

“Стратегії гри” в просторі сучасної екранної культури (Homo Ludens у пошуках нової цілісності)

ІРИНА ЗУБАВІНА

Поняття гри нерозривно пов'язане з концепцією культури. Гра є однією з базових категорій в сучасній культурології, психології та мистецтвознавстві. Аналіз ігрового чинника знаходимо в більшості програмних робіт представників “посткласичної” філософії. Втім, традиція розглядати явища духовної культури через ігровий принцип (*principium ludi*) має давню історію. Окремі виміри феномену гри цікавили мислителів різних часів. Платон досліджував навчальну та виховну функції гри. І. Кант поставив питання співвідношення гри та мистецтва. Фр. Шиллер вважав гру тією необхідністю, яка власне і створює культуру. Академік О. Веселовський, розглядав гру як діяльність, що відбувається на межі реального та уявного, умовного та безумовного, простежуючи її генеалогію від магічних культів. Гру як ключовий момент у становленні соціальної поведінки людини вивчали З. Фройд, Е. Фромм, Л. Виготський, Е. Бьорн та ін. М. Бахтін аналізував роль гри в процесі “карнавалізації” культури. В. Пропп у своїй книзі «Проблеми комізму і сміху» вводить гру (разом зі сміхом) на повних правах до світу “неутилітарних” та “непрагматичних” феноменів естетики. Отже, метою гри є сама гра, що дає тимчасове звільнення від реальності, вводячи

людину-гравця в ілюзорний світ, упорядкований за певними законами — законами гри.

Провідне значення ігрового чинника у виникненні та розвитку культури було артикульоване видатним мислителем ХХ століття Йоганном Гейзінгом, який у 1938 р. розширив поле функцій, властивих людській індивідуальності поняттям *Homo Ludens* (людина, що грається), поставивши здатність до гри поряд з характеристиками *Homo sapiens* (людина розумна) та *Homo Faber* (людина-творець)¹.

Особливої актуальності ігровий компонент набуває в сучасній постмодерністичній культурі, невід’ємною духовною константою якої є захоплення “ігровим принципом”. Цей феномен можна вважати віддаленим наслідком культурологічної позиції, поширеної у ХХ ст. Насамперед слід згадати Ф. Ніцше з його «Веселою наукою», а також ідеї О. Шпенглера, М. Гайдеггера, Г. Гессе, Х. Ортеги-і-Гасета. До цього переліку логічно включити і дослідника ігрової природи людської діяльності Й. Гейзінгу, який, будучи переконаним, що культура “розігрується”, тобто розвивається в процесі гри, визначав два типи культур. До культур, в яких гра базується на серйозному ідеальному змісті, на “сакральному базисі”, учений відносить Рим, середньовіччя,

класицизм. До цього ряду він залучає також модернізм. Натомість, у низці культур, що надають грі ілюзійністського та естетичного характеру (Ренесанс, бароко, рококо, романтизм), на думку Гейзінги, досить органічно виглядає постмодернізм, самий факт виникнення якого історик культури пов’язує з реакцією на лиховісну серйозність попередніх стилів (реалізм, натуралізм, імпресіонізм), що були позбавлені духу гри. Внаслідок того, що культура XIX століття перестала “гратися”, “розігруватися”, “окремі риси соціальної втоми від надмірної “серйозності” позначилися в мистецтві вже у першу чверть XX століття. Можна вважати цілком закономірним, що найбільш яскраво “трайливість” проявилася в мистецтві, яке переживало початкову фазу розвитку — в кінематографі”². Зрештою, виникнення касти “утаємничених” знавців цього феномену, дослідник також називає одним з аспектів соціальної гри: “Мистецтво світлопису — сінема — подібно до давніх мистецтв, потребувало певного езотеризму, що базується на домовленості кола однодумців тлумачити деякі речі певним чином, поширюючи цю угоду на сфери розуміння та захоплення... Сказати б інакше, езотеричність вимагає ігрової спільноти, що окопалася б у своїй власній таємниці. Всюди, де трапиться пароль, що закінчується на *-ізм*, ми можемо бути певні: це — слід, який веде до ігрової спільноти”³.

Ці тислі зауваги видаються необхідними для обґрунтування актуальності представленого дослідження, що має за мету проаналізувати різні виміри *гри* та результативність впровадження *найсучасніших ігрових стратегій* у сфері екранної культури, яка на початку XXI століття постає одним із суттєвіших чинників у житті людини, людини доби постмодерну.

На межі XX–XXI століть удосконалення аудіо-, відеотехнологій та систем нагромадження інформації радикально змінило обличчя культури, наділивши його безлічною образів: насамперед це — кінематограф та “новітні медіа” (телебачення, Інтернет) — соціокультурні утворення, щільно пов’язані з ігровими структурами. Саме вони сьогодні

виразно впливають на специфіку духовних спрямувань суспільства і водночас, постійно перебуваючи в бурхливому розвитку, відкривають усе нові модуси “гри”.

Задля усвідомлення гри як основного принципу, що організує всю культуру людства, вважаємо за корисне звернутися до авторитетних досліджень, серед яких, насамперед — теорія Ф. Шлегеля–Ф. Шеллінга–Ф. Ніцше, відповідно до якої вектор розвитку культури виявляє послідовне чергування двох її типів: “аполонівського” та “діонісійського”. З цієї ідеєю органічно узгоджуються наукові розвідки сучасного дослідника В. Халіпова, який впорядкував закономірності зміни епох з домінуванням “аполонівського” (А) або “діонісійського” (Д) начал. У діяхронії становлення європейської цивілізації, послідовність виглядає таким чином: архаїка (Д)–грецька класика (А)–еллінізм (Д)–греко-римська класика (А)–занепад римської класики (Д)–мистецтво “темних віків” (А)–готика (Д)–відродження (А)–бароко (Д)–класицизм (А)–романтизм (Д)–реалізм (А)–модернізм (Д)⁴.

Отже, в представленій опозиції “аполонівське-діонісійське” логічно було б очікувати наступну актуалізацію аполонівського начала. Втім, реальна ситуація дивом виходить за межі цього досить стрункого систематизаційного передбачення.

З другої половини XX століття загальним знаменником культури поступово ставав постмодернізм, який адаптував *увесь комплекс* культурних кодів попередніх епох. Поєднавши непоєднуване, постмодернізм не перетворився на цілісне явище, він радше може вважатися за тип світогляду, що переважає у людини “технотронної” (З. Бжезинський) або “надіндустріальної” (Е. Тоффлер) доби. Оскільки в межах феномену відбувається полеміка всіх попередніх стилів, окрім ознак, характерних для аполонівського начала (таких, як принцип цитування), у постмодернізмі чітко простежується “діонісійський” *ігровий* чинник. Отже, “Аполлон тут говорить мовою Діоніса” (Ніцше). Саме з ігровим компонентом давнього діонісійського культу теоретики пост-

модернізму пов'язують здатність сприймати як умову гри метафоричну “смерть Бога”, що її можна вважати функцією усвідомлення власного значення учасника дійства. А сама участь у “грі” для нього є проявом діяльності, втішанням необмеженою свободою. В повноті свободи й полягає специфіка постмодерністської гри з об'єктами мистецтва та літератури (алюзії, цитування, тропи, анаграми, каламбури тощо). Правила цієї гри унеможливають уловлення конкретних значень. Таким чином, кожен реципієнт змушений брати участь у творенні цих значень, залучаючись у такий спосіб до процесу гри. Поле гри практично необмежене, адже постмодернізм оперує багатьма епохами, традиціями та мовами культур, які часом несумісні ані етично, ані хронологічно.

Серед теоретиків, чії роботи утворили концептуальну основу парадигми постмодернізму, є такі: Мішель Фуко, Ролан Барт, Жак Деррида, Жіль Дельоз, Фелікс Гваттарі, Умберто Еко, Юлія Кристева, Доуве Фоккема та ін.

Ці та інші дослідники до кінця 1980-х років ретельно описали основні прикмети постмодерністичного твору, хоча практика фільмування стикалася з окремими ознаками (алюзії та цитування як “фільм у фільмі” тощо) ще задовго до застосування уявлень про таку фантомну сферу, як постмодернізм або постструктуралізм.

Назва феномену вказує на актуальність семіотичного підходу, згідно з яким мистецтво доцільно віднести до знакових систем (або ж *мовних*, маючи на увазі розширене значення цього слова), що традиційно функціонують у суспільному середовищі як його найважливіші складники. Тоді весь світ можна представити як певний *текст*, а для пізнання світу виявляється необхідним лише знати *мову*, тобто співвіднесення елементів виразу та змісту.

Принциповим для нашого дослідження видається припущення, зроблене Ж. Дерридою у 1966 році, що *мова завжди перебуває в стані гри*.

Відтак, сучасна постмодерністична культура утворює когнітивне (пізнавальне) поле

інтертекстуальних “мовних ігор”. Відповідно проблематика репрезентованої статті могла б бути поставлена в ширший проблемний контекст: специфіка “мовних ігор”. Свідомо обмежуючися простором сучасної екранної культури, спробуємо простежити процес від появи перших екранних творів, які “програмно” долучились до *постмодерністичної гри*, так би мовити, на її “першому рівні”.

Сінема: становлення ігрових стратегій постмодернізму

У вітчизняному кінематографі становлення ігрових стратегій постмодернізму припадає на середину 1980-х років, і це збіглося з початком “нового антропологічного повороту” — оновленого відкриття людини. На відміну від “Хомо сапієнс”, що абсолютизував сферу свідомості, або типу “Хомо советікус”, що був редукованим до сукупності суспільних відносин, нова матриця свідомості передбачала привернення уваги до людини у всій повноті її проявів, включно зі сферою чуттєво-сексуального та тілесно-фізичного. При цьому, у світі, що його трактовано як *текст*, *людина постала як комбінація культурних кодів, перетворившись у “тіло маніпуляцій”* (визначення Мішеля Фуко).

Спіраючись на фройдизм, структуралізм та філософію життя, кінематограф наново відкриває людину, намагається розшукати виходи з її страхів, комплексів, фобій (похідні катастрофічної свідомості, характерної для людини зламу віків, що помітно проявилися на тлі катаклізмів ХХ століття) в руйнації стереотипів, іронічному переосмисленні всього минулого досвіду.

Відмова від ортодоксії, “безумовності”, категоричності тоталітаризму в сфері художньої культури — “втеча до себе” — передбачала зміну самої моделі художнього мислення, знаменувала зникнення автора-самодержця, що поступово втрачав свою цілісність, “розпорошуючись” у численних інтерпретаціях, розігруючи в шалі карнавальної гри ідею Ролана Барта про “смерть автора”. Картину

“тотальності” руйнації доповнили “смерть нарації” та “смерть героя”. Деперсоналізація знаходить прояв насамперед у творах “соц-арта”, що мають справу з матеріалом “масової культури”. В цій культурі, розрахованій на “маси”, особливого значення набуває кітч—стереотип, що втілює збаналізовані уявлення про найпрекрасніше, наймодніше, з огляду на смаки маси; це — “збіднене значеннями кліше, стереотип, псевдоріч — чистий симулякр”⁵, “підробка” (Ж. Дельоз).

* * *

Уже з кінця 1980-х—початку 1990-х років у фільмах окремих режисерів України спостерігаємо цікаві спроби провокативної гри з глядачем, використання елементів коду кітч. Олег Чорний в короткометражній картині «Зав’яла сакура під моїм вікном, і ти проходи повз мене» (1993), відверто іронізуючи над стереотипним захопленням культурою Сходу, застосовує структури кітч, а в чорно-білій стрічці «Шал» (1990), стилізованій під німе кіно, піддає ілюмінативному цитуванню (тобто пародіює) фільм світової кінокласики «Земля» Олександра Довженка. Михайло Ілленко розпочинає свою картину «Чекаючи вантаж на рейді Фучжоу під пагодою» (1993) яскравим кінематографічним штампом: під звуки української народної пісні на екрані з’являються біленькі хатинки, що потопають у зелені садочків, і тільки з наїздом кінокамери стає зрозумілим, що в садочках ростуть не яблуни й не вишні, а кристалі пальми— глядачеві запропоновано лукаву гру смислами та іронічно відтвореними штампами.

Межа 2000-х років у вітчизняному кіно позначилася “програмним” розривом з раціональним мисленням. Свідченням тому — звернення молодих кінематографістів до творчості Кафки та Беккета. На “авангардну” гру зі звуком, зображенням та текстами Франца Кафки перетворилася знята за мотивами його творів картина Сергія Маслобойщикова «Співачка Жозефіна і мишачий народ» (1994). Яскравим прикладом майже волонтаристичного повстання проти “рацію” в українському кіно

стала лірична історія кохання лікаря Антона та дівчини Антени, розказана в іронічному ключі у фільмі Дмитра Томашпольського «Всім привіт!» (2000 р.), а за рік по тому справжній “постмодерністичний бунт” учинив Юрій Ілленко в «Молитві за гетьмана Мазепу»⁶.

* * *

Принципово іншу стратегію гри з текстом, що вирізнялась послідовністю спроб “кітчуння”, запроваджувала пітерська група молодих кінематографістів постмодерністської орієнтації. Члени цієї групи проводили наприкінці 1980-х років пошукові досліди деструктування колись культових стрічок (що було актом карнавальної десакралізації). Не обмежуючись руйнацією структури, нарративу, звуку, монтажної послідовності кадрів, до об’єктів знищення “гравці” часом залучали і фізичний носій фільму, демонструючи ерозію плівки тощо. Відомий експеримент, запроваджений ними в популярному фільмі 1946 року «Небесний тихохід» (реж. С. Тимошенко), коли в процесі роботи з кінотекстом було використано зміну швидкості обертання плівки, зміну звукових модуляцій, перемонтаж, прийом ушкодження плівки — руйнацію носія як знак смерті якісного зображення, самого фільму. Дещо інші стратегії роботи з текстом запроваджено в картині, що стала офіційною маніфестацією кінематографічного постмодернізму в СРСР— «Асса» (1988) Сергія Соловйова, де подробиці існування співака “попси” хлопчика-Бананани перемижуються історичними апеляціями до епохи Павла І; є у фільмі анімаційні кліпи, театр ліліпутів і арт-рок-парад популярних рок-груп «Кіно», «Браво», «Акваріум»— приклад “подвійного кодування”, закликаноного замирити “високе” з “низьким”, авангард з “мейнстрімом”.

У числі найбільш відомих постмодерністів російського кінематографа — кінорежисер Олег Ковалов. Кінознавець за освітою, він заявив про себе режисерським дебютом «Сади скорпіона» (1991), створивши сюрреалістичний колаж із фрагментів фільмів 1920–1950-х років, ігрових, просвітницьких, анімаційних.

Уламки різних за значенням творів парадоксально створюють досить цілісний портрет епохи, дивний та зворушливий, пафосний та ексцентричний водночас. Подібне “портретування” стало метафоричним актом прощання з країною під назвою СРСР, що припинила своє існування. В подальших постмодерністичних реалізаціях Олег Ковалов творчо розвинув методи “монтажного” кіно, закладені у радянському кінематографі 1920-х Есфірю Шуб. Фільми Олега Ковалова «Сергій Ейзенштейн. Автобіографія» (1996), та «Сергій Ейзенштейн. Мексиканська фантазія» (1997), змонтовані з фрагментів ейзенштейнівських картин, являли собою яскравий взірець запровадження “принципу колекції”. В ігровій стрічці «Темна ніч» (2001) автор знов використовує соціальні аспекти цитатності, цього разу апелюючи до кадрів німецької кінохроніки 1930-х років та фрагментів класичного твору Ф. Ланга «Нібелунги».

Яскраву суміш стилів та епох являють собою також картини Карена Шахназарова «Сни» (1993), «Отрути. Світова історія отруєнь» (2001). Утім, Шахназарова приваблює насамперед можливість неочікуваного контрастного поєднання сцен, пишню орнаментованих атрибутикою тієї чи тієї доби, з пересічним “повсякденням” сучасності, при чому розрив зі звичною логікою перебігу часу стає засобом абсурдизації кінотексту.

Протягом 1990-х років кіноекран демонстрував оскаженіле цитування “усього і вся”, з іронічним переосмисленням, поєднанням непоєднуваного тощо (подібні процеси спостерігалися як в українському, так і в російському кіно). Отже, кінематограф поводить себе на кшталт дитини, що відкриває світ. Екран опанували спрощені інтерпретації філософських концепцій, адаптованих для “широкого вжитку”. В культурний обіг було запуснено уламки різних доктрин — психоаналітичної (З. Фройд, К. Юнг, Е. Фромм), екзистенційної (Ж.-П. Сартр, К. Ясперс, М. Гайдеггер), персоналістичної (М. Бердяєв, Л. Шестов, Е. Муньє). У картинах останнього десятиліття ХХ століття знаходимо численні історичні й культурні

відлуння (“алюзіонізм” у термінах постмодерністичного дискурсу), уламки ідеологій та міфологій.

На об’єкт пародійно-іронічної гри перетворювалось будь-що — від доктрин тоталітаризму та революційної романтики до творів літератури й мистецтва.

“Кіно плагіаторствувало з самого себе, знов і знов тиражувало, переробляло свою класику, реактивувало власні міфи, переробляло твори німого періоду таким чином, що вони ставали більш досконаліми, ніж початкові їхні варіанти: все це закономірно, кіно зачароване само собою як утраченим об’єктом, так само, як воно (і ми також) заворожені реальним як референтом, що зник”⁷.

Заперечення оригінальності, коли ремінісценція перетворюється на “інструмент думки”, а сучасна культура в цілому — на розгорнутий нескінченний коментар, вселяє в авторів упевненість у тому, що неможливо створити щось нове, оскільки за одинадцять десятиліть історії кіно важко знайти “свіжий” сюжет, досі не адаптований екраном. Ситуація виразно нагадує новелу Хорхе Луїса Борхеса «Невмирущий», герой якої описує пригоди, пережиті ним за надто тривале життя, і його оповідь містить матеріал, запозичений з багатьох джерел; так сталося не внаслідок свідомого плагіату, а через позасвідоме цитування численних авторів, чії твори траплялися йому читати в безкінечному своєму житті. Ще більш відверто обґрунтував ідею алюзіонізму герой модного в 1980-ті рр. роману Ульрика Пленцдорфа. «Нові стражданя юного В.», на думку якого кожна книжка тією чи тією мірою містить досвід інших скарбниць мудрості, а відтак, досить прочитати одну книгу, аби дізнатися про досвід людства, надбаний за багато тисячоліть. Отже, *текст* не є виразом *виключно* індивідуального “я” автора, оскільки інші “я” впливають на процес його творчості.

Симптоматично, що однією з культових фігур кінематографічного постмодернізму в Америці став колишній працівник кінопрокату Квентін Тарантіно, який захоплювався

кінопереглядами, віддаючи перевагу картинам про пограбування. Саме це й підштовхнуло його до задуму «Скажених псів» (Reservoir Dogs) — фільму, події якого відбуваються *після пограбування*, що, безумовно, є спробою прямої руйнації жанрових стереотипів. Їхнє іронічне цитування — ще один шлях деструкції голлівудських кліше і водночас — гра, до якої закономірно вдається донедавна заплеклий “споживач” відеопродукції. Об’єктами наслідування стають як твори маловідомі, прохідні, так і ті, що визнані кінокласикою. Квентіна Тарантіно принципово відрізняє від персонажу «Невмирущого» лише те, що, на відміну від випадкового “потрапляння” в той чи той сюжет унаслідок надмірно тривалого життя довгожителя, доволі молодий режисер Тарантіно вдається до алюзій цілком свідомо, цитує сюжети не просто, а “з підморгуванням”, з переосмисленням кримінальних подій в іронічному ключі. В цьому виражається його повна свобода, навіть “уседозволеність” — як етична, так і естетична. «Фірмові знаки» Тарантіно, що зробили його «Кримінальне читво» бестселером світового екрану, зокрема, аморальність, трансцендентність відносно моральних табу ще виразніше проявилися в бойовику Тарантіно «Вбити Білла» (Kill Bill). Узнявши за епіграф вислів “Помста — це страва, вживати яку слід холодною”, героїня фільму Чорна Мамба (Ума Турман), струнка білявка, озброєна самурайським мечем та бійцівськими навичками, прагне смерті свого підступного шефа Білла. Шлях до об’єкта помсти виявляється довгим. Чорна Мамба заливає цей шлях галонами крові, проводить численні двобої з суперниками, виказуючи таку вишукану жорстокість, що зароджує сумніви у психічній адекватності автора — “пересмішника”. Згадаймо бодай, як героїня, вирвавши в битві єдине око своєї суперниці, чавить його чоботом. Утім, і сама вона зазнає не менших страждань, фізичних і психологічних випробувань. Одне з них — слухати звук від падіння грудок землі на віко власної труни, коли у сиквелі картини «Вбити Білла-2» (Kill Bill-2) мстиву білявку намагаються поховати

живцем. Такий надмірний потяг до насильства сполучається в героїв зі зворушливими проявами батьківських і материнських почуттів до чужих дітей (бо власну дитину Чорна Мамба втрачає відразу після її народження). Під час перегляду глядач не залишає відчуття “дежа-вю”: щось подібне десь уже було. Ситуації, представлені у фільмі не вкладаються в раціональні моделі, оскільки Квентін Тарантіно, подає *шизоїдне* пародювання знайомих кліше, що слугує вияву таємних комплексів колективного позасвідомого. Таке іронізування над стереотипами масової свідомості цілком узгоджується з розумінням “смерті суб’єкта”. Проте, на відміну від меланхолійної забарвленості хиткої світобудови, характерної для мінливого ірраціоналізму постмодерністичної гри, світ картин Тарантіно сприймається майже радісно.

Утім, твори різних режисерів-постмодерністів демонструють принципово відмінні аспекти ігрової стратегії. Апологія маргінальності, поєднання песимістичного футуризму та експериментального “техно” відрізняють картину «Той, що біжить по лезу бритви» (1982, Ридлі Скотт).

Парафраз трилерів, “чорних комедій”, коміксів спостерігаємо у полістилістичній анімаційно-ігровій стрічці «Хто підставив кролика Роджера?» (1988, Роберт Земекіс).

Ігрова парадигма свободи у кодуванні принципами “високого” мистецтва доволі “нидких” людських вчинків, пристрастей, бажань є сутністю авторської стратегії художника і міфолога екрану Пітера Гринвея, який наважився поєднати у своїх творах візуальну вишуканість і пишність із точністю креслень та математичних формул («Відлік утоплеників», «Контракт рисувальника», «ZOO»), міфологічні сюжети — із творами класичної літератури («Книги Просперо», «Живіт архітектора» та ін.). Радикально залучаючи новітні технології, революційні засоби зйомки, використовуючи найсучасніші фізичні носії для фільмів, Пітер Гринвей на початку ХХІ ст. пропонує глядачу захопливу можливість інтерактивного спілкування зі своїм новим

багатосерійним проектом «Валізи Тульса Люпера», що являє собою 92-годинну історію поневірян героя в різних історичних епохах та географічних просторах. Єдиною метою цих дивних мандрів є з’ясування фальсифікованої історії винаходу урану (хімічного елементу №92 в періодичній таблиці Менделєєва), натомість головним результатом “пошуків” стає серія страждань, ув’язнень та поневолень Тульса Люпера, а ще — 92 багачих валізи, що вміщують *колекції* реліквій світової Історії, а отже — саму Історію.

Гарольд Реміс у фільмах «Аналізуй це» (1999) та «Аналізуй те» (2003) відверто іронізує над тотальним захопленням американців психоаналізом, коли сеанси психотерапевта стають заміником сповіді та покаяння.

Азарт жорсткої забави, до якої залучаються все нові етичні та естетичні феномени, виявився дуже звабливим для багатьох кінотворців. Здається, саме грою у душі “Ното Ludens” Йогана Гейзінги можна пояснити цинізм та інфантильну жорстокість фільмів, створених братами Коен — «Просто кров», «Фарго», «Великий Лембовські», «Перехрестя Міллері», «О, де ж ти, брате?». Брати Коени, Джоел та Ітан з висоти неймовірної свободи бавляться прихованим цитуванням голлівудських шедеврів, нехтуючи при цьому будь-які моральні табу.

Стратегія усунення морально-етичних заборон у творах одіозного руйнівника основ Педро Альмадовара проявляється, починаючи з 1985, у фільмах «Матадор» та «Жінки на межі нервового зриву» (1987), «Прив’яжи мене» (1989), «Високі підбори» (1991), «Кіка» (1993), «Жива плоть» (1997), «Все про мою матір» (1999) — за цю картину режисер дістав 28 призів, «Розмовляй з нею» (2002), в новому фільмі «Погане виховання» (2004). Він — режисер суміжного стану, відомий небайдужим ставленням до червоного кольору та палких пристрастей. А ще Альмадовар є визнаним меломаном, який, відтак, вставляє у свої фільми розгорнуті музичні фрагменти, навіть уривки балетних вистав, за що здобув славу “синтетичного” режисера.

“Когнітивні ігри” з глядачем запроваджувалися і в інших вимірах, обумовлених швидким розвитком екранних технологій.

На шляху до кіберпростору. Оновлення параметрів гри

Визначення феномену під загадковою назвою “кіберпростір” вперше дає Вільям Гібсон у романі «Нейромант» (1984): “Це консенсуальна галоцинація, шодня пережита мільярдами легальних операторів в усьому світі”, нервова система яких безпосередньо з’єднана з комп’ютерною мережею на знак тотального триумфу технології.

Типовим впровадженням досить поширеної “ідеології кіборгів” (так, за Донною Харавей, визначається наслідок процесу зрощування людини і сучасного “гай-теку”) можна вважати фільм «Люди Х» — сиквел стрічки 2000 року, що була знята за дуже популярними коміксами фірми «Marvell». Мутанти відчайдушно намагаються інтегруватися в людське суспільство. З ними борються інші мутанти. На чолі “добрих” мутантів — професор Х (Стюарт), поганих очолює Магнето (Маккелен). Героям вже не обов’язково зберігати антропоморфічність форм — гра знімає і цю “прикру” умовність у симулятивному віртуальному просторі. Ба більше, панівним поняттям для багатьох видів кіберкультури стає поняття тілесної трансцендентності. Можливість втекти з матеріального тіла — таке “правило гри” на цьому рівні допуску.

Способи візуальної маніпуляції принципово вдосконалив комп’ютер, що сприймається як своєрідний організм, потужний “інтелектуальний” потенціал якого базується на швидкісному виконанні найпростіших операцій. Він виявився здатним візуалізувати образи постфутурологічної фантастики і з кінця ХХ століття працює над створенням своєрідної “інтерзони” штучних матриць та людської свідомості, веде активну містифікацію глядача шляхом постійних змін-мутацій тощо. Якщо в кінематографі актом агресивного психологічного впливу на глядача був “атфакціон”

(С. Ейзенштейн), у сучасному екранному видовищі подібну жорстку дію чинять *спецефекти* (великою мірою зобов'язані своєю появою анімаційним технологіям, можливостям тривимірної комп'ютерної графіки 3D).

У російському кіно перший досвід отримання візуальних ефектів із застосуванням допоміжного інструмента такого класу став фільм «Нічна варта», де тривимірна графіка, зокрема, використана під час створення образу вихру, що збирається зі зграї ворон, або ж у показі 3-хвилинного падіння гайки, чи-то сцени падіння мосту з людьми: тут немає жодного відзнятого кадру — суцільний комп'ютерний витвір. Можна по-різному оцінювати художні якості картини, однак, цінність її полягає у спробі розширити поле гри, надавши екрану глибину “кіберпростору”.

Визначальним концептом кіберкультури є комп'ютер, що обробляє інформацію у формі абстрактних електронних сигналів. Девід Болтер у своїй книзі «Людина Тюрнга» висуває тезу, згідно з якою саме комп'ютер “розвиває зв'язки — метафоричні або інші — з культурою, і вона завжди приступна для того, аби використати її як метафору, наприклад, модель або символ”⁸.

Віртуал як зона ризикованих ігор

Тимчасом, як завдяки розповсюдженню комп'ютерної техніки віртуальний світ стає широко доступним, виникають нові проблеми.

Епоха високих комп'ютерних технологій робить дедалі проблематичнішою для свідомості сучасної людини ідею *реальності*, сурогатним замінником якої стає *реальність віртуальна*, що радикально універсуалізується з удосконаленням програмного забезпечення. Акцентовано ігровий характер, який носить робота у віртуальній реальності, проявляється подвійним способом: у відчутті єднання з комп'ютером та в техніці “ковзання”, “плину по дотичній”. Сугестія екрану, ефект “втягування” при цьому практично наближається до наркотичної залежності. Мабуть, не випадково дослідники наркотичного драй-

ву описують впливи препаратів, вживаючи ігрову термінологію. За сучасного рівня технологій екранний продукт цілком здатен забезпечити “споживача” можливістю вирватися за рамки власної раціональної сутності, звести нанівець раціоналізм у людині, котра в процесі гри замикає на собі дві субстанції — екранну та фізичну реальності, а “загравшись”, часом плутає їх.

Фахівці з віртуальної психології визначають у глядача незвичайні психологічні стани, відмінні від буденних, як-то інсайт, екстаз, що похідними від них можна вважати “віртуал” (коли гравець “плутає” фізичну і віртуальну реальності) та “тратуал” (коли в ейфорії людина втрачає зв'язок з фізичною реальністю).

Одним з перших рідкісну можливість поблукати дивовижними вимірами віртуалу дістав розумово упосліджений герой фільму «Той, що косить газони» (1992, Бретт Леонард). “Завантаживши” свій розум з комп'ютерної мережі, він помітно підвищує власний IQ (інтелектуальний потенціал) і психокінетичні здібності, а також розширює коло можливостей. І хоча такий результат мандрів у віртуалі видається доволі проблематичним, фільм став своєрідним прогнозом щодо перспектив дигітальної революції для екранної культури.

Згадаймо, люди віддавна визначали аномальні зони, через які можна входити в паралельний світ, зараховуючи до таких дзеркала, вирви тощо. У певному розумінні поява кіно в ХХ столітті переконливо довела, що екран теж може бути вікном в “інший світ” — світ тіней, де реальність є не константною, а лише мінливою модальністю. Сучасні процеси віртуалізації спростували твердження про існування “паралельного” світу лишень як певної мислеформи, що ніколи не перетинається з фізичним простором, подібно до паралельних прямих у геометрії Евкліда. Втім, “світи” (фізичний та віртуальний) перетинаються у викривленому просторі людської свідомості. Саме там відбувається спровокована екраном “фундаментальна втрата реальності” на психологічній межі пам'яті та уяви. Страх перед потужними маніпуляторськими

можливостями екрану знімається оманливою легковажністю процесу гри.

Ігровий феномен, з його багатовимірністю символічних рядів, виявляє також здатність до комунікативних впливів, до формування системи пріоритетів та морально-етичних градацій, до реконструкції минулого та варіативного моделювання майбутнього крізь призму ігрових модулів. “Рівень гри” при цьому виявляє не тільки щабель технічної та технологічної досконалості, а й міру зрілості суспільства (або навпаки — його інфантильності).

* * *

Технологічний стрибок мав обов’язково призвести до зміни світоглядних засад людства. Чи не тому в сучасних екранних творах спостерігається вагомніше прагнення замінити епістемологічні проблеми (які включають у себе інтерпретацію світу) на проблеми онтологічні, що мають стосунок до світобудови.

Тема прогнозування майбутнього постає в оздобленні спецефектів та гай-теку, від похмурих прогнозів наукової фантастики («Присмеркова зона» американця Дж. С. Кардоуна, 1989), до утопічних візій технофілів у стилі панк («Відеодром» незалежного канадського режисера Девіза Кроненберга).

Видається доцільним докладніше зупинитися на такому відверто другорядному артефакті, як «Еквілібріум» («Рівновага»), навіть ризикуючи порушити врівноваженість усієї статті, оскільки розгорнутий приклад із практики фільмування є найкращим способом проілюструвати наведені вище теоретичні засади.

«Еквілібріум» — фільм американського режисера Курта Віммера — в певному розумінні поповнив число клонів донедавна культової картини братів Вачовських «Матриця». Наступна історія порятунку світу, а точніше — залишків цивілізації в ситуації після-Третьої-світової-війни. Чорна візія майбутнього являє собою поєднання фантастичного бойовика з соціальним трилером.

Глядачеві запропоновано антиутопію врівноваженого суспільства, порядок в якому до-

сягається через тотальне придушення почуттів його громадян шляхом застосування медикаментозних засобів, у слухняних жителів мегаполісу нівелюються такі емоції, як любов, закоханість, співчуття. Будь-які прояви чуттєвості проголошено “емоційними злочинами”. Кожен обвинувачений в таких “злочиннях” підпадає під розслідування з наступною стратою через миттєву кремацію. Негайному знищенню підлягають також предмети, здатні викликати “розбалансування” почуттів. До реєстру заборонених речей щонайперше занесено книги, картини, музичні твори, а також килими, парфуми, навіть свійських тварин — усе, що може викликати живий порух душі, наповнити існування барвами емоцій. Спеціальними ін’єкціями наркотику або ж транквілізатору під назвою *прозіум* (від слова “проза”) державна машина вводить громадян у стан заціпеніння, перетворюючи їх на деталі злагодженого бездушного механізму, у роботів, нечутливих та байдужих. У такий спосіб, прикриваючись благою метою зменшення людської агресивності та уникнення четвертої світової війни, громадян Еквілібріуму просто позбавляють життя, натомість пропонуючи його ерзац — безрадісне функціонування у колі колективних, скерованих дій під постійний супровід екранних виступів Правителя. Занадто прозора символіка викликає асоціації з тоталітарним профашистським режимом: від атрибутики — варіації зображень свастики на прапорах “наці” та “поганих хлопців” у чорному, які схожі один з одним і водночас скидаються на стереотип офіцерів підрозділів “SS”, до особливостей суспільного устрою з характерним перетворенням людини на “гвинтик” або “частку орнаменту”.

Еквілібріум являє собою модель суспільства, де “масіум” переміг індивідуальність. Замість особистостей — багатоліка фаланга, над якою стоять наглядачі — елітна каста клериків, здатних передчувати і “знешкоджувати” людську емоцію вже на стадії її зародження. За призначенням вони покликані надійно захищати рештки світу від будь-яких струсів, щонайперше — афективних.

Саме до цієї верхівки механізму Влади належить герой картини — Джон Престон (фактурний красень Крістіан Бейл). Він є служителем квазірелігійного “чорного” ордену, клериком високого рангу. І він — “кращий”, тобто є справжньою супермашиною для знищення інакомислячих та “інаковідчуючих”. Сказати б радше, тих, хто взагалі здатен на почуття. Тут необхідно зазначити внутрішню суперечливість задуму та симптоматичну непослідовність у його реалізації. Очевидна недоречність полягає хоча б у такому наочному протиріччі: поза декларованою тотальною нечуливістю, персонажі стрічки постійно демонструють розгорнутий спектр “ганебних почуттів”, як-от: гординю, гнів, приховану заздрість тощо. Зрештою, «Еквілібріум» заперечує власний вихідний пацифістський засновок, пропонуючи крутий заміс провальної пропаганди з постійним докучливим відтворенням ритуалів сили, культу авторитарної особистості, описів війни та емоцій найгіршого гатунку. Погроза фізичним насиллям, військові тренування та вправи із зброєю раз-у-раз нагадують елементи обрядової, ритуальної поведінки, каральні напади, атаки з раціональним ухиленням від імовірних траєкторій польоту куль. Додавши до цього ідею караючого “Меча правосуддя”, що руйнує “задля очищення”, важко не помітити, як вимальовуються знайомі контури міфології Влади, яка живиться культом сили.

Таким чином, у ході розвитку дії деклароване в експозиції картини прагнення миру поступово перетворюється у власну протилежність, заявлена в назві рівновага виявляється нестійкою, а головний захисник стабільності — її активним руйнівником. Пружина фабули розгортається за невибагливою схемою: безжальний клерик, випадково пропустивши прийняття дози, відмовляється від наркотичної дії прозіву і відкриває, що саме в почуттях полягає сенс життя. Щоправда, у Престона відродження чуттєвої сфери відбувається досить оригінально. Задля порятунку зворушливого беззахисного песика, герой розстрілює патрульний

загін, мимоволі доводячи зв'язок сентиментальності із жорстокістю, відповідно до відомого “принципу парності емоцій” (приміром, садомазохістський комплекс, де садистичний потенціал має невід’ємним додатком мазохістські нахили). Крок за кроком клерик Престон перетворюється на завзятого борця з механізмами утиску й починає “трошити” своїх колишніх спільників обома руками, із самозреченням та застосуванням усіх тонкощів бойових мистецтв, що їх пізнав під час спецнавчання. Він виходить на контакт із підпіллям і бере участь у повстанні проти Правителя, який виявляється суцільною містифікацією — екранним образом давно померлої людини, котру експлуатують як важіль маніпуляцій масовою свідомістю, як елемент медитативного культу. Така деперсоніфікація зла не заважає нашому герою бути послідовним у досягненні вершини владної “піраміди”, яка виставляє на свій захист усе нових “чорних воїнів”. Чи слід казати, що перехід клерика в опозицію до Влади наочно маркіровано зміною чорного вбрання на біле (така прозора кодова символіка кольорів покликає унаочнити позиціонування Добра та Зла навіть для розумово відсталих)?

Просуваючись із боями, наче в полі багаторівневої комп’ютерної “стрілялки” (а видовище часом нагадує комп’ютерну розвагу, розтягнуту до формату повнометражного та широкоекранного фільму), “білий клерик” долає шлях упродовж усієї вертикалі суцільної “піраміди” — від підпілля до верхівки. На останньому рівні “три” йому доводиться зійтися у двобій з колишнім напарником — підступним “чорним клериком” (чорним душею, одягом і... кольором шкіри — по comments!). Битва сам-на-сам для негативного персонажа завершується втратою обличчя, при чому в усіх смислах: використання можливостей комп’ютерної технології забезпечує візуальний ефект “зісковування” лицевої частини голови за мить пізніше від блискавично-влучного удару меча супротивника.

Навіть із короткого переказу основних подій стає зрозумілим, що авторові вдалося

продемонструвати, як воно — створювати кіновидовище без оригінальних ідей, “насмикавши” під власний тенденційний задум запозичення з шедеврів світової літератури та кінокласики. Байдуже, що модернізована компілятивна “версія” аж ніяк не дотягує до рівня пограбованих першоджерел. «Еквілібріум» — суцільний мікс — вторинне видовище, що наслідуює водночас кілька відомих літературних та кінематографічних творів («1984» Дж. Орвелла, «451 градус за Фаренгейтом» Рея Бредбері, згадувані фільми «Матриця» й «Той, що біжить по лезу», тощо). В числі кінотекстів, які “надихали” автора «Еквілібріума», — «Метрополіс» Фріца Ланга. Саме на цю класичну картину відчуваються найпотужніші посилання у фільмі Курта Віммера. Фантастичний мегаполіс в «Еквілібріумі» відверто нагадує образ Метрополіса з його футуристичними урбаністичними пейзажами та шерегами зомбованої “робочої сили”, що її безжалісно поглинає вогненна паша ненажерливого Молоха. Щоправда, у фіналі своєї картини Фріц Ланг давав цивілізації шанс — представник олігархічної еліти, символізуючи “верхівку” суспільства, потискав руку ватажку робітників, який саме ці “робочі руки” міста й уособлював. Скріплювала їхній союз ніжна білява героїня Марі, котра втілювала Почуття. Отже, емблематично-алегоричний союз “голови” з “руками” відбувався через “серце”. Натомість ув «Еквілібріумі» цей гуманістичний засновок перекручується “з точністю до навпаки”. Під сучасною гай-теківською обгорткою, прикрашеною спецефектами, від яких часом затамовуєш подих, приховано дуже небезпечне послання, ключовими словами якого є: вбивство, ненависть, війна, насилля, руйнація, знищення.

Додаймо до цього сумну долю наступниці лангівської Марі, що сприймалася як алегорія “серця” Метрополіса. Рудоволосу красуню з Еквілібріуму, яка пробудила клерикове кохання, звати Мері (Емілі Ватсон). Її приречено до страти вогнем, і вирок приведено в дію... Клерик програв бій за жінку, хоча в змаганні за владу — не схибив. Фінальна пе-

ремога озброєної та небезпечної “надлюдини”, нехай навіть “заявленої” носієм Добра, викликає не стільки захоплення, скільки прозорі історичні алюзії та небезпідставні побоювання: чи не отримав розбалансований Еквілібріум нового тирана, здатного заради втілення своєї “прагматичної люті” радо знайти підстави для розв’язування нових війн. Фінальна посмішка на вустах цієї жорстокої та сильної особистості викликає страшні передчуття щодо нового режиму та перспектив цивілізації.

По суті, «Еквілібріум» постає естетично й етично сумнівною історією індивіда, який виокремився з “масоподібного тіла” загалу. Внаслідок численних обмежень, накладених на нього ззовні, він носить у собі потужні агресивні імпульси. Цілоком відповідно до теорії Теодора Адорно (дослідника феномену авторитарної особистості), герой досягає витиснення, знаходячи об’єкт для перенесення своєї агресії і водночас відмовляючись від будь-яких моральних заборон. Поки глядач стежить за колізіями навколо зміни життєвих орієнтирів головного персонажа, автор, наче вправний престижиджитатор, здійснює низку непомітних “підтасовок”, у результаті чого докорінно трансформується загальний сенс послання. Замість декларованого заклику до миру та злагоди, насправді у фільмі виправдовується авторитарна агресія як “розумна” альтернатива ситуації нетривкої рівноваги.

Сучасне політичне становище в світі парадоксально додає саспенсу цьому параноїдальному захопленню силою. Глядачеві доводиться самому вирішувати, чи-то у фільмі, окрім експансіоністських інтенцій, зашифровано невтішні передбачення щодо “Третьої світової”, чи-то втрата політичної стабільності в соціумі — жахливий вислід поступового “перетікання” екранної реальності в дійсність нашого буття.

Досить ретельне зосередження на цілоком пересічному фільмі зумовлено саме його ординарністю (серійністю). Відверта другорядність і вторинність артефакту не є перешкодою для залучення його в особисту “колекцію”

глядача, який перетворюється на колекціонера або любителя, різниця між ними (за формулюванням Ж. Бодріяра не видається суттєвою — “один любить речі в їх серійній послідовності, інший — у чарівно-одиничній різноманітності”). Соціальний, історичний, психологічний та інші дискурси здатні надати цій колекції вихід у широкий комплекс людських стосунків і водночас, перетворюючись на переживання часу, сама стає його замінником, радше “систематизує час у формі фіксованих елементів, що припускають зворотний рух, колекція являє собою вічне відновлення одного циклу, де людині гарантовано в будь-який момент, починаючи з будь-якого елемента і в точній певності, що до нього можна буде повернутися назад, погратися в своє народження і смерть”⁹.

У такій спосіб глядач як рівноправний учасник втягується до гри (з екранними *текстами*, із часом-простором, поняттями етики, естетики тощо), при чому в обіг залучаються інтелектуальні можливості глядача, його обізнаність (спроможність вирізняти складові інтертексту, адже без впізнання об’єктів цитування інтертекст буде сприйматися як першотекст), чуттєва сфера, здатність до миттєвого змінювання емоційних станів, навіть моторні реакції (якщо йдеться про перемикання телеканалів задля формування власної версії “екранного продукту”). Тож екранні замінники дістають усе те навантаження, яке глядачеві не вдалося вмістити в стосунки з людьми. Чому ж індивідуум настільки легко йде на регресію, зрікаючися світу, занурюючися у вимір екрану? Така пристрасть до втечі (адже поринаючи в іншо-буття, людина намагається сховатися від реального життя) є невротичним станом. Утім, саме цей межовий вимір психіки великою мірою пояснює популярність високотехнологічних кіберпросторів як найбільш досконалих декорацій ожилих міфологій — сфер компенсації та досягнення невротичної рівноваги.

Відтак, можна певною мірою говорити про поступове формування “екранних форм буття”, шляхом до яких стала постмодерна

свідомість, що зняла обмеження та умовності атмосферою тотальної гри, забезпечивши “вторинну утилізацію” буттєвих подій та сакральних актів (народження і смерті). Віртуал збагатив людство нагодою, у постійному контрольованому циклі переживати не тільки процес власного існування, а й безліч його варіативних моделей. Саме такою ціною віртуал дістав свої потужні регулятивні можливості. В ситуації, коли зникають релігійні та ідеологічні інстанції, чи не єдиним “розрадником” і водночас “маніпулятором” залишається віртуальний світ “заекрання”, пропонуючи вибір міфологій — від побутових до езотеричних, що дають глядачеві змогу загасити страх смерті.

Специфіка гри з сакральним

Як відомо, “людина — єдина істота, що живе в тіні смерті” (тобто усвідомлює її невідворотність). Трагічність та фатальність цієї проблеми була вже частково знята з появою кінематографа, який, на відміну від фотографії, не “закарбовував” миттєвості, а “муміфікував час”. Використовуючи термінологічну неоднозначність тези Бергсона про відносність “психологічного часу”, Анре Базен пише, що смерть — це лише перемога часу. Штучно закріпити тілесну видимість істоти — означає вирвати її з часового потоку, “прикріпити її до життя”¹⁰.

На доведення цієї тези А. Базен навів цікавий приклад, описавши в статті «Смерть по полудні і кожен день» фільм про кориду, що завершується смертю тореро, а втім, на початку наступного сеансу тореро, знов живий та сповнений енергії, вступає у двобій з биком, фатально наближаючися до своєї загибелі.

Смерть, яку можна зарахувати до найпопулярніших метанаративів, не залишилась поза увагою постмодерністичної гри, що яскраво продемонстровано в книжці В. Пелевіна «Чапаєв і порожнеча»¹¹.

Пелевін декларує зачарованість інстинктом смерті як найважливішим показником

сучасного стану колективного позасвідомого. Гібридні персонажі твору уособлюють різні боки російського національного архетипу: «Чапаєв — волю до смерті», яка стимулюється піднесеними поїздами. Містик Вертинський — танатоїдальний інстинкт, що активується фаталізмом, Петька — добровільну готовність померти, що провокується утопічними мріями, Петро Пустота — страх перед життям та пов'язані з ним вагання між «волею до життя» та «волею до смерті»¹².

Слід визнати, що східноєвропейська специфіка актуалізації метанаративів дещо відрізняється як від західноєвропейської, так і від американської. Тим часом, як східна Європа цікавилася переважно десакаралізуючою карнавальною деструкцією комуністичної доктрини, до числа найпопулярніших у Західній Європі слід віднести ігри з постулатами християнства, натомість для Америки більш характерними видаються прояви катастрофічної свідомості.

Проблема «катастрофізму» світовідчуття має джерела в теорії катастроф, що сформувалася ще у XIX столітті в природничих науках (геології та біології); вона представляла світову революцію як серію катастроф. У 1970 році винахід універсального математичного методу стрибкоподібних переходів (Р. Том, І. Пригожин) активізував становлення есхатологічної моделі. В цьому контексті XX ст. розглядається як доба соціальних катаклізмів, що в тій чи тій формі позначилось на кожному з «фільмів-катастроф». Від локального «катастрофізму» в картинах «Пекло в піднебесі» (1974, Джон Гіллермін), «Врятуйте боїнг», де трагедія обмежена топосом будівлі або літака, американський кінематограф зробив наприкінці століття помітний крок до тотального апокаліптичного світосприйняття («Армагедон», «День незалежності» та ін.), відпрацювавши локальні та глобальні програми порятунку людства.

Демонстрація катастроф та руйнацій користувалися попитом саме внаслідок «екстремальності гри» і водночас становила реальну небезпеку «перетікання» екранної реальності

в буття. Художні твори неодноразово ставали своєрідними «провісниками» трагедій. Так, за 14 років до катастрофи британського пасажирського судна «Титанік» у романі «Титан», було описано аналогічне зіткнення корабля з айсбергом. Називався той корабель «Титан», що дуже нагадує «Титанік», до того ж збігаються дати їхнього відплиття — один вийшов з порту назустріч загибелі 21, інший — 22 числа одного місяця — квітня...

Після 11 вересня 2001 року знавці кіно пригадували, що Голлівуд у своїх фільмах уже не раз руйнував хмарочоси («Метушливе життя» тощо), відтак, міркуючи, що ж то було — збіг або цинічне розігрування сценарію, що пройшов «апробацію» екраном. Хоч би на кому лежала відповідальність за жахливий терористичний злочин (у фільмах загроза часто пов'язується переважно з інопланетними прибульцями, мутантами, анероїдами та ін., як-от у стрічках «День незалежності», «Люди Х», «Армагедон»), однаке його наслідком стала заборона на іронію стосовно трагедій, на жорстокий показ реальних або вигаданих катастроф (*терор притинив гру*). Відтак, день падіння «веж-близнюків» сприймається сьогодні як умовна дата смерті постмодерністичного кінематографа і дає підстави говорити по кінематограф XXI століття як про КІНО ПОСТАПОКАЛІПСИЧНОЇ ДОБИ. Принаймні численні дослідники помічають зміну ігрових стратегій, а цьому великою мірою сприяв і дигітальний прорив (поширення сучасних цифрових технологій).

* * *

У російському кінематографі межі XXI ст. також зароджуються паростки нового світорозуміння всередині «стомленого» постмодерну. Зокрема, розширюється тематика соціального, в чому окремі дослідники прагнуть побачити риси постпостмодернізму. Якщо ця теза видається дещо сумнівною, то твердження, згідно з яким у Росії відроджується стратегічне значення екранного продукту, формується соцзамовлення на патріотизм, моральність, мелодраматизм і романтику, не викликає за-

перечень. У російському кінематографі протягом останніх 10 років остаточно оформився стиль “екшн”, позначений динамізмом наративу, обов’язковістю активного героя, здатного до боротьби («Зірка» Миколи Лебедева, «Війна» Олексія Балабанова). Особливість нового стилю полягає у схильності до синтезу стереотипних образів відео- та аудіокультури. Наприклад у саунд-треку до фільму («Брат 2») задіяно такі культурні явища сучасного “маскульту”, як гурти «Океан Ельзи», «Земфіра», «Чичеріна» та ін.). Телевізійний продукт ще з більшою очевидністю синтезує белетристику, музику та кіно. Можливості загальної синтезуючої стилістики продемонстрували телесеріали: «Кордон. Тайговий роман», «Бригада», «Полювання на Попелюшку», «На розі біля Патріарших», «Бідна Настя», «Моя прекрасна няня», «У світі злочинних пристрастей (слідство веде Віола Тараканова)», «Вндіна», «Небо в горошок», «Чорний ворон», «Пригоди мага» тощо. Симптоматично, що назви цих зразків “екранного продукту” часом містять відверті посилання на конкретні міфологеми, ідеологеми або казки; іноді — маніфестацію вітальної, військової або іншої сили (у чому прозоро “закодовано” певну “підказку” щодо модусу гри).

* * *

В екранному мистецтві України з часів здобуття незалежності спостерігається нестримне бажання долучитися до “відкриття реальної Історії”, що стало поштовхом до ностальгічної реставрації, яку можна вважати симптомом своєрідного неокультурного синдрому. Згадаймо цілу низку картин про протистояння УПА–НКВС, як-то «Вишневі ночі» А. Миккульського; фільми, присвячені подіям Другої світової війни в Україні («Страчені світанки» Григорія Кохана, «Останній бункер» Вадима Ілленка тощо), або такі історичні “колоси”, як «Богдан-Зиновій Хмельницький» Миколи Машенка, «Молитва за гетьмана Мазепу» Юрія Ілленка, «Мамай» Олеся Саніна. До цього ряду варто додати костюмовані телесеріали (як-от «Чорна Рада» Миколи Засєєва-Руден-

ка). Пошуки *справжності* — укоріненості буття в собі достеменно збігаються з пошуком своєрідної системи підтверджень-*алибі* (термін Жана Бодріяра). Жан Бодріяр іронічно формулює сенс цього тяжіння: “Як побудувати собі давні руїни”. Він пояснює намагання здійснити “втечу в часі” — метафоричну втечу в історичне минуле — наївним сподіванням, що версія історичного минулого є “легендою”, яка *a priori* характеризується коефіцієнтом достовірності. Втім, оскільки її специфічне переживання виявляє залежність від доби та стилю, вона сама є функцією середовища та часу. Все минуле залучається в обіг, у цикл вжитку — екрани заповнилися знаками та ідолами, які “відсилають” до чогось, не важливо, справжнього чи вигаданого¹³.

Як свідчить практика, апеляції стосуються переважно найближчого шару історії та культури. Якщо в українському кіно “вісь апеляцій” утворюють більшові точки колективного минулого, в Росії це — “соцарт” із домінуванням кодів маскульту (лозунги, популярні пісні, уривки розважальних програм, рекламних роликів, інформації тощо). Кардинально відрізняється ситуація в США, де кінотвори звертаються передусім до галасливих масмедіа, і це видається цілком закономірним для країни, де за давньою традицією саме потужні джерела інформації фабрикували множинні реальності, образи подій та їхні модифікації.

Ігри “людини телематичної”

Відтак, кінематограф, дитя індустріальної революції, вже на початку ХХІ століття звільня поступається місцем вимогам доби інформаційного буму (з передачею статусу “найголовнішого з мистецтв” телебаченню), що зумовило введення в обіг нових термінів — “людина телематична” та “людина кінематична”. Поява цих термінів є симптомом перетворення глядача на клітину “маси, що споживає”, а телебачення — на своєрідне розширення нервової системи. Розвиток телебачення значною мірою усунув неможливість системного

оволодіння значним масивом інформаційного поля. Початок принципово нового етапу відносин людини з екраном пов'язаний з поширенням ДУ (пульт дистанційного управління), який дозволив реципієнтові (“споживачеві” екранного продукту) з легкістю сноубордиста переміщуватися телеканалами, уривчасто “зчитуючи” фрагменти інформації, фільмів, музичних кліпів тощо. Така своєрідна гра дозволяла кожному глядачеві формувати власну версію екранного продукту, споживання якого змінювало й самого глядача. Так поступово в процесі гри звільняючись від ідентичності та цілісності, формувалась людина постмодернізму, наділена фрагментарною свідомістю та схильністю до миттєвих і безсистемних актуалізацій позасвідомих потягів, з невротичністю реакцій, що її пов'язуємо насамперед з апокаліптичністю онтології та антропології в ситуації “зламу століть”. Загальна стилістика сучасної культури великою мірою визначається таким поняттям, як *zipping* (хаотичні перемикання телевізійних програм за допомогою дистанційного пульта). Пов'язана з цим феноменом форма споглядання, що стала сурогатною заміною світогляду, має серйозні наслідки, найсуттєвішим з яких є втрата людиною цілісності, перетворення її на *об'єкт маніпуляцій*. Замість реальної людської дії глядачеві пропонують “інтерактив”, суть якого — втручання зовнішньої програми у внутрішній світ особистості. При цьому “гра глядача” доповнює “ігри з глядачем”, оскільки параметри медіа-“споживання” є варіативними: “споживач” може фрагментувати та знову “збирати” медіа-образ, позиціонувати його в часі (зокрема й за допомогою відео-запису) тощо. Обравши за ігрове середовище “світ подоб та симулякрів”, “людина живе позаду своєї сітківки. Зовнішній світ стає виставою в її очах”¹⁴.

Обмежуючи спілкування з реальністю опосередкованими формами — через екран, суб'єкт наражає себе на небезпеку бути перетвореним на об'єкт маніпуляцій, зомбування з боку сучасних медіа. Такою постає нова замаскована форма збереження су-

спільством свого ладу, її мета — нав'язувати уявлення про покликання стати “на службу ідеї щастя”, при чому спостерігаємо подвоєння соціальної дійсності на реальну інстанцію та її образ, що “залишає місце лише для схеми розчинення особистості в піклувально-материнському середовищі”¹⁵ знаково-ігрової системи, що збуджує почуття, мобілізує свідомість людей, запроваджуючи нову модель існування, активно пропагуючи певні уніфіковані стандарти — від поведінкових реакцій до одягу, зачісок, предметів споживання (парфуми, мило, цигарки тощо). Коли екран наділяє елементи ширвжитку статусом вищих цінностей, духовні цінності девальвуються, виконують допоміжну функцію. В такій спосіб тиражований екранний продукт сприяє утворенню в людині “протезу бажання” ідентичності внаслідок постійного витиснення особистості. Цей стан інфляції особистості визначається, за Юнгом, як *дисоціація особистості*, її ідентифікація з фальшивим “ego”, притаманним Номо персерпієнс — людині, яка сприймає¹⁶. Як результат, “Я” людини розщеплюється, змішується зі світом (у нашому випадку — зі світом фантомних образів), унаслідок чого спостерігаємо майже клінічну картину: хаотичність та безцільність мовлення у сполученні з автоматизмом перемикання каналів (“синдром психологічного автоматизму”), відчуженість мислення від свідомості (зомбованість — наче скерованість ззовні) — симптоми, що можуть розглядатися як дуже своєрідний “прояв паталогічної творчості”¹⁷.

Отже, екран не обмежується роллю “комунікативного співбесідника”, партнера, натомість часом призводить до хворобливих станів, позначених деформаціями світосприяття та моторики рухів, як-то “кліпінг” (те саме, що *zipping*), котрий виникає внаслідок зловживання ігровою стратегією, і по суті, є “діагномом”, хоча формально цілком відповідає базовим принципам постмодерністичної гри — таким, як фрагментарність, цитатність, дискретність тощо. “Кліпінг” виявляє приховані вподобання глядача: “Скажи мені,

що ти дивишся, і я скажу, хто ти є”. Зрештою, цей феномен викликає виразні асоціації з образом, яким скористалися теоретики постмодернізму Ж.Дельоз і Ф.Гваттарі на пояснення принципу *ризоми*: фуршет з тисячами тарілок, і з кожної можна покуштувати. Важливим при цьому є не смак окремої страви, а результативний осад.

Ігри з реальністю

Нестримний процес “віртуалізації” світу Жан Бодріяр описав у своїй роботі «Симулякри і симуляція» як поступове поглинання реальності гіперреальністю. Постуюючи *культуру гіперреальності*, де домінують об’єкти та дискурси, що не мають референції або основи в дійсності, автор сміливо проголошує кінець влади, історії, “реального” взагалі. В іншого теоретика, соціолога М.Постера, зіставлення феномену віртуальної реальності з ефектом “реального часу” в сфері сучасних телекомунікацій викликало сумніви щодо ексклюзивності та конвенційної очевидності “звичайних” часу, простору та ідентичності.

Симуляції набули додаткової переконливості з появою комп’ютерної техніки, здатної утворити *кіберпростір*— квазіреальний часо-просторовий континуум— віртуальний вимір, де перебуває людська свідомість під час роботи з комп’ютером.

Віртуальний світ, більш реальний за свій фізичний прототип, втягує людину цілком: суб’єкт віртуалізується— він живе у фантомному світі, а у фізичній реальності лише функціонує— народжується, помирає тощо. Проте світ симулярів уже зазіхає навіть на ці сакраментальні акти: про це свідчить демонстрація положів у режимі реального часу в Інтернеті, або в скороченій версії на ТБ, створення віртуальних родин, програм “життя” тощо.

Якщо театр зазвичай порівнюють зі збільшувальним склом нашого життя, кіно— називають його очудненим еквівалентом, то сучасний віртуальний світ (дигітограф, медіа, павутиння Інтернету тощо) поступово перетворюється на сурогатний замітник цього

життя. З іншого боку, методологічні рефлексії комунікативної культури передбачають “воскресіння” суб’єкта як неодмінного учасника гри, пропонуючи інтерактивний процес: спів-діяльність замість спів-чуття.

Виходячи з трактування постмодернізму як результату “культурного вибуху”, логічно очікувати, що відхід від його концептів, які вже спричинюють синдром втоми від надмірного вживання, може статися внаслідок наступного “вибуху”. Здається, вибуховий розвиток технологій дає підстави сподіватися на розвиток нових стратегій, легітимних для *принципово іншого* видовища. Які ж передбачення щодо перспектив подальшого розвитку процесів “віртуалізації”? Чи не чекає на нас *абсолютизація фікції* з утворенням паралельного часо-просторового континууму, до якого буде залучатися глядач в інтерактивному режимі— зі статусом співтворця й одночасно споживача артефакту, який, керуючи процесом, змінюючи за власним бажанням сценарій, стосунки, рухи героїв тощо, є водночас і суб’єктом, і об’єктом, втягнутим у віртуальний простір, де він остаточно втрачає відчуття реальності, аж до повної відмови визнати її існування.

Втім, звернення до 110-річної історії кінематографа виявляє періоди панування полярних тенденцій. Формотворчі інтенції, захоплення перетворенням фізичної реальності (чи засобами освітлення, декорування, створення атмосфери, як-от у німецькому експресіонізмі, або ж за допомогою монтажу, як у творах радянського “кіноавангарду”), межували з періодичною актуалізацією протилежної тенденції— “поверненням довіри до фізичної реальності” (італійський неореалізм). Закономірно очікувати, що перенасичення “симуляціями” різного рівня досконалості матиме своїм наслідком прагнення до нового “відкриття” реальності.

У символічному вигляді таке “відкриття” відбувається у фільмі «Шоу Трумена», коли герой робить крок за межу світу симуляцій, підіймаючися сходами до “горного” рівня, звідки керує процесом деміург-режисер. Уже

те, що сурогатний світ керовано ззовні, передбачає наявність *реального* за межами симулятивного простору. Фільм унаочнив ситуацію, в якій “програми дивляться нас”: світ навколо Трумена — змодельована реальність, де кожен мить життя за героєм стежить око телекамери і транслює його особисті проблеми в режимі нон-стоп як безперервне “ріеліті-шоу”, подіями якого керує режисер на чолі команди телевізійників. Парадокс: суб’єкт, що споживає екранний продукт, зрештою сам перетворюється на об’єкт “споживання”. Чи здужає він перервати цю замкнену гру? — ось у чому питання. Якщо з гри немає виходу, то це — несвобода, що є запереченням самому духу гри.

Дослідник ігрових концепцій Йоган Гейзінга писав: “Гра “розігрується” в певних часових і просторових рамках. Її перебіг і сенс містяться в ній самій. Гра починається і в певний момент закінчується”¹⁸.

Номо Ludens у пошуках нової цілісності

Вочевидь, втома від хаотичності, безсистемності, невротичного шизопотоку передбачає і зумовлює пошуки стратегій відновлення певної цілісності (світосприйняття, особистісного начала тощо), за умови збереження набутків попередніх “ігор”, скажімо, повноту свободи митця та глядача, їхню співтворчість як опосередкований твором комунікативний акт. Якщо постмодерністи запропонували ігрове опанування світу-хаосу шляхом гри з елементами світу-тексту, що був репрезентований мішаниною різних кодів культурного контексту, то протиставлення породжувального, конструктивного начала може вважатися перспективною стратегією — своєрідною “лінією втечі”, коли скористатися терміном, запровадженим Жілем Дельозом та Феліксом Гваттарі, на позначення процесу творчої активності *ухляння*. Термін *line of flight*, що має значення втечі або зникнення, є спорідненим з малярським терміном, що визначає точку перспективи, яка зникає (*point of flight*). Ідеться про пошуки нової цілісності, про

здатність мистецтв екрану утворювати нову синкретичну єдність з іншими пластично-візуальними формами в продукуванні нових мистецьких вартостей.

У процесі “розігрування” культури відпрацювалися і нові форми “гри”, позначені міжвидовою специфікою — гепенінг, акція, інсталяція тощо. Ці терміни модерного мистецтвознавчого словника описують модифікації інтерактивної гри з глядачем, які дещо різняться між собою мірою провокативності та цілеспрямованості. Така гра з глядачем може мати визначену ціль (акція), або брати за мету самі засоби впливу, залучення глядача в поле “гри”, перетворення його на активного учасника дії (гепенінг). Найбільш варіативні можливості творчого інтерактивного спілкування з реципієнтом надає *інсталяція*, що організує певний художній простір, відмінний від буденності. Потрапляння до цього артистичного континууму передбачає зміну психологічних станів відвідувача, котрий стає учасником, навіть частиною артефакту, співучасником невпинної гри, під час якої у синкретичному поєднанні елементів різних видів мистецтва — пластичних (скульптура, живопис), звукових (музика, тексти) та синтетичних (фрагменти театралізацій відеоряду) — виникає нова цілісність з окремих елементів екранно-позаекранного буття.

Якщо в традиційному кінотеатрі глядач змушений “марнувати” години у пасивному “споживанні” кінофільму, то музейна відео- або кіноінсталяція утворює простір для перегляду, де процес спілкування з кіно не обмежує свободу рухів і розмов.

Парадоксальним прикладом “зафільмованої інсталяції” у вітчизняному кіно став фільм «Молитва за гатьмана Мазепу» Юрія Іленка. Унікаючи рецензування цього екранного твору, зупинімося на принциповому для нас моменті: ключем до розуміння свого проекту режисер вважає репортаж із знімальною майданчика під час фільмування епізоду під умовною назвою «Ріка мертвих». Зйомка відбувалась поблизу Канева, у Козаць-

кій затоці, що вельми нагадує Крутий берег Батурина. За планом, у той час, коли вода з Канівського водосховища почне прибувати, рікою попливуть плоти з химерними композиціями, складеними зі скривавлених тіл безневинно вбитих жертв (їх зображали актори та муляжі). Приготування до зйомок відбувалися як у театрі— плоти, муляжі, грим— відтак, “шарм історії” підкріплювався одвертою театральністю (у дусі концепції “суспільства вистави”). На пагорбі зібралися мешканці трьох сіл (вони і стали глядачами-учасниками дійства). Коли пішла вода з греблі, ніхто не міг передбачити, як течія буде крутити плоти. За 10 хвилин ріка встигла протягти кавалькаду повз Кочубеїхи (Людмила Єфіменко), яка оплакувала мертвих, кожного поіменно. Це був експромт у дусі українських жалобних голосінь. Другий дубль знімався, коли вода пішла у зворотному напрямку і плоти поплили у протилежний бік. По завершенні зйомки з пагорба почувалися оплески — точнісінько, як у театрі, а один із глядачів подарував режисерові ювілейну медаль, яку колись сам одержав від музею Шевченка. Такий вчинок, на думку Юрія Ілленка, органічно впливаючись в інсталяційне дійство, ще раз підтвердив: перед нами сучасний театр абсурду.

Загалом плівки було відзнято на 80 хвилин екранного часу, і значна частина матеріалу увійшла до картини. Автор вважає, що цей, “затягнутий”, на думку критиків, “атракціон”, витворюючи страшну напружену паузу в перебігу подій, утримує композицію фільму. Тому Юрій Ілленко окремо підготував 40-хвилинний телевізійний варіант «Ріки мертвих», гадаючи, що епізод голосіння на березі українського Стіксу може існувати як самодостатній твір. Цікаво, що за задумом режисера картина-інсталяція мала стати запровадженням своєрідної філософії *неіснування*. Найважчим завданням виявилось втілення *фігур відсутності*, які невідступно переслідують суб’єкт, заважаючи йому реалізувати власну тотожність. Про таку

відсутність згадують мислителі постмодернізму— від смертного існування *ніщо* Мартіна Гайдеггера та радикальної *підсвідомості розколотого суб’єкта* Жака Лакана до сліду *іншого* Емануїла Левінаса), протиставляючи її метафізиці *присутності*, яка є традиційною для західної думки (категорія присутності онтологічно пов’язана з первісною *істиною*, отже, з новітньою концепцією Бога як джерела Істини). З огляду на це симптоматичною видається і авторська позиція, що програмно передбачала уникнення будь-якої твердої концепції у трактуванні образу Івана Мазепи, тимчасом як існують принаймні чотири класичні тлумачення постаті відомого історичного персонажа. Перше тлумачення— імперське, за яким Мазепа виступає зрадником. Друге— європейське, відповідно до якого Мазепа— борець за незалежність своєї країни. Саме так інтерпретовано Мазепу в творах Байрона та Вольтера, в живописних полотнах французького романтика Ежена Делакруа, в музиці. Третя версія— “апокрифічна”, за якою Мазепа, наче Донжуан, постає гіперромантичною фігурою, тотожної якій не знайти в усій Європі. Четверта версія перетворює Мазепу в своєрідну ікону на націоналістичному підмурку, замовчуючи моменти, що суперечать усталеному канону. Як пластичний еквівалент множинності версій образу гетьмана, у фільмі його створюють три актори різного віку, а ще— муляжі, картини, машкари... Зважаючи на те, що жодне трактування образу Мазепи не є вичерпним, Юрій Ілленко замислив спровокувати суперечку, дискусію, аби через скандал навколо фільму актуалізувати у глядачів спробу самоідентифікації. Така собі жорстка тотальна гра, що її правила для багатьох залишилися, на жаль, незрозумілими.

* * *

До мультимедійних інсталяцій, що *органічно* поєднують у собі вічне Мистецтво та новітні технології, пропагуючи досить радикальну інтеграцію (або симбіоз) різних мистецтв

і технологій звуко-ритмічно-пластичного ряду, слід віднести арт-хаусний проект «Жорна часу»* художника Віктора Сидоренка. Початковий задум (три фрески розміром 5 метрів на 2 метри, поєднані спільними алюзіями до «Тайної вечери»), згодом розгорнувся в інсталяцію із залученням фотознімків, кіноролика, тривимірних “скульптурних” форм. Утім, об’єкт цитування збережено...

У просторі мультимедійної візуально-акустичної, динамічної системи задіяно на перший погляд досить різноманітні об’єкти: фреску, її статичний дублікат (віддзеркалення на поверхні напівзатемненого скла, розташованого перед картиною), рухомий двійник фрески, зафільмований на кіноплівку (фільм як іноформа збереження, приборкання часу), анонімні фотографії (зліпки окремих миттєвостей), дивовижні механічні прилади, про призначення яких можна тільки здогадуватися (маятники, хронометри), що заворожили художника своєю пластикою, та скульптурний об’єкт — конусоподібний “кристал”. Саме цей дивовижний конус (створений за вітчизняною технологією люмінофор) більшість дослідників схильні вважати композиційною кульмінацією проекту. Опромінений ультрафіолетом, він, концентруючи світло, притягував погляди глядачів чистотою форм, інтригував шлейфом містичних асоціацій з магічним яснобаченням, зі світлом Фаворським, вабив образом вічності, римуючися з купками на порох “перемеленого” часу.

* Гра починається з назви. Чому “жорна”? Чи не тому, що час (від індоєвропейського *vertmen* — вертіти-крутити) — категорія, семантично пов’язана з циклічним часом аграрного культу. Прихід християнства розімкнув міфологічний кругообіг, позначивши умовну “нульову” точку цієї релятивістської системи (хоча радикальні філософські теорії ХХ ст. поставили під сумнів односпрямованість вектора Часу, незворотність цієї “четвертої координати”), проте неоміфологічна свідомість ХХІ ст., схоже, знов актуалізує циклічну модель, наситивши її новими змістами.

У фільмі** наче “оживає” мізансцена картини, її персонажами виступають тринадцятеро молодиків, максимально позбавлені індивідуальних рис. Їхні голови поголено, торси оголено, а кальсони армійського зразку лише поглиблюють уніфікованість цих персонажів. Сидячи за загальним столом, ці “апостоли нового часу” невпинно обертають свої жорна, відчужено дивлячись удалину, через що прочитується символ самотності у світі, який стає чимраз більш механізованим і знесобленим.

Сутність авторської концепції звучить таким чином: “Кожен меле своє, але всі ми робимо одне й те саме. Ми самотні та байдужі один до одного, маємо співіснувати разом, але окремо — друзі, вороги, зрадники та зражені”... Саме загальна концепція проекту стала поштовхом до цитування «Тайної Вечери».

Неодноразово інтерпретований євангелічний мотив набув нового звучання у сучасній версії, де увагу зацентовано не стільки на красі людського тіла (як то було характерно для доби Відродження, що поставила людину в центр макрокосму), скільки на його незахищеності, не стільки на гармонії тілесного і духовного, скільки на домінуванні іманентного над трансцендентним, “горизонталі” над “вертикаллю”. Художник немовби відтворює світовідчуття людини, яка вийшла з тоталітарного суспільства, де надовго було втрачено сутнісну вісь світу, що передбачає два кути зору (знизу догори — погляд людини, звернуто додолу — погляд Бога).

Розмірено обертаються важкі жорна, перемелюючи метафізичне *дещо*, на купку порохи — *ніщо*. Цей нескінченний колообіг втягує людину в знесилювальний рух по колу...

Експозиція розгорнулася на двох поверхах. Дворівневий принцип оволодіння простором — не є випадковим: він дозволив організувати драматургію цього філософськи-концептуаль-

** Автор фільму — Віктор Сидоренко, оператор Сергій Михальчук, режисер монтажу — Олесь Санін, композитор — Алла Загайкевич.

ного перформансу, поступово втягуючи відвідувача в інтерактивне поле гри, наслідком якої ставали роздуми світоглядного штибу, проникнення глядача в глибину авторського задуму, осягнення його цілісності.

Спочатку розрізнені враження від неочікуваного поєднання площинних та об’ємних об’єктів, пластичних та акустичних образів, світлових та оптичних ефектів оприявнюють органічно-смыслову єдність поступово, можна сказати “рівнями”. На першому рівні — виразні фотографії, що нагадують розкадрування фільму і водночас — фрагменти фрески, яку в повному обсязі можна побачити лише на другому рівні. А між цими умовними ступіннями осягнення розміщено сходи, увінчані білим екраном, на якому в режимі non-stop демонструється фільм (плівка закріплена, і це своєрідне “кільце Мьобіуса” зачаровує магією нескінченності). Піднявшись мармуровими сходами, глядач наближається до серця експозиції — тут, у напівтемряві, блакитне сяйво витворює своєрідний ореол навколо “скульптурного” об’єкта — конуса, за конусом розміщується скляний екран за яким — фреска. Глядача вабить простір між фрескою та склом; потрапивши туди, він опиняється в інтерактивній зоні, де чотири вимірність часо-просторового континууму доповнюється п’ятим виміром “погляду” картини на саму себе. При цьому дзеркальна поверхня напівпрозорого скла віддзеркалює глядача як одного з учасників Вечері. Міфологічні мотиви “люстра” (вікна “задзеркалля”) поступаються місцем метафізичному подвоєнню світу: людина бачить власну подобу у такому незвичному оточенні. Цей оптичний фантазм наділяє зовнішній буденний погляд сакральністю внутрішнього духовного зору і стає драматургічною кульмінацією перформансу, а глядач — його *активним учасником*. У такий оригінальний спосіб утілено вічний людський потяг до розкриття в собі образу Божого. Якщо сенс життя людини міститься в пошуку самої себе, то це й означає знаходження певної *причетності* в глибині свого єства.

Таке поліфонічне, багатовимірне втілення знайшла у проекті притчова оповідь про сенс життя. Це — неагресивна “гра”, до якої ніби залучився глядач: шукаючи семантичну єдність побаченого, він мав поступово усвідомити сукупність окремих фрагментів як художню цілісність, смыслову довершеність. Глядач мусив здійснити майже містичний шлях *сходження* від ознайомлення з окремими фрагментами до усвідомлення цілісності; від технологій, що не так давно здобули статус мистецтва (фотографія, кіно, відео), до піднесеної довершеності візуально-пластичних форм; від сприйняття реальності через статичні уривки “документальних” світлин та цілком “достовірне” рухоме екранне зображення до інтерактивної взаємодії з відвертим фантазмом, симулякром — віддзеркаленням власної постаті, як частині групової композиції «Вечері», в затемненому напівпрозорому склі. Що це — оптична мара чи філософський концепт сенсу життя, позиціонування людини в світі, навіть у Всесвіті? Хто ми Тут і Тепер, що єднає нас із Вічністю? Відповідь на ці питання кожен обирає сам. Один згадає про купку порошку, інший — про згусток світла, що здатен розвіяти темряву променем надії.

Наведені розгорнуті приклади застосування окремих новітніх ігрових стратегій у сфері екранної культури свідчать, що кінознавча наука ще повною мірою не проаналізувала гібридні, мутантні жанрові новоутворення, які виникають унаслідок окреслених *розмикань тексту*. Завдання щодо випрацювання та систематизації розгорнутої типології “ігрових стратегій” у сфері екранної культури ускладнюється рухомістю та “фривольністю” сучасного культурного процесу, адже в ході його розвитку реалізуються дедалі нові принципи організації твору, зорієнтовані на руйнацію ієрархічності знакового утворення. Застосований у представлених розвідках принцип мозаїчного підходу дає лише певне наближення до багатовимірної проблеми вивчення стратегій гри в просторі сучасної екранної культури. Утім, запроваджене дослідження дозволяє зробити деякі висновки, зокрема: про уріз-

номанітнення застосувань ігрового чинника в процесі розвитку культури, про необхідність періодично оновлювати стратегії гри задля уникнення синдрому “соціальної втоми”, про виниклу наразі актуальність активних пошуків відходу від концептів “стомленого постмодернізму” та пов’язане з цими пошуками прогнозування щодо перспективності стратегій творення нової цілісності на основі

плюралістичного поєднання “першоелементів” (у їхній первісній недиференційованості) різних видів культурної творчості— цілісності, що передбачає наявність специфічної сутності, тобто художнього світобачення, якому притаманна етико-естетична концепція людини, співвіднесена з типом культури та широким полем мистецького контексту.

- 1 *Гейзінга Й.* Homo Ludens/Пер. з англ. О. Мокровольського.– К.: Основи, 1994.– С.5.
- 2 Там само.– С.218.
- 3 Там само.– С.229.
- 4 *Халитов В.* Постмодернизм в системе мировой культуры//Иностранная литература.– 1994.– №11.– С.235–240.
- 5 *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция//Философия эпохи постмодернизма.– Минск.: Краско-принт, 1996.– С.115.
- 6 Докладніше див.: *Зубавіна І.* Що це було? («Мазепа»: спроба діагнозу)//KINO-KOLO.– 2002.– №13.– С.39–42.
- 7 *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция...– С.39.
- 8 *Болтер Д.* Человек Тюрнга.– М., 1984– С.99.
- 9 *Бодрийяр Ж.* Система вещей.– М.: Рудомино, 2001.– С.107.
- 10 *Базен А.* Онтология фоторграфического образа//Что такое кино?– М.: Искусство, 1972.– С.40.
- 11 *Пелевин В.* Чапаев и Пустота//Знамя.– 1996.– №4.– С.27–121; №5.– С.23–114.
- 12 Див.: *Скоропанова И. С.* Русская постмодернистическая литература.– М., 2002.– С.264.
- 13 Див.: *Бодрийяр Ж.* Система вещей.– С.86.
- 14 *Жижек Славой.* То, что вы всегда хотели знать о Лакане, но боялись спросить у Хичкока.– М.: Логос, 2004.– С.143.
- 15 *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция...– С.145.
- 16 *Чміль Г.* Екранна культура: плюральність проявів.– Харків, 2003.– С.109.
- 17 *Рыбальский М. И.* Бред: Систематика, семиотика, нозологическая принадлежность бредовых, навязчивых, сверхценных идей.– М., 1993.
- 18 *Гейзінга Й.*– Homo Ludens...– С.16.