

12. Штейнберг Н., Шендерович В., Ещё раз о тяжелых авариях / Николай Штейнберг, Виктор Шендерович // Ядерная та радиационная безопасность. – 2017. – 3 (75). – С. 67-69
13. Planning and Execution of Knowledge Management Assist Visits for Nuclear Organizations. IAEA-TECDOC-1880. – Vienna: IAEA, 2019. – 55 p.
14. Vogt, M., The Lessons of Chernobyl and Fukushima: An Ethical Evaluation / Markus Vogt // Europe after Fukushima: German Perspectives on the Future of Nuclear Power. – 2012. – no. 1. – P. 33–49.

УДК 373.3.016:1(073)

Безуглий А.А.

Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова

**ГИПЕРРЕАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ КИНЕМАТОГРАФА.
ГРЁЗЫ КИНЕМАТОГРАФА «МИМЕЗИЧЕСКОГО ТРАНСА»
ПРО ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ**

В статье предпринята попытка углубиться в проблематику массового кинематографа и понять, каким образом к нему относится виртуальная реальность. Также в ней были рассмотрены корреляция между гиперреальностью и виртуальной реальностью на философско-историческом примере развития концепций в американском кинематографе.

Ключевые слова: кинематограф, мимезичний транс, виртуальність, гиперреальність, мизанабим, аффірмація, симулярк, фільмическое

Безуглий А.А. Гіперреальна модель кінематографа. Мрії кінематографа «мімезичного трансу» про віртуальну реальність. У статті зроблена спроба заглибитися у проблематику масового кінематографу та зрозуміти, яким чином до нього відноситься віртуальна реальність. Також в ній було висвітлено кореляцію між гіперреальністю та віртуальною реальністю на філософсько-історичному прикладі розвитку концепцій у американському кінематографі.

Ключові слова: кінематограф, мімезичний транс, віртуальність, гіперреальність, мизанабим, аффірмація, симулярк, фільмічне

Bezuhlyi A. Hyperreal model of cinema. Dreams of cinema «mimetic trance» about virtual reality. The article attempts to delve into the issues of mass cinema and understand how virtual reality relates to it. It also examined the correlation between hyperreality and virtual reality on a philosophical and historical example of the development of concepts in American cinema.

Keywords: cinema, mimetic trance, virtuality, hyperreality, misanabim, affirmation, simular, filmique.

Американский кинематограф в конце 70-х годов столкнулся с огромным кризисом. Практически все большие экранизации проваливались в прокате и не отбивали даже

половину бюджета, который был вложен на производство кинолент того времени. Вплоть до середины 60-х большие компании даже не задумывались о том, что может наступить крах. Каждый год выходили экранизации литературной классики, которые были достаточно успешны. Люди ходили смотреть на знакомые им сюжеты в новом формате, но кинематограф был достаточно несамостоятелен. До этого времени он был словно замкнут на себе. Все это время шли эксперименты, технические усовершенствования и доработки, которые помогали с каждым новым фильмом делать процесс съемки более сложным. Ближе к 60-м годам, когда основной инструментарий кино сформировался, появилась новая проблема — как поставить человеческие эмоции на поток и сделать этот вид искусства еще более массовым. Индустрия нуждалась в чем-то жанровом, понятным зрителю, но при этом удивляющим. Это требовало навыков, которыми владели иллюзионисты: создать иллюзорный мир, в который можно было бы полностью погрузиться.

Европейская традиция кинематографа сконцентрировалась на поиске историй и сюжета, которые образовывали форму, но для Америки приоритетом стал технический прогресс. В последнем случае зрители подсаживались бы не только на фильм с интересной историей, но и на новое качество впечатлений. Это можно заметить, проанализировав две линии развития кинематографа: европейскую и американскую.

Освобождения кино из-под буржуазных рук началось в 60-е года в Париже. Тогда набирало популярность движение, которое потом назовет журналистка Франсуаза Жиру «Новой волной». Оно пришла на смену застоявшемуся бюрократическому кино, которое снималось только в павильонах огромных киностудий. Идеологами и предводителями стали такие режиссеры, как: Франсуа Трюффо, Жан-Люк Годар, Эрик Ромер, Клод Шаброль, Жак Риветт. Все они работали кинокритиками в журнале «Cahier du cinéma», который основал Андре Базен. Их целью было освободить кинематограф от сложившейся традиции. Это течение характеризовалось тем, что режиссеры вышли на улицу, начали снимать с ручных кинокамер, отказались от предсказуемости повествования. Их бунт был посвящен свободе от довлеющих культурно-социальных догматов.

В США же все складывалось по-другому. Против чего может идти кинематограф страны, у которой нет собственной истории? Америка чиста перед многовековой тяжестью, она похожа на ребенка, у которого есть шанс стать не тем, что было до него. В отличие от европейского мира, который борется с традициями, этот «Новый мир» сражается за территорию. Америка избавлена от призраков прошлого, которыми перенасыщена европейская культура, где старые и невысокие дома в центре со своими узкими улочками как будто переносят в Средневековье. Сама архитектура подсказывает, что тут произошло немало трансформаций, которые отразились и на людях. Жан Бодрийяр говорил так: «Американская улица, может быть, и не знает исторических моментов, но она всегда оживлена, витальна, кинетична и кинематична, по образу и подобию самой страны, где мало принимается в расчет собственно историческая и политическая сцена, но где перемены, как бы они ни обеспечивались технологиями, расовыми различиями, масс-медиа, распространяются подобно вирусной инфекции: это сама сила образа жизни» [1]. За свой короткий век существования, жизненный устой на

этом континенте формировался в своем изолированном пузыре. Традиция не имела времени, чтобы образоваться, поэтому не было на что опереться и что чтить. Это вызывало необходимость создания рынка. На нём создаются истории и символы, в которые могла бы верить не только целая нация, но и весь мир. Теперь мы можем констатировать, что культурный продукт этой страны уже имеет не только определенную территорию на карте, но и в головах людей. Лидер рынка, пространства неограниченного реальной территорией, задает тренды. Они же создают ощущение «современности». Америка взяла символ современности, сделала из него концепт и тем самым превратила его в симулякр. В таком виде, современность представляется как амнезия, невозможность вспомнить прошлое. Жан Бодрийяр, когда путешествовал по Америке, как никто заметил, насколько она современна: «В сущности, Соединенные Штаты со своим пространством, со своей чрезвычайной технологической изощренностью и простодушием, включая и те пространства, которые они открывают для симуляции — единственное реально существующее первобытное общество» [1]. Первобытное оно в том смысле, что уже сейчас реализует утопическую модель будущего. Именно это качество помогает идти вперед без оглядки, как Орфею.

Идея имманентного роста привела к невероятному развитию всей технической сферы, а в частности созданию ЭВМ и электроники, которая встала на службу кинематографу и помогла появиться такому жанру, как «блокбастер». Но это случилось тоже не сразу, а после очередного кризиса. Он возник не из-за культурного несогласия, как в Европе, а в следствии некупаемости денежных средств огромных кинокомпаний. Стало ясно, что ставить литературные сюжеты уже не «модно», соответственно, нужно искать другие подходы. Тут и возникло явление, которое схоже с «Новой волной». Оно известно под названием «Новый Голливуд». Это течение являлось своего рода ответом на кризис американского кино конца 60-тых. Молодые режиссеры получили практически безграничные бюджеты, лояльность верхов и полную власть над картиной. Первый фильм, который был свободным по меркам того времени и также сверхкупаемый — «Бонни и Клайд», снятый 1967 году режиссером Артуром Пенном. Он породил плеяду новых режиссеров, которые смогли раздвинуть границы дозволенного. Но эта сказочная история длилась недолго. Она закончилась на оглушительном провале фильма Майкла Чимино — «Врата Рая», снятого в 1980 году. Бюджет картины составлял 40 миллионов долларов, а прокат принес около 3-х. После него стало понятно, что дорогому авторскому кино конец. Благодаря этому краху, продюсеры нащупали новый перспективный жанр — блокбастер. Именно он помог вывести индустрию из кризиса и укрепить силу капитала. Первое кино в таком жанре снял С. Спилберг в 1975 году. Оно называлось «Челюсти». На производство картины киностудия выделила 7 миллионов, а в прокате он собрал немислимые 1,5 миллиарда. Такой оглушительный успех можно считать расцветом новой эпохи, которая эксплуатирует массы по их собственному согласию и раздувается от сверхбюджетов, создавая метанарративные сказки в виде «Звездных Войн» и «Гарри Поттера». Но что такое блокбастер в своем исконном значении? Им назывался популярный и коммерчески успешный продукт киноиндустрии. На производство такого киноконцерны выделяли огромные средства,

приглашали всемирных знаменитостей и делали конъюнктурное жанровое кино, рассчитанное на массового зрителя.

Немаловажную роль в развитии и поддержании такого рода фильмов отыгрывают премии. Например, одной из главных до сих пор является кинопремия Оскар. Она создана не для оценки творчества художников и их вклада в культуру, чтобы потом по достоинству присудить заслуженную статуэтку, а, скорее, наоборот — для воспитания вкусов толпы. Эта кинопремия является маяком, который показывает необразованным массам, куда идти. Она является одним из симулякров «современности», которая рассказывает про лучшие фильмы прошедшего года. Выдавая награду работникам всей киноиндустрии, Америка еще раз насмехается над европейскими вековыми традициями. Отличие заключается в том, что традиции локальны — идя от одной страны Европы к другой, от одного региона к другому, можно встретить аутентичные ритуалы и традиции, которых ни у кого нет. Одним из признаков «настоящести» может является то, что о них никто не знает, кроме тех, кто их чтит и соблюдает. Американская же насмешка состоит в том, что если вы не являетесь великим поклонником кино, то все равно знаете, и даже видели трейлеры этих фильмов, которые больше напоминают призраки.

Одной из причин такого успеха кинопремии Оскар у аудитории стали не столько громкие имена деятелей искусства и сам факт того, что они собрались на один вечер все вместе в одном помещении, сколько дистрибуция и раскрутка её имиджа во всем мире по телевизору и в СМИ. Вспоминая слова Ж. Бодрийера: «Телевидение наблюдает за нами, телевидение отчуждает нас, телевидение манипулирует нами...» [48, 2], можно сказать следующее: телевидение не просто показывает важность чего-то, но программирует на эту важность. Оно вместе со СМИ создает «негативное пространство смыслов», в котором отстраивает вымышленную реальность по принципу аффирмации. Тем самым, средства массовой информации воспитывают вкус и частоту потребления культурного продукта. Они являются фабриками по легитимизации симулякров, потому что «ложь, повторенная тысячекратно, становится правдой». Человек попадает в замкнутую цепочку, в которой символическая смерть становится чем-то естественным и нормальным. В противоположность этой премии можно упомянуть фестивали, например: «Каннские львы», «Берлинале», «Венецианский кинофестиваль» и прочие. По своей сути, кино, представленное тут, нарочито дистанцируется от масс, заявляя, что оно всегда найдет «своего зрителя». Такие мероприятия являются закрытой вечеринкой, попадают на которую далеко не все деятели искусства. Это противоположный полюс, который дает полностью альтернативный взгляд на кинематограф, понимание его сути и цели. Фестивали такого рода также отдают дань времени, обусловлены культурными традициями и преследуют совершенно отличные от американского образа цели. Мы их упомянули для того, чтобы подчеркнуть существования двух миров в кинематографе — массового и элитарного. Элитарный он потому, что любой аспект, который является непонятным и недоступным массам для их поверхностного изучения, проявляет кажимость чего-то сложного, т.е. недоступного. Это создает смысловую преграду между обыкновенным зрителем и произведением искусства.

Иллюзорная реальность массового кинематографа создала эгоистический мир выдуманных смыслов, знаков, потерявших свое значение, и потокового репродуктивного

развлекательного контента. Если раньше, во времена «Нового Голливуда», кино очаровывало своей «иллюзией», то сейчас это уже заменили спецэффекты. Кино передавало грёзы и становилось дистиллятом невысказанных мечтаний целой нации. В нём люди находили свои нереализованные мечты и платили за то, чтобы они осуществлялись на экране. Сейчас же это превратилось в спекуляцию, эксплуатацию смотрящего. Массовое кино напоминает метод Сергея Эйзенштейна «монтаж аттракционов», потерявший свое истинное значение. Теперь объекты, идеи и символы сталкиваются, чтобы погрузить человека в глубокий транс. Ж. Бодрийяр про американское массовое кино говорит следующее: «На самом деле, именно здесь вам представят вырождение кинематографической иллюзии и насмешку над ней, точно так же, как в Диснейленде — пародию на воображаемое. Чудесная эра изображения и звезд превратилась в спецэффекты искусственных смерчей, жалких архитектурных муляжей и инфантильных трюков, во время которых все делают вид, что не слишком обмануты в своих ожиданиях» [1]. Если это приводит к одной мысли, то вот она — кино подобного плана всегда в прерогативу ставит средства, а не «смыслы», вернее так: смыслы следуют за средствами и «натягиваются» на них, словно кожа чудища Франкенштейна на его мускулы. Это кино лишено искренней чувствительности, её заменили wow-эффектом. Единственное, о чем оно грезит — как найти более полную форму, которая позволит глубже влиять на человека и совершать над ним обряд жертвоприношения.

Поскольку США является первобытным обществом, разворачиваясь непосредственно в будущее, то оно имеет определенную систему идиологов и мифов. В кинематографе явно прослеживается культ звезд. Он не является побочным эффектом кино, скорее одна из форм его воплощения и аффирмации. Чтобы понять масштаб этого мифа и его влияние на умы масс, достаточно обратить свое внимание на индекс цитирования звезд в СМИ. Из прессы, экранов ноутбуков и телевизоров доносится информация про жизнь знаменитостей настолько часто, что становится очевидным не столько интерес толпы к их жизни, сколько гипнотизирующий голос, который пытается приватизировать внимание, чтобы занять как можно больше территории в голове. Звездам не обязательно быть своими кинообразами, чтобы нравиться массам. При этом одно из условий — воплощать все грёзы, быть материализованным желанием. Все свойства, которые присущи этому мифологическому существу, имеют характер конденсации и заразительности. Звезда — это кажимость полнокровной личности, но при этом объект, подвижная картинка, материальный вымысел образа.

Набор такого инструментария первобытного общества позволяет возвращаться целой индустрии, быть вещью-в-себя и воспитывать толпу на своем продукте. Подобный трюк приводит к активации ностальгии, когда идеологический диктат входит в ДНК и подкрепляется идолами в виде игрушек из любимых фильмов, материализованными предметами и т.д. Процесс ностальгии в свою очередь запускает «вечное возвращение» к объекту поклонения, вспоминая свою собственную историю нераздельно от истории переданного культа.

Кинематограф «мимезического трансa» по своей сути разворачивается на территории симулякров, создавая тем самым целую вымышленную реальность. Гиперреальности уже не нужно стараться подменять объективный мир, потому что она

уже это сделала. Теперь её логическое развитие и продолжение лежит в виртуальной реальности. Если обособить виртуальную реальность, то можно заметить, что она жаждет технократического устоя. В таком обществе каждый будет иметь при себе машину, мини-завод по производству симулякров, в которую он будет заглядывать не с интервалами (телефон, планшет, ноутбук и тд), а имманентно смотреть на мир через неё.

Процесс мутации и перехода уже понемногу начинает происходить. Это можно видеть по развитию VR и AR технологий. Один из ярких примеров — умные очки Google Glass, которые помогают формировать дополненную реальность. Можно считать, что кинематограф «мимезического трансa» предвосхитил революцию техникой открытий, которые скоро будут повсеместны и общедоступны.

Если заглянуть в историю кино, то именно с 90-тых годов снимались фильмы про виртуальную реальность. Именно в эту декаду вышли культовые ленты в жанре киберпанк, который совмещает в себе грезы про интернет, как отдельное физическое пространство, и виртуальную реальность. Примерами могут послужить фильмы «Газонокосильщик» Бретта Леонарда, «Джонни-мнемоник» Роберта Лонго, «Странные дни» Кэтрин Бигелоу, «Нирвана» Габриэлы Сальватореса, «Тринадцатый этаж» Йозефа Руснака и, конечно, «Матрица» братьев Вачовски.

Сами по себе ленты являются отдельными историями, предвосхищающие новые технические открытия, которые помогут человеку пережить «опыт экзальтирования». Теперь массы будут прикасаться к полотну экрана не только глазами смотрящего, но и всем телом. Индустрия уже получила доступ к органам чувств человека, последовательно влияя на них: 3D очки, вибрирующее кресло, окутывающая звуковая система в зале. Следующий шаг — войти в прямой контакт и сделать из человека не столько причастного, сколько участвующего. Уже есть отдельные кинотеатры с VR шлемами и специальными наушниками, а внутри зала создаются такие условия, словно уже и окружающей гиперреальности не существует. В этом всем техническом разнообразии возникает иное измерение — виртуальное. Оно характеризуется тем, что действует не только на все органы чувств, но делает это таким характерным образом, что невозможно определить главный орган чувств. Всё становится интермодально и без-осяземо. Возникает чувство повторяющегося страха и незащитности по отношению к новому пространству, которое не находится ни в одном физическом месте и обладает нулевой энергией. Оно разворачивается в тотальном вакууме и человек представляется ничтожной единицей, не способной влиять на свое собственное изобретение.

Виртуальный мир, в теперешнем его понимании и развитии, больше свойственен компьютерным технологиям и, в частности, играм. В них все базируется на невидимом законе автора, который диктует правила поведения и присутствия на площадке. Человек принимает условия, тем самым совершая символическую смерть, и проходит в интерфейс, который часами может увлекать его внимание. Внешняя реальность не перестает действовать в этот момент, но для него уже она не существует.

Марсель Дюшан, гуляя по лесу, вдруг задумался о том, почему он видит вещи. Он пришел к выводу, что это не он смотрит на них, но они на него. Почему это происходит? Потому что внимание — это интенция, направленность сознания на определенный предмет, который полностью захватывает его, т.е. поглощает. Другими словами,

внимание находится в том, на что оно обращено. На что человек смотрит, когда погружается в виртуальную реальность? Прежде всего, на транслируемое через экран монитора. Такой мизанабим используется, чтобы контролировать внимание, направлять его, но при этом создавать иллюзию самости, т.е. того, что человек делает это по собственной воле. Перманентное взаимодействие с интерфейсом становится ловушкой внимания и решающим фактором его удержания. Интерактивность виртуальной реальности [4] навязывает себя, но не отражает свою собственную суть (по причине её отсутствия). Этим самым она закольцовывает внимание и проникает в человеческое существо. Собственно говоря, человек не может оставаться наблюдателем. Ловушка заключается в том, что виртуальность всегда активна, и когда человек хочет вступить с ней в контакт, то все происходит в точности наоборот. Это кардинально новый уровень легитимизации искусственности, который хочет стать реальностью «мимезического трансa». Новый уровень взаимодействия с субъектами поможет развлекать людей на бесконечных аттракционах не только благодаря спецэффектам и технологиям в реальном кинозале, но и благодаря не-выключению самого субъекта. Принуждение выходит на новый уровень, когда человека не помещают в тележку, как на американских горках, а когда отнимают его внимание, заставляя утвердиться с помощью его самого. Кинематограф «мимезического трансa» выступает тоталитарной машиной принуждения.

Направление интерактивного кино активно развивается и нащупывает новые территории, на которых может развернуться. Это можно констатировать по впечатляющему успеху сериала *Черное Зеркало*. В эпизоде «Брандашмыг» необходимо выбирать варианты развития событий по ходу просмотра. С помощью специальных технических средств человеку нужно принять ряд решений, которые осуществляют герои в сериале. Подобные «трюки» открывают новые возможности интеракции и усиления чувствительности. Большинство кинотеатров активно коммуницируют не столько фильмы, сколько получаемый эмоциональный опыт от них. Одна из таких привилегий — это «эффект полного присутствия». В случае с интерактивным взаимодействием, он переносит реальность героя на реальность зрителя, тем самым образуя эффект мизанабима. Это усиливает впечатления, но тем самым отбирает человеческое измерение. Вернемся к «Черному Зеркалу». В интерактивных эпизодах недоступна перематка назад и возможность перевыбрать. Платформа Netflix сама решает, к какому событию откатываться назад и что вывести на экран. Скорее всего, это связано с желанием сохранить интригу у пользователей и её можно расценивать как очередную форму влияния. Есть ещё один интересный пример — интерактивный фильм «Ночная игра» (2016 г.). Перед его просмотром в кинотеатре, необходимо было скачать приложение и голосовать за изменения сюжета. В этом случае коллективное большинство решало судьбу главных героев. Очередная реализованная лента с возможностью интеракции — сериал «Все сложно». В нём каждый субъект с помощью определенных взаимодействий рассказывает о сложностях, с которыми сталкиваются ВИЧ инфицированные люди. Под собой он ставит благую цель — заставить каждого прочувствовать на себе, что значит быть в таком же положении, как и герои. Принцип взаимодействия с интерфейсом сериала призван усилить впечатления от просмотра, тем самым вызвать искренние чувства и эмпатию у наблюдающих.

Америка — страна, которая смогла сделать из современности «симулякр», полностью очистить это слово от символов и отразить его в контексте огромного континента. Благодаря свободе от культурно-исторического наследия, эта страна смогла заменить природную данность симулякрами, на которых стоит каждая великая институция, в частности и кинематографическая. Такое повсеместное замещение символов воображаемыми знаками, реферирующими сами к себе, помогло сделать капитал шкалой измерения чего-либо. В кинематографе именно он определял целесообразность запуска проектов, но в какой-то момент потерпел полный крах. Благодаря этому слому образовалась зияющая смысловая дыра, которая всего лишь на декаду дала американскому обществу и всему миру новые неподдельные образы, которые воплощали в себе мечты и грезы целой нации. Именно «Новый Голливуд» показал, насколько Америка далека от той «таковой» реальности, и насколько готова мутировать, чтобы жертвоприношение своим идолам было оправданным.

Гипперреальность, такая целостная и привычная, должна была перерасти во что-то качественно новое. Об этом грезили кинематографисты 90-тых, предаваясь мечтаниями о технократическом обществе и поиске человека в нём. Выход нашел себя сам — спаривания человека с машиной, заставляя его всегда проявлять свою интенсивность в мире под названием «Виртуальность». Без конца взаимодействуя с интерфейсом и врываясь в пространства, которые хранили молчания и девственную целостность до какого-то момента, человек утерял возможность проявления фильмического как такового. Вместо того, чтобы нажать на стоп, виртуальная реальность ставит новые рекорды скорости, которые жаждут того, чтобы человечество равнялось на них. Массы становятся виртуальными, мутируют в новое измерение, для которого нет предела. Сознание в итоге становится всего лишь несамостоятельным концептом, который следует за виртуальной кажимостью.

Литература:

1. *Бодрийяр Ж.* Америка / Жан Бодрийяр. – Санкт-Петербург: Владимир Даль, 2000. – 208 с.
2. *Бодрийяр, Ж.* Общество потребления. Его мифы и структуры / Пер. с фр., послесл. и примеч. Е. А. Самарской.—М.:Республика; Культурная революция, 2006.—269с.—(Мыслители XX века).
3. *Бодрийяр, Ж.* Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр ; [пер. с фр. А. Качалова]. — М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. — 240 с. - (Технология свободы).
4. *Делёз Ж.* Кино. – М: Ад Маргинем, 2012. – 560 с
5. *Носов Н.А.* Манифест виртуалистики. - М.: Путь, 2001.- 17 с. - (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 15.).