

Нові екранні технології: специфіка комунікативної дії. Віртуалізація світу як стратегія “нуль-дистанції”

ІРИНА ЗУБАВІНА

Якщо визнати кіномистецтво специфічним мистецтвом ХХ ст., то на початку ХХІ століття на специфіку духовних спрямувань суспільства впливають, щонайперше, телебачення, відео, Інтернет, нові медіа (електронні, цифрові технології), які не виробили ще власної образної системи і користуються набутком, успадкованим від мистецтва кіно. Втім, розвиток екранних технологій актуалізує поняття віртуальної реальності. Що ж це за феномен — віртуал? За визначенням фахівця з віртуальної психології Миколи Носова, віртуал є психічним феноменом, близьким до уяви. Для віртуалу характерно, що людина переживає його не як породження власного розуму, а як реальність. Дослідник визначає такі якості віртуалу: спонтанність, фрагментарність, об'єктивованість, перетвореність статусу тілесності, свідомості, особистості та волі, а ще — здатність до формування гратуалу — “віртуальної реальності більш високого рівня, ніж константна реальність”¹. Феномен перебування у віртуалі (навіть у гратуалі) вочевидь демонструють герої таких кінотворів, як «Той, що косить газони», «Розплющ очі» та ін.

Шанувальники та адепти віртуальних світів “втягуються” у сферу, де відбувається “дискредитація” тексту, продукування візуальних

смислів, і де реципієнт дістає змогу потрапити до гратуальної зони підвищеного задоволення. Там бажання здійснюються без вольових зусиль, наче самі собою. Існування у гратуалах пов'язане з ефектами на кшталт наркотичного чи алкогольного кайфу/драйву, звикання до якого перетворює реальне життя на сіру й невиразну буденність. Натомість яскраві образи віртуального простору, які є варіацією, сурогатом емпіричного світу, стають його суб'єктивною версією.

Така модель цілком відповідає сучасним уявленням про функціонування сфери художніх образів як світу симулякрів — фантазмів свідомості, уявностей. Цю ідею найбільш авторитетно розробив Жан Бодріяр. Він визначав симулякр як порожню форму, що постійно скидається на щось інше². Вся культура, зрештою, симулятивна. Вона репрезентує систему суб'єктивних уявлень на кшталт платонівських ейдосів, які не мають референтного кола в реальності.

Твердження, згідно з яким людина живе не в реальності, а в культурі, передбачає чи не в першу чергу, культуру екранну, що по суті — річ знакова.

Сьогодні екранний продукт на потребу глядацького загалу становлять мейнстрім, “ра-

дикальне” кіно (авторське, аванґард, андеґраунд, альтернативне) та віртуальні практики мас-культу, мас-медіа. З іншого боку маємо “персональні” пропозиції NET. Час загострює питання: Мистецтво *або/та* Технологія.

Мистецьке осмислення будь-якої драматичної колізії (*defenium*, тобто за визначенням) окреслене функцією емоційного впливу і відсилає нас до аристотелівського поняття катарсису як вирішення конфлікту шляхом очищення. На цьому фундаментальному принципі у ХХ столітті Джозеф Броєр та Зигмунд Фройд побудували метод психотерапії— “лікування розмовою”. Аналогічні технології ХХІ століття пропагують замість вербальної дескрипції аудіовізуальний ерзац.

Таке моделювання психологічних станів з метою катарсичного вирішення впритул підходить до проблеми *дистанціювання*. Спробу проаналізувати вплив *дистанції* (звісно, психологічної) на глядача ще у 1976 році зробив Т. Шефф (професор соціології Каліфорнійського університету в Санта-Барбарі). Він розглядав дистанцію щодо відчуттів континуально (за аналогією до драматургійної критики): “З одного боку— недостатньо дистанційовані драми пробуджують глибокі переживання глядачів, коли глядач втягнутий в драматичну дію аж до тої міри, що йому видається, ніби все це трапляється з ним”³. (Як приклад переляку, котрий важко вгамувати, дослідник наводить враження від фільму «Щелепи»).

На іншому полюсі — надмірне дистанціювання, що не викликає в глядача жодних переживань. Ідеальною для адекватного сприйняття художнього твору автор вважає “естетичну дистанцію”, коли глядачі відчувають емоції, але не поглинені ними.

Ці три різновиди дистанціювання у драмі Т. Шефф співвідносить з теорією пригнічення: “Надмірне дистанціювання збігається з пригніченням, недостатнє дистанціювання — з поверненням пригніченої емоції. У випадку недостатньої дистанції драми глядачі отожднюють себе з персонажем аж до такої міри, що більшість із них знову відчувають непо-

гамовані переживання з власного життя... Переживання вдруге видозмінюється механізмами пригнічення, однак емоційна сутність залишається достеменно тією ж”⁴. Обидва випадки є занадто гнітючими, щоб допустити розрядку. Розв’язку для парадокса пригнічення, за Т. Шеффом, пропонує категорія естетичної дистанції (коли глядачеві вдається водночас бути учасником і спостерігачем власного переживання, тобто вільно виходити та виходити зі стану емоційного захоплення). Теорія Т. Шеффа відкриває також нові можливості в дослідженні психологічних функцій аудіовізуального твору під час колективних переглядів, що викликають наочні асоціації з ритуалом, а своєрідне “післяритуальне” відчуття солідарності дає підстави досліджувати дуже важливий резонанс між індивідуальними (сенсорними) та колективними (ідеологічними) аспектами сприйняття цього дійства.

Аналізуючи динаміку розвитку аудіовізуального видовища у термінах “недостанціювання” і “передистанціювання”, помічаємо виразну тенденцію до усунення *дистанції* внаслідок впливу на психіку глядача. Відбувається поступове “втягування” у *віртуал* глядача-користувача-реципієнта, де він перетворюється зі споглядача на повноправного учасника дії, тобто опиняється в ситуації “нуль-дистанції”. Тенденція до “обнулення” фізичної дистанції розвивалась паралельно з технічним удосконаленням модифікації екрана: кіноекран, екран телевізора, відео, монітор комп’ютера. Виникнення нових, технологій передбачає поступове зменшення суто фізичної відстані від глядача. Наступним кроком у загрозливому наближенні екрана до особи має стати їхнє “злиття”, коли проєкції будуть спрямовані безпосередньо на свідомість реципієнта та сферу його поза-свідомого. За свідченням психологів (Джеррі Г. Голдштейн), у подібних випадках спростування психологічної дистанції насамперед слушно аналізувати “катарсис агресії”. Схожих висновків доходять і практики: знаний американський мультмедіа-художник Тоні Ослер взагалі добачає прямий зв’язок між

відео й іншими медіа та насильством, патологічною фрагментацією пам'яті, розщепленням свідомості, епідеміями масової істерії тощо. Відповідні зміни у соціальній, художній, віртуальній поведінці людей, певно, є наслідком системного розвитку мас-медійного простору, розширення кола його впливів.

Такі парадигмальні зміни свідомості передбачають нове розуміння часу, простору, буття.

Кажучи про те, що екран сьогодня перетворився на нашу реальність, ми маємо на увазі вже не колишню “другу реальність”, а реальність іншу. Психоделічні віртуальні простори “втягнули” у себе вже значну кількість жертв. Серед них є індивіди, що більше не купують костюмів, обмежуючись домашнім халатом; адже вони не виходять з дому: працюють, розважаються, здійснюють зв'язок зі світом через Інтернет. На їхнє позначення нещодавно виник навіть термін — ІНТЕР-РАБИ (тобто невольники). Втім, виросла і нова генерація, вихована на екранній культурі (за аналогією до “тінейджерів” їх називають “скрїнейджерями”). Це покоління вільно адаптувалось до “шизофренічної” ситуації співіснування двох “паралельних” реальностей. Щоб захиститися від гіперреалізму звуко-пластичного ряду, вони виробили своєрідні засоби “екологічного захисту” (серед основних заходів з опору “естетичним гіперемоціям” — збільшення моторики, тобто рухів, а також сміх). Можна констатувати, що віртуал став певною мірою альтернативним щодо емпірики людського буття.

Цей феномен уже потрапив у поле активного дослідження. Автор статті «Альтернатива з сьогодення» Сергій Хоружий вважає, що проблему цієї альтернативи “можуть виразити дві формули: *антропологічна криза та антропологічний поворот*”⁵. Причому криза полягає в руйнації та відкиданні старої моделі людини, а поворот — у тому, що вирішальним фактором у динаміці сучасного світу стають зміни, які відбуваються з людиною (антропологічна динаміка замість соціальної або історичної!). Антропоцентрична модель із людиною в центрі передбачає переведення всіх

типових сюжетів (ідейних, політичних, виробничих) в особистісний план — індивідуальний дискурс. Вислів “Від соціалізації приватного до приватизації соціального” фіксує сутність кризи ідентичності; автор згаданої розвідки сприймає таку адаптацію особистістю різних модусів буття як “прояв гібридних стратегій, де лише імітуються окремі риси Духовної практики. <...> Православна свідомість поєднує з такими явищами поняття принадності і безблагодатності”⁶. Отже, людина зазирнула у безодню. Не те щоб у безодню інферальну, а в таку собі психоделічну — в метапростір, на параметри якого здатний впливати користувач-реципієнт-глядач. В інтерактивному режимі він може не тільки деформувати часо-просторові координати, а й задавати етико-естетичні детермінанти “окремо взятого” віртуального світу, “знімаючи”, скажімо, моральну заборону вбивства (згадаймо, наприклад, дитячу гру “комп'ютерні стрілялки”) тощо. “Павутиння” Інтернету перенасичене пропозиціями порносайтів, що пропагують підміну любові проблемами хтивого тіла, яке не осяяне духом. Отже, порожнечу заповнює культ сексу, агресії, жорстокості. У мас-медіа, кіно- та відео-“ширивжитку”, на жаль, спостерігаються відповідні тенденції. Популярним стало акцентування уваги на переживаннях, що спричинені спостереженням за страхами, стражданням, насильством або ж за такими сакральними актами, як смерть, оргазм (“маленька смерть”), народження (згадаймо породілля котра погодилася на оприлюднення через Інтернет перебігу її власних пологів у реальному часі!). Щоправда, інтерпретація таких текстів-NET, хоч і базується на архетипових знаках буття, залежить від національних особливостей матриці свідомості. Технологія зробила крок уперед, уможливаючи роботу в інтерактивному режимі також з ігровими картинками (глядач може за власним бажанням впливати на фабульні перипетії, ідентифікуючи себе з тим чи тим персонажем).

“Погляд у світ крізь приватну ситуацію героя (героїні) наступним кроком має зовсім

інший принцип альтернативності— віртуальне усамітнення. Відлюдництво як альтернативний спосіб існування робить центральним індивідуальний дискурс глядача (користувача, реципієнта), актуалізуючи в ньому відповідно дискурси соціального плану. Таку соціалізацію — гармонізацію приватного виміру особистості з усіма вимірами людського буття — пропонується сприймати як синергію, на досягненні котрої базуються *Духовні Практики*⁷.

Викладене дає підстави для формулювання певних висновків:

1. На тлі загального процесу міжвидової інтеграції у сфері мистецтв спостерігається розширення сфери впливу медіа-мистецтв, що передбачають паритетне співіснування традиційного кіномистецтва та новітніх технологій.

2. Технічні вдосконалення не тільки забезпечують гіперреалістичність віртуальної

реальності, а й передбачають інтерактивний режим для реципієнта, надаючи йому змогу продукувати власні версії “Я-світу” та “Я-тексту”.

3. Людська психіка не встигає адаптуватися до технічно-технологічних новинок, отже ризикує бути “втягнутою” у метапростір— віртуал.

4. Занурення у віртуал приховує в собі небезпеку втрати “естетичної” дистанції, що має своїм наслідком пригнічені, депресивні стани.

5. Віртуал— альтернативний всесвіт із власними умовними часо-просторовими координатами— світ досить небезпечний, адже його відкриття вже відбулося, а своєрідна космогонія ще перебуває у стадії творення. На часи постає актуалізація креативних вимірів нових технологій з метою введення їхніх можливостей у поле сакрального, трансцендентального, вічного.

¹ Носов Н. А. *Виртуальная психология*.— М.: Аграф, 2000.— С. 34.

² Див.: *Гафарджа А. Ж. Бодрийяр//Современная западная философия: Словарь*.— М., 1991.— С. 45.

³ *Шефф Томас Дж. Дистанціювання емоцій в ритуалі/Студії з інтегральної культурології: Народознавчі Зошити (Двомісячник Інституту народознавства Національної академії наук України. Спеціальний випуск № 1)*.— Львів, 1996.— С. 116.

⁴ Там само.— С. 116.

⁵ *Хоружий С. Альтернатива из сего дня//Искусство кино*.— 2001.— № 8.— С. 48.

⁶ Там само.— С. 50.

⁷ Там само.— С. 51.