чи лише торкаємось поглядом. Не редукована тілесність завжди присутня у розриві в фото- і кінообразах, варто лише зупинитись і помітити це. Наша тілесність являється у фото- і кінообразах, якщо ми дозволяємо їй з'явитися, бо вона проявляється не у своєму становленні, а в досвіді доторку, в тактильності погляду.

**«ІМПЕРІЯ  
КОНТРОЛЮЄ УЯВНЕ ЦІЛКОМ»  
ЧИ ВЛАДНИЙ «ТЕРОР  
ТЕЛЕВІЗІЙНИМИ ОБРАЗАМИ»**





#### 4. 1. Кіно як дисциплінарний дискурс влади

Назва цього розділу — пазл з цитат двох відомих теоретиків сучасності: Алена Бадью («імперія контролює уявне цілком») і філософа від кіно Жан-Люка Годара, який вважав, що терор телевізійними образами є чи не найдієвішою формою владного впливу на формування сучасної суб'єктивності. До цих цитат ще можна додати висловлювання Жюльєн Дельоза про сучасність, яку неможливо собі уявити без кіно. Виокремлюючи теоретико-філософський корелят основного владного відношення між суб'єктом та об'єктом влади, означимо, за яких умов людина може вважати себе покликаною «владарювати» і яка система значень відтворює логіку владної рольової дії. Це тим більш суттєво, що влада може виступати свого роду грою чи містифікацією, діяльністю чи заняттям, а статусна особа з владними повноваженнями — персоніфікованим представником народу, нації, держави, угруповання з означеним статусом, з певним іміджем, якого вимагає роль. Беручи участь у ритуалах чи політичних діях, будь-який учасник повинен уміти відтворити логіку інтерсуб'єктивного моменту, визначеного і передбаченого грою «лідер — маса», частіше не ним розробленого сценарію. Це останнє робить його залежним від тих, хто «створює» ці сценарії.

Сучасна філософія з її переорієнтацією від ідеології бажаного в бік реальності бере аргументи з сфери політичного практику, і теоретизації підлягає все поле влади. Робіт вітчизняних філософів з цієї проблеми явно недостатньо, а тому скористаємось ідеями західних авторів, приміром, «археологією влади»

М. Фуко, включивши світ політичної свідомості, такий її глибинний рівень, як екзистенційне овнутрення, означене символами жадоби до влади, страху перед карою, почуттям провини. На цьому субстанційному рівні знаходять свій вираз в найбільш концентрованому вигляді об'єктивні закони владних відносин, оскільки саме політична свідомість є тим чинником, який дає можливість дослідити вплив політики на творення норм через конституювання певних типів рольових реальностей. З огляду на появу Людини Телематичної (Ж. Бодріяр) контролю підлягає уся сфера уявного цілком і екранна реальність стає тим фрагментом реальності, який через образ формує бажані рольові реальності з їх владними розподілами, частіше за все — це харизматичні лідери і інфантильні маси або просто технології, соціальна інженерія.

Проблема виникає при їх рольовій актуалізації, перенесенні зі сфери ідеології в площину комунікативної практики, з ідеальної комунікації в реальну, де б ці норми-ролі міг прийняти кожен, що бере участь у рольовій взаємодії. В такому тлумаченні функції владних відносин виходять далеко за межі політичних і правничих інституцій, вони пронизують всю тканину соціальності, оскільки політична свідомість, як і будь-яка інша свідомість, «говорить» багатьма мовами: мовою мистецтва, науки, філософії, релігії, права, тобто мовами культури, кожна з яких має власні особливості, детерміновані як специфікою об'єкту свідомості, так і традиційно прийнятими в даній сфері нормоустановленнями. Варіації з приводу розподілу соціальних ролей у сфері владних відносин і послідовність форм, в яких втілювалась рольова взаємодія в західній культурі, були не лише справою доктрини, але і боротьбою за вплив на людську свідомість.

Усім цим проблемам властива «вічність», яка дає право віднести їх до софійних проблем. Сучасні підходи перегакуються з давніми ідеями, народженими античним світом. Вони все частіше знаходять підтвердження в сучасних політологічних теоріях. Створюється враження, що якщо зняти покривало демократичних церемоніалів, то найбільш знані західні демократії дають підстави стверджувати, що реальну владу мають елітні прошарки та верстви суспільства. І в цій ситуації потрібен етичний контроль влади, авторитет меншості, яка здатна взяти на себе відповідальність за «моральність своїх громадян», як того вимагав Аристотель. Наступна досить конструктивна ідея — це ідея



необхідності структурувати суспільство, створити певну ієрархію груп. Сучасно звучить Платон з його ідеєю, що чим краще нація організована в соціальні групи, тим ефективніше вона здатна реалізувати свій творчий потенціал і створити життєздатну державу. А кожен статус обумовлює певні соціальні ролі та рольову взаємодію. До цієї ідеї незмінно приходять суспільства, незважаючи на дистанцію в часі і зовнішні відмінності в соціальних та політичних процесах.

Перша група — це і є ті мудреці, про яких Платон каже як про мудреців-філософів, маючи на увазі не їх професійну підготовку чи професійний статус, а їх призначення: вміння докопуватись до суті, аналізувати процеси життя суспільства, здатність узгоджувати діяльність всіх соціальних груп, виходячи з мудрості, що напрацювало людство і закріпило в моральних та правових нормах. У своїй рольовій діяльності вони повинні керуватись вільною волею і смыслом життя як нації, так і кожної окремої особи. Друга соціальна група — це сучасні прагматики, які керуються в рольовій взаємодії своїми можливостями. Вивчаючи можливості інших, створюють конфігурацію сталої рольової взаємодії, використовують суспільний організм для прикладення своїх та чужих сил, здібностей та здатностей з метою закріпити свій соціальний статус чи перейти до більш високого. В своїх діях, а також при рольовій взаємодії вони керуються волею до смыслу і, перш за все, у власному житті. Третю групу складають «люди-маси», всі помисли яких спрямовані на добування хліба насущного як через важке матеріальне становище, так і через життєві установки. Вони вірять в доброго патера, Правителя, Владу і т.ін., які для них недосяжні, уявляються носіями морально-правових норм, яким треба підкорятись. Маси можуть керуватись, але не здатні бачити сенс життя, їм не властива воля до смыслу. Вони — носії стандартизованої свідомості. В такій свідомості зацікавлені тоталітарні форми влади. Еліас Канетті перераховує ознаки маси: емоційна надзбудливість, вражаюча однодумність, здатність зливатися в «ми» [55, 392]. Мабуть, оце «ми» продукує наше сучасне життя з його проблемами.

Застосовуючи Франклову ідею про те, що людина в пошуках смыслу звертається до творчості, переживання і відношення, за допомогою яких віднаходиться смысел, необхідно врахувати і можливості політичної організації суспільства. Продовжуючи роздуми над формами влади та державного ладу, можна скористатися

ідеями Платона та Арістотеля по конституюванню сучасної політичної реальності. По-перше, це ідея влади кращих і процедура демократичних виборів. По-друге, життєвою виявилась і думка про необхідність середнього класу, який блокує можливості егоїстичного правління як багатій плутократії, так і пролетаріату та охлосу, які не мають власності і прагнуть тоталітарних форм правління. По-третє, гарантією стабільності суспільства виступає реальне представництво інтересів усіх груп суспільства і їх структурованість, яка забезпечує постійність і стабільність інтересів та необхідність їх балансу у владних структурах, а також забезпечує громадянський мир і стійкість влади у державі.

Сучасними машинами влади виступають політичні партії, логіка функціонування яких диктує свої закони. Лідер уособлює партію, вона, в свою чергу, є ефективним інструментом мобілізації мас чи якоїсь їх частини для захоплення лідерства в політиці, а значить — реалізації свого власного інтересу за допомогою державних механізмів. У нашій сучасній ситуації лідерів, що мають певний статус, виконують рольові функції відповідно до престижу, можна поділити на декілька категорій. Перша — лідери, що посіли високе місце в офіційних владних структурах, як правило, в справах партії вони можуть брати лише символічну, номінальну участь. Однак, за необхідності, можуть, використовуючи свою вагу в суспільстві, мобілізувати маси і проти безпосередніх лідерів, якщо вони в цьому зацікавлені. Друга група — безпосередні лідери партій, вони намагаються зайняти провідні позиції серед інших партій, використовуючи як авторитет лідерів першої групи та їх підтримку, так і форми роботи з масами, засвоюючи усвідомлено чи неусвідомлено популістські технології. Третя група ролей зв'язана з наявністю авторитетних людей, які не посідають офіційно високі посади в партії, але активно діють на користь вищих авторитетів і здійснюють контроль за політизованою масою, виробляючи відповідну ідеологію. Їх доля в прийнятті вирішальних програм досить значна, без їх активності структура буде не дійова. А тому, маючи певний вплив, вони завжди, тією чи іншою мірою, залежать від авторитетів і жоден з них не має шансів на особистий лідируючий вплив на маси. Могутність партії залежить від їх єдності, єдності всіх цих структур, від наявності добре підбраного апарату працездатних організаторів, володіння популістськими методами політичного тиску та пропаганди.

Зміни соціальної структури, перестратифікація суспільства безумовно тягнуть за собою реорганізацію всього політичного спектру. Економічна мотивація буде завойовувати все міцніші позиції, що буде потребувати або реорганізації старих партій, або утворення нових. Сьогодні ми маємо, в основному, крайні позиції при майже повній відсутності центру і повну відсутність середнього класу як опори демократії, а тому наші партії не мають економічного коріння, отже, майбутнього, але не будемо заглиблюватись в цей прогноз, оскільки модерні і постмодерні умови конституювання політичної рольової реальності дають простір синергетичній моделі структурування суспільства. Такі смислові зв'язки дозволяють, тією чи іншою мірою, поєднати життя, культуру та історію, визначити можливості людини «жити в історії» чи «поза історією», нести відповідальність за те, що відбувається з твоїм народом.

Сьогодні кіно є дисциплінарним дискурсом влади. За методологією М. Фуко, дискурс — це не просто мовлення, а й сама ситуація породження мовлення, коли усвідомлюють те, що до тебе прислухаються, і є надія бути почутим завдяки мові як готівій системі знаків та смислів [122, 69–70]. Як складна цілісність комунікації, дискурс включає в себе соціальні, культурні, історичні чинники, тобто дискурс — це текст і подія. Звідси мовна діяльність постає як законодавча, де мова є кодом влади, приховує владу як засіб впорядкування, вона спонукає, примушує. Такий напрямок, як комунікативна філософія, робить поняття «дискурс» центральним. Дискурс розглядають як взагалі те, що конститує соціум, як засіб обґрунтування соціальних норм, як концептуальну схематизацію демократичної системи, ідеї відкритого суспільства або ідеалу вільної комунікації, де учасники є рівними й де імператив І. Канта можна модифікувати таким чином: «Поводь себе в такий спосіб, немовби ти живеш в ідеальному суспільстві».

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. Як дисциплінарний дискурс, екранний дискурс породжує багатоманітні ефекти моралістичного, естетичного насилля. Екранний дискурс — ідеологічно заангажований, він регулярно відгукується на події публічного життя, надаючи їм певного спрямування, перетворюю-

чи їх на художні, публіцистичні факти. Телепередачі «Перший мільйон», «Без табу», «Дівочі сльози» «Шустер live» тощо є перекладенням у вербальний план, план обговорення підсвідомого мас з метою впливати на це підсвідоме. Відбувається символізація топосу бажаного в культурі за З. Фрейдом, який розрізняв два основних типи бажання: бажання, орієнтоване на зовнішній об'єкт, на інше чи на іншого, і нарцистичний тип бажання, спрямованого на себе, на своє еґо.

Це та ситуація мімезису, коли людина прагне за будь-яку ціну потрапити на екран у передачу «Караоке на майдані», «Розсміши коміка», «Міняю жінку» не лише через досить утруднену для неї можливість, але, в першу чергу, тому, що цього бажають інші (моє бажання — це міметичне втілення бажання інших). Тоді стає зрозумілим і феномен вторинної ідеологізації несвідомо ідеологізованих стосунків та проблем, які виявляють себе в тому, що конкретні питання переводять у план загальних та світових. Перетворені на метафізичні, ці проблеми легітимують владні дискурси (дослідження на перетині аналізу дискурсу та соціальних наук, пов'язаних з владою, пануванням, нерівністю), забезпечують прийняття політичних рішень, процеси соціального, культурного та ідеологічного відтворення. Вирішенню цих завдань сприяє уявний діалог екрану та людини-глядача.

Говорити, розмірковувати перед глядачем — це не просто комунікативний акт, а передусім акт підпорядкування собі слухача, глядача в ситуації, коли мова виступає як загальнообов'язкова форма примусу [6, 547–548]. Цей акт мовлення, на думку М. Фуко і Р. Барта, ставить мову на службу владі. Р. Барт називає будь-який дискурс дискурсом влади, бо будь-який дискурс породжує почуття винуватості у тих, на кого цей дискурс спрямований. Звідси й природне намагання звільнення від влади, примусовості, мовного терору, вираженого, наприклад, у дискурсі моралізаторства, політичній демагогії. Ідеологія, таким чином, породжується механізмами конотації й денотації у мові. Відомо, що конотативні смисли виражають ставлення суб'єкта мовлення до його предмета, розкриваючи тим самим комунікативну ситуацію та вказуючи на тип вживаного дискурсу. Якщо денотативні значення дані в явищі, тобто в явленій формі, то конотативні більш імпліцитні й належать до вторинних смислових ефектів. Надлишковість смислів створює умови для ідеологізації. Конотативні смисли є сугестивними, невизначеними, такими що підляга-

ють розшифруванню й передбачають зусилля того, на кого вони спрямовані.

Екранні технології як технології дисциплінарні є не лише формоутвореннями, а, передусім, комунікативним, інституційно позначеним простором, тобто місцем і умовою для функціонування й відтворення численних дисциплінарних технологій. Тому створення типової клітини простору може розглядатися як важливий момент у процесі стандартизації індивідуальності, навіть за умови маніфестування розрізнення. Мобілізуючи власну уяву, особа намагається «втиснутись у систему», відтворює бажані цінності й генерує смисли власної життєдіяльності. Уява, як система, що охоплює увесь спектр уявлень і фантазій, є не що інше як відтворення запрограмованих особистих і колективних конструкцій аж до інституційних уявлень. Інституційні уявлення суспільства, маніфестовані екранними технологіями, роблять дискурс екранних мистецтв відповідальним за інституційне формування парадигматичної конструкції екранного простору для інших дискурсів.

Створену М. Фуко формулу «влада-знання» можна розглядати як умову і як наслідок виникнення форм дисциплінарної влади, де центральне місце може посідати уява як форма влади. Людина стає і суб'єктом, і об'єктом бачення-пізнання, тут її формують як бажаний тип, тут вона пізнає власні можливості й власні обмеження. Якщо ми відходимо від концепції протиставлення істини й влади юридично-дискурсивного гатунку, то продуктивним компонентом такої зміни буде нова форма дисциплінарної влади, присутність якої забезпечується інституціями, у яких діють дисциплінарні практики.

Екран висвічує знеособлену, без обличчя, владу, яка стає безособовою й всеприсутньою саме через постійне, майже підсвідоме самовідтворення дисциплінарних механізмів. Сьогодні це відбувається через рекламу, економічні механізми, які насправді є механізмами влади. Тому наочність культурних побудов є не результат, а спосіб мислення. Варто звернути увагу на певну дихотомію між ідеологіями та процедурами. Сьогодні місце екранного простору, яке раніше належало реформістським проектам, посідають дисциплінарні процедури, які організують екранний простір з метою створення тих цінностей, які утвердилися в процесі реформування суспільства. Можемо стверджувати, що інституції — це певний набір дисциплінарних практик, причому

екранні форми є не лише місцем для них, а й забезпечують належне функціонування й бажаний ефект.

Дисциплінарні техніки втрачають свої видимі зв'язки з ідеологіями, дають можливість за допомогою клітинки візуального простору створювати потрібну екранну сітку в цьому просторі, і, якщо вони унаочнені показом життя шкіл, лікарень, в'язниць, розваг, засідань всіляких спілок, партій, організацій чи комюніте, то маємо своєрідний інструмент або механізм для стандартизації індивідуальності. Об'єкти трансформації бажаного типу конструюються таким чином, щоб ставати й джерелом і об'єктом владних стосунків, тобто забезпечувати постійне відтворення влади. Теоретичні стратегії діють у сфері видимого простору, паноптичного, мовою Фуко, тактикою — у невидимому екзистенційному просторі.

Поділ на екранний та антропологічний простір можна провести з посиланнями на методологію М. Мерло-Понті, у філософії якого присутнє розрізнення між оком і поглядом [84]. Те, що бачить індивідуалізований погляд, швидше нагадуватиме епістемологічне поле, сконструйоване візуально й лінгвістично однаковою мірою. Недовіра до візуального зумовлена не лише звенням візуального до дискурсивного, а й усвідомленням певною мірою небезпечності позиції щодо антропоцентричної цілісності суб'єкта, що дивиться на світ, тобто такого суб'єкта, який швидше є похідною від специфічного візуального режиму, аніж передумовою бачення як такого. Водночас такий підхід допомагає усвідомлювати місце та значення візуального у лінгвістичних побудовах. Спосіб існування й трансформації репрезентативної моделі на екрані передбачає дослідження механізмів і дискурсивних умов утворення, комунікації й функціонування значень в екранних мистецтвах.

Аналіз смислового та формального аспектів екранної репрезентації базований на тій позиції, що екранна репрезентація є способом присутності екранних мистецтв. Репрезентативна властивість екрану дозволяє розглядати його як візуально організовану онтологію людини, за Е. Левінасом. Левінасова онтологія доречна саме тому, що тлумачиться досить широко і образно: «Ми відкриваємо кран у ванній кімнаті, а разом з ним і всю проблему онтології» [70, 56]. Репрезентація екранних мистецтв дає підстави для сучасного розуміння сутності мистецької репрезентації. Сьогодні, коли можна жити в суспільстві й намагатися бути

вільним від нього, тобто бути поза партійними заангажованостями, немає чіткого усвідомлення, що саме має репрезентувати мистецтво й чи потрібно йому репрезентувати щось, окрім себе. Зрозуміло, що екранні мистецтва не зводяться до імманентного існування або до абсолютної присутності. Екранні мистецтва зі своєю проєктивністю й амбітністю самодостатності, звертаються передовсім до зовнішніх референцій: історичних і культурних смислів, символів, стилів, вони більш чутливі до моди й намагаються бути модною формою.

Поняття мистецької форми є зовнішнім відносно категорії стилю. Мистецтво завжди використовувало набір вічних трансцендентних цінностей, що були результатом традиції чи культурної конвенції або ідеологічних імплікацій, але стильові характеристики задавали епоха й мода. В екранних мистецтвах на перший план виходить аналіз апарату візуальної репрезентації — її рецептивних властивостей та фігур замовчування. Делегітимація панівної репрезентативної системи наголошує на гетерогенності, розривах та тиранії означника як чинника кризи суб'єкта й об'єкта репрезентації. На відміну від часів модернізму, сьогодні констатують втрату статусу творами мистецтва, а постмодерністський твір не вимагає комунікації певних почуттів на універсальних засадах, та й сам статус мистецького твору стає об'єктом деконструктивістської критики. Однак слід зазначити, що стратегії існування в просторі екрану, «нанесення» когось чи чогось на нього, як до речі, і стратегії бачення та зорового сприйняття, насправді є інструментами інституційного, соціального, навіть індивідуального контролю (Бентамів Паноптикум).

Екранні мистецтва — це матеріалізований театр зображення того, що стоїть за показом, це організоване на площині знання з топосами-місцями, закріпленими за фігурами, функціями, ролями. Це й місце утопічних побудов, місце екранних проєктів з певним чином розставленими наголосами, що викликають бажання ідентифікувати себе з певною соціально-культурною цілісністю, яка формує людину соціальну. Таким чином, екран бере активну участь в облаштуванні світу через екранні образи й завдяки екранній топографії створює онтологію буття. Екранне мистецтво — посередник, репрезентовані ним функції вплетені у невидиму мережу різноманітних відносин, серед яких влада й система пропагованих нею цінностей мають важливе значення для людини й для облаштування світу її буття. Влада



задає способи артикуляції у підборі матеріалу. Цілий ансамбль владних відносин і взаємовідносин «працює на екран» для того, щоб зберегти їх як екранні, забезпечити постійну форму своєї присутності.

Як правило, популярні передачі й шоу, які прагнуть визнання, повинні бути позбавлені герметичності, замкнутості елітарних мистецтв, бути зрозумілими широкому колу глядачів. Діалог екрану й глядача можливий за умов виявлення в екранному дійстві екзистенційно забарвлених смислів та стратегій, у яких здійснюються фундаментальні інтенції людського буття. У цьому контексті варто зупинитися на популярності певних типів екранної культури. У цьому ряді чи не найпопулярнішим є герой з ознаками та бажаннями людини з хворою психікою й відповідно шизофренічним стилем мислення, коли хвороба є станом самоусвідомлення та самореалізації людини. Шизофренічний стиль мислення моделюється як культурний тип засобами авангардних мистецьких стилів на фоні клінічної та кримінальної атмосфери, що супроводжує екранне дійство. Спотворене й нище посіло місце прекрасного, того, що перебувало в одному ряді з істиною, добром, красою. Кримінальне телевізійне кіно, у яких колізії злочину й кари є оберненими поняттями, а герої поліцейських романів уособлюють ту істину, що життя жахливе й ти у будь-яку мить можеш стати жертвою злочинця, є інтерпретацією життєвої реальності масового суспільства й сприяє нарощуванню масової світоглядної істерії серед широких народних кіномас.

Особливого значення набувають телерепортажі, за допомогою яких глядача намагаються переконати в тому, що зображувані події відбуваються якраз у процесі самої нарації. Своєрідна телевізійна педагогіка імплікує у свідомість глядача ліберально-демократичні погляди, наприклад, ведучи репортажі з місця подій, які розгортаються у зв'язку з виборами Президента США. Все, що відбувається на телеекрані стає вивіреною й розтиражованою інформацією, нейтрально-байдужою, але такою, що дозволяє поширювати бажані цінності, формує бажані моделі соціальної поведінки. Ліберально-демократичні погляди як знак, пароль виступають інформаційно-семіотичним засобом констатування й кодування стану суспільства, якому передбачено бути таким, яким воно видається на екрані й існує в головах ідеологів і піарників. «Телебачення саме асистує ліберальній демократії у її зусиллях пов'язати «індивідуацію» з доволі жорстким,

хоча й зовні коректним суспільним устроєм в його характерному діапазоні від необхідної «індивідуації» людини до так само необхідного — у межах цієї суспільної структури — патрунування над цією людиною» [105, 195]. В. Л. Скуратівський вживає термін «телекратія», підкреслюючи, що ця лексема з'явилася саме у ліворадикальному словнику десь наприкінці бурхливих 1960-х, услід за Станіславом Лемом вживає характеристику «дурне» телебачення, та незважаючи на це «телебачення в усіх своїх рисах постає як специфічна комунікативна проекція самої суспільної структури — і належить зводити світоглядні рахунки швидше з останньою, а не з цією проекцією» [105, 196].

Відповідно, і феномен сучасних екранних мистецтв можна витлумачити як певні стратегії, як семіотично-інформаційний наступ, що не лише відтворює, а й сприяє катастрофі людини. Інтенсивне тиражування насильника як людського типу, що переважає серед усіх типових героїв сучасного екрану повинне викликати есхатологічні передчуття вселенської катастрофи. Це відчуття копіюється й тиражується в масі бойовиків, трилерів, у більшості з яких ця трагедія виглядає фарсом, стає його знаковим заміном або просто нейтрально-байдужою інформацією, але такою, що демонструє бажані моделі поведінки й спонукає до наслідування. Реципієнт-глядач поринає в шоківий стан завдяки негачії звичної реальності у таку, що розпадається у фільмах жахів, містичних трилерах, які є колажами з різних шарів реальності. Прийоми руйнівного впливу формують своєрідний дискурс бажання шизофренічного типу, еротика екранної мови дозволяє застосовувати шоківі ефекти на рівні соціальних норм поведінки. Іноді екранний простір перетворюється на простір суцільної порнографії, коли замість задоволення від мистецького твору реципієнт отримує сублимацію за З. Фрейдом. Така соціалізація є умовно-символічною й не може розглядатись як заміна реальної соціалізації. Проходячи цілий ряд різноманітних інкарнацій, пов'язаних з образами бажаного для держави й суспільства типу, особа втрачає всяку позитивність у намаганні ідентифікуватись і самоактуалізуватись.

Якщо в традиційному кіно персонажі статичні, то сучасне кіно використовує такі образи, які можуть бути названі образами морфінговими, плинними, змінними, нестатичними. «Морфінг — це принцип плинності форми, це саме формування як процес. Не дуже й важливо, якими засобами він виконується —

на комп'ютері, способом голкового екрану Олександра Алексеева («Ніч на Лисій горі», «Ніс») фотогримасами чи кривими дзеркалами «кімнати сміху». Важливо, що морфінг, як правило, означає тяжіння культурних і художніх феноменів до неklasичної, некодифікованої, слабо оструктуреної, а іноді й некультуреної форми — як візуальної, так і форми буття в свідомості глядача» [91, 132]. Сьогодні до цього приєдналися «привиди комп'ютерної анімації» [92].

Кіно все частіше показує не обличчя, а гримасу, як межу мімування, як зовнішній вираз емоцій на межі загострення афектації, що виходить назовні. Фіксуючи стан емоційної переповненості, афекти вкорінюють людину в життєвих реакціях, в світі переживань, утверджуючи право змінюватись, бути будь-яким. Гримаса фіксує внутрішню плинність, афект завжди процес. Подібне характерне для карнавальної культури. Якоюсь мірою ці образи не стільки актуальні, скільки банальні. Цікавими є роздуми Валерія Подороги з приводу фотофільмів М. Михальчука, де він вказує, що порядок появи обличчя в серії залежить від послідовності, у якій змінюються візуальні якості образів. Обличчя не одиничне, воно множинне і тому ніколи не ототожнюється з собою. Чим більше відчувається переважання фізіологічної виразності над герменевтикою обличчя, тим важче повернути обличчя в рухливі діалогічні плани, примусити його промовляти. «Сучасне обличчя має помітну схильність до самознищення, самостирання з тих пір, як воно перестало бути в центрі світу, і тому все у ньому визначає чи маска мерця чи лик Бога. Їх взаємооберненість заслоняє собою останнє світло, яке мало обличчя, коли було собою» [96, 140].

Оскільки сучасна філософія все частіше фіксує той факт, що немає такої сутності людини, за посередністю якої можна було б визначити, якою повинна бути людина, немає й гуманізму, за допомогою якого можна знайти відповідь на поставлені питання, мистецтво намагається донести цю інформацію у вигляді образів, які є перевершенням дискурсів. Намагаючись донести ту ідею, що надмірна раціоналізація, прагматизм і «голий чистоган» майже знищили духовність, мистецтво, як і філософія, вбачають вихід у створенні умов для самореалізації особи з боку суспільства не в маніпулюванні її інстинктами, а в наданні їй можливості самій вирішувати власну долю, бо, зрештою, класичні, традиційні системи виховання, які носили в переважній біль-

шості примусовий характер і були не такими вже й поганими, сьогодні піддані критиці й навряд чи до них повернуться.

Екранні мистецтва, освоюючи, обживаючи, осмислюючи соціальний світ, взаємодіють з глядачем, а люди, взаємодіючи з екраном, із створеними і творимими ним образами, створюють все нові й нові соціокультурні інститути, закріплюючи й відтворюючи їх мистецькими засобами. Кожний новий етап освоєння екранних технологій стимулює мистецькі техніки впливу й створює соціокультурну історію людини, визначаючи й перевизначаючи її сутність.

## 4. 2. Бачення як засіб формування владного «приватного» простору

Владні структури за своєю природою завжди орієнтовані на формування свого «приватного» простору, оскільки влада і є технологією. Поява Людини Телематичної (Ж. Бодріяр) в суспільстві «просякнутому владою» (М. Фуко), забезпечують соціокультурні практики виробництва і інтерпретації зображення і виникає спокуса їх привласнення і використання у своїх цілях. Бачення перетворюється на вид соціальної дії, обумовленої соціальними контекстами і опосередковане соціально — значимими символами — знаками, які завжди звернено до інших, які розрізняються соціальними статусами, ролями, смисловими ресурсами, культурними навичками і орієнтирами через певну технологію їх продукування. Наділення *видимого* значенням відбувається в процесі його інтерпретації особою в рамках діючих на даний момент у суспільстві і культурі технологій. Так як усі соціальні ролі і рольові реальності типізовані з алгоритмами і фігурами дії, які повторюються, то через технологію бачення зображень будь-якого роду і виду встановлюються норми правильного і неправильного, престижного і не дуже, які «вмонтовуються» в життя людей, орієнтують їх поведінку, керують нею.

Розрізнення в свідомості людини різних реальностей і світів — є результатом онто — і філогенетичного розвитку. Будь-

яка реальність виникає для особи в результаті активної установки на її сприйняття чи проживання, і саме здатність бачити створила можливість для подібного уявного «проживання» в ролі чи залучення гри, сновидіння, міфу тощо у свій життєвий світ. Знаходячись в реальності зображеного, особа одночасно уявляє, структурує, прогнозує цю реальність, відповідно до законів і правил візуалізації. Наявність проекту майбутньої рольової дії чи сценаріїв рольових взаємодій дозволяє особі поміщати себе у певний топос: простір і час. Особа отримує можливість співіснувати у декількох реальностях одночасно, де кожна задає її свідомості певний сценарій, побудований за своїми законами і відділений від інших реальностей рамками умовності. Перехід з однієї області значень в іншу виявився можливим при переорієнтації зору в іншу реальність, чи при переключенні однієї установки бачення світу на іншу.

У будь-якому зображенні видимого як його репрезентації (рекламі, кіно, шоу тощо) важливо не стільки «що зображено», скільки «для кого», звідси і питання про функціональне значення і ролі тих, хто безпосередньо творить образи чи їх режисуру, окреслюючи ті зміни, які виникають у смисловому універсамі суспільства. Кіно, як і усяке мистецтво — рух в невідоме, воно дає свободу вибору, можливість змінювати і трансформувати виконувані ролі, опредметнюючи в них нові цінності і унормування суспільства, змінюючи себе та інших. У той же час кіно і рольова реальність несуть у собі комунікативну направленість на Іншого, а тому — є соціально значимими і наперед заданими.

Як помітив Умберто Еко: «...міра творчої свободи виявляється не такою високою, як думають, і більша частина того, що зв'язує з так званим індивідуальним самовиразом, може бути продуктом складних соціальних конвенцій, які встановлюють набір матричних комбінацій, здатних породжувати індивідуальні варіації» [50, 93]. Якщо художник навіть не розуміє, чому його зображення будуються за певними алгоритмами, але так чи інакше, створюючи якийсь культурний продукт, він інтуїтивно відчуває на собі тиск архетипу, владних, ціннісних утворень, що існують до нього і поза ним. Оскільки «...за митцем ми визнаємо володіння здатністю управляти кодом, який для усіх інших — неявний, то наділяємо його правом переглядати норми, правом, якого ми позбавляємо усіх інших, хто вміє говорити» [50, 373]. Провокування нових значень, асоціацій, смислів активно відбу-

вається, коли митець змінює оптику зі старої на нову, буде нові комбінації, з'єднає те, що раніше здавалося несполучуваним.

Створюючи мистецький твір, який перебудовує сприйняття реципієнта, художник тим самим створює умови і для зміни технології бачення. При цьому попередні техніки не заперечуються повністю і також включаються в культурний досвід. Колись випрацьовані засоби раптово повертаються і використовуються більш пізньою культурною свідомістю як актуальні смислосутні форми. Відповідно змінюються умови сприйняття того чи іншого твору. Відомий з власного досвіду кожного феномен перечитування книг чи перегляд давно вже бачених фільмів, які змінюють ракурс сприйняття і зовсім по-новому переінтерпретовуються. Форма, народжена творчою уявою художника, не є формою в собі, абсолютною і кодифікованою назавжди, швидше за все вона є втіленням деякого моменту бачення.

Бо «будь-яке зображення набуває художньої цінності тільки у акті взаємодії з реципієнтом». Можна навести приклад зі скульптурою Венери, якій в античності поклонялися як богині, і яка була зловісним ідолом у середні віки, стала символом досконалості в добу Модерну, досить корпулентною жінкою для Постмодерного ідеалу анорексійної (так званої «модельної») зовнішності. Р. Барт пише, що зображення — це завжди «відтворення живого, деяка межа смислу». Розуміння зображеного виникає коли його роздивився, впізнаєш, затим видобудеш з баченого додаткові відчуття. Варто затримати погляд на зображеному предметі, зосередитись на ньому, як він захоплює нас своєю нерухомістю. Око, втягуючись у цю нерухомість речі, втрачає свою оптичну функцію. Дійсна річ як ідеальний об'єкт, як результат пізнання, протистоїть відстороненому існуванню речі в події художнього.

В процесі споглядання увага переноситься саме на таке уявне існуюче, якого немає у повсякденній практиці. *Споглядання видимого* конституює унікальну здатність людського ока, виокремлюючи видиме з загального буття. Зображення, маючи здатність позбавляти річ її значимості і місця, постає силою, яка відводить людину від себе. Цей вихід «з себе», вихід за предметність, С. Ейзенштейн називає «переходом з якості в якість». Саме простір зображуваного утворює універсальне поле зору, у якому доступне не просто споглядання чи вглядування, у цьому просторі «між», який розділяє реальний і мистецький світи, ство-

рюються передумови для плавного переходу реципієнта з реального простору в простір ідеальний.

Фільм став особливим способом і простором зображення, він суттєво змінив людську чуттєвість (про це ми вели мову у другому розділі). Виникнувши, кіно опинилось на межі двох незводимих воедино мов: візуальної і аудіальної, поява звуку в кіно не просто додала видовищу звукового акомпанементу, а змінила зміст самого видовища. Текст у кінематографії відіграє особливу роль. Р. Барт зазначає: «діалог не просто пояснює зображення, а роблячи можливим перехід від висловлювання до висловлювання, оперуючи смислами, відсутніми в зображувальному ряді, забезпечує розвиток дійства». Таким чином, звук і зображення у фільмі виявились взаємопов'язаними один з одним, так як зображення міняється разом зі звуком. Але, не дивлячись на взаємовплив звукового і зорового повідомлення, кожне з них спирається на свої власні незалежні коди прочитування. Певний аудіоритм викликає злиття кінематографічних образів і відкриває шлях перцепції руху, при цьому всі дискретні символи різних кодів заново поєднуються в сцені фільму як в загальній смисловій картині.

Фільм, як засіб комунікації, став формою переходу від лінійних зв'язків до конфігурацій. Кіно з його діахронічним рухом примушує глядача сприймати складні поєднання відразу трьох різних систем повідомлення: словесних, звукових та іконічних. Вже на протязі одного кадру різні знаки, які не слідують один за одним, а виступають сумісно, взаємодіють і породжують множину нових значень, тим самим, визначаючи фільм як насичений інформацією і більш ефективний спосіб впливу на реципієнта. Фільм не є сумою зображень, а часова форма, так як смисл зображення залежить від тих кадрів, які йому передують у фільмі, а їх послідовність створює нову реальність, яка не є сумою використаних елементів. Постійно виникаючі зорові образи розміщують сприймані об'єкти у трьохмірному просторі і допомагають синтезувати дії, розсіпані у часі. Фундаментальним чином міняється сама форма нашої чуттєвості, на місце однієї точки зору приходять одночасна представленість усіх часткових візуальних даних, в часі накладених одна на одну.

При означеній ситуації перегляд стрічки вимагає іншого підходу: замість статичного акту фізичного і механічного руху ока, який буває при звичному сприйнятті зображення, він пере-



ростає у рух самого сприйняття, в рух, у якому опиняється сам глядач. Ця ситуація так означена Ж. Бодріаром: «Зображення на екрані постійно рухається, ледве око сприймає сцену, як вона тут же готова змінитися. Кінетика і кінематика, зміщуючись, породжують особливу ментальну конфігурацію...». Кіноекран вимагає безкінечного погляду, примушуючи глядача стояти перед ним у своєрідному «ступорі». Потік образів поглинає в себе все, подібно до того, як дехто інший з власної волі відразу і керує цим спрощеним відображенням сприйманого світу, і обирає, куди ж спрямувати цей потік, як і ритм того, чому судилося у ньому проявитися в якості неперервних божевільних неочікуваностей, не залишаючи ні найменшого часу на роздуми, і повністю незалежно від того, чи зміг щось з цього «зрозуміти» чи осмислити глядач. Як бачимо, рух образів заміщує рух думки.

#### **4. 3. Розширення меж сприйняття в культурі з перетворенням кінореальності з простору ідей на простір дійсності**

У сучасній європейській культурі явно домінують аудіо-візуальні способи сприйняття світу, як результат — маємо переважання культурних форм, розрахованих саме на таке сприйняття. Оскільки в органах чуття людини суттєвих трансформацій не відбулося, можемо припустити, що справа домінування визначається зовнішніми причинами і переважанням тих культурних форм, які вимагають саме зорового сприйняття (в минулому це були архітектура, живопис, сьогодні — екранні мистецтва). Це те, що постає перед нами у явленому вигляді, може бути вербалізованим і доступним нашому аналізу. Порівнюючи фізичні впливи аудіальних і візуальних мистецтв зазначимо, що «...хоча музика не може містити елементи, подібні до живопису, так як її ми слухаємо, а живопис розглядаємо (тобто немає співпадінь у відчуттях), але елементи аудіальних форм мистецтва виконують ту ж функцію, що і елементи візуальних форм. І тут вже немає значення, що фізичні елементи різні, що різним є їх

поєднання, що не співпадають типи асоціативних відносин, які можуть входити в ту чи іншу з форм мистецтва. Але справа в тому, що якщо різні виразні засоби мають однакові функціональні елементи, то вони можуть бути взаємоперехідними з однієї форми мистецтва в іншу» [65, 110]. Тому є те спільне, чим можна охарактеризувати і аудіо- і відеоформи («забарвленість», «ритмічність», «мелодійність», «насиченість» тощо). Це значно розширює можливості відповідних типів сприйняття.

Вирішальним моментом розповсюдження екранних мистецтв, коли з'явилась можливість використання технічних і технологічних чинників, стало традиційне європейське уявлення про розум як дзеркало (Р.Порті). І якщо Порті критикує поняття пізнання як точної репрезентації того, що знаходиться поза розумом-дзеркалом, опікуючись тим, що замість пошуку мудрості філософія шукала достовірність, і що не життя, а наука стала її предметом з епістемологічною орієнтацією в центрі [101], то ідеолога цікавить та цінність, яку можна моделювати на сприйнятті і яка, у свою чергу, засновується на відчуттях. Тільки одні з них приймаються людиною за основу сприйняття і служать матеріалом для подальшої побудови світоглядного знання, іншим відчуттям у цьому відмовляють. Остаточо закріпився такий підхід в епоху раціоналізму, епоху «поіменування видимого» [124, 193]. Зір, «як почуття очевидності і протяжності», мав виключні переваги і був прийнятий усіма. Таке пізнання вимагало оптичних інструментів, хоча самі оптичні інструменти (наприклад, телескоп, мікроскоп) призначались не для того, щоб долати межі видимого, а для збереження на протязі поколінь видимих форм [124, 194–195].

Ці видимі форми і претендували на повноту знання про предмет. Традиційні уявлення розуму у вигляді дзеркала, яке містить певні репрезентації, вимагало надання переваг зору в науці, затим в культурі і філософії. Навіть коли це було дзеркало увігнуте, спотворююче зображення (Ф.Бекон) і треба було боротись з « привидами розуму », які заважали пізнанню істини, відображалися видимі об'єкти. Розум виступав як дзеркало, пізнання як репрезентація і бачення як підстава, « спостерігати — значить вдовольнятися тим, щоб бачити. Бачити те, що може аналізуватися, бути визнаним усіма і отримати ім'я, зрозуміле для кожного » [124, 195]. Але в науці це має сенс, так як зайва інформація не використовується, тому нею можна знехтувати,

в культурі ж саме те, що не може принести конкретної користі, і є особливо цінним, так як ми просто насолоджуємося візуальними формами, «коли природа сама дає нам безкоштовне задоволення. Це — почуття-розкіш, яке вона дала нам» [86, 54], почуття глибокого переживання в культурі, яке сприяє появі нових культурних форм, розрахованих на такий спосіб сприйняття.

Таким чином, як об'єкт сприйняття, кіно постає як цілісний зоровий образ, «гештальт життєвої ситуації» [104, 108]. В кінематографі образ формується як засіб явленості життя, цей образ промовляє до нас. Потрапляючи в екранний простір, образ набуває кодованого, заданого смислу і стає елементом кіномови. Ця мова має знакову природу. Про семіологію фільму Пазоліні У. Еко говорить як про «письмову мову дії», де «кіно лише реєструє мову, що їй передує, — мову дії; тому у нього семіологія кіно виступає, перш за все, як семіологія дійсності» [112, 79]. Пазоліні цікавить фізична дія, яка оживляє знаки-предмети, які стають елементами комунікації, утворюючи культуру: мовні залишки доісторичної людини, суспільні знаряддя праці. У. Еко вважає, що такий тип комунікації не дає нам дія як осмислене явище. Для нас буде важливим інший тип дії, а саме ті комунікативні акти, за допомогою яких образи несуть культурну інформацію.

Очевидно, що кінематограф моделює світ, який потрапляючи в об'єктив камери, змінює свої властивості. На відміну від фізичної реальності і живого людського тіла, ми бачимо світ і тіла на площині екрану. Це зумовлене тим, що актор у своїй грі орієнтується на об'єктив, а не на глядача: «Акторська гра, адекватна об'єктиву, має здатність перетворювати події у фільмі в потік картин, але для цього дія повинна бути спроектованою на площину, винесена назовні» [131, 96]. Об'єктив створює свій власний простір, який увесь знаходиться на площині, позбавленій властивостей фізичного простору. Кінематографічний образ є відзазеркаленим дзеркалом і це надає особливого значення його поверхні. Усе, що відбувається з актором, відбувається не всередині його, а — на поверхні екрану. Це суттєво відрізняє гру актора в кіно від гри в театрі. В театрі актор грає всередині вже заданого сценою простору, а в кіно актор створює простір кадру з власної рухомої поверхні. Отже, не тільки жести і міміка створюють виразність образу, а й вміння побудувати простір розігрування ролі.

Тіло актора в кіно складає простір кадру з власної рухомої поверхні. Тіло на екрані постає «чисто оптичним об'єктом», від якого залишається лише рух видимих поверхонь, що більше нагадує дзеркало: «Білий екран кінематографа дає нам таке відчуття, що видиме відбувається в дійсності, ніби ми спостерігаємо за ним в дзеркалі, з карколомною швидкістю прямуючи за подіями в просторі. Ці зображення дають нам враження реальності більш сильне, ніж куліси і розмальовані задники найкращого театру» [131, 23].

Кіно ніби підносить нам дзеркало і примушує відкривати себе у зовнішніх формах. Глядач, спостерігаючи за екранним дійством, споглядаючи інших, відкриває себе в дзеркалі кінематографа. «Дякуючи дзеркалу, моє зовнішнє доповнюється, бо все найутаємниченіше, що було в мені, виявляється в цьому образі, в цьому плоскому і закритому у своїх межах суцтоту, яке вже вгадувалося у моєму відображенні... Привид дзеркала висуває назовні мою плоть і тим самим те невидиме, що було і є у моєму тілі, відразу ж набуває здатності наділяти собою інші видимі мною тіла. З цього моменту моє тіло може містити сегменти, запозичені в тіл інших людей, так само як моя субстанція може переходити в них: людина для людини виявляється дзеркалом» [83, 23]. Ми впізнаємо себе в дзеркалі не в результаті складного інтелектуального аналізу візуальних вражень, а тому, що переживаємо дзеркальне відображення як продовження себе, тобто не як об'єкт споглядання, а як суб'єкт. Тіло в кіно як в дзеркалі стає своєрідним продовженням нашого фізичного тіла. І специфіка кінематографічної фіксації реальності дає суб'єкту такі тіла (в будь-якому місці і у будь-який час), які не відповідають справжньому суб'єкту.

Це тіло буде представленням дійсної присутності, хоча самого тіла як живого немає. Аналогічно як фантомний орган (факти відомі медицині), коли пацієнт, якому ампутували кінцівку, розповідає, як вона болить чи рухається, тобто він ставиться до відсутнього органу як до реального. Так і фантомне тіло в кіно не викликає сумніву у своєму існуванні, бо не потребує підтвердження реальності своєї присутності. Це провокує глядача на специфічну, властиву лише кінематографу, можливість сприйняття, викликає безпосереднє «вживання» глядача у екранне дійство. Глядач стає співучасником того, що відбувається на екрані. І ця співпричетність екранному дійству приховує від глядача фантом-

ність кінематографічних тіл. Л. Малві зауважує, що «кіно займає особливе місце в процесі виробництва ідеалів Я, що досить яскраво виражене в системі «зірок»; «зірки» поєднують у собі екранну присутність і екранну історію остільки, оскільки вони утворюють складний комплекс подібностей і відмінностей (краса видає себе за звичайне)» [51, 7], що, у свою чергу, дозволяє кіно владарювати над особою. Таким чином, кіно, як ніякий інший вид мистецтва, показує глядачеві видимість дії і у цьому йому немає аналогів. У театрі, наприклад, глядач позбавлений цього, бо пов'язаний безпосередньо з дією.

Маючи змогу здійснювати селекцію видимого не тільки на екрані, але і у повсякденному житті, розвиваючись, кіно з простору ідей поступово переросло в організацію «простору реальної дійсності». На відміну від будь-якого іншого художнього твору, який сам по собі незалежно і індивідуально живе в культурі, створення фільмів витратний механізм і вимагає величезних фінансових вкладень і повинне функціонувати як коштований проект, що окупиється, а тому розрахований на мільйони споживачів. Тим самим, кінематографічний твір за своєю природою — ринковий товар. Окрім того «злиття електричної індустрії» з індустрією кіно призвело до появи нового різновиду політичного капіталу (В. Беньямін). Створюючи ілюзію свободи тим, що саме публіка є єдиним критиком і цензором фільму, влада отримала в свої руки нову систему контролю.

Будь-який фільм, незалежно від жанру і сюжету, стає ефективним способом конструювання «офіційної колективної пам'яті», бо відображає не партикулярні інтереси, уподобання і цінності, а єдину «корпоративну образність» епохи. «Цензура кіносприйняття» рівнозначна контролю влади на всі колективні вияви пам'яті. Комерційна цінність кінематографа не зменшує його значимості в здатностях визначати суспільну свідомість через систему вибірково підібраних фактів, їх спотворення чи уникання, створюючи потрібну ілюзію істинності. Таким чином, задуманий першопочатково як медіум раціонального, документального, змістовного, кінематограф став конструюванням уявного. З об'єкта чуттєвого сприйняття кінофільм перетворився на віртуальне середовище нашого існування.

Віртуальна реальність фільму — це реальність чуттєва, вона обживається акторами, які виконують задані ролі, уособлюють певні рольові реальності. Ці ролі програються у віртуалі як си-

муляції реальності, що виходить далеко за межі фільмопростору, продукуючи «світ зірок», кумирів, де персона актора стає культурною. Культ кінозірки, стимульований грошима кіноіндустрії, стає уособленням певного стилю життя, видовищної репрезентації живої людини. У цій симуляції маси вільно можуть виразити себе, тому що сьогодні не стільки кіно створює публіку, скільки публіка — кіно. В умовах механічного відтворення змінилося відношення мас до мистецтва зображення. Поєднавши візуальну і емоційну насолоду з позицією експерта, публіка перетворилась в єдино вірного, але у той же час «неуважного екзаменатора». Масова рецепція відбувається в стані особливої зібраності, за допомогою якої глядач засвоює свою рольову поведінку і набуває досвіду відсторонення подумки без усякої участі рефлексії. Кіно як масове видовище, вимагає не зосередженої уваги, а відсторонення, орієнтованого на отримання насолоди від «експозиційної цінності» тиражованого зображення, що стає звичною справою. Надаючи свободу вибору у величезній масі кінопродукції, особу не звільнили від ідеології споживання, так як фільм, по суті, став її пропагандою.

Якщо кінотеатр залишився пограничним місцем між реальністю і її симуляцією, то справжнє місце, нерозчленоване сприйняття світу, собі забезпечило телебачення. Сучасне телебачення зруйнувало приватний простір, телеекран знищив дистанцію сприйняття, а із зникненням дистанції зникло і місце глядача (І. Кац). Як зазначив у свій час Ж. Бодріяр, якщо кіно — це не тільки екран і віртуальна форма, але ще і якийсь міф, то телебачення зовсім безпечно для уяви, телеобраз — картинка, яка нічого не показує, ні на що не натякає, яка магнетизує, яка сама по собі не більше, ніж екран, навіть гірше: мініатюрний термінал, який фактично знаходиться безпосередньо у вас в голові» [15, 279]. Телебачення не терпить виокремленості, вимагаючи тотального залучення в процес сприйняття. Воно створює ефект безпосередньої присутності, ілюзію взаємодії наодинці, маскуючи вторинність такої взаємодії. Зображення, які виникають на телеекрані, мозаїчні за своєю природою, перебудовуючи принцип нашого бачення, неминуче змінюють структуру побудови простору. Ця нова базова структура спрацьовує за принципом самого зорового акту: вона не має чітко заданої форми, жорстких конфігурацій, готова видозмінюватись у будь-який момент.

На відміну від світлового кінозображення телевізійне зображення складене з мільйона сигналів у секунду електронних точок. Глядач встигає сприйняти лише декілька сот, що примушує його конфігурувати зображення. Окрім того, широке розповсюдження систем телетранслявання призвело до зростання кількості каналів, які дають необмежений вибір для перегляду. В цій ситуації з'явилась людина запінг — перемикач каналів як людський тип, тим самим створюється ситуація одночасного перегляду великої кількості передач. Це занурює у ситуацію гри, коли можна міксувати програми, створюючи власний монтаж. Навіть самі телепрограми містять багато фрагментів, які складаються у пазли — моделі у відповідності до випрацьованих правил. Додержуючись звичного поділу телематеріалу на жанри, телеглядач наперед налаштовується на формальну мову окремого жанру, що визначає і відношення до пропонованого матеріалу, і характер його прочитування. В процесі подібного сприйняття інформація структурується не як єдиний смисловий континуум, а включає в своє поле ряд фрагментів і вражень, які створюють мозаїчність і одномоментність бачення.

Оскільки в телевізійному досвіді присутні різні елементи структури фрагментованого культурного досвіду і суб'єктивності людини, то текстуальний простір сучасних медіа є складною матрицею, у якій співіснують найрізноманітніші види повідомлень, змінюючи сам статус зображення і слова: малюнок перетворюється на ілюстрацію до тексту, текст — у підпис до малюнку, вони поєднуються. Телевізійні тексти зв'язані численними семантичними конотаціями з іншими текстовими структурами, в результаті чого створюється враження цілісної структурованості реальності. Сьогодні телебачення стало домінантним каналом культурної комунікації. Його просторово-часові характеристики репрезентації, інструментальне відношення до мови, «хронікальність», «постановка» реальності, які задають глядацьку відстороненість від того, що відбувається на екрані, формує і закріплює глядацькі переваги і навички, формуючи тим самим модель культурного споживання. Це призводить до того, що телебачення репрезентує світ на основі складного набору умовностей. Примушуючи не помічати одні особливості і моменти зображуваного і бачити ті, що фактично не показують, воно відтворює видиму картину за окремими характерними візуальними елементами. Кожне зображення, створене за допомогою телекамери, турботливо конт-



ролюється і скеровується означуваними. В рамках цієї форми комунікації напрацьований величезний досвід, який дозволяє приховувати за видимим зображенням бажані оцінки, формуючи певне «візуальне» колективне несвідоме.

Виконуючи функцію примусової соціалізації, підтверджуючи реальність того, що відбувається, телебачення саме стає загальною реальністю. Воно не здатне до самокритики, оскільки у телевізійному досвіді відсутня безпосередня реакція, у ньому немає навіть натяку на можливість радикального втручання з боку глядача. Комп'ютерні віртуальні технології створили нові способи управління особою на відстані і за ступенем контролю і регулятивними можливостями набагато перевершують усі можливі способи, які існували до цього. Особливість комп'ютера, як засобу комунікації, у тому, що він найбільш повно реалізує принцип зворотнього зв'язку. Завдяки можливостям віртуального комп'ютерного існування людина виявилась включеною у множину світів-реальностей, існуючи у них у всіх можливих ролях з «примусу» чи, у більшості випадків, за власним вибором і тим самим, відсторонено від себе самої. Те, що відбувається на екрані, відбувається не на його поверхні і не у свідомості людини, а в якійсь складній віртуальній зоні між ними.

Оточуючий людину світ у віртуальній реальності постає таким їй у відчуттях, візуальна перспектива орієнтована на неї, людина бачить світ ніби «зсередини». Тим самим, комп'ютерна віртуальна реальність дозволяє зануритись у саме поле комунікації, відсуваючи на другий план істинне значення інформації, яка передається комунікативними комп'ютерними технологіями. Створення подібних віртуальних мас-медійних реальностей стирає межу між конкретними і видуманими реальностями. Гіперреальність, яка видає відсутність за присутність доводить відсутність хоч якоїсь реальності і стирає відмінність між реальним і уявним. Як бачимо, еволюція бачення зображення викликає до життя усю різноманітність візуальних засобів комунікації. Технологія створення зображення, дякуючи своїй повній подібності з прообразом, дозволяє «не-присутньому» оригіналу бути присутнім у собі самому, але вже у якості дублікату. Реальність такого зображення ставить під сумнів існування фізичного оригіналу і його первинність по відношенню до мільйона копій.

Наближаючи до глядача багаторазово відтворювану копію, технічний засіб збільшує дистанцію між нею і її оригіналом, тим

самим відкидаючи першоджерело як непотрібне, зайве. Здубльована підробка призводить не тільки до втрати оригіналу і можливості з ним співвіднести, але і знищує його своєю подібністю так, що сам оригінал стає схожим на підробку. Створена в умовах масового технічного відтворення, копія отримує більш високу цінність, ніж ручне відтворення, тому що вона здатна відображати більш глибокі рівні реальності. Дійсність у такому випадку стає усього лише продуктом винаходу, конструктом, якоюсь мірою відображення замінюється копіюванням без оригіналу. Подібна реальність здатна приглушити в людині відчуття власної суб'єктивності, бо вона усвідомлює деяку нечіткість у сприйнятті, неможливість бачення технічного зображення як малюнку.

Технічне копіювання дозволяє «бачити краще», ніж це дане природою, змінює не тільки ментально-видимий світ, але і сам процес його сприйняття. Нові «органи» людського тіла задають людині нові можливості, прискорюючи темпи і ритми людської життєдіяльності. У такій ситуації відсутній Інший у комунікації, так як більше немає розрізень. Інакшість замінюється уподібненням. Той, хто дивиться, не є глядачем у повному значенні цього слова, бо зникла грань між особою і оточуючим світом, так як світ став тільки відображенням видимого. Дивлячись на екран, людина не усвідомлює того, що споглядає за своєю рольовою грою і власним образом, який при цьому є невидимим. У суспільстві, де не визнається Інший, індивіди виявляються нездатними визнавати власну реальність. «Стадія дзеркала», як переживання розрізнення Я і Іншого сьогодні замінена на «стадію екрану», де Інший стає таким же самим, «іншість» Іншого конфіскується машиною.

Людина одночасно виявилась позбавленою індивідуальності, неможливої в умовах масового копіювання і комунікативності, її знищила відчуженість серійної праці машини. Вже з кінця ХХ століття відчуженість особи перетворилась на цілу «феєрію відчужень»: людських жестів, голосу, пластики обличчя, лицевості, погляду. Індустріальне суспільство породжує масу історичних професій і робить нетворчими багато інших, перш за все мистецьких, перетворених на сферу виробництва. Техніка, розсуваючи горизонти думок і дій людини, у той же час віднімає у неї автономію суджень і уяви: будь-яке копіювання — це дублювання, слідування означеній готовій схемі, «дія за вказівкою», яка не потребує інсайту. Навіть коли митець чи мас-медіа, створюючи

свій продукт, намагається нав'язати реципієнту власну думку, модель візуального сприйняття чи цінність, відбувається переконструювання великої кількості візуальних кодів, а тому і над ним і над реципієнтом тяжіє технічний засіб.

Намагаючись передати дійсність сприйманого світу за допомогою об'єктиву, ми тільки збільшуємо ілюзорність цієї дійсності, а технічні засоби відтворення не стільки розширюють сферу мистецтва, скільки змінюють співвідношення меж мистецтва і не мистецтва, перетворюючи її (межу) на трансгресію. Імітація мистецтва настільки наблизилась до нього справжнього, що знищила цю реальність, перетворила мистецтво в інституалізовану умовність. Це привело, з одного боку, до виділення сфери інституалізованого мистецтва як об'єкта теоретичного знання про мистецтво як традицію, і, з іншого, утворило сферу гібридизації мистецтва і життя, де неможливо відокремити мистецтво від не мистецтва. Це пов'язано з тим, що масові напрямки мистецтва складно диференціюються і не можуть бути розподілені ієрархічно, так як тісно переплетені не тільки між собою, але і з нехудожніми структурами.

#### **4. 4. Ілюзія тотальності кіно, як проекція (наслідок) всеприсутності в комунікативному просторі**

Коли ми постійно говоримо про кіно, то створюємо ілюзію його тотальності і виникає спокуса використати кіно як дієвий інструмент в утвердженні будь-якої ідеології. Образ ідеологічно заангажованого кіно в людській свідомості нерозривно асоціюється з образом очевидних агітацій певної політичної сили, відображеної в документальних, таких як «Звичайний фашизм», чи ігрових фільмах. Фундаторами пропагандистського кіно вважають Лені Ріфеншталь, Сергія Ейзенштейна і Стенлі Креймера. Кожне з цих імен достатньо відоме в історії світової кіноіндустрії. Через перегляд їх фільмів, можемо зрозуміти сам принцип взаємодії кіномистецтва і тоталітарних режимів. Саме сакральне споглядання зображень привело до розподілу на тих, хто показує і тих, хто сприймає. Недаремне М. Бердяєв у свій час ото-

тожнював комунізм і християнство («Витоки і смисл російського комунізму»). З розпадом теократичних систем влади мистецтво зображення опинилося під впливом політичних режимів і тим самим були закладені основи для існування впливу влади на маси через кіно.

Яскравим прикладом є тоталітарні режими ХХ століття. В. Бен'ямін у свій час визначив ідеологію фашизму як «естетизацію політики» і комунізму як «політизацію мистецтва» [12, 242]. В подібних суспільствах концентрованого видовища, де естетика спеціально вводилась в політичне життя, використовувалась здатність зображення схоплювати те, що не може бути зображене словами через спеціально розроблені візуальні сценарії, здатні викликати в уяві людей нові моделі мислення і дії, передбачувані реакції. В сучасних умовах експресивна здатність зображення покладена в основу створення нового суспільства інтегрованого видовища, де вже не політика використовує візуальне як само-рекламу, а саме візуальне рекламує себе за допомогою політики. Політичне стає способом організації видимої уявності. В процесі цієї організації перебудовується сама реальність, так як засоби, які організують видимість також включаються в нову реальність, оскільки усі технічні складові формуються під впливом потреб людини і змінюються зі зміною цих потреб. Їх складність збільшується зі зростанням складності передаваної інформації, і тому більш «навантажені» інформативні візуальні системи комунікації ускладнюють технічні засоби їх передачі.

І це на фоні сучасного суспільства, яке, за словами Ж. Бодрі-яра, стоїть перед загрозою тотальної ненависті, породженої загальною байдужістю [14, 23]. Він зазначає, що виникнення цієї ненависті неминуче із-за відсутності як ворогів, так і рідних, близьких, витиснутих байдужими нам Іншими, з якими ми вимушено зливаємося в «екстазі комунікації». Цю тотальну ненависть Бодріяр характеризує як «безпредметну», «віртуальну пристрасть», «фатальну стратегію, спрямовану проти утихомиреного існування». Насильство, що завжди існувало в звичних суб'єкт-об'єктних координатах, поступається місцем безпредметному почуттю ворожості, якою просякнута уся строката соціальна тканина з її мультикультуралізмом: «Якщо традиційне суспільство породжувалося гнобленням..., то ненависть — атмосферою тісного спілкування і консенсусу... Не будемо обманювати себе: сама культурна множинність і терпимість провокують глобальну

акцію протесту, внутрішнє неприйняття. Синергія викликає алергію, впливає на політичний простір і простір влади [14].

Подібна побудова простору як принципу бачення в якості практичної схеми дозволяє перенесення на будь-яку сферу, в першу чергу — на політичну. Система лінійного бачення виявилась матрицею для проектування наступних соціальних і політичних відносин. Подібна точка зору з центру з прямими координатами, які розходяться, привела до перерозподілу соціальних ієрархій, інститутів, соціальних ролей і рольових реальностей. Так як сучасні інформаційні мережі утворюють реальність іншого рівня, де відсутні чітко задані форми, жорсткі зв'язки, визначені її структурою, то переконструюється і саме облаштування соціального простору. Різні соціальні моделі виявляються проєкціями внутрішніх формальних властивостей медіа. У зв'язку з цим змінюється зміст багатьох соціальних понять. Наявність електронного посередника робить незамкнутими і варіативними позиції соціальних груп, соціальні ролі і рольові реальності. Збільшується кількість можливих видів організацій: транснаціональних, міжнародних, національних, муніципальних, локальних, а також переплетення цих рівнів функціональними зв'язками корпорацій, міжнародних і неурядових організацій, професіоналів і комп'ютерних користувачів, що веде до нелінійної структури побудови соціуму.

За допомогою засобів масової інформації, які сьогодні формують когнітивні і нормативні визначення реальності, відбувається інтерналізація і плюралізація множини світів, радикально змінюється смисловий універсам. Інформація замінює попередню реальність існування людини в просторі, руйнує і містифікує її. Якщо сформована в умовах перспективної побудови технологія бачення розчленовувала поняття людської тілесності і оточуючого простору на окремі незалежні одна від одної сутності, то сучасна технологія має прямо протилежну властивість як явище цілісне і, децентралізуючи, поєднує людину і простір у глобальну видимість цілого. Зникають традиційні ієрархічні інститути, відбувається процес нової диференціації соціуму, з'являються і автономізуються спеціалізовані сфери. Об'єднання індивідуальних і колективних практик в сучасному соціумі знімає минуле протиставлення індивідуального і соціального, внутрішнього і зовнішнього. Якщо раніше єдиний смисловий універсам інтегрував усі значення даного суспільства, то різноманіття секторів

повсякденного життя сучасної людини пов'язане з різними іноді суперечливими світами значень і досвіду.

Поява нової організації соціального простору свідчить про кризу «епохи лінійного письма» і відповідного йому конструкту бачення. Новий тип мислення, заснований на механізмах спільних позитивних чи негативних переживань і ланцюгової реакції передачі настрою засобами екранних мистецтв творять нову культурну реальність, уже неефективною виявляється текстова структура епохи письма, вона інкорпорується у нове просторове ціле, в іншу зовсім нову тотальність. Причина цих змін — поява сучасних візуальних технологій, які мають на меті створення ілюзорних об'єктів, подібних до справжніх, що робить зайвою роботу з розпізнавання істинності і неправди в інформаційному потоці. Висока комунікабельність сучасної людини досягається шляхом зникнення смислу інформації при величезній кількості засобів передачі цього смислу.

Зникає першоджерело інформації, так як будь-який провідник у комунікації є лише засобом для іншого способу зв'язку. Тим самим, екран стає «найближчою» реальністю, але він дозволяє лише абстрактні форми комунікації. М. Маклюен вказує, що сучасні електронні мас-медіа «охолоджуюче» впливають на глядача, вони залучають його до спільного видовища» [79, 47]. Можливість подібної співпричетності обумовлена тим, що самі спеціалісти, які обслуговують мас-медіа і створюють візуальну інформацію, підпорядковані стереотипам візуального сприйняття, які виникають у цій структурі і формують сам ракурс і алгоритм бачення. «Холодні» електронні засоби комунікації передбачають високий ступінь домислювання, інтерпретації аудиторії і одночасно дають можливість додавати інформацію від себе. Тому отримане повідомлення не тотожне відправленому і трансльованому далі, тим самим заново перекомпоновується вся інформація, яка поступає, знищуючи старі коди.

Сьогодні стало можливим не тільки створювати зображення за допомогою технічних засобів, але і маніпулювати через них глядачем, ведучи його до бажаного результату. Техніка дозволяє відтворити всякий предмет найбездарнішому художнику, чисто механічно, без акту зорового синтезу. Віддаючи пріоритет при художньому відтворенні чуттєвій реальності об'єктиву, художник, тим самим, збільшує ілюзорність такого твору, його оманливу природу. І глядач наперед готовий до «маніпулятивного» сприй-

няття, готовий дивитись і не бачити. Простота і легкість створення зображення і так само сприйняття роблять мистецтво не тільки сферою масового відтворення, а й сферою політики (практично, повна шоузація політики). Тому такими популярними є, провокативні у своїй більшості, політичні шоу з Савіком Шустером чи Євгеном Кисельовим. Якщо мас-медіа можна визначити як владні засоби контролю і маніпуляції, то зображувальні технології, представлені через них, стають способом переконання і принципом, на якому це переконання засноване. Впливаючи на органи чуття, екран комплексно впливає на глядача, заповнюючи усі канали сприйняття інформації. Тим самим реальність починає створюватись не під впливом абстрактних букв письмового коду, а як безпосередньо відчутна «тут і зараз».

Аналіз-огляд тоталітарного кіно логічно розпочати з німецького кіно, яке кардинально змінилось з приходом до влади Гітлера і перетворилось на ефективний інструмент пропаганди гітлерівського політичного режиму. Цьому посприям гляйхшпалтунг — план «проникнення» націонал-соціалізму у всі сфери життя німецьких громадян. Кінематографу відводилось чільне місце у цій програмі. Не тільки В.І.Ленін розумів, що «з усіх мистецтв для нас найважливішим є кіно», аналогічно розмірковував і Геббельс [139, 25]. Саме Геббельсу фюрер доручив контроль за кінематографом на усіх стадіях фільмовиробництва — від режисерської задумки до виходу в кінопрокат. Таким чином, з розважальної індустрії німецький кінематограф поступово став індустрією пропагандистської спрямованості. Почали реорганізацію з ідеї Гітлера «вилікувати» німецьке кіно від нечистої єврейської раси. Усі відзняті фільми були піддані жорсткій цензурі. Кінематографічною діяльністю в Німеччині могли займатись лише ті, хто співробітничав з нацистською владою. В результаті країну покинуло багато видатних режисерів і акторів — тих, кому була огидна сама ідея тоталітарної влади і, тим більше, її проекція засобами кіно з метою ідеологічної «обробки» мас. Ті ж, хто погодився з кінокамерою в руках утверджувати фашизм на німецькій (і не тільки) землі, отримали величезні можливості для розвитку своєї творчості. Одним з найвидатніших кінорежисерів того часу стала Лені Ріфеншталь.

Особливість творчої манери Лені Ріфеншталь у тому, що, захопившись ідеями нацизму, вона змогла створити справжній шедевр у жанрі документального кіно. Знімаючи партійну кон-



ференцію у Нюрнберзі у 1934 році, Лені використала 30 камер і 120 асистентів. В результаті отримали блискучий за фаховим виконанням і режисурою «Тріумф волі» — найпопулярніший пропагандистський фільм в історії. Режисерські засоби, авторство яких належить Ріфеншталь, пізніше стали використовуватись іншими режисерами і сьогодні є в арсеналі багатьох професіоналів кінематографа. Але, не дивлячись на те, що вона є однією з найталановитіших жінок-режисерів в історії світової кіноіндустрії, навіть згадка про неї вважається провокацією. Досить довго її називали «гітлерівською посіпакою», а її творчість заборонили у багатьох країнах світу. Все своє життя Лені Ріфеншталь намагалась виправдатись тим, що мистецтво у своєму розвитку відокремлене від політики.

Фільм є талановитим не лише за зйомками і режисурою, а навіть за манерою подачі матеріалу. Так, вперше в історії Німеччини під час зйомок цього фільму одна камера була закріплена між флагштоками (ми її бачимо під час перегляду), щоб панорами говорили самі за себе. Знавцям і мистецтвознавцям це дає підстави стверджувати, що у цих хроніках зображена постановочна фантасмагорія, яка видається за реальність, хоча сама Лені у своїх інтерв'ю не любила говорити на цю тему, бо пересічному глядачеві такі прийоми режисури, які викликають симпатію у мас до фашистських ідей Гітлера, є ганебними. Кінообрази Лені повні експресії, вони покликані викликати емоції на рівні сприйняття, як і промови фюрера, проголошуючи які, Гітлер керувався не логікою, а емоційними пасажами, посиляючись на приклади знайомі і зрозумілі натовпу, звичні для сприйняття. Достатньо подивитися, як натовп сприймає промови вождя і мимоволі виникає захоплення людиною, яка здатна впливати на такий величезний натовп, який шаленіє від любові до харизматичного лідера [140].

Знову стає очевидним, що в такому феномені, як лідерство, криється якась таємниця. Серед претендентів на політичне лідерство зустрічаються і такі, що страждають комплексом неповноцінності і сублімують за Фрейдом, їх немало, і ступінь хвороби різна: від невдоволення роботою, ставленням оточуючих, які формують комплекс неповноцінності, до лідерів з маніакально-депресивною параноєю (діагноз, поставлений Сталіну та Гітлеру) [118]. Харизма є вирішальним чинником, що робить з деяких індивідів вождів, починаючи з військового стратега, крайового

суверена, обранця в демагогії і закінчуючи лідером політичної партії: будь-хто з них, стаючи вождем, перетворюється на передоженного політика [100, 147]. Нейл Смелзер харизматичним називає лідера, якого вирізняє вміння причаровувати, і величезна магічна сила харизми якого викликає захоплення. Обоючю лідера, члени групи готові служити йому вірою і правдою. Такий харизматичний лідер структурує харизматичні групи, організаційні структури яких залежать від лідера.

Харизматичне лідерство, за Максом Вебером, виникає в критичних ситуаціях. Саме така ситуація була в Німеччині, і вона потребувала Вождя. Поняття «харизма» введене Вебером і запозичене з ранньохристиянської літератури, означає «богонатхненність». Цим терміном соціологія та політологія позначають таку рольову дію, що властива особі, здатній піднятися над іншими, виділитись з середовища «пересічних» людей. Харизматичний лідер наділяється надлюдськими чи надзвичайними видатними здібностями вести за собою, підпорядковувати собі інших. При цьому не має значення чи це дійсно видатні здібності, чи носієм їх виступає пересічна людина, головне, щоб інші повірили в харизму, йшли за лідером. Як правило, ті, що йдуть за харизматичним лідером, анітрохи не сумніваються в його богообробності, а такі сумніви вважають святотатством.

На присвячених Батаю сторінках «Філософського дискурсу сучасності» Габермас зауважує, що фашизм викликав в Європі «не лише хвилі осуду, але й хвилі зачаровуючого збудження», вказує на те, що Батай не уник цього зачарування. Порівнюючи «силу поведиря з силою дії гіпнозу», Батай описує «афективний потік, що з'єднує вождя з його прибічниками в своєрідній взаємній моральній ідентифікації». Ю. Габермас вказує на «захоплення», яке у статті, написаній Батаєм, прослідковується в зображенні фашистських лідерів.

Насильство і панування людини над людиною, підстави, завдячуючи яким одна воля підкоряє собі іншу, приймаючи за неї рішення, апелюють до стереотипних соціальних ролей: патерналістської волі чи влади в особі батька, влади закону — в соціальних ролях його охоронців, ролі насильників уособлює окупант. Саме насильство і узурпація свободної волі є посяганням на свободу людської волі. Влада руйнує і це руйнівне сидить в людині, воно є зло як найбільша таємниця світового життя. Ми маємо ряд робіт, автори яких подають кардинальну типологію людей,

випробовують заявлені ідеї, залучаючи на свій бік психоаналіз і екзистенціалізм, відшукуючи ті механізми екзистенціального і психічного плану, які виробляють соціальні характери агресивних харизматичних лідерів, а вони, в свою чергу, генерують той соціальний фон, що спонукає до агресивної поведінки.

Е. Фромм виділяє дві орієнтації на руйнівне в людині. Перша — інстинктивістська, першопочатком руйнівного в людині вважає досоціальне, докультурне тваринне начало. Друга — біхевіористська, виводить деструктивність з соціального оточення. Серед причин, що породжують агресивне ставлення до світу, автор називає зіткнення з неможливістю реалізувати себе за умов, коли людині прищеплюють почуття презирства до Іншого як до «не-людини», формуючи емоційне відсторонення від Іншого, деперсоналізуючи його. Подібні до Гітлера вожді структуриують і Державу як зону, за принципом тюремно-камерного утворення. Відповідно розподіляються і соціальні ролі. Можна стратифікувати і за іншою схемою, але результат один і той же: «Сам вождь, не маючи над собою нікого вищого, зазвичай відповідає: «перед Богом і історією». В такій ситуації більш результативним є звертання до гіпотези, у свій час висунутої професором Б. Ф. Поршневим [98, 112, 195], що людство в процесі генези своєї свідомості пройшло стадію адельфофагії, тобто поїдання представників свого ж виду. На цій підставі можна дозволити припущення, що ми знову повертаємось на той же оберт спіралі. Суспільство поляризується на покірних і підкорювачів, тобто здатних до опору і занадто толерантних, що не чинять опору, навіть за умов власної руйнації під диктатом чужої волі. Звідси ведуть свою генеалогію нації, над якими хижаки можуть практично безкарно чинити насильство. Така покірність має глибинні витоки біологічного, антропологічного і психологічного характеру. Рівень агресивності нашого суспільства звичайно має соціальний контекст, але не варто нехтувати і даними природничих наук, які досліджують субстрат, що продукує агресивні форми поведінки цієї «тварини навпаки» [98, 366].

Агресивно орієнтований харизматичний лідер завжди знайде спосіб гнобити інших, підкоряючи їх собі, намагаючись утвердити в світі свою могутність над тими, хто нездатний протистояти насильству і підкоряється йому. Це їх соціальні ролі так об'ємно означені, як типові у Ф. Ніцше, С. К'еркегора, А. Шопенгауера. «Насильники» і «жертви» дають можливість моделювати пове-

дінку людини в її «звичному» стані, коли на перший план входять лозунги «поклику крові». Наприклад, один з найбільш пафосних епізодів фільму «Тріумф волі» — церемонія освячення нових знамен штурмових загонів партійним «знаменом крові», яке тримає у своїх руках ветеран руху. «Знамено крові» зберігає краплини крові мучеників Півного путчу, що символізує спадкоємність поколінь батьків, які програли Першу світову війну, і нагадує про двадцятирічний шлях Гітлера на вершину політичної і державної влади. Під час перегляду цього фільму відчувається натиск і міць німецької ідеї, вона зачаровує, налаштовує психіку глядача на позитивне сприйняття і переконує у тому, що все зображене на екрані — цілковита правда.

Якщо порівнювати «Тріумф волі» з аналогічними радянськими пропагандистськими фільмами, то він набагато могутніший за ідеологічними сюжетами і переконливістю. Якщо в радянських фільмах показано звучить досить наївно і створюється таке враження, що самі творці не вірять у пропаговану ними ідею, то німецький «Тріумф волі» зачаровує і лякає наступом агресії і могутністю машинерії, яка реалізовуватиме ідеологію, якою без сумніву захоплюються і яку поділяють творці фільму. Робота Ріфеншталь, перш за все, відображає ті часи, коли німецький фашизм набирал сил. Так правдоподібно зняти з'їзд нацистської партії не міг жоден режисер тієї епохи. Промови Герінга, Баха, Дітріха і, зрозуміло, Гітлера не можуть залишити байдужими нікого. Їх інтонації, жести, міміка надовго вриваються в пам'ять, виконуючи своєрідну терапевтичну функцію, коли глядач має можливість співвіднести свої знання і інформацію про ці події з побаченим і спроектувати враження від екранного дійства на власну свідомість, утвердившись у вірі у велику місію націонал-фашизму. Професійно розгортається сюжет фільму «Тріумфу волі». На початку Лені Ріфеншталь показує урочистий парад, який передує з'їзду, прибуття Гітлера, радість німецького народу, який вірить своєму фюреру, не підозрюючи скільки біди і нещастя він йому принесе. З перших кадрів і не скажеш, який жах очікуватиме світ у майбутньому. Хоча про це не думає і сам глядач, тому що урочистості і безмірна радість німців, викликають посмішку, а не бажання думати про майбутню трагедію чи шизофренію фюрера.

Еріх Фромм, подаючи психоаналітичний портрет Гітлера, підкреслює те, що робило його харизматичним лідером. Гітлер лю-

бив програвати різні ролі не лише тому, що він хотів ввести когось в оману, а тому, що ці ролі були нав'язані ситуацією. Не маючи ніякого внутрішнього стержня, ніяких твердих принципів, цінностей чи переконань, Гітлер міг грати добропорядного джентельмена і сам не усвідомлювати того, що це всього лише гра, роль [118, 365]. Шрамм пише, що у Гітлера було два обличчя — «дружне і те, що викликало жах, і обидва були справжніми» [118, 364]. Роль дружелюбної, доброї, співчуваючої людини Гітлер вмів грати дуже вдало. І не лише тому, що був прекрасним актором, але й з тієї причини, що йому подобалась сама роль. Але гравець «грає» не в прямому розумінні: насправді він здійснює одну з реальних і досить драматичних форм життя [118, 70]. Тобто гра породжує рольову реальність і форму життя, що в ній відображена. А, можливо, той, що «стоїть на грані психозу, рятується від божевілля тим, що зовні «божевільні» ідеї він видає за «раціональні» і таким чином «рятується від божевілля» [118, 338], заражаючи своїм божевіллям мільйони, як це було у випадку з Гітлером. Для сучасного глядача — «Тріумф волі» — унікальний історичний документ, який відображає Німеччину 30-х років. Те, що у свій час фільм залучив до лав фашизму сотні тисяч людей, не так вже й суттєво, так як змінилась ситуація і арсенал засобів агітації за ідею також, але саме поняття «фашизм» не втратило своєї актуальності, і його ідеологія також, прикладом можуть служити вибори 2012 року Президента Франції, де кандидат означеної ідеології набрав велику кількість голосів виборців.

Інший приклад поєднання політики і мистецтва у кінопродукті, яким захоплювались, а натовп після перегляду фільму «утверджувався у вірі» і люди намагались у житті слідувати вчинкам улюблених героїв — це ранне радянське кіно [68]. Одним з найталановитіших режисерів пострадянського простору вважають Сергія Ейзенштейна, який став всесвітньо відомим після виходу у світ фільму «Броненосець «Потьомкін». Сюжет фільму «Броненосець «Потьомкін» має чітку ідеологічну спрямованість. Матроси одного з військових кораблів Чорноморського флоту, який стояв на рейді Одеси, збунтувались через те, що їх годували червивим м'ясом. Ватажків бунту присудили до розстрілу, однак, під час виконання вироку решта матросів кидається їх виручати. Офіцерів корабля викидають за борт, але натхненник повстання матрос Вакуленчук гине в двобої. Населення Одеси стікається на поховання Вакуленчука і підтримує команду

революційного корабля. Викликані урядові війська безжально розстрілюють мирних жителів на знаменитих «Потьомкінських сходах». На придушення повстання направляють Чорноморську ескадру, але матроси відмовляються стріляти по повстанцях і броненосець «Потьомкін» переможно проходить через грізний стрій кораблів. У фіналі третього акту фільму на мачті броненосця гордо майорить підняте повстанцями червоне знамено. У цьому епізоді кожний кадр чорно-білої плівки був пофарбований власноруч самим режисером фільму. Закінчується картина кадром, на якому броненосець ніби «випливає з фільму» до глядацької зали.

Цим фільмом Ейзенштейн зміг виправдати революцію в Росії і показати, що людина, яка бореться за свої права, є воістину справжнім героєм, навіть якщо символи її боротьби забарвлені кров'ю. Сам режисер писав про це так: «Як міг би я, художник, говорити про щось інше і більш вільно, ніж про життя, у якому я беру участь разом з усіма моїми товаришами, ніж про ті почуття, які я відчуваю, беручи у цьому участь? Я не член Комуністичної партії. Та чи значить це, що я повинен відмовитись від викладу на екрані усього того, що я відчуваю дієвого і вольового в масах, які здійснили революцію, і продовжують робити її, від виразу тих почуттів і тих ідей, якими так багате у своїх глибинах життя нової Росії, які відчуваю я сам, які володіють мною і від яких ніхто сьогодні: ні поети, ні музиканти, ні художники усіх інших галузей мистецтва не могли б відсторонитись? Хіба сутність художників не у тому, щоб виражати свою епоху?» [128, 443]. Ейзенштейн був впевнений, що мистецтво повинне повною мірою відображати реальність [128, 452]. Отже, ідеологія у його фільмах використовувалась швидше не як метод впливу на людську свідомість, а як науковий посібник з життя в умовах тієї політичної системи, того політичного режиму, який існував у той час. Знаючи, що в СРСР, як і у фашистській Німеччині, кінематограф використовувався як інструмент впливу на маси, можна бути впевненим, що Ейзенштейн не міг би знімати інше кіно, таке, що суперечило б офіційній ідеології і пропаганді.

Особистістю, яка порушує логіку заангажованості політичного кіно Лені Ріффеншталь і Сергія Ейзенштейна, які працювали в одну епоху, хоча і по різні боки барикад, але є досить подібними, є відмінна від них, неоднозначна і достатньо одіозна постать американського режисера, який жив і творив у 60–70 роки ХХ

століття — Стенлі Креймера. Стенлі Креймер — епатажний американський режисер, який у своїх фільмах критикував американський спосіб життя, знімав фільми, у яких висміював політичну, економічну, соціальну тиранію, які охопили США. Але найгострішим, найактуальнішим фільмом, який викликав шокову реакцію і активно обговорювався, був «Нюрнберзький процес», поставлений за п'єсою Еббі Манна в 1961 році. Фільм присвячений одному з другорядних за масштабом «малих» судових процесів, організованих американцями в Німеччині над юристами, які впроваджували в життя так звані «нюрнберзькі закони», зокрема караючи за зв'язок з особами єврейського походження [63].

Варто зазначити, що фільми про німецький фашизм створювалися багатьма талановитими і видатними режисерами, але чи не найчастіше це були етнічні євреї і нічого дивного з огляду на Голокост і т. ін. Страшні наслідки катастрофи зробили, практично, кожного єврея антифашистом. У радянському кіно: Олександр Мачерет, Григорій Рошаль, Герберт Раппапорт, Михаїл Ромм, пізніше — Юлій Райзман, Тетяна Ліознова з Юліаном Семеновим (Ляндресом), які створили «Сімнадцять миттєвостей весни», Леонід Горовец і Олександр Борщаговський — «Дамського кравця». З цих же причин звернувся до «Нюрнберзького процесу» і Креймер. У цьому фільмі кожна роль — головна. Це і вдова німецького полковника, страченого за військові злочини, яка не може примиритися з тим, що німцям треба буде відповідати за діяння Гітлера. Це і захисник на процесі — німець, який відчайдушно, з усіх сил намагається виправдати підсудних і Німеччину в їх особі. Це і нещасний, стерилізований у гітлерівському шпиталю син комуніста. Це зломлена, замордована фашистами німкеня, яку переслідували за дружбу з євреєм. І, безумовно, — це блискуче зіграний німецький юрист, відомий вчений-правознавець, тільки тепер, в залі суду, який усвідомив свою міру відповідальності за табори смерті, винайдені для людства гітлерівською Німеччиною.

Знаковою у фільмі і особливо цікавою є роль головного судді на процесі — Хейвуда. Він нічого не приймає на віру, прагне бути об'єктивним, не піддаватись емоціям навіть після перегляду в залі суду документальних кадрів, знятих в концтаборі Дахау. Ця людина самостійно хоче дійти до суті справи, щоб самому відповісти на питання, чи знали німці про все, що творилось



в Німеччині, і як дійшли вони до такої страшної межі. І вдень, і вночі його мучить одне і теж саме питання: як могли німецькі судді, правники, яким довірено охороняти закон і правопорядок, забути про свій священний обов'язок, зрадити закон і разом з ним свою честь? І Хейвуд шукає відповідь. Коли вдова гітлерівського полковника клянеться судді, що її чоловік нічого не знав про табори смерті: «Він нічого не знав! Кажу вам, він не знав! Це Гімmlер! Це Геббельс! Це вони знали про все, що відбувалося. Есесівці знали. А нам нічого не було відомо!», Хейвуд ще сумнівається, але під роздумами Хейвуда підводиться підсумок останнє слово підсудного юриста Яннінга, яке прозвучало на процесі: «Кажуть, що ми нічого не знали. Не знали?! Де ж ми були у той час? Де були ми, коли наших сусідів тягнули серед ночі з дому, щоб відвезти в Дахау? Де були ми, коли на кожній станції, на кожному роз'їзді стояли вагони для худоби, заповнені дітьми, яких везли казна-куди? Ми були глухі! Німі! Сліпі! Може бути, що ми не знали що діється. Але якщо це і так, то ми не знали їх тільки тому, що не хотіли знати!».

«Нюрнберзький процес» викликав колосальний резонанс у всьому світі. Критика зустріла його доброзичливо. Правда, були голоси докору режисеру за надмірну прямолінійність, публіцистичність. Креймер зміг зробити неможливе — зняти фільм не тільки про те, як політична ідеологія зруйнувала крихкий німецький світ, але і про те, що фашизм був спільною, всесвітньою трагедією, і зараз несправедливо звинувачувати у чомусь звичайних людей, які усього-на всього були маріонетками у руках вождів [63]. Наведені приклади цих режисерів-класиків ідеологічного кіно ілюструють можливості кінематографа маніпулювати людською свідомістю, управляти емоціями, піддавати глядача стресу, спонукати співпереживати, занурюючись в атмосферу створених ними фільмів і у той же час проектувати показане на екрані в їх реальне життя. Подібні ідеологічні фільми ставлять проблему людини в її реальному житті, в історичному часі, в культурі. Вона поділяє долю народу, країни, етносу у цій історії, їх органічний стан (О. Шпенглер).

## 4. 5. Мультимедіа: кіберпротез сучасної людини

У ХХІ столітті відбулась інтенсифікація засобів комунікації (від мережі Internet до мобільних телефонів), спричинений нею комунікаційний вибух сприяв становленню інформаційного суспільства. Герой нашого часу живе в он-лайн, (Facebook, В Контакті, Однокласниках), має свою Web-сторінку. Влада в світі інформації та комунікації поступово переходить до мережі Internet. Все ж, для більшості громадян телебачення залишається основним джерелом інформації, бо Web-ресурси доступні далеко не всім. В основному трансляція інформації відбувається у форматі телевізійних новин, розважальних ток-шоу, реклами. Це і є той «інфотейтмент» [19, 35], в якому акцент зроблено на видовищності подій з метою справити враження на глядача, викликати відповідну емоційну реакцію через яскраві образи. «В телебаченні вирішальну роль грає не комунікативна, а експресивна компетенція» [19, 28]. Телебачення кодує глядачів, які некритично сприймають інформацію, не перевіряючи її, за браком часу, і, покладаючись на перше враження, приймають її на віру.

Цьому також сприяє той факт, що телебачення часто використовує у своїх повідомленнях фактаж, статистичні дані, за рахунок чого зростає довіра до журналістів і до інформації в цілому. Комфортність статистики і цифр в тому, що вони не вимагають спеціальних пояснень, а приймаються на віру. Стаючи предметом філософської рефлексії, телевізійні повідомлення функціонують як феномен у філософському просторі культури. Культурні комунікації, зокрема медіа комунікації, є частиною культури повсякдення.

Вплив телебачення на глядачів активно використовується в політиці. Все частіше телебачення представляє інтерактивні ток-шоу, в тому числі і політичні, створюючи ілюзію безпосередньої причетності до подій, що відбуваються в суспільстві, що, в свою чергу, спонукає до участі в політичному житті через шоузацію політики. В результаті цього, на перший погляд, може здатися, що вплив телебачення на політику сприяє демократизації. Проте, все набагато складніше, адже якщо політичні діячі хочуть успішно використовувати телебачення, то їм самим доводиться не стільки виконувати свою політичну роль, скільки грати її за правилами телебачення, слідувати його внутрішній логіці.

Тому в сучасній політиці важлива роль відводиться іміджу, телегенічності і акторській майстерності політиків.

Тим самим політика змінює свій вигляд, модулюючи суспільний інтерес до певних політичних подій і політиків. Глядач повинен вибирати, а вибір передбачає певну втрату інформації, тобто прийняти одне і відмовитися від іншого, отже, незнання неминуче. Так Людина Телематична захищає своє сприйняття. За таким принципом працює телебачення, яке пропускає одні інформаційні сигнали, а інші кваліфікує як шумові ефекти. Розраховуючи утримати увагу глядачів не шляхом постачання все нової і нової інформації, а, навпаки, захищаючи глядача від її надмірності, задаючи орієнтири в потоці смислів. Словом, ми маємо справу з віртуальною реальністю, з її кодами, смислами і правилами гри. Віртуальна реальність — це те поле, де повністю проблематизується феномен присутності (чи відсутності) людини як суб'єкта. Тут відбувається постійне балансування на межі і небезпека повного відходу в область уявного. «З розвитком технологій віртуальна реальність комп'ютера з обчислювальної машини перетворилась на універсальні машини по відтворенню «дзеркальних» світів» [50, 24].

У культурі йде послідовний процес віртуалізації як відчуження — відчуження людини від власної плоти в процесі користування віртуалом і перетворення її (людини) на потік електронної інформації. Віртуальна реальність, а, як наслідок, і віртуальне мистецтво можуть існувати тільки «тут і тепер, тільки поки активною є породжуюча їх реальність» [89, 33]. Отже, мистецтво у віртуальному просторі має суб'єктивні характеристики тільки тоді, коли ми до нього безпосередньо звертаємось, клацаючи «мишкою». В інший час воно ніби відсутнє, так як без нашого входження у віртуальну реальність, віртуальне мистецтво не може бути явлене. Автора, який заявляє про себе у віртуальному просторі чекає помста з боку віртуалу: віртуальна реальність як чорна дірка пожирає автора мистецького твору, який «живе» у віртуальному світі доти, доки користувач цікавиться цим світом. Відносна свобода входу і виходу з віртуальної реальності забезпечує можливість постійного переривання і відновлення існування, бо все, що у віртуалі — умовне, воно може бути зміненим на смак і за бажанням користувача.

Це призводить до зростання свободи людини, яка вирішує «бути чи не бути» у віртуалі, аж до повної відсутності у віртуаль-

ній реальності того, що не може там перебувати без зацікавлено-го втручання користувача. Коли ми входимо у віртуальні музеї, галереї, бібліотеки, ми зштовхуємося з продуктами авторських творів, які тільки і можуть там існувати, бо ми ними цікавимося. В дійсності вони вже мають свій топос і «приписку», а у віртуальній реальності вони знаходяться постільки, поскільки є зацікавлені знайомствами з ними і явили їх для себе. Але ж користувач не вилучає їх з дійсного топосу, просто бере нізвідки і повертає їх в нікуди, туди, де немає ні користувача, ні автора в автентичному розумінні. Проблема збільшення можливостей людини за рахунок штучних органів, які продовжують її тіло, знову набула актуальності. З появою кібернетики з'явилися кіберпротези: «Там, де органи втрачають взаємозв'язок у цілісний організм, там вони опосередковуються протезами — екранами, дисками, комп'ютерами. Все це подовжувачі і замітники тілесних органів і нервової системи, травмованих надлишком інформації» [82, 41]. Таким чином, людина оточує себе різноманітними пристроями, які дозволяють їй почувати себе комфортно у тих реаліях, які диктує їй нове інформаційно — технологічне суспільство. Своїх власних можливостей людині вже не вистачає, щоб не «загубитись», щоб переробляти і користуватися інформаційними потоками, тому вона і застосовує кіберпротези, які дозволяють людині, не порушуючи тілесної цілісності, відчувати себе досить комфортно у світі.

Віртуальні банки, магазини, авіакаси тощо — це найсучасніші досягнення техніки і якщо людина усім цим користується, значить вона сучасна, вона є. «Сучасні ЗМІ з застосуванням інтерактивних і мультимедійних технологій утворюють комунікаційну систему, в якій реальність, тобто матеріальне і символічне існування людей, повністю занурене у віртуальні образи, у видуманий світ» [39, 26]. Гегемонія мультимедійних і інтерактивних технологій впливають на ЗМІ, на сучасний світ і ставлять людину перед вибором (вже не віртуальним), або сприймати реальність такою, якою її нам покажуть, або опинитись викинутим з контексту гіпервіртуальної сучасності, опинитись в ситуації, коли тебе «немає», коли ти навіть не маргінал, а привид.

Інформація взагалі повинна бути віртуальною, бо людина, звертаючись до ЗМІ, зіштовхується з постановочною реальністю (у більшості постановники є анонімними), отже, опиняється в ролі не гравця у цій п'єсі, а глядача і споживача віртуальної

реальності. Ця, штучно створена реальність, перетворилась на факт самої дійсності. Отже, і людина у цих реаліях стає хоча і дійсною, але все ж таки штучно створеною. Віртуальна реальність, набувши тотального характеру, пішла в наступ на людину з різних позицій: проблематичність присутності особи у віртуальному просторі, яка викликана умовністю самого простору вказує на те, що особа усе ж відсутня. Однак, постійне звертання цієї особи до усєї різноманітної мультимедійної продукції, а також роль запускувача усього механізму віртуальної реальності, бо без людини вона взагалі існувати не може, усе ж наділяє сферу віртуального суб'єктивними характеристиками, хоча ця суб'єктивність нестабільна і трансгресивна.

Цікавим є сюжет з гіпертекстом у такому контексті, де проблема «автор-читач» — суттєво відрізняється від класичної схеми. Автор виступає з позицій «постачальника матеріалу», розміщуючи свій твір, він створює той простір, у який занурюється читач. У цьому просторі читач починає ідентифікувати себе з персонажем і, відштовхуючись від цього, змінює хід подій в гіпертексті до якого доклав зусиль як читач. Подібна ситуація розкриває і утверджує особу читаючого, без якого гіпертекст не може існувати. «Здійснення усіх потенційних можливостей гіперлітератури створює ефект «підглядання» за справжнім життям, читача-співавтора, який ідентифікується з будь-яким персонажем і здатен повернути хід подій в його інтересах. Віртуальний підхід в літературі дозволяє ніби побачити художнє середовище зсередини, активно впливати на нього» [80, 319]. Ця замальовка як один з варіантів, бо як і гіпертекст — може бути продовженою у будь-якому напрямку.

Умберто Еко в своїй лекції «Від Інтернету до Гутенберга чи Книга і гіпертекст» говорить про те, що свобода читача відносна і ілюзорна: «комп'ютер пропонує йому кінечний набір епізодів-заготовок, «уламків», «шматків» тексту... Разом з тим комп'ютер породжує нові форми грамотності, стимулює творчий пошук. Однак сам по собі він не здатний задовольнити ті інтелектуальні потреби, які стимулює» [80, 318]. Все це дає підстави стверджувати, що свобода читача і співторця з автором — досить умовна. Обмеження автора в свободі — наперед передбачене обмеженням загальної ролі автора в сучасному мистецтві, бо відносна свобода автора, яка проявляється в гіпертексті, це лише частковий випадок. Ця ситуація зумовлена розвитком технічних засо-

бів і вона не відміння загальних проблем сучасного мистецтва, а саме зникнення автора як величини, як авторитету. Не лише літературу, а й історію людина переживає через екранне дійство. Усе це вимагає аналізу влади віртуальної реальності, яка все більше задає параметри бачення світу й способи конструювання культурної реальності. Поряд з іншими видами реальності (політичної, економічної, соціальної, знакової) віртуальна реальність є особливим видом реальності, дослідження якої поглиблює наше розуміння культурного буття, бо вказує на світ реальності, створеної як світ симулякрів, розколотий на артефакти. Це гігантський канал репродукування ілюзій, еталонів, стилів життя, почуттів, вчинків, «злий демон образів», здатний через віртуалізацію керувати суспільством.

Телебачення надало нового значення термінові «віртуальність», який отримує нове смислове навантаження: те, що не піддається прямому спостереженню. Філософія намагається інституціювати категорію теле-віртуальної реальності і створити філософський інструментарій для аналізу означеного феномена. Перше, що можна констатувати: феномен теле-віртуальної реальності виникає в результаті телевізійної діяльності в культурі ХХ століття, позначеній виникненням екранних мистецтв. Як феномен, що не підлягає сприйняттю, теле-віртуальна реальність вимагає інноваційного підходу, яким фіксується існування принципово нерестрованої компоненти суспільної свідомості. На рівні побутування означена реальність уособлює телевізійну діяльність і особливу форму життєдіяльності, яка існує поза і незалежно від свідомості людини, є структурним компонентом буття. Філософія, намагаючись досягнути цей феномен, доводить фактичність існування теле-віртуальної реальності в науковому знанні (подібно до фізичної, біологічної, символічної тощо) і дає підстави для інституювання цього поняття як філософської категорії, яка конкретизує буття людини і суспільства ХХ — початку ХХІ століть.

Якщо припустити, що ця реальність нерозривно пов'язана з діалоговою концепцією феноменів культури, то це дозволить виявити основні онтологічні характеристики телеповідомлень як своєрідних текстів і вибудувати ланцюг «повідомлення» — «діалог повідомлення з глядачем, який, як правило, відбувається подумки — смисл». Маємо телетекст і глядача, що входять в діалогову сферу (М. Бахтін), необхідну для розвитку культури,

оскільки за допомогою діалогу відбувається інтерпретація світу. В точках співпадіння авторського і адресатного прочитань виникає хронотоп діалогу, а неспівпадіння, смислові зсуви створюють основу майбутніх прочитань, таким чином, телеповідомлення знаходить життєве наповнення, динаміку, має перспективу продовження культури. Перегляд стає рухом в часі, і завжди супроводжується зануренням у екранну поверхню, присутністю в дзеркалі телеекрану. Теле-віртуальна реальність має нелінійні структури, де можливі не тільки рух у зворотний бік, але і постійне переплетення і накладання тимчасових нашарувань (аналог гіпертексту).

Отже, телевіртуальна культура створює власну реальність, ця реальність підлягає осмисленню, має знаки і коди телевіртуальних текстів (У. Еко), насичених образами, звуками, світлом в кадрі телеекрану. Теле-віртуальна реальність започаткована еволюцією технічного прогресу й виникненням інформаційного суспільства, в якому відбувається творення інформаційної теле-віртуальної реальності. Її філософські рефлексії можливі у парадигмі постмодерну, для якого характерним є розпад метанаративу абсолютних цінностей, основоположних організаційних принципів та утворення різноманітних стилів і підходів у межах однієї і тієї ж системи. Поряд з іншими чинниками цей процес є результатом очевидного розширення людської діяльності, її подальшої спеціалізації і урізноманітнення.

Телеекран, як технічний винахід, став середовищем людської життєдіяльності, він здатен перетворювати засоби на мету, стандартизувати людську поведінку й робити людину засобом калькуляції і маніпуляції (Ж. Еллюль).

Інформаційне суспільство вимагає постійного удосконалення інформаційної техніки й інформаційних технологій, що виводить систему масової комунікації на якісно новий рівень — від класичної ери Гуттенберга до віртуальної ери Інтернету (У. Еко).

Здійснювані інформаційні обміни не контролювані кордонами і не мають просторових меж, що сприяє інтеграції національних інформаційних просторів у єдиний інформаційний простір. Це, у свою чергу, формує новий тип людини, орієнтованої на читання образів. Вона ніби відчуває образи, які не повторюються буквально, а покладаються, моделюються в силу специфіки електронних засобів, до яких належить телебачення.



Воно робить людину причетною до всього, що робиться у світі, втягує в спілкування, зближує людей, які в житті ніколи не зустрічалися.

Логіко-семантичне обґрунтування теле-віртуальної реальності можливе в рамках епістемологічного повороту в філософії. Це — авторська номінація того зрізу реальності, яка тотожна симулякру і не може бути зведена до зовнішньої реальності чи її фрагмента. Симулякр, за Ж. Бодріаром, є копія реальності, якої ніколи не існувало. Він панує у всій постмодерній культурі і не є її імітацією, оскільки імітація передбачає існування якоїсь реальності за образом — тому образ може бути несправжнім, відмінним від реальності. За симуляцією немає ніякої виокремленої реальності, бо вона сама є заміником відсутньої реальності, її ні з чим порівнювати. Таким чином, за допомогою телебачення можна відчутися всі частини світу як симулякри [18]. Їх роль як елементів теле-віртуальної реальності первинна в телебаченні як подія, підроблена подія-замінник відсутньої реальності, тобто симулякр. Переплетення симулякрів у різних світах конструює колаж накладених один на одного просторових образів, що веде до проблематизації самоідентичності.

Саме симулятивність буття стимулює дослідження віртуальної реальності як нереєстрованого стану, деякої уявності, хаотичного стану душі й загубленого розуму (Ж.-Ф. Ліотар). Це стан, в якому відділити розумне і божевільне неможливо, бо він, позбавлений чітких параметрів об'єктивного світу, у якому наступила криза легітиматії; усяке знання про реальну людину в певній точці історії втратило переконливість. Все, на чому раніше трималася історія: наука, мистецтво, релігія, — втратило свою обов'язковість, поселило в душі байдужість до інтерпретаційних образів, до систем філософії. Реальність агонізує під впливом засобів масової комунікації. У просторі мас-медіа телебачення диктує форми життя, занурює в певні типи існування, нав'язуючи їх. Часто видумані, але яскраво змальовані телебаченням, події мають більш переконливий вигляд, ніж події з реального життя. Це стирає межу між вигаданим і реальним. Система масових комунікацій сучасного типу провокує тих, хто працює в ній, фабрикувати реальність (тепер не лише Голлівуд — «фабрика мрій»). Ж. Бодріяр висловлює припущення, що скоро можна буде відтворювати реальність не на фотографії чи відеокасеті, а в мозку людини, до того ж будь-яку. Людина змо-

же сама собі обирати реальність. Формується зовсім інший гіпертекст з метою «відвести читача по той бік друкованої сторінки».

Така теле-віртуальна реальність — катастрофа Іншого, бо вона не рахується з ним, вона акомунікативна, занята тільки собою. Як вказує В. Подорога, технічні видіння розривають старі тіла й створюють нові, не схожі на органічні, тіла віртуальні з трансформованою свідомістю [97, 52]. Вже сьогодні ми стоїмо на порозі століття, в якому будуть існувати дві реальності: актуальна та віртуальна. Вже сьогодні нові технології спрямовані на створення віртуальної реальності, яка б була більш переконлива, ніж актуальна. Одним із джерел формування реальності є телебачення, сформовані ним образи, які моделюють реальність, виступають інструментом ідентифікації особи. Теле-віртуальна реальність руйнує емпіричну реальність. Використовуючи комп'ютерні технології, формуючи масову культуру, ця реальність настроює перцептивний апарат людини на сприйняття віртуальності, вводячи особу у віртуальний режим. Дискурс дискретних образів медіа-світу експлікує сукупність актуальних станів телевізійної діяльності, переструктуровуючи зміст, методи і форми масмедійного впливу на культуру. Ця діяльність постає процесом створення певних символів-симулякрів засобами телевізійних образів, за допомогою яких продукується те, чого немає в емпіричній реальності. Сучасна людина живе у світі символів і знаків, плетиво цієї символічно-знакової реальності тче телебачення, поставляючи поведінкові моделі, які програмують його як соціальне тіло, віртуальне за суттю.

Цей феномен — теле-віртуальна реальність — несе нові смисли. Перший — новий тип комунікації між «акторами» — основними суб'єктами конвенціональних відносин, коли відбуваються узгоджені взаємодії. Наприклад, політик намагається сформулювати свій імідж, продюсер «розкручує» поп-зірку, кожен артист в силу своєї професії зацікавлений в якомога частішій появі на екрані. Створюючи ілюзію «прямого» ефіру, телебачення формує агресивно налаштовану телеаудиторію проти небажаних персоналій в політиці, культурі, формує «суспільну думку» щодо політичних, військових акцій, екологічних катастроф, культурних акцій. На рівні повсякденної свідомості у такій ситуації відбувається виокремлення групової логічної, історичної, семіотичної рефлексії.

Конвенціональні відносини інтеріоризуються в суспільній

свідомості в руслі взаємовідносин риторики та ідеології. Спрацьовує ідеологічний код, який формує ставлення до знаків, як основи ідеологій і семіологічних дискурсів. Результатом виступає деяке топологічне описування риторичних конвенцій, які лежать в основі такого дискурсу, коли візуальні образи є способом аргументації, переконання і емоційного впливу. Популярність безкінечних телесеріалів, наприклад, пояснюють бажанням красивого життя, довгої казки, яка не закінчується і обов'язково має позитивне завершення. Професійний шоумен вміє відчути потрібну форму взаємин, знає, де треба витримати паузу, де — засміятися чи бути серйозним, він у конвенційних стосунках з учасниками і вміє захопити глядача. Аргументом на користь розважальних програм, які більшою мірою здатні створити ілюзію комфорту, є досить малий відсоток змістовно-програмних передач, аналітично-критичних обговорень, відкритість яких допускається в аспекті тільки якісного виконання. Це має і позитивний бік — бажання позбутись конфронтації. Об'єднання в угруповання і глядачів, і спеціалістів телебачення під впливом політико-ідеологічних, комерційних, амбітних мотивацій сприяє віртуальному поділу суспільства у суспільній свідомості, а відтак, і соціальних процесах. Ці відносини відображаються, моделюються теле-віртуальною реальністю, а перегляд телепередачі перетворюється на форму засвоєння оточуючого світу і його моделювання в індивідуальній свідомості, коли місце Божественного призначення займає попереднє моделювання (Ж. Бодріяр). У полі такої комунікації реальні події вже не мають значення не тому, що позбавлені смислу, а тому, що їм передують моделі, з якими їх власне існування може, у кращому випадку, збігатися, а основним носієм попередніх моделей виступає актор телебачення.

Віртуальна теле-реальність виконує і компенсаторну функцію в системі суспільної свідомості, здійснювану через репрезентацію соціально-політичних, естетичних, моральних, правових поглядів. Відповідно до досягнень і рефлексій сучасних філософських і соціально-психологічних досліджень можна виділити три базові компенсаторні моделі: сублімаційну, персоніфікаційну та ідентифікаційну. Це своєрідні ідеальні утворення, які припускають, що у житті, емпіричній реальності вони взаємодоповнюють одне одного, хоча і вказують на домінуючий тип. Сублімаційні механізми переважають у свідомості, схильній до

вічних істин і авторитетів. Висловлювання на зразок «по телевізору бачив», «сам Президент сказав по телебаченню» є смисловими фактами, які не підлягають сумніву. При персоніфікаційній моделі реалізується когнітивна компенсація невизначеності чи абсурдності власного існування (А. Камю), коли людина опікується сенсом життя, намагається скласти уявлення про себе. У таких випадках телевізор дозволяє переживати події на екрані як події власного життя, найбільш привабливими виступають ті з них, які менш за все особа здатна реалізувати в житті.

Ідентифікаційні моделі дозволяють програвати образи власної ідентичності, відвойовуючи своє місце в теле-віртуальній реальності, підлаштовуючи себе під героїв нашого часу. За допомогою телебачення утворюються самостійні структури символічного представництва — себе, інших, позитивні і негативні ідентифікації. Йде продукування дзеркал, які відображають «мене» і «іншого», вказують на дистанцію від інших («новий українець», «західняк», «східняк», «функціонер», «феміністка», «партократ»). І дзеркала не за Августином Блаженим, не за А. Тарковським, а, в основному, за Ж. Лаканом. Продукування образів телебаченням, ефект їх присутності досить сильно впливають на свідомість, дають людині віру у власне існування, виступають способом розкодування інформації. Телеефір щомиті завалює свідомість людини потоком повідомлень: інформує, застерігає, пояснює, радить, розповідає, закликає, розраховує тощо. Засоби масової комунікації не знають обмежень — демографічних, соціальних, національних, державних. Вони не тільки обслуговують масові процеси, впливаючи на сфери суспільного життя, але і самі їх породжують. Утворюючи за допомогою своїх образів оптичні варіації реальності, «утримують» закономірність зв'язків об'єкта і дозволяють відмежуватися від того, що заважає безпосередності сприйняття екранного образу, від конкретного життя.

Екранний образ — об'єкт сприйняття, у свідомості глядача він набуває нових якостей, трансформуючись у знак семіотичного коду розрізнення. Психологи доводять, що дії людини ефективні лише тоді, коли вона має можливість маніпулювати образами. Сьогодні телебачення — канал обміну інформацією, почуттями і думками — як комунікативний засіб закликає і формує нові операційні прийоми для встановлення нетрадиційних форм взаємодії, показує стандарти спілкування й поведінки, відокремлює обличчя далекоглядних політиків в умовах соціальної

невизначеності, конвертуючи на свою користь і роблячи засобом влади і впливу на електорат. На думку Поля Вірильо, «телекомунікація вносить у наше громадянське суспільство елементи Божественного, перетворюючи кожного на Божественну істоту, здатну одночасно бути присутньою тут і там». Звідси наша невинуватана зверхність, і я можу висловити свою думку з приводу того, що буде відбуватися в Аравійській пустелі через півроку чи через 15 годин, не маючи при цьому майже ніякої інформації, бо якщо «місцем здійснення політики в суспільствах минулого був деякий публічний простір (площа, форум, ...)» то сьогодні «публічний простір поступається місцем публічному зображенню. Телебачення перетворилося на форму всіх можливих емоцій і надання переваг».

Сьогодні мова йде про своерідний «віртуальний парламент», який працює цілодобово й використовує техніку електронного голосування для опитування на будь-яку тему, з «миттевим» підрахунком голосів. Подібна практика досить часто використовується сучасним телебаченням, коли глядача закликають висловитися з будь-якого питання і на екрані висвітлюються номери телефонів, за якими треба дзвонити, до кінця передачі вже є готовий результат, який «впливає» на пересічного громадянина і кодує на певну позицію, стимулюючи бажання ідентифікуватися з бажаним. Якщо Ленін в період Жовтневої революції закликав взяти мости, вокзали, пошту, телефон, телеграф, то сьогоднішні революціонери починають передвиборчі кампанії із «захоплення» телеканалів.

Сучасне телебачення концентрує владу, вірніше, вона в руках тих, хто стоїть за ним, бо телебачення обслуговує певне соціальне замовлення, визначаючи бачення світу, політичного також. Віртуальна реальність — капітал, і далеко не віртуальний, а досить прибутковий, бо образ світу формується на екрані, а не в голові кожної окремої людини. Телебачення набуває владного характеру й перетворюється на інструмент влади, піднімаючи образ над змістом, і вже не ми дивимося, а нас дивляться [83]. Телебачення продовжує людину інтегрально, це її розростаюча нервова система, воно втягнуло людину в спілкування зі всім світом, зближує між собою людей. Залученість до екранного простору настільки інтенсивна, що приватне життя індивіда перетворюється для нього на антисередовище, на щось протиприродне, а природним є те, що на екрані. У вік інформації середовищем

стає сама інформація. Суть спілкування — у засобі спілкування, тобто кожний засіб комунікації заставляє людину по-іншому ставитися до світу, перебудовує її психіку.

Отже, теле-віртуальна реальність в системі суспільної свідомості виконує такі функції: соціалізації, виховання, навчання, компенсаторну, ініціюючу, інтегруючу, евристично-побутову та евристично-наукову, комунікативну, пояснювальну, управлінську, технологічну, які доводять віртуальний характер телевізійної реальності, і, тим самим, створює прецедент парадоксу існування, бо існує і не існує. Вона схожа на описаний Дж. Р. Толкієном «Вторинний світ», куди можуть увійти і творець, і глядач. За допомогою телебачення культура перетворюється на тип віртуального існування, бо вона є всезагальною формою спілкування і буття різних культур, кожна з яких є всезагальною формою спілкування і буття людей одночасно. Існує думка, що політичний вплив телебачення залежить від того, яку ідеологію воно транслює, але це не так. «Ідеологічна пропаганда стає особливо вразливою саме тоді, коли вона з прямолінійною щирістю намагається привернути увагу людей до змісту своїх політичних послань і добитися згоди з цим змістом» [73, 294].

Телебачення впливає по-іншому, — воно використовує непряме переконання, а не відверту пропаганду, відсіваючи інформацію. Але, як стверджує Д. Дзолло, це є наслідком не стільки бажання поширити будь-які ідеологічні послання зовнішніх сил, скільки власної структури телебачення і його функцій. Виходячи з функціональності, відбір проходить такий матеріал, який би носив подієвий, резонансний характер, для створення ефективно проданого новинного, рекламного, розважального продукту. Таким чином, вибір матеріалу ґрунтується на його «телегенічності», а, як відомо, далеко не всі події та люди володіють цією якістю. Так, в рамках телевізійного ефіру неможливо за короткий проміжок часу і в повній мірі прояснити контекст якоїсь події, тому він просто опускається. Подія подається глядачеві як цілком закінчена, безпосередня, зрозуміла чим забезпечується її раптовість і видовищність. При цьому акцент робиться по факту події, в той час як про його глибинні причини нічого не говорять. Новина повинна не інформувати, а вражати.

Важливо не те, про що кажуть, а як про це думають. У будь-якому випадку, події, як і їх причини, постають такими, якими вони повинні бути, щоб задовольняти вимоги телебачення,

яке повідомляє не те, що насправді відбувається, а те, що вважається важливим для інших і те, як вони бачать дійсність. Як стверджує відомий німецький дослідник комунікації Норберт Больц, знайти «справжню» дійсність сьогодні просто унеможливлується в умовах презентації світу через призму медіа, а особливо телебачення, яке носить маніпулятивний і фальсифікаційний характер. «Інформація, в яку перетворюється або за допомогою якої поширюється якась подія, вже є деградованою формою цієї події» [39, 121]. Це пов'язано з використанням цифрової техніки, яка фальсифікує і не залишає слідів. Всі звуки, зображення, слова будуються з пікселів. Маніпуляції з конфігураціями пікселів безмежні, тому що кожен піксель знаходиться в ізоляції від інших і це дає можливість скласти потрібну конфігурацію з вихідних даних — пікселів. У такому випадку, ні про яке відображення даних мова не йде. Скоріше, можна говорити про виробництво інформації.

#### **4. 6. Нетелегенічні і телегенічні теми як маніпулювання громадською думкою**

Телебачення модулює суспільну увагу, визначає її межі, відіграючи ключову роль у відборі тих тем, які будуть вважатися важливими, в тій мірі, в якій вони видовищні й несподівані. Навпаки, значимість «нетелегенічних» тем принижується, оскільки вони не підходять під формат мультимедійності. Такий відбір тем та ідей здійснюється організованими, згуртованими професійними угрупованнями виробників інформації. Нав'язування тих чи інших тем здійснюється завдяки багаторазовому їх повторенню. Переконаливою силою також служить визнання телебачення трибуною суспільної думки [107; 108]. Таким чином, громадська думка розподіляється так, як вона до цього була розподілена на телебаченні, інформаційний тиск багато в чому формує довготривалі політичні пристрасті людей. Н. Больц, розмірковуючи про громадську думку, прийшов до висновку, що «це не те, що люди думають».

Задаючи тематику, телебачення просто визначає його форму. У таких рамках думка кожного може бути різною, тут людина



може вирішувати, згодна чи не згодна, але не їй вирішувати, що визнати тематикою, наприклад, «Зустрічей з Гордоном» чи «Шустерлайф», а що ні. Так громадська думка дресує і по-неволює власну думку індивіда тим, що заганяє його в рамки тем громадськості. Мова не йде про прийняття думки більшості. У заданих рамках у людей можуть бути різні думки, але тільки в рамках зазначених тем. Задана тематика допомагає людині орієнтуватися у світі. Телебачення задає не думки, а теми, визначає порядок денний та схеми сприйняття. У зв'язку з цим доречно буде згадати слова відомого британського соціолога Коліна Крауча: «Демократія процвітає тоді, коли прості люди мають можливості для активної участі у формуванні порядку денного суспільного життя, коли вони активно використовують ці можливості» [62, 17].

Він не має на увазі те, що абсолютно всі можуть брати активну участь у обговоренні, розгляді, дискусії та порядку денного замість того, щоб бути пасивними респондентами опитувань громадської думки. Це ідеальна модель, до якої потрібно прагнути, і вона необхідна для того, щоб порівнюючи з нею те, що відбувається, можна було б реально оцінити, в якому становищі знаходиться демократія, наближається вона чи віддаляється від ідеалу. Громадська думка являє собою систему, в якій окремо взятий індивід не може зізнатися у своїй некомпетентності з приводу певних тем і поставлених запитань, але припускає, що інші люди точно знають щось, чого не знає він. І так обманюється більшість на рахунок думки більшості. Те ж саме відбувається і з громадською думкою з приводу громадської думки.

Головне завдання телебачення — це підтримка цієї системи, в якій всі спостерігають за всіма: одні журналісти за тим, що пишуть і говорять інші журналісти, політики — за іншими політиками.

Такі відносини нагляді складаються в середовищі, яке іменується громадською думкою. Люди обманюються зі страху бути відкинутими більшістю, тому вони дотримуються того, чого дотримуються інші, тому що інші цього дотримуються. Людина боїться залишитися зі своєю думкою на самоті, з цієї причини вона стежить за громадською думкою і дотримується її. Громадською ж вона є з тієї причини, що її можна висловити без страху потрапити в ізоляцію. Ми стежимо не за світом, а за тим, як за світом і всім, що відбувається у світі, стежать інші, за їх думкою.

Але чи справді громадська думка — це думка більшості, як прийнято вважати? Звичайно, ні. Одвічна проблема демократії — як не допустити придушення меншості більшістю (отже, на виборах перемагає більшість) і забезпечити захист інтересів всіх громадян. Н. Больц, спираючись на Едгара Гертнера, стверджує, що за громадською думкою сьогодні ховається саме думка меншини, інтелектуалів, які не бояться своєї думки. Їхня думка стає панівною. «Думка публіки — це опублікована думка» [19, 53].

Боячись ізоляції, громадяни постійно стежать за думкою інтелектуалів, які миготять на телеекранах. Ці зірки висловлюють свою думку щодо того, яка думка інших і які ці інші. Маса ж охоче поділяє їхню думку.

Не можна не відзначити вагомий внесок у формування і вирівнювання громадської думки за допомогою проведення соціальних опитувань. Як стверджує французький соціолог і учень П'єра Бурдьє Патрік Шампань, опитування громадської думки використовують відносно давно, однак широке поширення вони отримали, коли різко зросла кількість телевізорів і політика стала опосередковуватись різного роду ЗМІ, особливо телебаченням. Опитування зовні виглядають дуже наукоподібно. І цим вони приваблюють телебачення і політику, тому що апелювання до цифр викликає довіру у глядачів і добре засвоюється. «Успіх техніки опитувань прекрасно пояснюється тим, що вона дозволяє встановлювати на практиці, з гарантіями, що дають науковці, сучасну форму «прямої демократії», оскільки подаються як саме втілення демократичної логіки і представляють ідеал і орієнтир демократичної ідеології, одночасно недосяжний і всюдисущий» [125, 22].

Насправді, єдиною метою політиків є отримання високих посадових місць «за допомогою електоральної мобілізації більшості громадян навколо одного і того ж уявлення про соціальний світ» [125, 23]. Політика сьогодні являє собою символічну боротьбу, боротьбу слів, дебатів на телебаченні, де кожен політик прагне змусити вірити, бачити і поділяти свою точку зору якомога більшу кількість людей, роль яких часто занижена до рівня простих спостерігачів. Оскільки публіка різнорідна в соціальному і політичному плані, то на телебачення запрошуються різного роду фахівці, політологи, які наводять безліч цифр, статистичних даних, результати опитувань, прагнучи підкреслити об'єктивність, неупередженість і науковість ЗМІ.

Громадська думка не аналізується, політологи зайняті її формуванням, прикриваючись науковою суворістю.

«Демоскопічні агентства, що обслуговують найвпливовіші еліти, фіксують відповіді громадян на свої запитання і за допомогою телебачення масово впливають на громадську думку шляхом селективного та продуманого поширення результатів дослідження» [39, 12]. Слід зазначити, що за допомогою опитувань громадської думки має місце створення поряд з реальними, сурогатних виборців, метаелекторату. Це відбувається, коли демоскопічні агентства досліджують політичну орієнтацію виборців, оперативно поширюють результати досліджень, передчасно оголошують про результат виборів. Таким чином, виходить, що реальні виборці підміняються їх демоскопічними проєкціями, які визначають їх вибір і вчинки. Громадяни перебувають під пресом всіх цих самовідтворюваних по замкнутому колу провокувань. Останні усувають реальних виборців з електоральних справ у ситуації, коли передбачена перемога своєї або конкуруючої партії сприймається як щось належне. В подібній ситуації особиста ініціатива громадян дуже незначна. «Тим самим опитування громадської думки витісняє демократію, “образ” творить реальність, висмоктуючи з неї зміст, і поглиблюючи існуючі тенденції до абстентизму і політичної апатії» [39, 288]. В ситуації, коли глядач є продуктом телебачення, а те, чого він хоче — результатом телевізійного впливу, важко визначити, чиї інтереси захищає телебачення, бо і сам глядач такий, яким його бачить телебачення. Глядача ставлять у центр телевізійних інсценувань і борються за його увагу. Він більше не є споживачем, він продукт; не учасник, а — спостерігач.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. *Аверинцев С. С.* София-Логос: Словарь / С. С. Аверинцев. – К.: Дух і Літера, 2001.
2. *Аврелий Августин.* Исповедь / Августин Аврелий // Лабиринты души: Августин Аврелий. Исповедь; Блез Паскаль. Письма к провинциалу. – Симферополь, 1998.
3. *Арнхейм Р.* О природе фотографии / Р. Арнхейм // Новые очерки по психологии искусства. – М., 1994.
4. *Арто А.* Режиссура и метафизика / А. Арто // Театр и его двойник. – М., 1993.
5. *Банфи А.* Философия искусства / А. Банфи. – М.: Искусство, 1996. – 383 с.
6. *Барт Р.* Избранные работы. Семиотика. Поэтика / Р. Барт; пер. с фр. – М.: Издательская группа «Прогресс», «Универс», 1994. – 616 с.
7. *Барт Р.* Эффект реальности / Р. Барт // Р. Барт. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. – М.: Прогресс, 1989. – 616 с. – С. 392–400.
8. *Барт Р.* Camera lucida / Р. Барт. – М., 1997.
9. *Белый А.* Символизм как миропонимание / А. Белый. – М., 1994.
10. *Беньямин В.* Краткая история фотографии / В. Беньямин // В. Беньямин Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. – М., 1996.
11. *Беньямин В.* О некоторых мотивах у Бодлера / В. Беньямин // Ш. Бодлер. Озарения. – М., 2000.
12. *Беньямин В.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин. – М.: Медиум, 1996. – 125 с.
13. *Библер В. С.* Диалог. Сознание. Культура (идея культуры в работах Бахтина) / В. С. Библер // Одиссей. Человек в истории. – М.: Наука, 1989. – С. 21–59.
14. *Бодрийяр Ж.* Город и ненависть / Ж. Бодрийяр. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.philosophy.ru>.
15. *Бодрийяр Ж.* Общество потребления. Его мифы и структуры / Ж. Бодрийяр [пер. с франц.] – М.: Республика; Культурная революция, 2006. – 269 с.
16. *Бодрийяр Ж.* Реквием по масс-медиа / Ж. Бодрийяр. – [Электронн. ресурс]. – Режим доступа : <http://reformstudies.org.ua/bodriiar/>
17. *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – М.: Добросвет, 2000. – 387 с.

18. *Бодріяр Ж.* Симулякри і симуляція / Ж. Бодріяр; пер. з фр. В. Ховхун. – К.: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. – 230 с.
19. *Больц Н.* Азбука медиа / Н. Больц; пер. с нем. Л. Ионина и А. Черных. – М.: Европа, 2011. – 136 с.
20. *Борхес Х. Л.* Оправдание вечности / Х. Л. Борхес. – М., 1994.
21. *Вальденфельс Б.* Интенциональность и каузальность / Б. Вальденфельс // Б. Вальденфельс. Мотив чужого. – Минск: ПроPILEI, 1999. – С. 43–77.
22. *Витгенштейн Л.* Философские работы / Л. Витгенштейн. — М., 1994.
23. *Габермас Ю.* Познание и интерес (Erkenntnis und Interesse) / Ю. Габермас // Философские науки. – 1990. – № 1.
24. *Габермас Ю.* Моральное сознание и коммуникативное действие / Ю. Габермас. – СПб., 2000. – С. 201.
25. *Гадамер Г.-Г.* Философия и литература / Г.-Г. Гадамер // Философия и социология: реферативный журнал. – Серия 3. – 1983. – № 2.
26. *Гейзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Гейзинга; пер. с нид. – М.: Изд. группа «Прогресс», 1992. – 459 с.
27. *Гидденс Э.* Ускользающий мир. Как глобализация меняет нашу жизнь / Э. Гидденс; [пер. с англ.]. – М.: Весь мир, 2004. – 120 с.
28. *Гомілко О.* Метафізика тілесності: концепт тіла у філософському дискурсі / О. Гомілко – К.: Наукова думка, 2001.
29. *Горфункель А. Х.* Гуманизм и натурфилософия итальянского Возрождения / А. Х. Горфункель. – М.: Мысль, 1977. – 359 с.
30. *Гратовский Е.* Приращение смысла / Е. Гратовский // Театр. – 1993. – № 7.
31. Гумилёв Николай в воспоминаниях современников. – М., 1990.
32. *Дали С.* Триумфальные скандалы / С. Дали. – М., 1993.
33. *Дебрэ Р.* Введение в медиологию / Режи Дебрэ; [пер. с фр. Б. М. Скуратова]. – М.: Праксис, 2010. – 368 с. – (Серия «Образ общества»).
34. *Делёз Ж.* Капитализм и шизофрения. Анти-Эдип / Ж. Делёз, Ф. Гваттари. – М., 1990.
35. *Делёз Ж.* Что такое философия? / Ж. Делёз, Ф. Гваттари. – М., 1998.
36. *Делюк Л.* Фотогеня, кино / Л. Делюк. – М., 1994.
37. *Деррида Ж.* Есть ли у философии свой язык? / Ж. Деррида // Комментарий. – 1993. – № 2.
38. *Деррида Ж.* Позитици / Ж. Деррида. – К., 1996.
39. *Дзоло Д.* Демократия и сложность. Реалистический подход / Д. Дзоло; пер. с англ. А. А. Калинина, Н. В. Эдельмана, М. А. Юсима. – М.: Изд. дом Гос. ун-та Высшей школы экономики, 2010. – 318 с.
40. *Диди-Юберман Ж.* То, что мы видим, то, что смотрит на нас / Ж. Диди-Юберман. – СПб.: Наука, 2001. – 264 с.
41. *Диденко Б.* Сумма антропологии. Кардинальная типология людей / Б. Диденко. – М.: Изд-во Московского ун-та, 1990. – 62 с.

42. *Долин А.* Ларс фон Триер: Контрольные работы. Анализ, интервью / А. Долин // Триер Ларс фон. Догвилль: Сценарий. – М.: Новое литературное обозрение, 2004. – 454 с.
43. *Евреинов Н.* Театр как таковой (обоснование театральности в смысле положительного начала сценического искусства в жизни) / Н. Евреинов. – СПб., 1912.
44. *Евсевичев В. И.* Концепция «третьего мира» в гносеологии Карла Поппера / В. И. Евсевичев, И. З. Нанетов // Вопросы философии. – 1974. – № 10.
45. *Жижек С.* Возлюби мертвого ближнего своего / С. Жижек. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.guelman.ru/xz/362/xx40/xx4016/htm>.
46. *Жижек С.* «Вещь из внутреннего пространства» / С. Жижек. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://lacan.narod.ru/ind1a>
47. *Жижек С.* Киберпространство, или невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино. – 1998. – № 1: [Электронн. ресурс]. – Режим доступа: <http://kinoart.ru/1998/n1-article25.html>
48. *Жижек Славой.* Обойдемся без секса, мы же пост-люди! / С. Жижек; пер. с англ. А. Смирнова. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://www.ruthenia.ru/logos/kofr/2002/2002\\_12.htm](http://www.ruthenia.ru/logos/kofr/2002/2002_12.htm)
49. *Иванкова Діана.* «Виставити світло – не складно, а оголити душу – мистецтво». // Слово Волині. – 2012. – № 17 від 26 липня. – С. 20.
50. *Иванов Д.* Виртуализация общества / Д. Иванов. – М.: Аграф, 2000. – 236 с.
51. *Иванов В. В.* Функции и категории языка кино / В. В. Иванов // Учен. записки Тартуского ун-та. – Тарту, 1975. – Вып. 365.
52. *Камю А.* Сочинения / А. Камю. – М.: Прометей, 1989. – 416 с.
53. *Камю А.* Творчество и свобода: сборник / А. Камю; пер. с фр. – М.: Радуга, 1990. – 608 с.
54. *Кампински А.* Экзистенциальная психиатрия / А. Кампински. – М.: Совершенство, 1998. – 320 с.
55. *Канетти Э.* Масса и власть / Э. Канетти // Канетти Э. Человек нашего столетия. – М.: Прогресс, 1990. – 474 с.
56. *Кассирер Э.* Избранное. Опыт о человеке / Э. Кассирер. – М.: Гардарика, 1998. – 784 с.
57. *Кассирер Э.* Кризис человеческого самопознания / Э. Кассирер // Избранное. Опыт о человеке. – М., 1998.
58. KINO – KOLO: часопис. – 2002. – Весна (№ 13).
59. KINO – KOLO. – 2007. – Осень.
60. *Киселева Е.* Общественность как социокультурная категория и объект применения PR-технологий / Е. Киселева. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.e-xecutive.ru/community/articles/1486666/>
61. *Кракауер З.* Природа фильма. Реабилитация физической реальности / З. Кракауер. – М., 1974.
62. *Крауч К.* Постдемократия / К. Крауч; пер. с англ. Н. В. Эдельмана; Гос.

- ун-т – Высшая школа экономики. – М.: Изд. дом Гос. ун-та – Высшей школы экономики, 2010. – 192 с.
63. *Кузанский Н.* Соч. в 2-х т. Т.1 / Н. Кузанский. – М.: Мысль, 1980. – 488 с.
64. *Кузанский Н.* Соч. в 2-х т. Т.2 / Н. Кузанский. – М.: Мысль, 1980. – 492 с.
65. *Кушнер Т.* Структурные сходства – основа дескриптивных коррелятов в различных типах искусства / Т. Кушнер. – Вопросы философии. – 1995. – № 12.
66. *Лакан Ж.* Функция и поле языка и речи в психоанализе / Ж. Лакан. – М., 1990.
67. *Лакс Дж.* О плюрализме человеческой природы / Дж. Лакс // Вопросы философии. – 1992. – № 10.
68. *Лебедев Н. А.* Очерки истории кино СРСР. Немое кино; 1918–1934 годы / Н. А. Лебедев. – Электронн. ресурс. – Режим доступа: <http://www.index.org.ru>
69. *Левинас Э.* Время и другой. Гуманизм другого человека / Э. Левинас. – Санкт-Петербург, 1998.
70. *Левинас Э.* Тотальность и бесконечное / Э. Левинас // Э. Левинас Избранное: Тотальность и бесконечное. – М.; СПб.: Университетская книга, 2000.
71. *Леви-Стросс К.* Первобытное мышление / К. Леви-Стросс. – М.: Республика, 1994. – 384 с.
72. *Лиотар Ж. Ф.* Ответ на вопрос: что такое постмодернизм? / Ж. Ф. Лиотар // На путях постмодернизма. — М., 1995.
73. *Лотман Ю. М.* Текст у тексті / Ю. М. Лотман // Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. – Львів: Літопис, 2001. – 832 с.
74. *Луман Н.* Общество как социальная система / Н. Луман; [пер. с нем. А. Антоновского]. – М.: Логос, 2004. – 232 с.
75. *Луман Н.* Реальность массмедиа = Die Realitat der Massenmedien / Никлас Луман; [пер. с нем. Ю. Антоновского]. – М.: Праксис, 2005. – 256 с. – (Серия «Образ общества»).
76. *Луман Н.* Что такое коммуникация / Никлас Луман; [пер. с нем. Д. В. Озирченко] // Социологический журнал. – 1995. – № 3. – С. 114–125.
77. *Лэнг Р. Д.* Расколотое «Я», Белый кролик / Р. Д. Лэнг. – СПб., 1995.
78. *Маклюэн Г. М.* Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры / Маршалл Мак-Люэн; [пер. с англ. А. Юдина]. – К.: Ника-Центр; Изд. дом Дмитрия Бурого, 2003. — 432 с. — (Серия «Сдвиг парадигмы»; вып. 1).
79. *Маклюэн Г. М.* Понимание медиа: внешние расширения человека = Understanding Media: The Extensions of Man / Герберт Маршалл Маклюэн; [пер. с англ. В. Николаева]. – М.: Гиперборея; Кучково поле, 2007. – 464 с. – (Прилож. к серии «Публикации Центра Фундаментальной Социологии»).
80. *Маньковская Н.* Эстетика постмодерна / Н. Маньковская. – СПб., 2000. – 347 с.
81. *Мамардашвили М. К.* Картезианские размышления / М. К. Мамардашвили. – М.: Прогресс, Культура, 1993. – 352 с.



82. *Менегетти А.* Кино, театр, бессознательное / А. Менегетти. – М.: Онтопсихология, 2004. – 399 с.
83. *Мерло-Понти М.* Кино и новая психология / М. Мерло-Понти; [пер. с франц. М. Ямпольского] // Киноведческие записки. – 1992. – № 16.
84. *Мерло-Понти М.* Око и дух / М. Мерло-Понти. – М., 1992.
85. *Мерло-Понти М.* Человек и противостоящее ему / М. Мерло-Понти // Человек и общество: проблемы человека на XVIII Всемирном философском конгрессе. – М., 1992.
86. *Метерлинк М.* Полное собрание сочинений / М. Метерлинк. – Т. 5. – М., 1911.
87. *Морозов С. А.* Творческая фотография / С. А. Морозов. – М., 1985.
88. *Нанси Ж.-Л.* Corpus / Ж.-Л. Нанси. – М.: Ad Marginem, 1999. – 257 с.
89. *Носов Н.* Виртуальный человек / Н. Носов. – М.: Магистр, 1997. – 192 с.
90. *Овчинников Н. Ф.* Об интеллектуальной биографии Поппера / Н. Ф. Овчинников // Вопросы философии. – 1995. – № 12.
91. *Орлов А. М.* Аниматограф и его анима. Психогенные аспекты экранных технологий / А. М. Орлов. – М., 1995.
92. *Орлов А. М.* Духи компьютерной анимации / А. М. Орлов. – М., 1993.
93. *Петровская Е.* Непроявленное. Очерки по философии фотографии / Е. Петровская. – М.: Ad Marginem, 2002. – 208 с.
94. *Плахов А.* Всего 33: звезды мировой кинорежиссуры / А. Плахов. – Винница, 1999.
95. *Плахов А. С.* Всего 33: Звезда крупным планом / А. Плахов. – Винница, 2002. – 480 с.
96. *Подорога В.* Лицо других. Размышления по поводу фотофильмов М. Михальчука / В. Подорога // Ежегодник лаборатории постклассических исследований Института философии РАН «Ad Marginem». – № 93. – М., 1994.
97. *Подорога В. А.* Феноменология тела. Введение в философскую антропологию / В. А. Подорога. – М.: Ad Marginem, 1995. – 341 с.
98. *Поршнев Б. Ф.* О начале человеческой истории (проблемы палеопсихологии). – М.: Мысль, 1974. – 488 с.
99. *Пудовкин В. И.* Собр. соч. в 3-х т. Т. 1 / В. И. Пудовкин. – М., 1974.
100. *Рікер П.* Етика і політика / П. Рікер // Філософська і соціологічна думка. – 1995. – № 5–6.
101. *Рорти Р.* Философия и зеркало природы / Р. Рорти; пер. с англ. – Новосибирск, 1997.
102. *Рыжко В. А.* Научные концепции: социокультурные, логико-гносеологические и практические аспекты / В. А. Рыжко. – К., 1985.
103. *Савчук В.* Философия фотографии / В. Савчук. – СПб.: Изд-во СПбГУ, 2005. – 116 с.
104. *Сартр Ж.-П.* Первичное отношение к другому: любовь, язык, мазохизм / Сартр Ж.-П. [пер. с франц.] // Проблема человека в западной философии. – М.: Прогресс, 1988. – 207 с.

105. *Скуратівський В. Л.* Екранні мистецтва у соціокультурних процесах ХХ століття: Генеза. Структура. Функція: У 2-х ч. Ч. 1. / В. Л. Скуратівський. – К., 1997.
106. *Смелзер Н.* Социология / Н. Смелзер. – М.: Феникс, 1994. – 688 с.
107. *Соболь О.* Свобода особистості в інформаційному соціумі: стаття перша / О. Соболь // Філософська думка. – 2002. – № 4. – С. 36–47.
108. *Соболь О.* Свобода особистості в інформаційному соціумі: стаття друга / О. Соболь // Філософська думка. – К., 2002. – № 5. – С. 40–58.
109. Современная западная социология: словарь. – М.: Политиздат, 1990. – 432 с.
110. Танатография Эроса: Жорж Батай и французская мысль середины ХХ века. – СПб.: Мифрил, 1994. – 346 с.
111. *Тынянов Ю. Н.* Об основах кино // Поэтика. История литературы. Кино / Ю. Тынянов. – М., 1977.
112. *Толстик Е.* Феноменология видения. Кинематографический опыт / Е. Толстик // Топос: [философско-культурологический журнал]. – 2007. – С. 106–115.
113. *Тульчинский Г. Л.* Слово и тело постмодернизма: от феноменологии невременности к метафизике свободы / Г. Л. Тульчинский // Вопросы философии. – 1999. – № 10. – С. 37.
114. *Туровская М. И.* Семь с половиной, или Фильмы Андрея Тарковского. – М., 1991.
115. У истоков фотоискусства: каталог. – 1999.
116. *Флоренский П. А.* Иконостас / о. П. А. Флоренский. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2001. – 208 с.
117. *Флоренский П. А.* У водоразделов мысли (Черты конкретной метафизики) / о. П. А. Флоренский // Флоренский П. А. Сочинения в 3 т. Т. 3 (1) – М.: Мысль, 2000. – 621 с.
118. *Фромм Э.* Адольф Гитлер: клинический случай некрофилии / Э. Фромм. – М.: Прогресс, 1992. – 245 с.
119. *Фуко М.* Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет / М. Фуко. – М.: Кастель, 1996. – 448.
120. *Фуко М.* История сексуальности. Т. 1. Жага пізнання / М. Фуко. – Харків: Око, 1997. – 240 с.
121. *Фуко М.* Надзирать и наказывать / М. Фуко. – М.: Ad Marginem, 1999. – 256 с.
122. *Фуко М.* Порядок дискурса / М. Фуко // Избранные работы. – М., 1993.
123. *Фуко М.* Рождение клиники / М. Фуко. – М.: Смысл, 1998. – 310 с.
124. *Фуко М.* Слова и вещи / М. Фуко. – СПб., 1994.
125. *Шампань П.* Делать мнение: новая политическая игра / П. Шампань: пер. с фр. / общ. ред. Н. Г. Осиповой. – М.; Socio-Logos, 1997. – 317 с.
126. *Шкода В. В.* Оправдание многообразия: принцип полиморфизма в методологии науки / В. В. Шкода. – Х., 1990.
127. *Штайн О. А.* Трансформация телесности в современном мире / О. А. Штайн. – [Электронн. ресурс]. – Режим доступа: [http://elibrary.ru/title\\_items.asp?id=9253](http://elibrary.ru/title_items.asp?id=9253).

128. *Эйзенштейн Сергей*. Избранные произведения в 6 т. / С. Эйзенштейн. – М.: «Искусство», 1968.
129. *Эко У*. Имя розы / У. Эко. — М., 1989.
130. *Эко У*. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст / У. Эко // Internet. – 1998. – № 7.
131. *Эко У*. О членениях кинематографического кода / Умберто Эко; [пер. А.Махова] // Структура фильма; [сб. статей]; сост. К. Разлогова. – М.: Радуга, 1984. – 284 с.
132. *Эпштейн М. Н.* Философия тела. Тело свободы / М. Н. Эпштейн, Г. Л. Тульчинский. – СПб.: Алетейя, 2006. – 432 с.
133. *Эрн В.* Григорий Савович Сковорода: Жизнь и учение / В. Эрн. – Минск, 1999.
134. *Юнг К. Г.* Архетип и символ / К. Г. Юнг. – М., 1991.
135. *Юнг К. Г.* Подход к бессознательному: проблема типов. Психология и религия / К. Г. Юнг // Юнг К. Г. Архетип и символ. – М., 1991.
136. *Юнгер Ю.* Рабочий. Господство и гештальт / Юнгер Ю. – СПб., 2002.
137. *Яннарас Х.* Церковь в посткоммунистической Европе / Х. Яннарас // Церковь и время. – 2004. – № 3 (28). – С. 81–106.
138. *Folse H.* The formal objectivity of quantum mechanical systems / H. Folse. – Lausanna, 1975, vol. 29, fasc. 2–3, p. 127–143.
139. *Frohlich Elke* (Hrsg.): Die Tagebuecher von Joseph Goebbels. Teil I, Aufzeichnungen 1923–1941, 14 Bde. – K. G. Saur, Munchen, 1997–2005.
140. *Glenn B.* Infield: «Leni Riefenstahl. The Fallen Goddess» / B. Glenn. Crowell, New York. Thomas Y. 1976.
141. *Hart James G.* Michel Henry's Phenomenological Theology of Life: A Husserlian Reading of C'est moi, la verite / *James G. Hart* // Husserl Studies. – 15 (1999). – p. 183–230.
142. *Henry Michel.* Inkarnation. Eine Philosophie des Fleisches. – Freiburg / Munchen: Alber-Verlag, 2004.
143. *Husserl Edmund.* Cartesianische Meditationen und Pariser Vortraege. – Haag: Martinus Nijhoff, 1973.
144. *Levinas Emmanuel.* Jenseits des Seins oder anders als Sein geschicht. – Freiburg / Munchen: Karl Alber Verlag, 1992.
145. *Lotz Christian.* Husserls Genuss. Uber den Zusammenhang von Leib, Affektion, Fuhlen und Werthaftigkeit / *Christian Lotz* // Husserl Studies. – 18 (2002). – S. 19–39.
146. *Vadee M.* Gaston Bachelard ou le nouvel idealisme epistemologique / M. Vadee – Paris, 1975.
147. *Zahavi.* Michel Henry and the phenomenology of the invisible // *Continental Philosophy Review*. – 32 (1999). p. 223–240.

*Наукове видання*

**Чміль Ганна,  
Корабльова Надія**  
ВІЗУАЛІЗАЦІЯ РЕАЛЬНОГО  
В СУЧАСНОМУ  
КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ

Монографія

У художньому оформленні використано роботи:  
(на обкладинці) Олег Панов «Гра кулькою»,  
(на шмуцтитулах):  
Кардашук Александр «Венеціанський карнавал»,  
Олег Панов «Зміна масок», «Вихід короля»,  
«Мандри в червону долину»

Завідувач редакційно-видавничого  
та художньо-технічного відділу

*Загоскіна Н. Ю.*

Редактор

*Зінченко О. І.*

Підписано до друку 17.12.13. Формат 60x90/16.  
Папір офсетний. Гарнітура Century Schoolbook. Друк офсетний.  
Ум. друк. арк. 16,8. Обл.-вид. арк. 16,5. Наклад 300 пр. Зам. №

Інститут культурології  
Національної академії мистецтв України  
б-р Т. Шевченка, 50–52, к. 710, Київ, 01032  
Свідоцтво про внесення до Держреєстру  
ДК №3329 від 09.12.08

Друк ПП «Фірма «Гранмна»  
03151, м. Київ, пр-т Повітрофлотський, 94а