

ФІЛОСОФСЬКИЙ ДИСКУРС КІНОЕКРАННОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Анотація. Аналізується філософське осмислення кіноекранної реальності як явища сучасної культури. Життя людини сьогодення просмекнуто екранами: вони інформують, виховують, розважають, нав'язують – власне формують сучасне культурне поле, перетворене на екран. Хоча сам екран не дає змістовної характеристики культури, не є її підставою, бо сам екран позбавив людину “вертикалі” трансцендентного, сакрального і метафізичного. Завдяки філософській рефлексії, “вертовському кінооку” людина наділена здатністю “бачити” світ усередині власної свідомості та досліджувати його як своєрідну модель.

Ключові слова: мистецтво кіно, кінописьмо, реальність, екранна реальність, віртуальна реальність.

Аннотация. Анализируется философское осмысление киноэкранной реальности как явления современной культуры. Жизнь современного человека кодирована экранами: они информируют, воспитывают, развлекают, навязывают – собственно формируют современное культурное пространство, превращенное в экран. Хотя сам экран не дает содержательной характеристики культуры, не является ее основанием, ибо сам экран лишил человека “вертикали” трансцендентного, сакрального и метафизического. Благодаря философским рефлексиям, “вертовскому киноглазу” человек наделяется способ-

Актуальність. Попри численні наукові праці про кіно та екранну реальність концептуалізація екранних мистецтв у межах філософії культури буде внеском у розгляд доміант смисложиттєвих рефлексій цивілізаційного процесу. Феномен екранних мистецтв поширений у різноманітних дискурсах, що проблематизують його концептуалізацію. Філософ усвідомлює відносність свого дискурсу і тому відкритий для комунікацій у взаємодії з іншими дискурсами, що, власне, і здійснюється в цій статті. Пошук філософського смислу в кіномистецтві здійснюється за тією самою логікою, що висловив і Жиль Дельоз: “Оскільки філософія після своєї смерті розлита по усьому простору культури, то чому б її не знайти в кіно?” [1]. Намагаючись через кінообрази вибудувати теоретичний концепт, визначити загальні підстави фільмування як поєднання кінописьма і філософських рефлексій щодо фільму, ми досліджуємо, як кінематограф впливає на світоглядну і життєву позицію людини, оскільки постачає “зразки” через кінообрази та їхнє екранне життя.

Метою статті є дослідження феномену кіно в полі філософії культури, яке збільшує можливос-

ністю “видеть” мир внутрішнього свідомості і досліджувати його в якості своеобразної моделі.

Ключевые слова: киноискусство, кинописьмо, реальность, экранная реальность, виртуальная реальность.

Summary. The philosophic comprehension of visual arts as cultural phenomena is analyzed on the principle of historic and logic unity, which allows to reproduce the visual arts both from the view of their actual state and proper theoretic interpretations in a following sequence: from the basics, which are forming the rationality through searching for the sense and retrieval of the most relevant for artistic synthesis for portrayal of the man, to the search of visual (screen) forms as an ascent from the new to the newest while each step becomes the ascent and barrier for the next one, trying to deprive and whip off the numb constituents of the precedent achievements. The attempt of the comprehension of the cultural experience between the ideal codes and their philosophic interpretation, the construction of subjectivity is carried out on the principles of Michel Foucault's theoretic thesis of, whose response on the existentialism, meanwhile the exploration of the cognitive process enforces the issue of topos culture between the empiric presentations and scientific theories, a play, the individual is being engaged in nowadays.

Key words: cinematographic art, visual arts, screen-art, screen-reality.

ті глибокого осмислення реальності за допомогою виразних засобів, відкривачем і носієм яких є кінематограф. Відтворена кінематографічними засобами екранна реальність впливає на глядача, його світогляд, життєдіяльність. Нарощування технічних засобів передавання візуальної інформації, формування екранного типу культури дозволяють відкривати нові культурні світи. Сьогодні можна діагностувати протиріччя між періодами появи ілюзій, який намагався відображати реальність, і сучасним кіно, яке конструює її, кодуючи глядача на певний тип сприйняття, задаючи йому ціннісні орієнтири, занурюючи в таку культурну реальність, де панують ілюзії, міфи, ідеологеми, що впливають на життєвий світ. Питання у тому, як далеко можуть зайти означені процеси у впливах на людину, її ціннісний світ і що власне стане для людини “овнутрішненою” реальністю. Як тільки щось означають як реальне, приписуючи йому статус реального, постає питання про реальність. Ми самовпевнено покладаємо, що на всьому, що існує, повинна залишити відбитки реальність і беремось її дешифрувати, але це лише сліди реального [8, 114–125]. За увагою іспанського

філософа Х. Ортега-і-Гассета, “те, що ми зазвичай називаємо реальністю, або «зовнішнім» світом, — не є ще первинною й вільною від будь-якої людської інтерпретації реальністю, але це те, у що ми віримо твердо й непохитно, як у реальне буття. Усе те, що в цьому реальному світі ми знаходимо сумнівним або недостатньо повним, змушує нас відтворювати ідеї про нього. Ці ідеї формують «внутрішні світи», у яких ми живемо, усвідомлюючи, що вони — наш винахід” [9, 432].

Російський філософ С. Л. Франк констатував свого часу, що об’єктивна реальність не тотожна “справжній”, бо справжньою є реальність внутрішнього світу людини, так звана первинна реальність [11, 231–232]. Ідеться про множинність світів (реальностей. — Г. Ч.), створених людиною: “підсвіти” (В. Джеймсон), “симулякри” (Ж. Бодріяр), “простір гри” (Й. Гейзінга, Е. Фінк) тощо. Українська дослідниця В. Корабльова запропонувала позначити творені людиною реальності як “віртуальні”, наголошуючи, що використовує поняття “віртуальна реальність” щодо суспільства та інших антропогенних реальностей як *метафору*, дистанціюючись від предметної реальності й імплікацій, передбачених наявним дискурсом (кіберпростір, мережева спільнота тощо). Саму людину Корабльова означає як *віртуальний креатор*, сутнісною ознакою якого є здатність (і потреба) вибудовування власних реальностей, що в межах цього підходу позначаються як віртуальні [6, 123]. Мова не про новий тип людини, продукований інформаційною культурою. Ідеться про віртуальність як одвічно наріжну характеристику людини, що здатна вибудовувати всередині природного світу своє штучне середовище (М. Шелер) як власну даність, протилежну природній, як симульований простір нематеріальних об’єктів, як те, що буде початковою даністю для наступних поколінь [6].

У цьому зв’язку, кіно як особлива техніка, за висловом В. Скуратівського, з’явилося у людській культурі, серед іншого, саме з метою зовнішньої проекції такої “суб’єктивної” внутрішньої даності — у всіх її режимах, вимірах, станах, — постало як спроба семіотичного “озовнішнення” внутрішнього знакового процесу” [10, 52–53]. А сам процес повсякденного людського пізнання А. Бергсон визначив як “кінематографічний” і протиставив його внутрішній інтуїції. У праці “Творча еволюція” А. Бергсон запитує, яким чином ми пізнаємо ту реаль-

ність, яка постійно розвивається, як можливе таке знання і зазначає: “Механізм нашого повсякденного пізнання має кінематографічний характер”. Це пов’язане з тим, що світ кіно надзвичайно близький баченому довкола й навіть ілюзії реальності (перша назва “ілюзіон”) — його іманентна особливість. Окрім того, більшість суто кінематографічних засобів недостатньо осмислені у філософії як засоби, які дозволяють по-новому проінтерпретувати сталі поняття і проілюструвати ідеї, що стали вже класичними.

Сучасна філософія кіно подає реальність через політику образу і навіть “капітуляція реальності” перетворилась на гіперреальність як її самоподвоєння і надлишковість [1] і є виходом у віртуальність (також своєрідну екранну технологію). Структуралізм наголошує, що не існує єдиного режиму читання літературних текстів, у випадку ж з кіно, яке багатозначне за своєю природою, не може бути єдиного, за визначенням, тлумачення екранного дійства. У постструктуралістській філософії кінематограф розглядається як надлишок реального, коли все пов’язано з усім і відсилає до всього внаслідок іманентності. Таким чином, реальність не так відображається, як реконструюється, змінюється чи дається кінематографічними образами.

Як поліморфне утворення феномен екранних мистецтв набуває духовних, технічних, психологічних конотацій, формуючи і трансформуючи комунікативні смисли як культурні, пропагуючи задані культурні цінності та відтворюючи певні культурні коди, хоча, за своєю природою, як вид мистецтва воно антикомунікативне і схильне існувати в полі невисловлених смислів, поза інформаційними потоками. Кіно акумулювало арсенал засобів для того, щоб реальність була проінтерпретована за бажанням постановників і зрежисована “на замовлення”. До таких засобів можна віднести використання певної плівки, зорові та звукові спецефекти, колір, музику, використання специфічної кіномови. Це призводить до визначення вектора інтерпретацій “розумного ока” глядача.

Кіно володіє такими засобами, що може задавати нові образи пізнання і реальності, що свідчить на користь взаємопов’язаності філософського дискурсу і дискурсу кіно. Відбувається, за висловом Гегеля, “обернення свідомості”: те, що розглядалося як реальність, виявляється лише знанням, а те, що виникло як знання, виявляється реальністю. Уява стає

самостійним видом пізнавальної діяльності “Людини Телематичної” (Ж. Бодріяр) як людського типу в культурі. Багато в чому саме завдяки екранним технологіям і екранним мистецтвам виникли смисложиттєві образи у філософії: образ школи Башляра, “кінця книги” Ж. Дерріди, “присмерку Гутенбергової галактики” М. Маклюєна, “уявні спільноти” в роздумах про витoki і розповсюдження націоналізму Б. Андерсона. Постає питання, як власне комунікація засобами зображення стала головним елементом сучасної культури і що саме зробило межу між словом і образом настільки рухомою і крихкою, що інтерпретація “кіношних” образів можлива як гра смислами.

За цією проблемою тягнеться онтологічний шлейф (“реальність і фікція” у Пірса), реалізм пропрацьовувався в рамках позитивізму, включав у себе не тільки дійсність, а й проєктивність. За своєю інформативністю візуальні образи мають важливе проєктивне значення. Кіно не лише увійшло в наше життя як масовий вид мистецтва, а і впливає на вибір людини, проєкти її життя (часто й визначає їх). Особа сприймає фільм через призму пережитого нею досвіду. Найкращі режисери засобами кіно виконують складну філософську роботу, бо, як і письменники, є “клініцистами цивілізації” [3]. Адже сучасне кіно володіє таким досвідом віртуалізації світу, який раніше був доступним філософії, і мовні засоби, навіть з їх претензією на мову як реальність, вичерпали себе. Оскільки кіно — головне вмістилище віртуального, воно — радикально інновативне й гіперсучасне як вид мистецтва. Кіно ніколи не може досягти визначеності знака, але багатозначність його екранних образів (ні для кого і водночас для всіх) дозволяє “перемонтування” і перманентну змінюваність при перегляді, незмінно стимулюючи глядача на переінтерпретацію власної позиції. Кіно є живим осмисленням сучасності та її проговорюванням, а сама інтелектуальна дія представлена як гра, що свідомо пропонує свою позицію з відтворення реальності. Сучасна філософія кіно має справу із софією, а не з логосом, де регулятивна ідея істини винесена за дужки, а метафізичне зверхусе замінене на семантичне присутнє — кінописьмо. Саме кінописьмо демонструє метамовні можливості кіномови в системі культури.

Модерн сформував логіку, за якою реальність не може бути представлена без прагнення її об’єктивно репрезентувати, відповідно, проблеми репрезентації

реальності, копіювання і симуляції реальності, порядок наявного, видиме і образ перебувають у центрі уваги сучасних філософських дискурсів. Водночас відбувається “переміщення” цілих сегментів життєвого світу у віртуальну реальність, у чому Ж. Бодріяр убачав капітуляцію реальності й перетворення її на гіперреальність унаслідок подвоєння і надлишковості.

Реальність, отже, не так відображає і репрезентує, як спотворюється, реконструюється, змінюється чи просто задається, наприклад, кінематографічними образами. Крім того, кіно відтворює комунікативні смисли, здійснює своєрідні соціокультурні синтети, пропагує певні цінності та формує певні культурні коди. Кіно може бути й автокомунікативним, існувати в полі невисловлених смислів, поза інформаційними потоками, що дозволяє грати смислами, передавати рефлексію, яку вкладав режисер у створений ним фільм. Водночас фільм спонукає до власних роздумів і робить індивідуальним перегляд кінострічок залежно від пережитого досвіду, ставлення до акторів, які створюють образи в кіно, грають відповідні ролі. Глядач не лише захоплюється фільмом, а й стає продуктом кіноідеології. Мистецтво кіно завжди було філософським, марно всі визначні режисери за допомогою образів, на рівні інтуїції та прозріння, уособлювали філософські позиції й концепти, як, наприклад, автор суспільства спектаклю Гі Дебор, для якого тісними були рамки теоретичної концепції про сучасне йому суспільство й у прогнозах стосовно майбутнього який звертався до кінообразів і кінорежисури, а його кінострічки — ілюстрація до його філософських праць. Фактично, всі визначні режисери якоюсь мірою були і філософами, бо звертались до межових підстав людського буття. Але кінореальність — не єдина реальність у сучасних концептуалізаціях.

Сучасне кіно — це опосередкований аналог, відповідник тіла, бо кіно не дає розуму можливості переосмислити конститутивні відносини речей, але подає на огляд оку штрихи бачення зсередини і пропонує зору його внутрішнє переплетіння, уявну текстуру реального. “Хрещений батько” — це завуальована сповідь Копполи, який разом зі своїм поколінням пережив крах ідеї абсолютної свободи і віднині прагне тільки якомога більшої міри незалежності. “Хрещений батько. Частина II”, мабуть, створений головним чином для того, щоб довести собі й іншим стійкість світопорядку, що рухається

за міфологічним колом. І вдруге, і втретє Копполі вдалося ввійти в ту саму воду, бо, поки він був зайнятий іншими справами, не припинявся циклічний кругообіг в природі. І все поверталось до першооснови речей: успіх, влада, сім'я. Така ситуація не знімає, а потребує взаємодії митців і філософів у намаганнях гармонізувати особу й культуру, можливо, через космополітичні універсальні моделі, бо постмодерністи, як відомо, звільнили багато не тих привидів і додали чималу кількість глухих нот у здисамбльовані відносини людини зі світом, а “ока” з “духом”, замінивши кінообраз на кінофантом, породження постмодерну. У постмодернізмі мова мистецького твору визначається ігровою природою знаків і уявлень, рухливістю зв'язків між означуючим і означуваним, що й породжує нові, контекстні значення й руйнує стильову цілісність. Дослідження функціонування мови екранного мистецтва постмодерну тісно пов'язане з філософією структуралізму й постструктуралізму, у тлумаченнях якої мова є своєрідною мірою усіх речей, визначаючи не тільки існування й особливості творів, а й принципи мислення.

Розглядаючи взаємовідносини мови, знака, образу і символу, М. Фуко вказує на їхню здатність обертатися й можливість тлумачення мови як цілісної системи: “мови немає, коли представлення просто виражається назовні, але вона є тоді, коли воно насамперед заданим чином відділяє від себе знак і починає представляти себе за допомогою нього” [12, 139]. М.Фуко досліджує змінюваність функціонування мови в різні періоди історії культури, означивши їх як епістемі, й доходить висновку, що в культурі між людиною й мовою встановлюються відносини взаємодоповнюваності, що стало можливим лише в сучасній епістемі, для якої характерний розпад зв'язків між буттям і уявленням, з подрібненням мови, яка колись здійснювала цей зв'язок, на сукупність ролей і функцій. М. Фуко вважає за доцільне описувати досвід культури, який знаходиться між ідеальними кодами та їх філософською інтерпретацією, і так виявляти основний спосіб конструювання предметності. Упроваджуючи поняття мовної практики, мовного факту, формації епістемі, М. Фуко виокремлює умови мовлення про об'єкти мовлення, за допомогою чого реалізується мова як сукупність знаків. Його аналіз є мовленнєвим дискурсивно впорядкованим, таким, що дає підстави мові та пізнанню. Дослідження М. Фуко було сво-

єрідною реакцією на екзистенціалізм у дослідженні процесу пізнання. Використання таких методологічних прийомів, як дискретність об'єкта дослідження, його опосередкованість знаково-символічними системами, децентралізація суб'єкта, привели до заперечення пізнавальної активності суб'єкта. Аналізуючи період розвитку знання від XVI до XX ст., М. Фуко вирізняє три епістемних поля: XVI ст.; середина XVII — кінець XVIII ст.; XIX ст. — сучасність. Усередині кожного поля об'єктом дослідження є культура.

Культура, на думку М. Фуко, є чимось середнім між емпіричними уявленнями й науковими теоріями. Характеризуючи епістемі XVI ст., М. Фуко зазначає, що річ як об'єкт пізнання постає такою, якою її бачать, а тому не має потреби в мові як репрезентант. Світ накривають знаки мов сітка. Їх тлумачення потребує знань, тотожних витлумаченому, бо пізнання шукає й розкриває систему подібностей: “шукати закон знаків — означає відкривати речі, які подібні” [12, 65]. Мова переплетена зі світом речей, а слова й речі тотожні. Починаючи з XVII ст. руйнується співпричетність мови й світу, оскільки мова виявляється лише особливим випадком уявлення. Зникає той культурний пласт, де видиме й висловлене перехрещуються між собою. Так, пласт знаків стає бінарним, а речі вже не зближуються, завдяки подібності, а розрізняються. Розривається зв'язок подібності та знаків. Таким чином, у класичному мисленні основною формою знання стає не подібність, а тотожність і розрізнення. Відносини між речами осмислюються у формі порядку й виміру. У просторі пізнання знаки ізолюються і тепер всередині пізнання вони означають, а не означають. Відбувається зближення знання з мовою, виникає бажання замінити всі знаки системою штучних символів і логічних операцій. Тепер знак — не засіб пізнання, тепер він співмірний уявленню.

У класичну епоху мова ще не диктує стиль мислення й рефлексії, а є простором аналізу, в якому знання і час розгортають свій рух. Ім'я організовує весь класичний дискурс. М. Фуко вважає, що мовлення, як і письмо, означає не самовираження і висловлювання щодо речей, докладання зусиль іти до акту висловлення. Приписувати речам ім'я, поіменувувати їх буття — це фундаментальне завдання класичного дискурсу. Для класичної епістемі характерним є континуум не уявлення й буття, відсутність небуття, всезагальна представленість буття в уявленні.

Слова й речі втрачають безпосередню подібність і опосередковуються мисленням. На думку М. Фуко, простір порядку постає розірваним у епістемі ХІХ ст. З одного боку, простір порядку, який розірваний на речі та їх власну організацію, з іншого — уява, пізнавальні акти, які втратили здатність визначати рівень буття, спільний для речей і знання. Таким чином, у знанні європейської культури відбулася важлива подія: із знання пішла думка за межі простору уяви, а час перестав бути циклічним і лінійним. Він стає внутрішнім часом організації, керується власною необхідністю й власними законами. У мові тепер зіставляється не те, що означають її слова, а те, що пов'язує їх між собою, тобто внутрішній принцип, внутрішня архітектоніка, спосіб побудови як взаємозамінності граматичного розуміння. Слова й речі опосередковуються мовою, життям, працею, виведені за межі простору знання, а слово стає знаком у системі знання.

Отже, відсутність, безпосереднього зв'язку між означуваним і означаючим веде до виникнення нових закономірностей в мові мистецтва, яке створює передумови для конструювання символічних умовних форм, мовних ігор. Через призму методології М. Фуко можна розглядати екранне мистецтво, опрацьовуючи ідею про його знакову природу, самодостатність мистецької мови та мови екранних мистецтв. Вони перестають бути пошуком істини й смислу, міфологією, а перетворюються на самореалізацію екранної мови, яка стає єдиним джерелом подібності й розрізнення, мірою продуктивності мистецьких пошуків. Таке тлумачення мови потребує характеристики мовних ігор у ситуації, коли мистецтво постає текстом. Відповідно до ідеї мовних ігор Л. Вітгенштайна, значення слова визначає не денотат, а спосіб уживання слова, коли відбувається зміщення інтенціонального "що" на інструментальне "як". У результаті знакові системи поєднуються не як предметні сутності, а як лінгвістично чи логічно правильна мовна гра, як формальна гра зовнішньо виражених подібностей. Наслідком такого тлумачення є розуміння мистецтва як самопродуктування й відтворення символів [12, 83–85]. У грі символами можуть бути поєднані різноманітні явища, не поєднувані в житті.

Усе вищенаведене вказує на заангажованість людини ігровою ілюзією, коли за допомогою стандартів і стереотипів грають людиною. Від того, що вона знаходиться у грі разом з іншим, смисл не змі-

нюється. Спів-гра як характеристика структурно-функціонального смислу культури (Й. Гейзінга) у сучасному мистецтві стає маніпулятором свідомості. Виникає проблема звільнення людини з-під влади стандартів і стереотипів ігрової реальності, мовних ігор. Уже перші структуралісти намагалися знайти інструмент звільнення людини від міфологізованої ангажованості реальністю й мистецтвом. Це визначає й дискурсивну практику постмодерну.

Наприклад, реконструкція Ж. Дерріди спрямована не на руйнування знаків, а на гру ними за "відсутності наявності" самого предмета, перетворення знака на "слід". Мовленнєвий акт здійснюється не означенням предмета, а вказуванням на його відсутність, слід: письмо йде під знаком викреслювання. Це мова уникання, де слово не повідомляє, а намагає, створюючи за межово означуване. Звідси час дискурсу — унікальна мова, яка постійно перебуває у стані недовомлення, структурування не в жорстку схему, а в інтуїтивно осягнуту галузь можливої наукової і художньої творчості. Сукупність знаків конструює мистецький текст, текстура якого підлягає пошуку інваріантів. Для Дерріди письмо — це сполучне мислення, здійснення інваріантів як дискурсу. Письмо не має сутності, оскільки це не вихідне поняття чи форма, а функція, щось на зразок не-місця, його відсутність. "Це дочасне становлення мови, висловлювань, нових, контекстних значень, обмежених між «бути і не бути»" [5, 26]. Гра без правил, "без істини й засад", коли знаки втрачають свою закріпленість і, балансує, дають можливість отримати необмежену кількість контекстуальних поєднань, які ставлять смисл тексту на межу буття й небуття, "присутності й відсутності".

Доволі вдалий образ для характеристики цієї ситуації використовує У. Еко — лабіринт як символ сучасної культури й світорозуміння. Приклад — жанр детективу (письмового й екранного дійства), сюжет якого — завжди історія обрахунків і здогадок (лабіринт). Своєрідність постмодерного лабіринту — відсутність виходу, це стіна, де кожна стежка перетинається з іншою: "Немає центра, немає периферії, немає виходу. Потенційно така структура безмежна" [13, 455]. Така поетика "загального місця" як риса сучасного життя рельєфно показана в романі А. Горна "Улвертон", де сучасні кліше й банальності зі сфери комунікації й популярних телепрограм як пустопорожнє базікання стали основою життя одного із селищ на півдні Англії.

Х. Л. Борхес сприймає творчість як захопливу гру в літературу й філософію. У мініатюрі “Борхес і я” він пише про гравців із часом, простором і самим собою. У новелах і есе Борхес прагне довести, що світ не такий простий, яким видається, що реальним життям живуть не лише люди й речі, а й символи, створені людьми. У творчості Борхеса світ постає бібліотекою в мініатюрі. Знову образ лабіринту (на цей раз бібліотечного), у якому співвідносяться “текст, написаний раніше”, “текст саду” й “текст інтриги”, чи нескінченної книги, яка символізує інтертекстуальну завантаженість сучасної людини (новели “Вавилонська бібліотека”, вона ж сад і палац). Метафора Вавилонської Книги, Бібліотеки, Слова є у підґрунті багатьох творів письменника. Значна кількість цитат у творах дають їм можливість брати участь у самому дійстві, часто перетворюючись на дійство. Девий дух, асоціативні деталі, сконструйовані, як колажі, містять силу-силену анотацій, довідок, фрагментів, цитат, коментарів до ненаписаного — разом створюють атмосферу захопливої гри уяви в мозаїчному лабіринті бібліотеки.

Митець, діючи в душі парадоксально потрактованого постмодерну як попереднього майбутнього, перебуває у стані перевинаходу, позбавленого наукової й мистецької запрограмованості. Як зауважує Ж.-Ф. Лютар: “Постмодерністський художник чи письменник перебуває в стані філософа: текст, який він пише, вартість, яку він створює, в принципі не підлягає жодним наперед встановленим правилам, і про них неможливо мислити за допомогою визначального судження, шляхом докладання до цього тексту чи цієї вартості якихось відомих уже категорій. Ці правила й категорії — саме те, пошуком чого перейняті твір і текст, про який ми говоримо. Таким чином, художник чи письменник працюють без будь-яких правил, працюють для того, щоб встановити правила того, що буде створено: ще тільки буде — але вже створеним” [7, 182–183].

Водночас екран, на відміну від традиційних способів філософської та мовної комунікації, є своєрідним плюральним текстом, дзеркалом вираження культурного досвіду й досвіду мислення. Сьогодні екран — це картина світу, спосіб мислення, образ людини, форма об’єктивації соціально-культурного досвіду. Класичний екран, хоча й у афористичній манері, але керується логоцентризмом, жорсткою структурованістю, ієрархічністю відображувальних стратегій. Дискретні утворення його дзеркал дають

цілісний образ світу. Постмодерний, ризоматичний екран є новим типом мистецького мислення, яке унаочнює образ розколотого світу, що визначається процесами декодування й детериторіалізації “тіла без органів”, з його можливістю здійснювання множинності тексту, смислу світу.

Не можна заперечити того факту, що логіка нашого буття протиприродна, що людина змушена пристосовуватися до ситуації абсурду (А. Камю), включаючись у парад масок Ф. Ніцше як соціальний актор. Естетизація “низу”, пієтизація “смітника” вказує на долю мистецтва як дзеркала життя і корелює із ситуацією у культурі. Якщо класична гуманітарна культура спиралася на більш чи менш впорядковану та ієрархізовану систему основних понять і цінностей, то з другої половини ХХ ст. домінують тенденції перетворення її на культуру мозаїчну (А. Моль), еkleктичну, з багатьох фрагментів, у яких випадково поєднані наперед задані культурою елементи, що не поєднуються в цілісність, бо не мають достатньої кількості спільних понять. Між культурними елементами існують розірвані зв’язки, що ускладнює або й унеможливує віднесення їх до певних шкіл, стилів і напрямів, але дозволяє констатацію багатомовності й відкритості діалогу всередині культури та між культурами. Такій культурі відповідає сучасне мистецтво постмодерну, в дійстві якого фабула не може бути вичерпаною і дозволяє розгортати сюжетні лінії у будь-якому напрямку.

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

Вплив філософії постмодерну на конструювання образів “модних” героїв, наприклад, теорії симулякру Ж. Бодріяра, можна помітити у стрічках Джеймса Камерона про Термінатора (“Термінатор-1”, “Термінатор-2”). Незнищений кіборг-симулякр має тіло із дзеркальною поверхнею, яка не вбирає, а

віддзеркалює, відштовхує, він є симулякром без референції. Термін “симулякр” замінює поняття персонажа (центральне для класичного мистецтва), вказує на імітаційну природу персонажа постмодерну. Кінематограф перетворюється на мистецтво рухомих симулякрів, парад яких презентує сучасну екранну культуру, загострюючи до абсурду сутність мистецтва — штучність, синтетичність. Перегляд таких фільмів формує і тип їх сприйняття, настановлення й інтерес реципієнта-глядача. Новизна є основною причиною інтересу до таких образів на усвідомленому рівні, вона є своєрідним емоційним стимулом і збудником, саме її З. Фрейд вважав запорукою насолоди. К. Г. Юнг, його послідовник, зазначав: “Продовжувана новизна підтримує усвідомлення в емоції (напр., інтерес) і гальмує емоції, які знижують щільність стимуляції (радість, сором). Цей принцип дає можливість пережити періоди збудження у зв’язку з об’єктами, які мають властивості доволі складних, нових чи невизначених” [14, 88]. Створені переглядом емоційні потоки стимулювання чи гальмування корелюють із таким феноменом, як модний фільм. Найчастіше “модним” є те, що відхиляється від естетичної й реальної норми. Власне, все мистецтво постає як історія заколотів проти панівних норм. Цей погляд може бути доповнений протилежним — поглядом на творчість як трансляцію одвічно суцільних образів. Про це писав З. Фрейд у праці “По той бік принципу насолоди”, наголошуючи, що суттю всього органічного є повторюваність, репродукування й відновлення минулого, а не створення нового. Цю думку поділяв Борхес, вважаючи, що знаменитості не винаходять, а відкривають добре відоме.

Поширеним явищем сучасної культури є добровільна зміна соціального середовища, втрата біографії, власного образу, спричинені вимушеною змі-

ною статусних і рольових ідентифікацій. Прагнення увійти до європейського співтовариства передбачає і перенесення його проблем, які зумовлені появою нової суспільної організації, основною ознакою якої є розповсюдження симулякрів, паразитарної форми соціальності, для якої характерне розростання штучних утворень і механізмів соціальної взаємодії (Ж. Дельоз, Ж. Батай, Ж. Бодріяр). Цей процес збігся з періодом зламу традиційних понять і методологій гуманітарного знання. Якщо в умовах панування класичної соціальної філософії могло виникнути питання лише про детермінанти суспільної сутності людини: індивід із суспільства (Е. Дюркгейм) чи суспільство із індивідів (М. Вебер), то сучасна посткласична філософія вказує на новий модус існування соціальної інстанції — неподільне її панування над свідомістю людини.

Висновки. В умовах високої знаковості суспільства кінематографічні образи є трансцендентною соціальною інстанцією, набуваючи філософсько-онтологічного статусу. Тому теоретизації стосовно суспільства симулякрів, яке відчужує людину від буттєвих основ, передбачають багатоваріантність життєпроявів і бажаних позиціонувань людини. У цій ситуації екран перетворюється на смислбуттєву реальність, у просторі якої розгортаються сценарії бажаних ролей і личин-масок, а кінодискурс набуває вирішального значення у стратегіях і тактиках життєтворчості. Введення в коло цих проблем таких понять, як “личини” і “ролі”, вплив екранних технологій на способи їх творення дозволить розширити засоби філософської рефлексії, спираючись на які можна переосмислити специфіку становлення нових стандартів наукового знання стосовно сучасного суспільства, усунути претензії до його організаційних, когнітивних і світоглядних настановлень.

Література:

1. Бодріяр Ж. Символічний обмін і смерть / Жан Бодріяр: пер. з франц. Л. Кононович. – Львів, Кальварія, 2004. – 376 с.
2. Витгенштейн Л. Философские работы / Л. Витгенштейн. – М., 1994.
3. Делёз Ж. Логика смысла / пер. с франц. – М.: “Раритет”, Екатеринбург: “Деловая книга”, 1998. – 480 с.
4. Делёз Жиль. Кино / Жиль Делёз. – М.: ООО “Ад Пресс”, 2013. – 560 с.
5. Деррида Ж. Позитив / Ж. Деррида. – К., 1996.
6. Корабльова В. М. Людина як віртуальний конструктор / В. М. Корабльова // Філософська думка. – 2007. – № 6. – К., 2007. – С. 25–33.
7. Лиотар Ж. Ф. Ответ на вопрос: что такое постмодернизм? / Ж. Ф. Лиотар // На путях постмодернизма. – М., 1995.
8. Лумен Н. Реальность массмедиа / Никлас Лумен (пер. с нем. Ю. Антоновского). – М.: Проксис, 2005. – 256 с.
9. Ортега-и-Гассет. Идея и верования / Х. Ортега-и-Гассет // Избранные труды. – М.: Изд-во “Весь мир”, 1997.
10. Скурятівський В. Л. Екранні мистецтва у соціокультурних процесах ХХ століття: Генеза. Структура. Функція: У 2 ч. – К.: КМУ “Поезія”, 1997. – 224 с.
11. Франк С. Л. Реальность и человек / С. Л. Франк. – М.: Республика, с. 396.
12. Фуко М. Слова и вещи / М. Фуко. – СПб., 1994.
13. Эко У. Имя розы / У. Эко. – М., 1989.
14. Юнг К. Г. Арихетип и символ / К. Юнг. – М., 1991.