

УДК 130.2:7.01:316.728

Є. П. Ворожейкін

аспірант кафедри культурології

Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова

РЕАЛІЗМ ЕКРАННОЇ КУЛЬТУРИ ЯК РЕАКЦІЯ НА ВІРТУАЛІЗАЦІЮ ПОВСЯКДЕННОГО ЖИТТЯ

Постановка проблеми. Екранна культура в момент свого виникнення одразу поставила питання реалізму на перше місце. Прибуття потягу – перший екранний твір – вразило глядачів тим, що сприймалося ними як реальна подія. Жоден інший твір мистецтва не починав із реалізму як головної естетичної якості. Реалізм також став одним із головних ракурсів, через який дослідники почали аналізувати екранні медіа. Починаючи з В. Беньяміна, вони розглядали реалізм у контексті його протилежності віртуальності екранного зображення, відсутності фізичного оригіналу. Надалі дослідження екранних медіа, як у мистецтвознавчих, так і у філософських колах, зосереджувалося саме на проблемах реалістичності та віртуальності екранного зображення. З кожним роком таке питання знов і знов набувало актуальності, оскільки екранні технології вдосконалювались, поліпшуючи реалістичну детальність свого зображення. Особливої уваги воно набуло і сьогодні, коли екранні медіа почали використовувати цифрові технології, формувати реалістичне зображення не на основі фотографування світу, а внаслідок анімаційного конструювання.

Аналіз досліджень і публікацій. Багато дослідників звернули увагу на те, що цифрові технології змінили принципи конструювання екранної реальності, а також на наслідки, до яких привели такі зміни. Зазначена проблема представлена працями таких науковців: Л. Манович, У. Бакленд, С. Принц, Д. Болтер, Р. Грусін, С. Шавіро, А. Геллоуей, Д. Родовика. У контексті стратегій формування реалістичного екранного світу окреме місце посідають стратегії сучасних відеоігор, оскільки вони передбачають не пасивне сприйняття, а активну участь. Саме на такий аспект звертають увагу у своїх роботах Г. Сомерсет, А. Гальовай, С. Пул, Г. Лов, говорячи, що реалізм у відеоіграх повинен бути пов'язаний не стільки із зовнішньою естетикою, скільки із принципом інтерактивності. Важливою частиною проблеми реалізму в сучасній візуальній культурі є сфера екранного мистецтва. Ш. Ортнер, Е. Скотт, Л. Нагіб, Т. де Лука, М.-Е. Раунслі, А. Роджерс, Дж. МакГрат у своїх роботах зазначають, що більшість сучасних артхаусних фільмів мають естетику «суворого» реалізму. Такі фільми демонструють «темні моменти» реальності сучасного життя і висувають вимоги до глядача цілковито відчувати і справлятися із цими реаліями.

Мета статті полягає в тому, щоб проаналізувати стратегії реалізму в сучасній екранній культурі, визначити їхні особливості та причини використання.

Виклад основного матеріалу. Першим реалізмом в історії мистецтва був миметичний реалізм, що базувався на основі подоби до реальних фізичних об'єктів. Антична грецька скульптура і живопис за часів Відродження відображали фізичну дійсність, проте належали до реалізму тільки естетично, адже створювали ідеалізоване зображення. Для античних греків була важливою калокатія – поєднання фізичної та духовної краси, а мистецтво доби Відродження, незважаючи на розвиток світської культури, базувалося на релігійних мотивах. Першим естетичним та ідейним реалізмом були скульптурні римські портрети епохи Античності, які брали свій початок в етруських поховальних масках, які, своєю чергою, являли собою зліпки облич померлих людей. Перші твори екранної культури також були зліпком, але не окремої людини, а реальності взагалі. Фотографічне зображення перших кінематографічних фільмів захоплювало реальність такою, якою вона була. Проте доволі скоро кінематограф залишив від реалізму лише естетику і почав створювати ідеалізовані, ілюзорні історії. Такий процес розпочався із Ж. Мільє-

са, який винайшов скритий монтаж і використовував його для створення візуальних трюків. Ж. Мільєс зупиняв роботу камери в певний момент і вносив зміни в кадр, які не могли статись у реальності, а потім продовжував знімання. Ж. Мільєс також розробив і кінематографічні жанри, зокрема й жанр фантастики. Сьогодні такий жанр серед найбільш популярних, що можна побачити на прикладі багатьох фільмів і серіалів, створених у такому жанрі. Так, більшість сьогоднішніх найкасовіших фільмів («Аватар» (2009 р.), «Зоряні війни: Пробудження Сили» (2015 р.), «Світ Юрського періоду» (2015 р.) тощо) є картинами про супергероїв, про нереальні фантастичні світи [6].

Сьогодні використовується новий вид скритого монтажу – композитинг (від англ. *compositing* – компонування). Він являє собою комп'ютерне комбінування зображень різного походження. Саме він дозволяє робити сучасні візуальні трюки більш прихованими і більш реалістичними. Будь-який кадр у сучасному кінофільмі, навіть найпростіший і нехитрий, може бути нагромадженням прихованих від очей спецефектів. Так, дві третини фільму «Життя Пі» (2012 р.), який дістав «Оскар» за найкращі спецефекти – це фотореалістичний мультфільм, на тлі якого діє єдиний живий актор. Усе інше (зокрема й тигр та інші тварини – Є. В.) – малюнки. Отже, сучасний масовий кінематограф використовує стратегію, яку можна назвати ілюзорним реалізмом – через естетику реалізму продукує віртуальну реальність. Те саме роблять телебачення та відеоігри. Тому що прагнуть надати глядачеві чи гравцю того, що він бажає – відпочинку від повсякденних проблем і турбот. У наш час людина часто відчуває безпорадність перед реальним світом, який став складним у політичному й інших сенсах. Тому людина шукає якоїсь компенсації, екранні ж медіа здатні дати їй тимчасове полегшення. На протипагу реальному світу, де випадковості можуть змінити ситуацію в будь-який момент, віртуальний простір дарує бажану мету. І якщо раніше кіно, телебачення та відеоігри були тим середовищем, до якого люди звертались тільки у вільний час: на вихідних або ввечері, після роботи, то зараз, завдяки мобільним технологіям, представленим смартфонами та планшетами, люди можуть і звертаються до екрану в будь-який момент дня.

Хоч сьогодні люди більшість часу існують у віртуальному просторі, проте коли йдеться про візуальні образи, вони готові сприймати їх як реальні, за умови, що в таких образах є щось реальне. У сучасних фільмах, серіалах, відеоіграх існує маса фантастичних персонажів, які створюють, здебільшого, завдяки анімаційному моделюванню на комп'ютері. Незважаючи на те, що сучасне програмне забезпечення має різні функції для створення реальних фізичних особливостей об'єктів, воно не здатне саме собою передати реальний рух живих істот. Можна задати комп'ютеру різні фізичні параметри, як-от маса, прискорення, направлення, сила вітру, але неможливо йому задати чітку формулу, яка визначала б рух людини чи тварини. Живі істоти рухаються не за формулами, а довільно. Рух кожної живої істоти є індивідуально особливим, саме тому вона і є живою. Для того, щоб передати таку унікальність, сьогодні використовується метод *motion capture* (у перекладі з англ. – захоплення руху – Є. В.). Такий метод є гібридом, який вибирає найкраще із двох світів: фізичну реальність, оцифровану оптичними камерами, і синтезовану тривимірну комп'ютерну графіку. За допомогою спеціальних датчиків чи камери та програмного забезпечення захоплюються фізичні принципи руху актора, який імітує деякі дії чи міміку. Дані про такі дії надходять у комп'ютер, де зводяться в єдину триви-

мірну модель, на основі якої пізніше створюється анімація персонажа.

Крім того, віртуальні історії в сучасному масовому кіно не створюються виключно за допомогою комп'ютерної анімації. Будь-яке віртуальне зображення поєднується з реальним. Особливу роль у цьому відіграють різні фізичні об'єкти. Таку стратегію можна окреслити як предметний реалізм. Робочий чи домашній простір певного персонажа детально оздоблюється певними речами, які створюються для цього спеціальними дизайнерськими та технічними групами. Такі об'єкти можуть з'являтися на екрані лише в одному кадрі чи десь на фоні, проте їм все одно приділяється значна увага. Наочний приклад такої стратегії можна побачити у відео зі зйомок «Черепашок-ніндзя 2» [14]. Така стратегія пов'язана із сучасним культурним захопленням різними гарними предметами й аксесуарами. Доступ до різних видів товарів спричинив масове споживання, яке перейшло у звичку. Сучасна людина конструює свою індивідуальність через речі, тому і від екранних персонажів очікує того ж самого. Крім того, естетична привабливість таких екранних предметів впливає на сприймання глядачами екранної історії як простору мрії.

Оскільки не всі екранні медіа мають фотографічну природу чи тільки її, то питання візуальної подоби і досі залишається актуальним у сфері екранної культури. Такі медіа, як відеоігри, на відміну від кіно і телебачення, не використовують техніки запису реальності. Хоч цілковитий реалізм поки що недосяжний для відеоігор, вони все одно активно до нього прагнуть. Щороку гравці відеоігор бачать поліпшення якості графіки та кращу імітацію. Навіть волосся персонажів приділяється значна увага. Так, у «Tomb Raider» (2013 р.) для реалістичного зображення волосся ігрових персонажів була розроблена технологія TressFX Hair [3]. Проте відеоігри, які покладаються тільки на одну дивовижну графіку, не сприймаються як реалістичні, якщо вони не мають настільки ж реалістичний інтерактивний підхід. Д. Сваняс каже, що в реальному житті тільки взаємодія вказує на те, що об'єкти існують у зовнішньому світі [13]. Те ж саме правильно і для віртуального світу.

У реальному світі дія є важливою для сприйняття реальності. Саме тому інтерактивність є істотним компонентом побудови правдоподібного віртуального світу. Якщо звернути увагу на питання реалізму в ігрових журналах і форумах, то можна побачити, що основні скарги стосуються того, що «не має сенсу» в грі. Віртуальна реальність руйнується, коли ігровий світ не відповідає очікуванням гравців. С. Пул описує три види такої «неузгодженості»: причинно-наслідкового зв'язку, функцій та простору [11]. Він стверджує, що такі недоліки неузгодженості руйнують ігровий досвід. Наприклад, неузгодженість причинності виникає, коли одна дія створює суперечливі результати під час різних обставин. Зазначене яскраво ілюструє гра «Tomb Raider 3» (1998 р.), в якій зброя знищує ворогів, але не завдає шкоди дерев'яним дверям. Для того щоб відкрити двері, ви повинні знайти старий іржавий ключ. Саме тому важливим у відеоіграх є акцент на логічному реалізмі, пов'язаному з фізичними якостями речей і особливостей середовища. Іноді такий вид реалізму досягається через повсякденні чинники, які створюють людині труднощі. Так, сцена в грі «Call of Duty 4: Modern Warfare» (2007 р.), де гравець діє за снайпера на верхньому поверсі будівлі в Чорнобилі, виглядає максимально реалістично завдяки своїй живій складності, що підтверджує військовий, Крейг Соєр [5].

Відчуття реалізму також пов'язане з емоційним чинником. Розробник гри «FIFA 2015» (2014 р.), компанія «EA» найняла професійного психолога, який пояснив значення і роль емоцій у житті людини [4]. Для досягнення більшого реалізму розробники «FIFA 2015» звернулись до «живих» ігрових моментів, пов'язаних з емоціями і контактами віртуальних персонажів, тобто до повсякденності футбольних матчів. У «FIFA 2015» вболівальники співають пісні та вигукують кричалки, крім того, коментатори звертають увагу на те, що відбувається на трибунах. Емоції гравців поши-

рюються як на суперників, так і на членів однієї команди. Гравці реагують на старання та помилки партнерів, а також на грубу гру суперників. Крім того, гра є більш реалістичною завдяки тому, що тепер у ній реалізовані різні живі контакти, як-от штовхання руками та ліктями, хапання за майку тощо. Тобто стратегія реалістичності «FIFA 2015» є стратегією відображення «моментів поза грою», які не пов'язані з ігровою логікою і правилами, а є наслідком виключно людського чинника.

Масовий кінематограф і відеоігри є індустріями, тому їхні стратегії не обмежуються виключно візуальними творами. Також використовуються стратегії, пов'язані з технічним процесом – тим, як глядач сприймає фільм. Традиційно фотографічний реалізм фільмів поєднувався із приглушенням свідомості глядачів завдяки темряві в залах кінотеатрів. Морок автоматично послаблював контакти з дійсністю; він приховував безліч даних про оточення, необхідних для правильного судження про нього і для іншої розумової діяльності. Нинішньому глядачеві цього недостатньо, тому увага зосереджується і на додаткових способах фізичного відключення глядача: зручні крісла, об'ємний звук, великий екран. Нині прибутковість кінотеатрів часто можна визначити на основі розмірів їхніх екранів. Завдяки великому екрану «занурення» глядача в атмосферу кіно відбувається досить швидко. За значних розмірів глядач під час перегляду втрачає з поля зору межі кадру, екран стає не другим світом, а єдиною реальністю. Особливість такого аспекту спостерігається в кінотеатрах IMAX, де важливим є не тільки розміри екрану, але і його форма. Екран там не плоский, а сферичний – він особливо вигнутий у протилежний від глядачів бік. Завдяки зазначеному майже всі глядацькі місця стають рівноправними щодо кругозору і тим самим глядачі менше звертають увагу на існування екранних меж. У відеосервісах для прибирання рамки кадру використовуються функції затемнення інтерфейсу. Крім того, активно використовується технологія 3D. А також все більшою доступністю набуває технологія віртуальної реальності. Так, компанія Google створила обладнання і програмне забезпечення, яке дозволяє перетворити смартфон на окуляри віртуального простору.

Реалістичність досягається не тільки через відключення фізичного тіла, але й за допомогою протилежної стратегії. Сьогодні в кінотеатрах все частіше використовують технології 4D, які дозволяють не тільки візуально, але і фізично відчувати екранні події. Відеоігри також розвивають свою головну функцію – інтерактивність, створюючи програмне і технічне забезпечення, яке вимагає від людини активної фізичної участі. Розробники обладнують відеоприставки спеціальними контролерами з детектором руху, що дозволяють гравцям керувати персонажами і предметами на екрані рухом руки чи «вказуючи» на об'єкти, що відображаються на екрані. За відсутності такого пристрою їм може стати мобільний телефон, як під час гри у «Just Dance Now» (2014 р.).

Незважаючи на те, що нині існує багато стратегій, які поширюють віртуальну реальність, говорити про її домінування в сучасній культурі передчасно. Культурні процеси подібні до третього закону Ньютона у фізиці, і на протигагу стратегіям, спрямованим на віртуальність, існують протилежні.

Протиставлення між віртуальним і реальним з'явилося ще на початку ХХ ст. Б. Гройс говорить, що тоді мистецтво авангарду, на протигагу фіктивному класичному мистецтву, прагнуло розкриття фактичного, невідганого боку мистецтва [2, с. 3]. Така ж тенденція спостерігалась і у сфері екранних медіа. П. Вайбель стверджує, що «авангардистські фільми були свого роду авангардом авангарду антилюзії» [1, с. 137]. У такому кіно звичайна кінематографічна оповідь була замінена на естетику, пов'язану з матеріальним субстратом плівки: перфорацією, зерном, розмиванням тощо. Внаслідок чого артефакти медіа стали новими ідейними елементами.

У наш час традиція авангардного кіно продовжується у сфері відеоарту. Це можна побачити на основі роботи «Time

After Time" (2003 р.) відеохудожника А. Сала. У своїй праці він протягом п'яти хвилин знімає коня, який стоїть на краю шосе вночі. Періодично зображення коня закривають машини, що проїжджають повз нього. Суть роботи проявляється крізь цифрову естетику, яка виникає через недосконалість медіального носія. По-перше, камера не може передати чіткість зображення через нестачу світла вночі, частково перетворюючи реальність на абстракцію. Підсилює абстракцію фокус камери, який збивається – розмиває зображення в кольорові плями після проїзду кожного авто. По-друге, відео злегка деренчить, оскільки знімають чи з рук, чи з використанням довгофокусного об'єктива. Зазначене додає у відео ритм дихання художника – його ставлення до об'єкта. Такі принципи разом із тривалим статичним поглядом камери створюють досвід порушеного і нестабільного сприйняття. Ми впізнаємо образ коня, однак тимчасові зміни вносять корективи – сприйняття порушується, і ми запитуємо себе, що насправді ми бачимо. У такий спосіб створюється образ невизначеності, що порушує проблему інтерпретації, а також бере під сумнів здатність екрана передавати правдиве зображення.

Сьогодні мистецтво реагує на царство ілюзії у сфері масової культури, звертаючись до реалізму та документальності. В останні десятиліття документи про мистецтво все частіше наявні на художніх виставках, в архівах художніх музеїв поряд із традиційними художніми творами. Так, «Документа-11» ніби виправдала свою назву, оскільки представила багато робіт, що мають документальне спрямування, тобто таких, які використовували інструменти, підбір і розташування кадрів, конкретні аналітичні чи концептуальні методи оповідання, характерні для документального знімання. Такими роботами були: «Пісні Хендсворта» Black Audio Film Collective, «Оголені простору: життя навколо» М. Трінх, «Рибачка історія» А. Секули, «Втрачені ліванські війни» В. Раада і групи Atlas та інші.

До документальності близький сьогодні такий напрям, як «повільне кіно». Термін «повільне» означає не те, що режисери роблять у таких фільмах трансформацію відеочасу, сповільнюючи його щодо реального часу, а те, що вони «відступають» від естетичних принципів масового кіно, фізично налаштуваючи на помірний ритм [9]. Повільні фільми використовують простий наратив і реальні локації, непрофесійних акторів. Крім того, естетика «повільних фільмів» передбачає: мінімум діалогів; природний колір і освітлення; загальний і середній плани; відсутність закадрової музики. Деякі зазначені принципи дуже схожі на принципи італійського неореалізму, який прагнув до відтворення максимальної відповідності до реальної дійсності. Однак, якщо техніка й естетика неореалізму були спрямовані на те, щоб вловити і відтворити найбільш важливе в реальності, то сучасне «повільне кіно» спрямоване на побутову достовірність. Італійський неореалізм апелював до ситуативного реалізму, він створював мотивацію в персонажів на основі середовища – соціальної перешкоди, виявляв труднощі життя героїв щодо проблем, які їх оточують. «Повільне кіно» розкриває не соціальну, а метафізичну сакральність сфери повсякденного, сприяє «глибокому» спогляданню справжнього життя.

У сучасному художньому кіно є і напрями за ідейною суттю схожі на італійський неореалізм. Кінокритик Е. Скотт назвав таку тенденцію «нео-неореалізм». Він описує такі фільми як сплав документальних і театральних елементів [12, с. 40]. Е. Скотт говорить, що такі стрічки, через естетичну стратегію реалізму, протидіють свавільно фантазії в масовій культурі, зображаючи жахливий і заплутаний реальний світ [12, с. 40]. Все більше і більше незалежних кінематографістів відмовляються від спроб порадувати глядача, а, навпаки, намагаються завдати аудиторії незручностей тією чи іншою мірою. Ш. Ортнер стверджує, що метод таких фільмів можна назвати «культурною критикою» – закликом до соціальних змін у суспільстві та культурі [10, с. 18]. Такий напрям не є виключно американським чи європейським. А. Брандао і Р. де Соуза говорять, що до подібного

реалізму звертаються і сучасні бразильські режисери. В їхніх фільмах реалізм не є референтом соціологічної «правди» про бразильське суспільство, реалізм сприймається не як щось, що створює зображення, а як афект, який кидає виклик глядачу [7]. Тобто така стратегія використовує принцип «граничної ситуації», яка виводить людину за межі повсякденного, монотонного існування. Така ситуація деконструє затишне, стабільне існування, створює індивідуальний апокаліпсис, крах.

Подібні фільми часто використовують реалістичність як основу сюжету – екранізують реальну історію чи випадок («Лев», 2016 р.; «У центрі уваги», 2016 р.; «Гра на пониження», 2016 р.; «Сельма», 2014 р.; «1+1», 2012 р.; «Даласький клуб покупців», 2014 р.; «Мисливець на лис», 2014 р.; «12 років рабства», 2013 р.; «Людина, яка змінила все», 2011 р. тощо). Сила впливу такого типу фільмів реалізується в тому, що реальність у них існує не стільки як естетика, скільки як те, що перебуває поза фільмом. Головним чинником впливу є подія, яка реально сталась і мала реальне значення для людини чи людей. Саме її роль виражена титром «Фільм оснований на реальній події», «оживляє» для глядачів візуальну історію і збільшує можливість осмислення життєвої реальності. І саме тому для екранізації, зазвичай, береться певний складний життєвий момент чи важлива соціальна проблема, яка зможе вразити глядачів і змусити замислитись їх над своїм життям і світом, в якому вони живуть. Така стратегія є ситуативним або соціальним реалізмом.

Іноді у візуально-естетичному плані ситуативний реалізм виражається в чіткості реальних деталей. Така стратегія спостерігалась у фільмі «У центрі уваги», який для досягнення реалістичності миметично слідував усім реальним аспектам історії, починаючи від акценту реальних персонажів і закінчуючи розташуванням речей на робочих столах. В інтерв'ю Національному Громадському Радіо режисер Т. Маккарті повідомив, що коли знімальний майданчик відвідали журналісти, про яких розповідалося у фільмі, кожен пройшов до «свого» робочого столу і почав перекладати на його поверхні речі так, як вони зазвичай розташовуються в реальному житті [8]. Така увага до деталей може здатись дивною чи зайвою, проте вона показує особливість сучасного реалізму в екранній культурі. Адже він направлений також проти ідеологічної ілюзії, яку створюють екранні масмедіа. Телебачення та кінематограф часто ідеалізують деякі ситуації через використання особливих емоційних прийомів. Очевидно, що Т. Маккарті не прагнув до подібної ідеалізації. Т. Маккарті розумів, що для розповіді правдивої історії необхідні і правдиві методи, тому замість візуальної емоційності вибрав інформаційну детальність. У разі іншого вибору глядачі могли сприйняти історію як фікцію, на основі співставлення візуальних прийомів фільму з тими, що вони бачать повсякденно. Саме такою була реакція деяких глядачів на фільм Ф. Гофманна «Maidan Dreaming: Київ на шляху до Європи», який був показаний 14 лютого 2017 р. у «Центрі візуальної культури».

Фільм «Maidan Dreaming: Київ на шляху до Європи» розповідає про ситуацію, що виникла після Майдану, про молоді покоління українців, їхні дії та думки щодо майбутнього України. На обговоренні після перегляду декілька глядачів зробили критичні зауваження. Ці зауваження, передусім, стосувались формальної частини, загальної структури та стилістики. Суть ситуації полягала в тому, що фільм презентувався як документальна стрічка, а за своєю естетикою був більше схожий на телевізійний сюжетний ролик. Монтажна послідовність і компоновання, закадровий голос із використанням літературних пасажів, інші прийоми створили дисгармонію щодо сприйняття ідеї фільму. До того ж сам фільм показував Україну з позитивного боку. Але такий позитив через естетику подання сприйнявся частиною глядачів як вигадана казка, фікція.

Така реакція, на прикладі українського народу, показує причини популяризації стратегії реалізму та документальності в сучасному візуальному мистецтві. Події на Майдані

показали важливість правдивих історій. Саме тому під час Майдану виникло об'єднання «Вавилон 13», представники якого знімали коротку хроніку подій тривалістю від двадцяти секунд до восьми хвилин, викладаючи їх на власному YouTube-каналі. І саме тому зараз в Україні створюються багато документальних фільмів, а також набувають популярності покази та фестивалі документального кіно. Крім ідейної основи, важливим стало і створення відповідної правдивої форми для подання історії. Телевізійний формат вже не підходить, адже він завчасно сприймається як певна ідеологія. Те саме відбувається й у всьому світі, активна віртуалізація повсякденного життя масовою екранною культурою й ідеологізація телевізійного простору створюють протилежні процеси, культурну критику, виражену у візуальних стратегіях реалізму.

Висновки. Реалізм є сутнісною ознакою екранних медіа. Кінематограф, який створив перший екранний досвід, визначив реалізм як головний принцип і для передачі правди про дійсність, і для розваги глядачів. Останнє набуло більшого розповсюдження, а отже, і пошуків відповідних візуальних засобів, особливо в той момент, коли екранне зображення стало формуватись за допомогою комп'ютерної анімації. Віртуальне зображення виконує свою функцію тільки поєднуючись із певними реалістичними аспектами. Не стільки візуальна детальність, скільки логічність фізичних дій, складність життєвого світу, повсякденні дрібниці, фізична унікальність і емоційність поведінки персонажів є основою сприйняття віртуального світу як реального. Саме такі принципи допомагають екранним медіа симулювати реальність, тим самим сприяючи людській «втєчі» від справжньої реальності. Поширення такої стратегії спричинило виникнення іншого, протилежного, реалістичного напрямку – культурної критики. Культурна критика є стратегією візуалізації реальності без прикрас, такої, як вона є. Для цього вона використовує принципи ситуативного реалізму та нейтральної документальної естетики. У своїй основі культурна критика є не лише відповіддю на віртуалізацію повсякденного життя, але і критикою використання екранних медіа як засобів ідеологічного впливу.

Література

1. Вайбель П. Медиаискусство : от симуляции к стимуляции / П. Вайбель // Логос. – 2015. – № 4. – С. 135–162.
2. Гройс Б. Дефикционализация фиктивного : искусство и литература в интернете / Б. Гройс // Логос. – 2015. – № 4. – С. 1–15.
3. Евсеева Ю. Достигнут новый уровень реалистичности в компьютерных играх / Ю. Евсеева. – 2013 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.mk.ru/science/2013/02/27/818723-dostignut-novyy-uroven-realistichnosti-v-kompyuternyih-igrah.html>.
4. Обзор FIFA 15 // Age of Geeks. – 2014 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://ageofgeeks.com/games/fifa-15-review/2014/>.
5. Реализм в играх : интервью с бойцом американского спецназа // THG.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.thg.ru/game/interview_s_boytsov_amerikanskogo_spetsnaza/index.html 2012.
6. All Time Box Office // Box Office Mojo [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>.
7. Brandao A. The Performative Force of Bodies : Affective Realism in Contemporary Brazilian Cinema / A. Brandao, R. Lira de Sousa // Ilha do Desterro. – 2015 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-80262015000300161.
8. Film Shines A “Spotlight” On Boston’s Clergy Sex Abuse Scandal // National Public Radio. – 2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.npr.org/2016/02/26/468100623/film-shines-a-spotlight-on-bostons-clergy-sex-abuse-scandal>.
9. Flangan M. Towards an Aesthetic of Slow in Contemporary Cinema // 16:9. – 2008. – № 29 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.16-9.dk/2008-11/side11_inenglish.htm.
10. Ortner S. Against Hollywood: American independent film as a critical cultural movement // Journal of Ethnographic Theory. – 2012. – № 2. – P. 1–21.
11. Poole S. Trigger Happy : Videogames and the Entertainment Revolution / Steven Poole. – 2000. – 95 p. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://pdf.textfiles.com/books/triggerhappy.pdf>.
12. Scott A. Neo-neo realism: A handful of young American directors are making clear-eyed movies for hard times / A. Scott // New York Times Magazine. – 2009. – № 22. – P. 38–43.
13. Svanæs D. Understanding Interactivity. Steps to a Phenomenology of. Human-Computer Interaction / Dag Svanæs. – 2000. – 91 p. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.idi.ntnu.no/~dags/interactivity.pdf>.
14. Teenage Mutant Ninja Turtles : Out of the Shadows Behind the Scenes – Turtles Bedrooms // Movieclips Extras. – 2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.youtube.com/watch?v=psXyZjDuugo>.

Анотація

Ворожейкин Е. П. Реализм экранной культуры как реакция на виртуализацию повсякденного життя. – Стаття.

У статті здійснено дослідження сучасних стратегій екранної культури, спрямованих на створення реалістичного зображення. Виявлено і проаналізовано два основних напрями, серед яких стратегія ілюзорного реалізму – принцип «оживлення» віртуальності. Визначено, що стратегії властиве поєднання фантастичних історій і об'єктів із певними реалістичними аспектами: логічністю фізичних дій, реальними повсякденними деталями, фізичною унікальністю й емоційністю поведінки персонажів. Інша загальна стратегія – це стратегія культурної критики, яка використовує ситуативний реалізм і нейтральний документальний погляд. Визначено, що принципом стратегії культурної критики є не здійснення візуальних маніпуляцій, а зображення реальності такою, якою вона є. Зазначено, що використання такого принципу пов'язано з тим, що культурна критика є відповіддю на тотальну віртуалізацію повсякденного життя.

Ключові слова: екранна культура, ілюзорний реалізм, культурна критика, кінематограф, відеоігри.

Аннотация

Ворожейкин Е. П. Реализм экранной культуры как реакция на виртуализацию повседневной жизни. – Статья.

В статье проведено исследование современных стратегий экранной культуры, направленных на создание реалистичного изображения. Выявлены и проанализированы два основных направления. Одним из них является стратегия иллюзорного реализма – принцип «оживления» виртуальности. Определено, что эта стратегия отличается сочетанием фантастических историй и объектов с определенными реалистичными аспектами: логичностью физических действий, реальными повседневными деталями, физической уникальностью и эмоциональностью поведения персонажей. Другая общая стратегия – это стратегия культурной критики, которая использует ситуативный реализм и нейтральный документальный взгляд. Определено, что принципом стратегии культурной критики является не осуществление визуальных манипуляций, а передача реальности такой, какой она есть. Отмечено, что использование этого принципа связано с тем, что культурная критика является ответом на тотальную виртуализацию повседневной жизни.

Ключевые слова: экранная культура, иллюзорный реализм, культурная критика, кинематограф, видеоигры.

Summary

Vorozeikin Ye. P. Realism of screen culture as a reaction to virtualization of everyday life. – Article.

The article investigates the strategies of contemporary screen culture aimed at creating a realistic image. Two main directions were identified and analyzed. One of these directions is the strategy of illusory realism – the principle of “animating” virtuality. The article determines that this strategy is achieved by combining fantastic stories and objects with certain realistic aspects: the logic of physical actions, real everyday details, the

physical uniqueness and emotionality of human behavior. Another contemporary strategy is a strategy of cultural critique that uses situational realism and a neutral documentary view. The article determines that the principle of the strategy of cultural criticism is not the implementation of visual manipula-

tions, but the transfer of reality as it is. The article notes that the use of this principle is due to the fact that cultural criticism is the answer to the total virtualization of everyday life.

Key words: screen culture, illusory realism, cultural criticism, cinema, video games.