



«Я НЕ БОЮСЬ!»

художні сценарії
трансформації страху
у передчутті
соціальної катастрофи

«Я НЕ БОЮСЬ!»:

*цивілізаційні та художні сценарії
трансформації страху за життя
у передчутті соціальної катастрофи*

Колективна монографія

Київ

Видавничий дім "Інтернаука"

Veliky Novgorod

Yaroslav-the-Wise Novgorod State University

2021

*Рецензенти:**доктор філософських наук, професор Р. В. Светлов (РДПУ ім. О.І Герцена);**доктор філософських наук, професор Б. В. Марков (СПбДУ).*

«Я не боюсь!»: цивілізаційні та художні сценарії трансформації страху за життя у передчутті соціальної катастрофи : колективна монографія / С. А. Маленко, М. В. Мухіна, А. Г. Некита, Е. О. Петров, О. П. Суслова, О. В. Широкова, О. С. Шустов ; переклад з рос. С. А. Маленка, А. Г. Некити ; редактори-упорядники С. А. Маленко, А. Г. Некита. Київ: Інтернаука; Великий Новгород: НовДУ ім. Ярослава Мудрого, 2021. 159 с.

ISBN 978-611-01-2483-6

ISBN 978-5-89896-769-7

DOI: 10.25313/978-5-89896-769-7

Книга присвячена соціально-філософському, політико-ідеологічному та соціокультурному аналізу особливостей візуалізації страху як екстремального індивідуального та колективного переживання в сучасному масовому кінематографі. На прикладі детального та професійного аналізу актуальних голлівудських кіношедеврів викладачі та студенти-культурологи кафедри філософії, культурології та соціології НовДУ імені Ярослава Мудрого (Великий Новгород) роблять висновки про можливість та доцільність подолання індивідуальних, групових та колективних страхів шляхом глибинного, междисциплінарного вивчення шедеврів голлівудського кінематографу та типових реакцій на них сучасної «масової людини».

Видання орієнтоване на фахівців в області філософії, культурології, соціології, медіакомунікації, мистецтвознавства та кінознавства.

При оформленні обкладинки використано постер до фільму «Чужий: Заповіт» (англ. Alien: Covenant, реж. Р.Скотт, 20th Century Studios, США, 122 хв.). Джерело: «Яндекс-малюнки».

ББК 87.6

ISBN 978-611-01-2483-6

ISBN 978-5-89896-769-7

© Видавничий дім «Інтернаука», 2021.

© Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, 2021.

© Автори, 2021.

© Обкладинка С.А. Маленко, 2021.

ЗМІСТ

Трагічне майбутнє людства очима молодих: міждисциплінарні соціокультурні дослідження голлівудського постапокаліпсису як наукова проблема та моральна цінність. Замість передмови (Маленко С.А., Некита А.Г.)	4
Глава 1. Герой у двобіях із самим собою	7
«Тіньова» ідеологема Герою (Маленко С.А., Некита А.Г., Широкова О.В.)	7
Голлівудський знівечений шлях від «Персони» до «Самості» (Маленко С.А., Некита А.Г., Широкова О.В.)	23
Глава 2. Місця «святі» жахливої порожнечі...	33
Візуальна міфологія влади у хоррор-драмі «Мізері» (Маленко С.А., Некита А.Г., Широкова О.В.)	33
Злий геній чи пророк? (Маленко С. А., Некита А. Г., Петров Е.О., Шустов О.С.)	42
Сакральні міфи рідного будинку (Маленко С.А., Некита А.Г., Мухіна М.В.)	64
Інфернальна міфологія у пошуках нових символів (Маленко С.А., Некита А.Г., Шустов О.С.)	79
Глава 3. Жахливий кінець «знайомого світу»	89
Візуальний постапокаліпсис як бренд Сучасної масової культури (Маленко С.А., Некита А. Г., Сулова О.П.)	89
«Імла» та сутінки свідомості у візуальній стратифікації суспільства споживання (Маленко С.А., Некита А. Г., Сулова О.П.)	119
Біополітична соціалізації у екранізаціях антиутопії О.Хакслі (Маленко С.А., Некита А. Г., Сулова О.П.)	131
Сурогатний постапокаліпсис у конструюванні нового біополітичного кіберпростору (Маленко С.А., Некита А.Г., Широкова О.В.)	144

**ТРАГІЧНЕ МАЙБУТНЄ ЛЮДСТВА ОЧИМА МОЛОДИХ:
міждисциплінарні соціокультурні дослідження голлівудського
постапокаліпсису як наукова проблема та моральна цінність.**

Замість передмови

Ще на самому початку XXI століття Еммануель Валлерстайн був змушений констатувати безповоротне завершення так званого «знайомого світу» з настільки характерними для нього постійними протиріччями і кризами. І в цій думці відомий американський соціолог був зовсім не самотній, оскільки шалено наростаючий соціальний хаос кінця XX століття став вирішальним мотивом та поштовхом для широкомасштабної гуманітарної експертизи стану сучасної цивілізації і культури. Показовим є те, що вона набула не тільки традиційної у подібних випадках політико-економічної та наукової форми, але й захопила у свою орбіту взагалі всі можливі соціокультурні інститути – включаючи різні види і напрямки постмодерністського мистецтва. І, як виявилось, саме досвід художньої рефлексії над злободенними проблемами сучасного суспільства, а також перспективами його найближчого та віддаленого майбутнього, вийшов вельми різнобічним, глибоким і всеохоплюючим.

Поява жанру постапокаліпсису в літературі та кінематографі стало значною спробою подолання споживацької в своїй основі «диктатури» однобічних *рекреаційних* і *дозвілєвих* моделей розвитку сучасного мистецтва, що вже практично зжили самих себе. Саме тут, мабуть, вперше за багато десятиліть, починають з'являтися вкрай стурбовані, серйозні та зважені роздуми про майбутнє споживчої цивілізації на нашій планеті. Візуалізуючи ці жахливі побоювання та сміливі висновки, сучасний кінематограф перестав просто лякати масового глядача кошмарними образами та страхітливими сюжетами, але спробував зобразити можливе майбутнє, спираючись на той колосальний і різноманітний науковий і художній досвід, який вже був накопичений попередньої культурою. Звичайно ж, жаху в цих кінооповідях аж ніяк не стало менше, проте він придбав зовсім інший, небачений досі характер. Тепер небезпеки не чекали героїв із-за рогу, вони безпосередньо пов'язувалися з кризовістю або ж абсолютною провальністю тих моделей соціального, економічного і політичного розвитку, які реалізовувалися тут і зараз, або планувалися на найближче або ж більш віддалене майбутнє.

Таким чином, постапокаліпсис, наприклад, в голлівудському кіно, наполегливо спробував звернути увагу сучасних пересічних глядачів на гострі і нерозв'язні протиріччя, які і будуть відтепер

безроздільно визначати деструктивний характер усіх можливих прийдешніх суспільств. Крім того, подібні футуристичні візуалізації безперервно проводять досить принципові, а тому й «неприємні» паралелі між вже випробуваними історичними типами суспільств, і майбутніми соціальними проектами.

По суті, використовуючи масштабний, образно-символічний матеріал, цей жанр замахнувся на проведення повноцінних і досить докладних досліджень стану природи, людини і соціуму, куди як більш характерних для солідних наукових спільнот. Проте, використання специфічної, вкрай виразної мови, дозволило цим узагальненням рішуче вийти за межі традиційних академічних традицій і стати надбанням всього соціуму. У свою чергу, це дало можливість перетворити складні аналітичні конструкти на просту за формою і зрозумілу за змістом мільярдам людей матерію кіножанру.

Показово, що на відміну від наукових теорій, які спираються на факти та логіку, численний корпус фільмів і серіалів цього жанру став своєрідним екстремальним, чуттєво-емоційним тренінгом, що допомагає будь-якій людині, не залежно від її соціального статусу та освіти, зрозуміти і усвідомити згубні наслідки сучасного способу життя, чреватого усіма тими жахливими погрозами, про які настільки масштабно та трагічно розповідає всьому світу голлівудський постап.

При цьому, в абсолютній більшості цих сюжетів на місце індивідуальних страждань, страхів і смерті приходить загальна загроза деградації усіх можливих цивілізованих форм комунікації, що все активніше вироджуються у виключно насильницькі типи суспільств, а в перспективі чреватих повним і остаточним зникненням людства як біологічного виду. Фактично в таких кінооповідях повністю дискредитується лінійна християнська модель культури та прогресу, а суспільство, що пройшло через усі можливі кола цивілізаційного «пекла», примусово повертається до стародавніх міфологічних циклів, набагато більш кмітливим природному ритму життя. Саме жахливі футуристичні картини дозволяють усвідомити трагічний цикл, в який була включена цивілізація: «земля була безвидна і порожня» і після апокаліпсису, в ході якого відбулося практично повне винищення людства, вона майже повернулася до свого початкового стану, з понівеченими «тілом» та скривдженою «душею». Зловісна демонстрація образів нищівного падіння людства, яке амбітно загорділося та зарвалося, фактично стає останнім наочним уроком, висновки з якого розкривають помилковий і агресивний характер суспільства, що несвідомо та повсюдно впустило у своє життя Державу, Гроші, Війну та всі інші, не менш підступні та небезпечні «принади» споживчої цивілізації.

Відрадно усвідомлювати, що ці вкрай невітні висновки та жахливі візуальні образи стали предметом серйозних і вдумливих роздумів не тільки видатних соціальних дослідників по всьому світу, але й привернули увагу сучасної студентської молоді. Ця книга якраз і є підсумком останніх років спільної наполегливої наукової та проектної роботи молодих дослідників і їх наставників, які не тільки не перестають цікавитися актуальними проблемами сучасного суспільства, а й зухвало прагнуть зазирнути до його найближчого та віддаленого майбутнього.

Показово, що роблять вони це цілком професійно, «по-дорослому», намагаючись змоделювати та оцінити можливі соціальні та екзистенціальні ризики, пов'язані з накопиченням і ігноруванням найгостріших соціальних протиріч, які загрожують потрясіннями, а у можливій перспективі і повною катастрофою сучасної моделі споживчого суспільства.

Тому дуже хочеться вірити, що Марія Мухіна, Євген Петров, Олена Сулова, Ольга Широкова, Олександр Шустов – студенти очної та заочної форми навчання кафедри філософії, культурології та соціології Гуманітарного інституту Новгородського державного університету імені Ярослава Мудрого, і в майбутньому не залишать свої наукові захоплення, а з часом неодмінно перетворяться на гідних професійних соціокультурних дослідників.

*Сергій Маленко та Андрій Некіта,
Великий Новгород, листопад 2021 року.*

ГЛАВА 1.

ГЕРОЙ У БИТВАХ ІЗ САМИМ СОБОЮ

«ТІНЬОВА» ІДЕОЛОГЕМА ГЕРОЮ

Вступ

Сучасна масова культура повсюдно та дуже результативно експлуатує глибинні несвідомі образи, які традиційно складають основу абсолютно усіх архаїчних міфологій. Тут і зараз, на очах мільйонів глядачів по всьому світу найдавніші архетипічні образи та символи старанно переводяться на медійну мову сучасної цифрової епохи. Саме на цій універсальній міфосимволічній платформі ретельно вибудовується не тільки уся без винятку споживча «героїка» обивательських буднів, але й базуються цілком реальні, значущі та вельми прибуткові й дієві політико-ідеологічні програми. Можна вважати, що як раз сучасна масова культура стала повноправним правонаступником архаїчного міфу, а кіномистецтво перетворилося на самий публічний і затребуваний міфологічний майданчик, цілеспрямовано побудований на архетипічних образах. Саме на ньому старанно відпрацьовуються і відтворюються різні моделі та сценарії трансформації міфологічного світоустрою сучасного світу. У той же час, незважаючи на явні спроби технічної, технологічної та ідеологічної модернізації архаїчних міфологій, несвідома архетипічна основа кінообразів навіть у просторі масової культури, по суті, залишається незмінною, оскільки все також прагне передати символічні сенси становлення та практичної реалізації сакральної місії архаїчного Герою, який усім своїм буттям заперечує «обивательську топологію споживчого простору» [1, с. 93].

Ми спробуємо проаналізувати найактуальніші архетипічні сценарії становлення образу Герою на міфічних майданчиках американського хорор-кінематографу та виявити деякі ідеологічні особливості компонування та візуалізації сюжетів соціальних і політичних міфів, які вибудовуються навколо найбільш притаманних для Голлівуду образів архетипу «Тіні» та їх соціальних хронотопів. Зазначені завдання дозволять здійснити первинний аналіз архетипічних контекстів американських фільмів жахів, який дає

можливість намітити методику візуалізації та ідеологізації образно-символічного контексту усієї сучасної масової культури. Наш задум спирається на корпус актуальних досліджень, присвячених використанню психоаналітичних методик аналізу творів сучасного кінематографа: S.Schneider [2]; J.Clemens [3]; A.Szymanski [4]; G.Collett [5]; M.Behlil [6]; K.Kokubun [7]; G.Menotti [8]; T.Brudholm & J. Lang [9]; J.Fennell [10]. Крім того, безумовно корисними виявилися дослідження самого американського фільму жахів, представлені циклом книг і статей: (A.) Power [11]; Jr. G. Fortuna [12]; B.Kawin [13]; S.A. Malenko & A.G. Nekita [14]; J. Staiger [15]; M.Freeman [16]; D.Och [17]; T.M. Scull & Ch. V. Malik [18] та багатьох інших авторів).

Як особливий та унікальний вид мистецтва, кіно наділене дивовижною здатністю через візуальні канали та жанрові моделі досить ефективно транслювати несвідомі зразки поведінки для формування та подальшої «тонкої» підстроювання колективних уявлень. Відомий історик і філолог Михайло Ямпольський у своїй роботі про історію французького кіно розповідав про мистецтвознавця Елі Форе, який справедливо вважав, що будь-яке «мистецтво проходить в своєму розвитку постійно повторювані стадії» [19]. При цьому цикл, на його думку, виглядає саме так: від колективної свідомості до індивідуалізму, а потім знову намічається повернення до колективної свідомості. У той же час, у міру розвитку суспільства змінюються і стадії. Аналізуючи ситуацію, що склалася на початку XX століття, Фор цілком закономірно вважав, що стадія індивідуалізму досягла своєї вершини та незабаром неодмінно зміниться стадією колективної свідомості. Немов би у підтвердження концепції Елі Фора, у середині XX століття відбувається вибуховий розвиток мас-медіа, заснований на повсюдному впровадженні форм швидкої передачі інформації, що значно спрощує мобільність масового мистецтва, тим самим відкриваючи дорогу бурхливому зростанню кінематографу. Тому з другої половини минулого століття саме кіномистецтво стає візуальною основою нової колективної свідомості, воістину перетворюючись на творіння масової культури, яке здатне одночасно «зібрати разом» і «налаштувати на один лад» мільйони навіть зовсім не знайомих один із одним глядачів.

У той же час, для європеїзованої частини людства, що дуже важко пережила, але так до кінця і не освоїла жахи ані Першої, ані Другої світових воєн, певним спільним жанром, який саме на крові, жаху та загальних страхах об'єднує сотні тисяч людей по всьому світу

на загальних кіно «сеансах психоаналізу», став саме хорор. Багато у чому це сталося через те, що американці здебільшого лише через океан споглядали криваві злочинства фашизму та не переживали руйнування, трагедії і кошмари війни безпосередньо на своїй території. У підсумку, саме візуальний симулякр небувалих раніше страждань і кошмарів європейців у Першій і Другій світових війнах був професійно сублімований американськими режисерами саме у голлівудській версії фільмів жахів. Згодом як раз вони перетворилися на один із найпопулярніших та прибуткових жанрів, що пропонує глядачам це жадане колективне об'єднання якраз за рахунок спільного переживання ефектів жахливого.

Як зазначає О.Е. Артем'єва «перегляд глядачами фільму в жанрі жахів в кінотеатрі – дійство багаторівневе, що сполучає у собі як інтелектуальне та емоційне сприйняття, так і фізіологічні реакції» [20, с. 17]. Страх і жах споконвіку породжуються від невідомого, що дуже лякає, та чогось прихованого. Як справедливо зазначає лауреат Нобелівської премії з літератури, творець «Маси і влади» – однієї з найбільш значущих праць з теорії колективної поведінки Е. Канетті, «людині найстрашніше дотик невідомого <...> вночі або взагалі у темряві переляк від раптового дотику переростає у паніку <...> і тільки в масі людина може звільнитися від страху перед дотиком. Це єдина ситуація, де цей страх переходить у свою протилежність. Для цього потрібна щільна маса, де тіло притиснуто до тіла, яка щільна також і у своїй душевній конституції, тобто така, де людині байдуже, хто на неї «тисне» [21, с. 18-19].

Страх і жах, що охоплює людину, взагалі можна вважати як онтологічно рушійними факторами людського буття, так і найважливішими комунікативними важелями цивілізаційного впливу влади на маси. В епоху масового споживання саме ці механізми тотально комерціалізуються у західному капіталістичному суспільстві та проголошуються стовпами американської кіноіндустрії як найважливіші біополітичні підстави універсальної комунікативної моделі. Тому на сьогоднішній день у всьому світі абсолютні лідируючі позиції з виробництва хорор-продукції належать якраз американській школі кіномистецтва. Оскільки саме кінохорор, на думку О.Е.Артем'євої, «з повним правом можна назвати одним з наріжних каменів американської культури» [22, с. 3], то ми розглядаємо саме цей жанр в якості провідного психосоматичного інструменту та ідеологічного важеля управління масовими настроями та уявленнями, який є настільки популярним у владній «верхівки» американського суспільства. Оскільки правлячі еліти та істеблішмент США ще у період між двома світовими війнами, особливо в епоху «Великої депресії»

1929-1933 років, дуже добре зрозуміли, що саме кінематограф гідний стати найбільш активної майданчиком для фабрикування й тиражування замовних, ідеологічно орієнтованих політичних міфів. Саме з цієї причини відбувається популяризація і масове поширення голлівудського жанру жахів, який пропагує актуальні біополітичні образи та смисли, що так необхідні споживачеві.

Архетипи у «жахливих» голлівудських фільмах

Немає ніяких сумнівів у тому, що саме образно-символічні презентації архетипів колективного несвідомого становлять як художню, так і ідеологічну основу «жахливих» голлівудських кінокартин. Відомий югославський аналітик Майкл Конфорті у своїй роботі «Архетипи, когерентність і кіно» абсолютно доречно говорив про візуальне кінематографічне використання архетипічних образів наступне: «кіно – це переказ древніх істин, який відкриває доступ до світу архетипів і до тієї реальності, яку вони створюють <...> кіно представляє нам драму, ситуацію, яку головний герой дозволяє або не дозволяє» [23]. Звідси випливає, що алгоритм прочитання архетипічних образів Герою буде неодмінно змінюватися в залежності від характеру інтерпретації різних кіносценаріїв. Більш того, для найбільш ефектного, ідеологічно навантаженого художнього втілення на кіноекрані образу героя режисерові необхідно створити атмосферу художнього контрасту. Якраз на його основі розкривається як внутрішня, емоційна, так і зовнішня, поведінкова еволюція кіногерою, який несвідомо прагне досягти омріяної власної цілісності – «Самості».

В абсолютній більшості американських фільмів жахів такий контраст досягається за рахунок критичної в емоційному відношенні демонстрації глядачам цілої низки художніх образів одного з найзагадковіших і фундаментальних для становлення кожної людини та всієї людської культури архетипів – «Тіні». Показово, що, мабуть, ні в якому іншому кіножанрі, крім як у фільмах жахів, Голлівуду дійсно вдалося найбільш органічно поєднати у «тіньовому» кінематографічному просторі найрізноманітніші сценарії розвитку актуального для усіх часів та народів «героїчного» образу.

«Тінь», як і більшість інших архетипічних образів, вже сама по собі не є чимось раз і назавжди застиглим і скам'янілим. Але автори впевнені, що саме у кінопросторі американських фільмів жахів вона стає найбільш рухливою, впливовою та діювою. Перетворена фантазією режисера на легкий серпанок, густий туман, курну завісу, таємничу млу, непроглядну темряву, або ж, нарешті, представлена власне природного тінню, кінематографічна жахлива «Тінь» здатна

прийняти взагалі будь-який вигляд. Оскільки, як вважають класики аналітичної психології, саме архетип «Тіні» є втіленням етичних і естетичних «темних» (неодмінних) сторін індивідуального та колективного несвідомого, а у більшості випадків просто результатом індивідуального неусвідомлення.

Образні презентації «Тіні» відбуваються безпосередньо на рівні колективного сприйняття, проте обов'язково, в тій, чи іншій формі, виявляються і на індивідуальному рівні. Найвідоміший швейцарський психолог К.Г. Юнг в одній зі своїх робіт безпосередньо характеризує «Тінь» як глобальну моральну проблему, яка безперервно кидає «виклик особистісному его в цілому» [24, с. 151]. Так, за умови асиміляції безконтрольних інстинктів окремо взятої людини, колективні уявлення виявляються представленими сукупністю таких інстинктів. При цьому, як раз Страх і Жах виступають їх найдавнішими, базальними складовими, здатними з легкістю приймати образи потаємних і незвіданих речей. У такому випадку, саме архетип «Тіні» постає тим видатними «фокусником», який безперервно витягує з колективного несвідомого – цієї одвічної «капелюхи» міфічного фокусника – всі можливі приховані уявлення, а потім творчо реалізує їх через міфологічну форму світоустрою, в якій якраз «Герой» виступає і відображенням, і безпосереднім провідником цієї події.

Герой і Тінь: парадокси взаємодії

Так, одним з яскравих і показових прикладів одного зі сценаріїв «жахливою» візуалізації становлення образу «Героя» у «тіньовому» просторі сучасної цивілізації служить фільм «Темне місто» (англ.: «*Dark City*», реж. А.Пройас, «New Line Cinema», «Mystery Clock Cinema», США, 100 хв., 1998 р.). Саспенс-сюжет цієї стрічки збудований навколо зображення способу буття простору та жителів якогось антиутопічного «тіньового» міста, де безроздільно панує Ніч і повністю відсутня сонце. Завдяки цьому візуальному ефекту глядач практично відразу та повністю занурюється до дисциплінарного «тіньового простору», який виявляється буквально переповненим загадками, недомовками, страхами, небезпеками, загрозами та усіма іншими цілком «цивілізованими» атрибутами урбанізованого простору.

Це штучне і демонстративно протипоставлене природі утворення агресивно поглинає навколишню дійсність, але, тим не менш, залишає місце для необмежених прихованих маніпуляцій і свавілля «темних» сил ззовні. Тому образ «темного» міста найбільше

всього нагадує якусь велику алхімічну лабораторію, що безперервно генерує еманції духовного та фізичного свавілля щодо «піддослідних» істот. Подібне суспільство завжди демонстративно зібрано та мобілізовано, а тому перебуває у стані граничної деіндивідуалізації. Тобто у положенні, в якому риси, традиційно властиві окремій людині агресивно стираються, витісняючи у «тінь» майже всі мрії, бажання, думки та дії.

Приблизно про таку ж саме трагедію «маленької людини», яка безроздільно полонена відчуженим міським простором, що жорстоко експлуатує його, розповідає і Еліас Канетті. Місто, звичайно розуміється ним у класичній логіці цивілізації, як скупчення незначних за своєю сутністю мас людей, що зазвичай вибудовується за схожими принципами «будь-яка діра в кільці (в нашому випадку вихід з міста) могла б нагадати про розпад, про майбутнє розбігання <...> але її немає: маса замкнута двояким чином – назовні і в собі» [21, с. 34]. Це вказує на надзвичайну піддатливість масового суспільства, яке стає болісно пластичним і надзвичайно чутливим до будь-яких маніпуляцій із боку влади.

Саме тому фільм починається з прийому, часто іменованого любителями американських фільмів жахів «екзистенційним вкиданням», який повністю обнуляє як індивідуальний (емоційний і екзистенціальний) так і тим більше марний та недоцільний, особливо у таких випадках, колективний, соціальний досвід. Головний герой кінокартини, Джон Мердок, раптово прокидається у темній, кімнаті, повністю позбавлений пам'яті й тому абсолютно не розуміє, хто він, що з ним, де саме й чому він знаходиться. Цей епізод не тільки одразу та безпосередньо вказує на присутність значного «тіньового» мотиву у зовнішньому соціокультурному просторі. Глядач і надалі постійно відчуває буквально на собі жакливі щупальця зловісної, могутньої «Тіні» і в долі самого герою, бачить його трагічну розгубленість у порожнечі власної свідомості, переживає його темний і посправжньому первісний страх. По ходу розгортання сюжету ми безпосередньо можемо зіставити особистісну порожнечу головного герою із морочним та жакливим простором колективних уявлень. Слід вказати, що творці фільму через особисті враження і роздуми окремо взятої людини безперервно та дуже вдало демонструють масовому глядачеві специфіку стану суспільства, в якому він знаходиться.

У саспенс-міфології фільму цей мотив розкривається в основному в сценах, де всі люди «Темного міста» періодами засипають рівно опівночі і над їхніми долями повноцінно панують якісь містичні Мандрівники. Вельми показово, що їх зовнішній вигляд, простір і послідовність дій, вказує не тільки на присутність політизованих і

ідеологізованих образів архетипу «Тіні», але й на її воістину «царське» становище як всесильного темного «ляльководу». Голлівудська шокуюча візуалізація образу нічних прибульців заснована на демонстрації їх мертво-блідого обличчя (у фільмі це пояснюється тим, що представники інопланетної раси здатні всілитися тільки до трупів людей) і чорних шат, що складаються з плащів і капелюхів – максимально приховують тіло. На положення всевладності та «усеголовності» «Тіні» вказує і глобальний характер діяльності Мандрівників, які кожен північ, довільно зупиняючи час, змінюють не тільки усе міське середовище, але трансформують і самі спогади людей. До того ж, «штаб» містичних «налагоджувальників» знаходиться під містом, а самих їх налічується безліч. У них є механізм у вигляді годинника, які зупиняють міський час, із метою зміни поточної реальності та розгортання нових, відповідних їй міських декорацій.

Таким чином, увесь жахливий кінематографічний простір «Темного міста» являє собою хронотоп, який послідовно і жахливо відтворює архетипічний контекст візуального образу «Тіні». За влучними словами В.І. Вердінського якщо «простір і час є частинами, проявами та різними сторонами одного і того ж неподільного цілого, то не можна робити висновки про час, не звертаючи уваги на простір. І навпаки: все, що відбивається у просторі, так чи інакше відбивається й у часі» [25, с. 524]. Час і простір у хронотопі фільму виявляється повністю захопленими якимось таємничим «тіньовою серпанком» і якраз завдяки ньому здійснюється тотальний контроль Мандрівників над цим антиутопічним суспільством.

Індивідуаційний шлях «Героя», таємничими, невідомими силами «вкинутого» в чужий і жахливий простір «Темного міста», як уже вказувалося, починається з тієї кімнати, де на початку фільму прокинувся головний герой фільму Джон Мердок. Мі спостерігаємо, як випадково розбився акваріум із рибкою і зворушлива сцена перенесення цього абсолютно беззахисного живого створіння до ванни з водою, недвозначно вказує на позитивні якості головного героя. Глядач відразу ж відчуває, що Мердок просто не міг зробити усіх тих злочинів, які йому приписують: вбивства дівчат легкої поведінки, одну з яких він виявляє у квартирі, де чомусь знаходиться. З цього самого моменту і починається шлях становлення його «героїчного» вигляду. До того ж, так наочно продемонстрована глядачам рибка золотого кольору, що так само не випадково і безпосередньо вказує на образ сонця, який може (а після цього вже і повинен) трепетно і ніжно принести на своїх руках в цей темний і страшний світ вічної ночі тільки Герой. Саме цей епізод вказує й на

потенційну можливість і внутрішню готовність «Герою» нарешті почати важке і повне небезпеки сходження до власної цілісності – Самості.

Сюжетна лінія цього фільму жахів вибудована навколо таємного полювання «темних» Мандрівників, що представляють низку практично однакових на вигляд, персоно-рольових презентацій «Тіні», на головного героя. Група Мандрівників, кожен із яких представляє одну із значущих персон сучасної цивілізації: «Містер Книга», «Містер Швидкий», «Містер Ніч», Містер Тінь» і т.ін., щоночі, у таємничій «точці переходу», здійснює механічне регулювання хронотопу (часу/простору) усього «Темного міста». Показово, що сам Мердок, представлений, з одного боку, як певна фатальна патологія, трагічне і одночасно прикре виключення із «правил», а з іншого, як символ зухвалої індивідуальної «втечі від Долі», наслідок невдалого/ вдалого експерименту. «Невдалим» він бачиться з позицій Мандрівників, як підсумок фатальної для тоталітарної Системи «Темного міста» осічки під час рутинного введення ін'єкції зі спогадами. Тоді як «вдалим» він стає вже після раптового усвідомлення факту, що Джон нарівні з Мандрівниками володіє унікальними психокінетичними здібностями трансформації матеріальної і ментальної реальності урбанізованого «тіньового» простору. Творцями кінокартини дуже вдало зроблено принциповий акцент на необхідність безперервного пізнання людської душі, через аналіз несвідомих колективних уявлень-спогадів, досвіду «минулих» життів, найдрібніших нюансів особистісних переживань відчуженої, ворожої, і тому такої темної соціальної буденності.

Таким чином, прагнення Мандрівників до неодмінного і жорсткого відтворення було порушеної Джоном «тіньової» колективної єдності, породжує замішання, викликане необхідністю термінового прийняття рішення щодо його подальшої долі. Знову-таки, Мандрівники виносять на обговорення та колективно формулюють його підсумок: чи є Джон загрозою для спільної справи, і у такому випадку, його слід убити, або ж необхідно обманом, шантажем і погрозами змусити його направити знову відкриті здібності на службу явно «тіньовій» спільноті «Темного міста» і тому залишити його в живих. Як це не парадоксально, жахливі реалії «тіньового» світу Мандрівників та їх ретельне полювання за Джоном, грають, безсумнівно, позитивну роль у активізації несвідомих пошуків самого героя, змушуючи його діяльнісно засумніватися у реальності походження, як самого себе, так і всього фальшивого, темного і страшного світу, що його оточує.

Витіснені у несвідоме обривки пам'яті, безперервно бомбардують жахливе буття Джона у «Темному місті», лише мигцем дратуючи, та уривками натякаючи йому на таке далеке і майже забуте дитинство. У наявності ж ми спостерігаємо класичний психоаналітичний прийом, який розкриває, з одного боку, міру відчуження героя від самого себе, глибину відриву від минулого та ступінь його конфліктності зі своєю власною пам'яттю. З іншого боку, яскраві образи сонячного дня на пляжі прибережного містечка Шелл Біч, у присутності його родини, недвозначно вказують на катарсичний, лікувальний характер подібних спогадів і демонструють «самотний» сценарій особистісної еволюції Джона у загрозовому та відчуженому просторі «Темного міста».

У той же час сувора «тіньова» реальність фільму наочно демонструє Мердоку, що він, як і належить справжньому Герою, може дістатися до цього сонячного пляжу лише тільки сам, оскільки всі, хто хоча б потенційно міг би допомогти йому в цьому просто не можуть «згадати» дорогу до такого містечка. Ось тому Джон і продовжує «самістні» пошуки цього місця, подібно виру включаючи в цей процес інших персонажів: дружину, детектива, який намагається розібратися не тільки у вбивстві дівчат, але й у тому, що взагалі відбувається з містом, і божевільного доктора, який вводить ін'єкції зі спогадами людям, фактично перебуваючи в «ув'язненні» у інопланетної раси Мандрівників.

Ще один візуально-ідеологічний феномен фільму А. Пройаса зводиться до того, що вся послідовність подій «тіньового простору» недвозначно вказує на «антигероїчний» образ головного героя фільму. Він, як і належить класичному голлівудському «жахливому» кінематографу, спочатку має для цього міфічного темного світу якийсь «антигеройській» вигляд. Оскільки «правильність» дій із боку «ефемерних героїв», які у будь-який спосіб намагаються продовжити панування раси Мандрівників, різко протиставлені «істинному герою», який прагне знайти шлях для звільнення людства та себе самого. Таким чином, саме архетип «Тіні» спочатку спонукає нашого «Героя» до виживання і породжує в ньому бажання врятовуватися та врятовувати собі подібних. У наявності ми маємо явно «тіньове» підґрунтя процесу восамлення Джона Мердока, який претендує на звання «рятівника людства».

Таким чином, безсумнівно «тіньова» матриця «Темного міста» наочно демонструє уважному глядачеві весь масштаб трагедії та катастрофи окремої особистості, штучно «стерта» індивідуальна пам'ять якої, з одного боку, серйозно загрожує колективній цілісності та ідентичності, а з іншого, як раз вона ж, парадоксальним чином,

тільки і може послужити поштовхом до виходу Героя з глобального Тіньового «Сутінку». Тому Алекс Пройас наполегливо намагається достукатися до кожного сучасного глядача, доводячи, наскільки і кіногерою, і будь-якому обивателю важливо «повернути себе собі самому» та спробувати поборотися із власної «Тінню», яка персоно інституалізована та грізно протистоїть людині у вигляді Держави, Партії, Посади, Функції, Ідеї, Ролі, Професії, Манії і т.ін.

І, дійсно, як тільки це відбувається, в руках Джона Мердока «раптом» зосереджується вся влада над «Темним містом», яке виявляється гігантським космічним кораблем, що приречено та безнадійно поневіряється по галактиці. Після чого, ми спостерігаємо щасливий, але аж ніяк далеко не «райдужний» фінал ще одного голлівудського сценарію візуалізації американського політичного міфу. На рубежі тисячоліть він знову «поволі» пропагує «чудесний порятунок» західного суспільства пороку і масового відчуження (яке тепер сягнуло вже міжцивілізаційних, міжпланетних масштабів!). Якраз завдяки *неправильному* «Герою», що йде, згідно класичним законам голлівудського жанру жахів, наперекір усім можливим соціальним правилам та культурним традиціям.

Ще одним яскравим прикладом голлівудського сценарію становлення образу «Герою» через персоніфікацію «Тіні» можна вважати фільм «Ворон» (англ.: «*The Crow*», реж. А. Пройас, «Crowvision, Inc.», «Miramax Films», «Entertainment Media Investments Corp.», «Jeff Most Productions Dimension Films», «Edward R. Pressman», США, 102 хв., 1994 р.). Сюжетною лінією цієї культової кінокартини межі тисячоліть знову, в черговий раз є скоєна головним героєм посмертна помста, кривава відплата, за власну смерть і смерть коханої.

За сценарієм стрічки молодий рок-музикант Ерік Дрейвен зі своєю нареченою Шеллі Вебстер трагічно гинуть напередодні весілля, призначеного саме на Хелловін. Їх загибель – справа рук банди, яка працює на главу мафії міста. Щороку, напередодні Хеллоуїна ця банда влаштовує «вогняне шоу», підриваючи різні архітектурні споруди, які неугодні та заважають мафії. Саспенс-ефект цього фільму дійсно шокує, оскільки з найперших кадрів дозволяє глядачам поринути до «Тіньового» соціокультурного простору суспільства споживання, яке представляє, на думку творців картини, один з найбільш шокуючих шаблонів соціального міфу.

На наш погляд, ідеологія голлівудської франшизи про «Ворона» полягає у демонстрації, за допомогою відвертого «Тіньового» образу «Героя», з одного боку, трагічної, майже фатальної приреченості і безсилля одиничної особистості, яка безпосередньо постраждала від соціальної несправедливості. З іншого, цей же образ являє собою

якийсь колективний, «тіньовий» крик мас, рішуче небажаючих миритися з подібного роду проблемами. В цілому можна сказати, що саме «Тіньовий» «Герой» є провідною антропологічною міфологемою та ідеологемою вестернізованого суспільства споживання, оскільки, на думку В.Вердінського, «міфологеми в сучасній суспільній свідомості існують у вигляді цілеспрямовано заданих ідеологами сюжетів, прихованих за певними соціальними образами» [25, с. 158]. Ми бачимо, що для соціального міфу західного штибу, ще з часів протестантизму, колоніального месіанізму та расового ізоляціонізму характерні хворобливі переживання проблеми людської безпеки, тому постійна візуалізація голлівудськими режисерами саме таких «жахливих» сюжетів цілком виправдана. Базуючись на інстинктивному відчутті небезпеки, що виходить від пригноблених соціальних меншин, вестернізований «колектив» несвідомо налаштований на агресивний захист принципів саме власної «маси».

Саспенс-складова початку фільму базується на гнітючих видах нічного міста, який у окремих своїх частинах буквально охоплений пожежею. Показово, що у франшизі «Ворон» глядач стикається з досить рідкісною голлівудської концепцією візуалізації Темної «Аніми», оскільки споглядає цей кошмар очима ворона, що летить над відчуженим міським простором. Похмура атмосфера вже з перших хвилин захоплює обивателя, який відтепер перебуває в напруженому очікуванні ще більш жахливих сцен. І вони не змушують на себе чекати, обрушуючи на нещасного глядача весь драматизм головної події «Ворона» – жахливої смерті двох молодих людей у квартирі. У той же час у фільмі звучать слова, що описують найдавнішу міфологію трагічної події: «раніше вірили, що, коли людина помирає, ворон відносить його душу до країни мертвих. Але іноді трапляється щось настільки погане, що душа несе у собі страшний смуток і не може знайти спокій, і тоді, дуже рідко, ворон може повернути душу назад, щоб виправити зло». Тому, через рік загиблій герой повертається зі світу мертвих на один день тільки для того, щоб покарати всіх, причетних до згвалтування та передчасної трагічної смерті його нареченої і його самого, тим самим раз і назавжди позбавивши усе місто від настирливої і кримінальної зграї. Навіть недосвідчений глядач може зробити висновок про рівень законності і правопорядку в цьому місті і країні, де єдиним носієм справедливості та відплати стає містична фігура Ворона – останнього оплоту доцивілізованої, архаїчної помсти за найдавнішим законом Таліона – «Око за око, зуб за зуб».

Показово, що саме Ворон протягом усього фільму буде супроводжувати головного героя, представляючи не тільки символ

смерті, але і один із провідних образів «Тіні». Він вміло та правильно проводить «Героя/Антигероя» до Самості через увесь бруд і несправедливість західної цивілізації, та залишається фактично єдиним у всьому світі, хто насправді допомагає йому. Так, після «пробудження» Еріка, ворон приводить його до зруйнованої та пронизливої від сирості квартири, де він стикається зі спогадами, а образи архетипу «Тіні» всякий раз лише наполегливо нагадують «про його безпорадність і безсилля» [26, с. 111], тим самим спонукаючи Героя до рішучих дій.

Ерік здійснює ритуальну відплату, по черзі розправляючись із кожним, хто поглумився над його коханою, а також і тими, хто був до цього побічно причетний. Отже, саме «тіньовими» стражданнями його неупокоїної душі відбувається символічне зцілення цього прогнилого світу, який повністю загруз у гидоті, саме його руками відбувається відновлення справедливості не тільки на рівні окремої особистості, але й усього колективу в цілому. Саме в голлівудській франшизі про «Ворона» архаїчний міф повною мірою виявляє свою архетипічну «владність більшості», демонстративно порушуючи віджилі закони держави. Тим самим усе суспільство стає ідеальним простором для здійснення символічних злочинів «на користь усього та усіх», які хірургічно «зцілюють» хворий і розбещений соціальний організм, у ім'я вищої справедливості геть скасовуючи застарілі моральні і державні закони.

Так, головний герой «Ворона» змушено постає водночас і «Героєм», і «Антигероєм», «з яким йому вдалося сформувати єдиний ментальний простір» [27, с. 101]. В одній зі сцен, де Ерік здійснює чергову помсту, злочинець Тіберт, який дивиться в очі власної загибелі, перш ніж, прив'язаний до сидіння машини з бомбою, зірветься з моста, вимовляє такі слова: «зняковів диявол і відчув, яким жахливим є добро <...> жахливим є добро». Ця фраза найкраще всього розкриває створений і ідеологічно виправданий соціальним міфом сюжет фільму. «Зло, породжуючи Зло, попутно знищує Зло» – так можна сказати про весь соціальний простір, від початку і до кінця створений образно-символічними презентаціями «Тіні». В даному випадку саме архетип «Тіні», проходячи крізь низку інституційних формалізацій, закономірно знаходить саме ту форму «темної справедливості», тілесно-емоційним втіленням якої й стає пронизлива людська біль і скорбота. Тому покарання у вигляді елементу соціалізованого «Добра», є лише несвідомої ілюзією, симулякром інституціоналізованого Зла. Показово, що на масового глядача така інтерпретація діє безвідмовно, оскільки страх перед втратою близької людини (ланка, що випадає із колективної свідомості, але залишає

пам'ять) є найсильнішим почуттям, намертво сплітаються зі страхом за власне життя.

У заключних сценах фільму глава мафії Топ Долар, нарешті прислухавшись до своїх людей, вирішує вбити ворона для того, щоб забрати містичну силу птиці й остаточно знищити Еріка. Викравши подругу Шаллі і Еріка, мафія змушує героя зробити останнє вбивство. Таким чином, можна зробити висновок, що як раз жахливий і вкрай патологічний у своїй основі соціальний простір, до межі перенасичений образно-символічними презентаціями архетипу «Тіні», в кінцевому підсумку, і призвів «Героя» до очищення міста і суспільства від шкідників, що отруюють колективне життя. Тому дослідники юнгіанства обґрунтовано вважають, що саме «архетип вивільняє в нас індивідуальне через типові – ті інстинктивні, рятівні сили, які допомагали людству позбавлятися від небезпек» [28, с. 23] не тільки заради кожної конкретної людини, але і в ім'я порятунку суспільства в цілому.

Таким чином, на прикладі образно-символічного аналізу ряду шедеврів голлівудського хорор-кінематографу ми спробували проаналізувати типові соціальні та політико-ідеологічні матриці візуалізації універсальних архетипічних сценаріїв формування і розвитку свідомості, становлення особистості Героя. Будучи втіленими в ролях голлівудських екранних Героїв і Антигероїв, ці матриці становлять знаково-символічної основу найважливіших соціальних і політичних міфів, які на весь світ презентують специфіку формування та медійної трансляції «американського способу життя». Проаналізовані нами окремі приклади «жахливого» американського кінематографу, проте, показують, як функціонує механізм виробництва та ідеологічного супроводу вестернізованих соціальних і політичних міфів у Голлівуді – найстарішому та найбільшому комерційному майданчику промоушена несвідомих комплексів не тільки власне американського істеблішменту, але й усього людського суспільства.

Спираючись на аналіз ролі страху в житті людини і суспільства, ми спробували встановити художні межі використання цієї емоції в жанрі американських фільмів жахів. Нумінозні переживання вказують на наявність архетипічних підстав у жахливих голлівудських фільмах. Саме загадковість і невизначеність лякаючих образів і символів у голлівудській хорор-культурі обумовлює звернення авторів до презентацій архетипу «Тіні», глядацьке переживання символів якого частково дозволяє заглянути за грань індивідуального досвіду і зануритися до колективного несвідомого. Показово, що професійна голлівудська рефлексія з приводу феноменології архетипу «Тіні»

здійснюється в рамках аналізу діалектичної взаємодії Героя і Антигероя. На підставі аналізу шедеврів цього жанру створюються умови для розуміння суті соціальних і політичних міфів, а також ідеологічних механізмів їх трансляції.

Як було показано, в еволюції образів Героїв і Антигероїв голлівудських фільмів жахів спостерігається виразна тенденція до політико-ідеологічної девальвації моральних засад американської держави. Що, на наш погляд, в умовах повальної діджіталізації соціальної комунікації, загрожує остаточно перетворитися на технологію «м'якого», але від цього ніскільки не менш тотального контролю над суспільством під міфічною маскою інституційної «турботи». Очевидно, що західне суспільство, послідовно проявляючи через голлівудську традицію фільмів жахів настільки яскраві приклади протиріч і несвідомого заперечення власного коріння, перебуває під суттєвим і вкрай небезпечним впливом переважно «тіньових» змістів, ідеологічно і політично реалізованих владної «верхівкою» сучасних США. Отримані авторські узагальнення можуть надалі використовуватися для здійснення повномасштабних культурологічних і мистецтвознавчих досліджень провідних трендів сучасної масової культури для оцінки характеру і перспектив їх впливу на спектр існуючих соціальних практик. Висновки дослідження можуть використовуватися для розгортання культурологічного та мистецтвознавчого аналізу провідних трендів сучасної масової культури; а також при проведенні герменевтико-феноменологічної експертизи творів сучасної візуальної культури.

Маленко С.А., Некита А.Г., Широкова О.В.

Примітки.

1. Маленко С. А. От «Final Girl» к единственной Великой Матери: Голливудский хорор и стратегии постгуманизма // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 35. С. 87–96.
2. Horror Film and Psychoanalysis: Freud's Worst Nightmare (Cambridge Studies in Film) / Ed. S.Schneider. Cambridge: Cambridge University Press, 2004. 299 p. doi:10.1017/CBO9780511497742
3. Clemens J. Psychoanalysis is an Antiphilosophy. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013, 200 p.

4. Szymanski A. *Cinemas of Therapeutic Activism: Depression and the Politics of Existence*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020. 182 p. doi:10.1017/9789048550319
5. Collett G. *The Psychoanalysis of Sense: Deleuze and the Lacanian School*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2016. 272 p.
6. Behlil M. *Hollywood is Everywhere: Global Directors in the Blockbuster Era*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016. 208 p. doi:10.1017/9789048524976
7. Kokubun K. *The Principles of Deleuzian Philosophy* / Trans. W. Nishina. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2020. 199 p.
8. Menotti G. *Movie Circuits: Curatorial Approaches to Cinema Technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019. 210 p. doi:10.1017/9789048527540
9. *Emotions and Mass Atrocity: Philosophical and Theoretical Explorations* / Eds. T.Brudholm, J.Lang. Cambridge: Cambridge University Press, 2018. 317 p. doi:10.1017/9781316563281
10. Fennell J. *Rough Beasts: The Monstrous in Irish Fiction, 1800–2000*. Liverpool: Liverpool University Press, 2019. 289 p.
11. Power A.J. *O horror! horror! horror!: and Fear* / ed. M.Neill, D.Schalkwyk // *The Oxford Handbook of Shakespearean Tragedy*. 2016. Aug. doi: 10.1093/oxfordhb/9780198724193.013.27
12. Fortuna Jr. G. *Narrative Strategies in Contemporary Independent American Horror Movies* // *Panoptikum*. 2018. №19. pp. 121-130. doi.org/10.26881/pan.2018.19.09
13. Kawin B. *Horror. Horror and the Horror Film*. London: Anthem Press, 2012. 268 p. doi:10.7135/UPO9780857284556.002
14. Malenko S.A., Nekita A.G. *Horror films in unconscious anthropological strategies of biopower* // *Anthropological Measurements of Philosophical Research*. 2018. №13. pp. 41–51. doi: 10.15802/ampr.v0i13.122984. [на украинском]
15. Staiger J. *The Slasher, the Final Girl and the Anti-Denouement* // *Style and Form in the Hollywood Slasher Film* /ed. W.Clayton. Palgrave Macmillan, London, 2015. pp. 213-228. doi.org/10.1057/9781137496478_15
16. Freeman M. *The Killer Who Never Was: Complex Storytelling, the Saw Saga and the Shifting Moral Alignment of Puzzle Film Horror* // *Style and Form in the Hollywood Slasher Film* /ed. W.Clayton. London: Palgrave Macmillan, 2015. pp.118-130. doi.org/10.1057/9781137496478_9
17. Och D. *Beyond Surveillance: Questions of the Real in the Neopostmodern Horror Film*. *Style and Form in the Hollywood Slasher Film*

/ed. W.Clayton. London: Palgrave Macmillan, 2015. pp. 195-212. doi.org/10.1057/9781137496478_14

18. Scull T. M., Malik Ch. V. Role of Entertainment Media in Sexual Socialization. Wiley Online Library. 2019. May. URL: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9781118978238.ieml0214>

19. Из истории французской киномысли: Немое кино 1911-1933 гг. /сост. М. Б. Ямпольский; пер. с фр. ; предисл. С. Юткевича. М.: Искусство, 1988. 317 с. URL: <http://indbooks.in/mirror1.ru/?p=185918> (дата звернения: 20.08.21 р.).

20. Артемьева О.Э. La Histoire d'etreur. Sejour // Артикульт. 2011. №1. С. 17-24.

21. Каннети Э. Масса и власть. М: AdMarginet, 1998. 528 с.

22. Артемьева О.Э. Эволюция эстетической модели жанра «хорор» в американском кино: автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. искусствоведения. М., 2010. 22 с.

23. Конфорти М. Архетипы, когерентность и кино // МААР.RU: информационный портал профессионального сообщества московской ассоциации аналитической психологии. 2006-2019. URL: http://www.maap.pro/biblioteka/stati/conforti_arkhetipy_kogerentnost_i_kino.html (дата звернения: 02.09.21 р.).

24. Юнг К. Г. Избранное. Минск: Попурри, 1998. 448 с.

25. Вердинский В.И. Проблема времени в современной науке // Известия Академии наук СССР. Серия 7. Отделение математических и естественных наук. 1932. № 4. С. 511-541.

26. Юнг К. Г. Архетип и символ. М.: Ренессанс, СП «ИВО-СиД», 1991. 262 с.

27. Некита А.Г. Нутро и поверхность: к феноменологии телесности в американском фильме ужасов // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 35. С. 96–105.

28. Базилян С. А. Архетипы К. Г. Юнга как экзистенциальные истоки становления и развития сознания // Вестник Удмуртского университета. Серия «Философия. Психология. Педагогика». 2011. №2. С. 21-24.

ГОЛЛІВУДСЬКИЙ ЗНІВЕЧЕНИЙ ШЛЯХ ВІД «ПЕРСОНИ» ДО «САМОСТІ»

Уся історія соціокультурного становлення «людини розумної» супроводжувалася створенням і подальшим вдосконаленням унікального «міфічного простору», та нерозривно пов'язаного із ним ігрового поля культури. Тому реальність, яка твориться «людиною культурною» і «людиною, що грає» аж до теперішнього часу робиться нею за допомогою міфотворчості та апробується у різноманітних інституційних ігрових практиках. Показово, що міф і гра не тільки найбільш наочно та всебічно ілюструють людське буття, але й безперервно перетворюють його, виробляючи його нові конфігурації, представлені як у різних загальновизнаних і традиційних жанрах культури, так і в просторах повсякденної індивідуальної творчості. Так, в сучасних цифровізованих реаліях міф і гра виявилися майже повністю зануреними в оболонку медійних форм, де активно і динамічно адаптуються та трансформуються в новому для себе середовищі. На сьогоднішній день найбільш значущим, успішним, комерційно прибутковим і масовим майданчиком для виробництва і глобальної трансляції нових медійних міфів є саме американський кінематограф. Адже за допомогою створюваних Голлівудом кінострічок створюються, апробуються, тиражуються та розповсюджуються найбільш актуальні для сучасного світу міфологічні моделі, які нерідко побудовані на елементах рольових і корпоративних ігор.

Поняття «рольова гра» не випадково відсилає уважного дослідника до двох фундаментальних іпостасей буття міфу: «ролі» та «гри». Виявленням соціокультурних компонентів «гри» займалися багато вчених. Так, відомий нідерландський філософ і дослідник культури Й.Хейзинга відзначав у своїх роботах, що «гра є добровільна дія або заняття, скоєне всередині встановлених меж місця і часу по добровільно прийнятим, але абсолютно обов'язковим правилам із метою, укладеної у ньому самому, супроводжуване почуттям напруги і радості, а також свідомістю "іншого буття", ніж "повсякденне життя"» [1, с. 41].

Якраз подібні кордони та обов'язкові правила необхідні грі для міфосимволічного творення і наступних перетворень фантома реальності, якоїсь форми іншого часового виміру, де знаходиться та здійснює свою діяльність людина, що грає (гравець). За словами французького філософа Р.Кайуа, «у цьому окресленому просторі та виділеному часі складні й запутані закони звичайного життя

замінюються точними, довільно встановленими та не підлягаючими скасуванню правилами, які слід приймати беззастережно і якими забезпечується правильний розвиток гри» [2, с. 46]. Така «альтернативна реальність» не тільки активно функціонує у просторі сьогодення, але й має і власний ілюзорний світ, тим самим, як мінімум, подвоюючи існуючу соціокультурну реальність. Тому ми сміливо можемо говорити про архетипичну подвійності гри, так як вона є найважливішим видом міфосимволічної діяльності у світі реального, але в той же час виступає таким собі уявним *камео* справжньої дійсності.

Парадокс, але найважливішим аспектом міфосимволічного ігрового дійства є його серйозність і вільна діяльність, що здійснюється добровільно. У будь-якому іншому випадку вона миттєво перетворюється лише на більш-менш вдале «наслідування» гри, або ж і взагалі стає невід'ємним елементом символічного «насилення» соціокультурної реальності над «гравцем» і самою ідеєю «Гри». Однак, як би там не було, лише сам гравець виступає символічним центром гри і сполучною ланкою двох реальностей (*теперішнього* та *уявного*). Німецький філософ Г.-Г.Гадамер, розмірковуючи про міфосимволічну місію гравця, писав так: «сам граючий знає, що гра – це тільки гра, і вона відбувається у світі, який визначається серйозністю мети <...> він знає досить добре, що то, що він робить – це "тільки гра", але він не знає того, що саме він при цьому "знає"» [3, с. 148].

Показово, що ступінь серйозності гри визначається самим гравцем як головним її суб'єктом, а також тим, наскільки глибоко він сам занурюється в ту чи іншу гру. Адже в разі вихідної несерйозності гри та відповідного зневажливого ставлення до неї, вона якраз і перестає виступати інобуттям світу та його «іншим виміром», оскільки сам міфічний «спосіб буття» гри не допускає відношення того, хто грає до неї як до пересічного, десимволізованого і вже тому «викритого» та «розвінчаного» предмету. Тому закладені у гру міфологічні правила встановлюються заздалегідь визначеною роллю гравця. Тільки в такому випадку ми цілком можемо спостерігати міфологічність гри, в рамках якої саме її міфосимволічний сценарій визначає ту чи іншу роль гравця, що перетворюється на діяльного персонажа і активного перетворювача ігрового середовища, а заодно і на «самого себе». Тому індивідуально-рольова гра завжди передбачає безпосереднє переживання безлічі життєво важливих для кожної людини, архетипічно детермінованих ролей. У тому числі і соціально-обумовлених, «персонних» ігрових стратегій, безпосередньо

пов'язаних із моделюванням найбільш престижних і статусних функцій.

Якраз тому, за словами вітчизняних дослідників О.М.Бессмертного і І.В.Гаєнковой «гра є свого роду «відбивачем» у свідомості людини метафізичного рівня буття у рамках розумного і випадкового, способом подолання трагічної незавершеності, відчуження, властивих внутрішньому світу людини, способом гармонійної самореалізації особистості» [4, с. 5], і тому тільки в процесі міфосимволічної гри відбувається справжня, індивідуалізація особистості, а не чергова її «персонна» симуляція.

Звичайно, людина, в силу впливу соціальних і особистісних обставин, не завжди може бути діяльним учасником міфічної гри, але, тим не менш, внутрішня несвідома потреба в індивідуалізації у неї незмінно присутня у будь-якому віці. У зв'язку з цим психічний і свідомий розвиток особистості в границях безумовного домінування медійної масової культури, як правило, здійснюється за допомогою найбільш загальновідомого, доступного і емоційно-насиченого, видовищного майданчика для тиражування, поширення та візуального споживання міфу і гри – сучасного кінематографа. Саме кіно сьогодні бере на себе функцію адаптації, масової трансляції та широкої популяризації не лише власне міфологічного сценарію, але й усіх притаманних йому фундаментальних архетипічних образів у споживчій масі, що забезпечує активне поширення цієї сучасної кінематографічної платформи індивідуалізації, а заодно і стає ідеологічною і «біотичною основою управління на всіх рівнях соціальної комунікації» [5, с. 50].

Історія світового кіномистецтва знає безліч кінострічок, які на різні лади висвітлюють візуально-ігрові моделі міфотворчості. Один із таких сценаріїв, що демонструє екстремальну, шоковую, багато в чому катастрофічну модель особистісного розвитку пропонується творцями знаменитого голлівудського фільму «Гра» (англ.: «*The Game*», реж. Д. Фінчер, Propaganda Films, PolyGram Filmed Entertainment, 128 хв, США, 1997 р.). Фантазмагоричний і жахливий сюжет картини вибудовується навколо опису кошмарних («ігрових») перипетій життя значного інвестиційного банкіра Ніколаса Ван Ортона.

Наш головний герой – дуже багатий і вкрай успішний, з матеріальної точки зору у нього є практично все, чого тільки може бажати звичайний масовий споживач. Але глядач бачить і зворотний бік життя банкіра: при всій його видимій «персонній» успішності він вкрай самотній, оскільки багато в чому за власною ініціативою віддалився і від брата, і своєї колишньої дружини. Однак при цьому

герой постійно знаходиться в депресивному, емоційно-пригніченому і відверто безрадісному стані, який більшість фахівців-психологів називають синдромом особистісного і професійного «вигорання».

Фільм починається з того, що глядачеві демонструються сцени з напівзабутого минулого, які виявляються фрагментами нав'язливих спогадів, які постійно переслідують головного героя. Глядач бачить епізоди родинного свята, дня народження батька Ніколаса, який саме у свій сорок восьмий день народження у розпачі зістрибнув із даху фамільного особняка, при цьому незабаром і сам Ніколас із тривогою очікує саме таку ж дату. Таким чином, ми спостерігаємо жахливі наслідки дитячої травми, яка відіграла визначальну роль у формуванні як особистої, так і соціального, «персонного» життя головного героя.

Творці цієї жахливої голлівудської кінострічки дуже потужно та пронизливо візуалізували головний для сюжету фільму архетипічний образ «Персони» як повноцінної соціальної та професійної маски, безроздільно заволоділа Ніколасом Ван Ортоном. У той же час, ми розуміємо, що за нею й досі ретельно ховається той самий маленький хлопчик, що колись візуально пережив трагічну смерть батька, а нині – він травмований і буквально похований під багаторічним почуттям провини за все те, що відбулося з ним потім. Виходить, що все його доросле життя, яке оточуючі зовні сприймають як надзвичайно «успішне», насправді є кошмарної «в'язницею» для свідомості та глибоко ображеної душі. До сих пір перебуваючи у цій тіснині, Ніколас несвідомо цілком і повністю перебуває під владою соціальної «Персони», сукупності всіх прагнень і уявлень, спрямованих на досягнення особистого могутності» [6, с. 121]. Адже саме її змісти, які ретельно витісняють усі найяскравіші переживання та зяючі відчуття від все ще болючої та до кінця неусвідомленої життєвої трагедії у найдальші «куточки» свідомості, абсолютно перешкоджають виходу його розуму і почуттів на рівень «Самості», сходження до архетипічної основи цілісності особистості і одночасно до заповітної вершини її розвитку.

Архетип «Персони» як вірно зазначав К.Г. Юнг, являє собою специфічно переломлене, соціально-рольове ставлення людини «до зовнішнього об'єкту» [6, с. 101]. Без освоєння цієї найважливішої несвідомої складової індивідуально-особистісного розвитку жодна людина так ніколи і не зможе зрозуміти саму себе, знайти індивідуальну свідомість. З одного боку, подібна міфосимволічне і, безумовно, ігрове за своєю суттю «маскування» дозволяє людині соціалізуватися (та ще й цілком успішно), знаходячи значущі навички колективної, соціально-рольової поведінки, які, тим не менш ще не

стають індивідуальними. На таку обставину справедливо вказує у зв'язку з цим і К. Г. Юнг, приводячи наступний аргумент: «персона є комплекс функцій, що створився на засадах пристосування або необхідної зручності, але аж ніяк не тотожний із індивідуальністю» [6, с. 223].

З іншого боку, саме «Персона» є тією соціально-рольовою, ігровою «обгорткою», яка не тільки показує світові рівень оволодіння навичками мімікрії, демонструє ступінь спритності та пристосовності людини до мінливого та «шахрайського» соціокультурного середовища, але й стає для нього самого тим несвідомим внутрішнім особистісним якорем, який міцно пов'язує подібні, як зовнішні, так і внутрішні установки. Таким чином, відбувається ігрове за своєю суттю та соціально-рольове за формою «усилення» індивідуальної свідомості, що у віддаленій життєвої перспективі й зовсім не дозволяє індивіду хоч якось претендувати на здобуття «Самотності». Показово, що приблизно те ж саме відбувається і з Ніколасом Ван Ортоном, який, в уже згадуваному міфосимволічному просторі голлівудського візуального кошмару, парадоксальним чином є для самого себе одночасно як Героєм, так і Антигероєм. Тому, приймаючи у подарунок від брата сертифікат на послуги якоїсь фірми CRS («Служби розваг»), Ніколас починає смертельну боротьбу за Себе із самим собою ж, неймовірними зусиллями зводячи воєдино дві іпостасі своєї власної особистості: «самотного» і «Тіньову», «героїчну» та «антигероїчну».

Режисер Д.Фінчер майстерно демонструє приголомшеному глядачеві водночас відразу дві конфліктуючих один з одним боку особистості Ніколаса за допомогою візуалізації його настроїв, думок і дій. Після проведених обов'язкових психологічних тестів і медичного обстеження в CRS (які, з метою ухилення від можливої юридичної відповідальності, завжди формально фіксують і ретельно документують прийнятний соціальний рівень емоційно-тілесної «адекватності» нового гравця) Ніколас залишається буквально на шматки роздертим сумнівами та скепсисом. При цьому виявляється, що «Персона» частина особистості явно не бажає відпускати його в вир ігрової авантюри, адже він і так у своєму житті вже «все бачив» і «все має», його взагалі складно здивувати в силу пересиченості та унікальною «повноцінності» його зовнішніх установок. Однак, на противагу диктатурі соціально-рольової домінанті, він все-таки у підсумку несвідомо встає на досить «слизький» особливо у його стані шлях просування до «Самоті», яка будучи повною міфосимволічною протилежністю «Персоні», виявляється єдино здатною забезпечити майбутньому Герою жаданий душевний комфорт і цілісність.

Глибокого трагізму фільму додає і той факт, що Ніколас Ван Ортон несвідомо відчуває, що його зовнішнє благополучне життя насправді є явно передчасною і, що особливо підозріло, вже дуже престижно обставленою «самістною» смертю, що в підсумку і штовхає його на ризиковану, індивідуаційну в усіх відношеннях Гру. У сюжеті фільму цей момент яскраво візуалізований за допомогою розмови двох нових членів клубу, які раніше грали в цю ж саму Гру. Один з колишніх учасників, на питання про його враження від Ігри процитував Євангеліє від Іоанна: «Я був сліпий, а тепер бачу» [7, Іоанн 9:25], це означає, що не тільки Ніколасом, але і іншими учасниками Гри рухало несвідоме бажання остаточно відкинути соціально-рольові, «Персонні маски і, нарешті знайти шанс восамлення, тобто – «прозріти».

Сам з цього й починається для головного героя спасення у всіх сенсах слова, міфічна гра в усвідомлення самого себе. І цей важкий, ризикований, суперечливий і небезпечний шлях, у даному випадку, полягає в рішучому ігровому ухилянні від фатального впливу чарівної спокусительці «Персони». Оскільки каталізатором усіх індивідуаційних процесів стає гра, то увесь її колосальний очисно-перетворювальний міфосимволічний потенціал націлений на те, щоб відібрати/зняти/знищити незвичайно престижну і соціально-успішну «Персонну» маску банкіру Ніколаса Ван Ортона.

Тому, насправді, його вирішальна «самоствна» гра парадоксальним чином починається з констатації формальної відмови від участі у Грі, який пред'являє Ніколасу «Служба розваг» CRS». Так відбувається перший приголомшливий удар по залізобетонному «Персонному» іміджу головного героя кінострічки, який завжди звик отримувати від життя все і бажано відразу. Подальші розвиток саспенс-сюжету будується за рахунок вмілого нагнітання Д.Фінчером руйнівної атмосфери внутрішнього/зовнішнього споглядання катастрофічного процесу втрати власного звичного життя номенклатурного Героя-Антигероя. А також навколо драматичного живописання екзистенціального жаху, супроводжуючого напружені «ігрові» випробування, що випали на долю Ніколаса, який намагається, у що б то не сталося зберегти хоча б оскільки свого «Персоного» світу, який кришиться на очах.

Початок жахливої міфосимволічній Грі для самого героя кінострічки починається із зустрічі з лежачим «клоуном», лялькою, що імітує смерть батька, та символічно знаходиться на місці його самогубства, що відразу ж нагадало Ніколасу про той самий фатальний день його народження/переродження/виродження. Поступово він усвідомлює, що його репутації, бізнесу, фінансам та

особистому комфорту, тобто усім компонентам його соціально-рольової, «Персони» буття загрожує жахлива небезпека, аж впритул до повної втрати усього та фатального «кінця знайомого світу». Раптово Ніколас зустрічає і свого брата Конрада, який приходить просити вибачення і в жаху розповідає, що на фірмі CRS працюють справжні аферисти, що вони загрожують і йому, вимагаючи його капітали. Після цього Ніколас, буквально «хапається за соломинку», звертаючись за допомогою до офіціантки Христині, якій хтось заплатив, щоб вона облила Ніколаса у ресторані, оскільки наш герой всерйоз вважає, що у неї є відомості про Гру. В результаті виявляється, що Христина – цілком підставна особа, та сама є частиною великої афери, представляє іншу «Персонну» маску, «старанно надаючи своїй нещадній поведінці видимість найдавнішого карнавального дійства» [8, с. 14], так само, як і вся компанія CRS, яка прагне будь-якою ціною «обіграти» Ніколаса, заволодіти його життям, фінансами і начисто «стерти» його ім'я.

Увесь жах становища полягає в тому, що шахраї з CRS невідомим чином прознають про Ніколаса Ван Ортона буквально все: реквізити та стан його рахунків, кодові слова та паролі тощо, тобто фактично мають інформацію про все, від чого у сучасному світі залежить репутація, бізнес, та й саме життя Ніколаса як «Персонна» складова його соціального іміджу та репутації. Така ситуація починає серйозно доробити соціальну «маску» Герою. Після того, як Христина обпоює Ніколаса снодійним, той прокидається і розуміє, що опинився заживо похованим на кладовищі у Мексиці, тобто на фактичному узбіччі «американського способу життя». Таким чином, він проходить ще одну багаточисельну іміджеву, ритуально-символічну смерть, яка у всіх міфологіях світу завжди мала недвозначний ініціаційний і індивідуальний характер.

Не отримавши належної підтримки в американському посольстві (що само по собі є ще одним дуже важливим етапом його нищівного «Персонного» краху, в ході якого від нього формально «відмовляється» навіть його власна країна), Ніколас позбавляється і ще однієї найважливішої частини свого «Персонного» життя, оскільки виявляється змушеним продати фамільний золотий годинник тільки для того, щоб дістатися додому та хоча б якось врятуватися. Саме в цьому акті він ще раз символічно «вмирає» як син, як представник роду, як частина «шановного сімейства». Прибувши додому, Ніколас Ван Ортон дізнається про те, що його особняк виставлений на аукціон, а більша частина його майна виявляється вилученою. Він йде до найближчого чоловіка – брата. Дізнавшись, що той перебуває в психіатричній лікарні, Ніколас проникає у свій будинок, озброюється

револьвером і призначає зустріч своїй колишній дружині з метою попросити її про допомогу в настільки важкій життєвій ситуації.

Зустрівшись із нею у кафе, Ван Ортон за розмовою випадково зауважує на екрані телевізору співробітника CRS, Джима Фейнгольда, який на ділі виявляється простим актором. Ніколас вистежує шахрая та змушує його привести себе до реального офісу фірми CRS, де він і виявляє увесь склад акторів, із самого початку задіяних у Грі. Ніколас не вірить тому, що бачить, бо він продовжує трагічно переживати втрату свого реального життя і жорстоку драму її ігрового руйнування. Христина і Фейнгольд, стоячи на даху з Ніколасом пояснюють йому, що все це всього лише рольова гра, багатошарова містифікація його життя, але він, будучи вкрай збудженим, наставляє пістолет і стріляє в першого, хто увійшов у двері. Цією жертвою виявляється його брат, який мав намір привітати його з днем народження, оголосити про «розіграші» і попросити вибачення за все. Ван Ортон, помічає, що поранення виявляється смертельним, раптово усвідомлює, що разом із братом на його очах вмирає і остання нитка його «Персони», що тримає його у цьому світі. Приголомшений і спустошений горем Ніколас виявляється більше не в змозі миритися з приводу тяжкої втрати, і, фатальним, містичним чином повторює долю свого батька, здійснивши самогубство, стрибнувши із даху будівлі. В результаті пробивши скляний дах банкетного залу та приземлившись на заздалегідь підготовлений страхувальний майданчик на очах вражених гостей, Ніколас дізнається, що всі, хто раніше вважався ним «загиблим» виявляється живим, його фінанси не займані, а весь фантасмагоричний кошмар, що походив останнім часом, був всього лише необхідною складовою частиною Грі.

Таким чином, шляхом постійного співвідношення самого себе з життям свого батька, Ніколас Ван Ортон трагічно переживає «комплексну» і багатошарову міфосимволічну «смерть». Сміливе та відчайдушне рішення знищити власну «Персону» за допомогою ігрового відходу з реального життя в результаті призводить Героя до звільнення, оновлення та самотнього набуття нового Себе. Показово, що жахливий шлях Героя до «Самості» абсолютно закономірно відбувався у межах ігрового простору, в якому межа між уявним і реальним була надзвичайно тонкою і визначалася лише мірою серйозності ставлення людини до самої Грі.

Отже, міфічна гра завжди тотожна справжньої дійсності, а її численні «Персонні» компоненти постають уявними та соціально

привнесеними імітаційними елементами власної особистості, яка так і не відбулася. Тому на прикладі аналізованого жахливого голлівудського шедевра ми повною мірою можемо говорити про міфічну гру із реальністю у процесі становлення особистості як про міфосимволічну рольову гру, що іманентно містить у собі «Персону-маску», яка може або зміцнитися, або ж зруйнуватися у процесі жахливого, фактично ігрового «проходження» життєвого шляху. Але лише тільки у разі глибокого особистісного переживання, напруженого переосмислення ущербної функціональності соціальної та професійної «Персони» міфосимволічна рольова гра отримує унікальний шанс перейти на якісно новий рівень – у стадію трансформаційної та ініціативної гри з подальшою самотною зміною та перетворенням несвідомих архетипічних форм на усвідомлені та пережиті підсумки особистісного розвитку. Отже видатний голлівудський фільм жахів «Гра» наочно демонструє глядачам чудовий візуальний зразок благополучно завершення творчого міфобудівництва Особистості, яка у що б то не стало спрагла звільнитися від ідеологічно багат шарових, глибоко ешелонованих корпоративних і політичних штампів.

Маленко С.А., Некита А.Г., Широкова О.В.

Примітки.

1. Хёзийнга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс-Академия, 1992. 458 с.
2. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
3. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
4. Бессмертный А.М., Гаенкова И.В. Философские основы игры в аспекте смены культур и социальных практик общества // Известия ВГПУ. 2015. № 7(102). С. 4-9.
5. Маленко С.А., Некита А.Г. Фильмы ужасов в бессознательных антропологических стратегиях биовласти // Anthropological Measurements of Philosophical Research. 2018. № 13. С. 41-51.
6. Юнг К.Г. Психологические типы [Электр. ресурс]. СПб.: Азбука, 2001. 736 с. Режим доступа: <http://lib.ru/PSIHO/JUNG/psytypes.txt> (дата звернення: 12.07.2021).
7. Библия. Книги Священного Писания и Нового завета. Канонические. Объединенные библейские общества, 1992. 1224 с.

8. Некита А.Г., Маленко С.А. «Все мы там будем»: «Судная ночь» как пример эгалитарной идеологии кровавого, «санационного» карнавала [Электр. ресурс] // Векторы благополучия: экономика и социум. 2020. № 1(36). URL: <http://jwt.su/journal/article/view/987> (дата звернения: 02.08.2021). doi: 10.18799/26584956/2020/1(36)/987.

ГЛАВА 2.

МІСЦЯ «СВЯТІ» ЖАХЛИВОЇ ПОРОЖНЕЧІ...

ВІЗУАЛЬНА МІФОЛОГІЯ ВЛАДИ У ХОРРОР-ДРАМІ «МІЗЕРІ»

У сучасних реаліях традиційний міф, характерний для періоду архаїки, більш ніж успішно адаптувався до особливостей нової епохи, модифікувався, отримавши нові, раніш небачені форми та властивості. Саме тому сьогодні візуальна медійна міфологія повсюдно та надзвичайно агресивно створює «репрезентації світу як майданчика боротьби за владу та пропонують різні версії соціальності, які легітимізуються у міфічних наративах» [1, с. 239]. Це значить, що вона вже не стільки описує дійсність, оповідаючи про Богів і Героїв (що в більшій мірі властиво як раз для архаїчного міфу-реальності), скільки проектує, перестворює та транслює (місцями навіть занадто агресивно) широким масам споживачів зрежисовані образи світу, ухитряючись існувати у декількох іпостасях і реальностях одночасно.

Нинішнє століття неспроста вважається епохою урочистого сходу медійної диктатури, де саме цифрова форма міфосимуляції реальності активно витісняє усю можливу справжню дійсність, відображаючи її доволіно, відповідно до найбільш прибуткових і актуальних профілів ринкових і політико-ідеологічних замовлень. Для стародавнього міфу такий процес діджитального перевтілення став можливий завдяки існуванню самої людини та соціуму відразу в декількох реальностях паралельно.

Цифрове середовище поволі поглинає простір реального світу, і, завдяки активній медійній міфотворчості, дедалі наповнює його найбільш показовими «моделями» явищ або процесів життєдіяльності людини. Крім того, саме воно ж безперервно виробляє та нав'язує суспільству і людині сценарії їх подальшого розвитку, чим активно позиціонує себе як впливову та дієву управлінську силу. Тому сьогодні одним із найбільш «комфортних» соціокультурних топосів постмодерністського міфу можна вважати кінематограф. Як всесвітньо визнаний інструмент візуальної міфотворчості він здатний безперервно породжувати і, завдяки своїй популярності та вседоступності, повсюдно транслювати міфосимволічні зразки, моделі та сценарії, які завжди виступають як «конкретні і реальні, але в той

же час їх зміст є абстрактним, оскільки за самою своєю природою втілює продукти та ірреальні ідеї людської фантазії» [2, с. 152].

Також сучасне кіномистецтво стає незамінним посередником міфу в процесі відтворення і транслявання досвіду поколінь в колективних уявленнях, адже за твердженням російського психолога Т. Салахієвой-Талал саме «кіно дозволяє нам стикнутися з тими гранями людського досвіду, які ми відчужуємо в повсякденному житті» [3, с. 33]. До того ж, сучасне кіно виступає не тільки всесвітньо визнаним майданчиком виробництва та дієвим інструментом просування цифрового міфу, але й позиціонує себе в ролі візуальної скарбниці колективної несвідомої пам'яті. Тому масовий глядач, на різні лади переживаючи міфічні сценарії персонажів, безперервно проектує їх на самого себе, тим самим створюючи і підтримуючи «вічний двигун» усвідомлення та переживання колективної історії.

Волею історичних доль у соціокультурному просторі сучасної людської цивілізації «західного» типу найбільш значущу та лідируючу роль відіграє американський кінематограф. У той же час, саме голлівудські фільми хорор-жанру, як за визнанням професійних критиків і мистецтвознавців, так і на думку масового глядача всіх країн і континентів, виявилися найбільш наближеними до адекватної візуалізації несвідомої реальності. Відбувається це багато в чому за допомогою характерного для голлівудських фільмів саспенс-ефекту, здатного створити і підтримувати нагнітаючу та лякаючу обстановку, яка рясно підкріплюється образами людських кошмарів, що викликає непідробний страх – одне з первинних і найпотужніших несвідомих колективних почуттів. Тому голлівудський «жахливий» кінематограф не тільки вдало візуалізує найбільш древні цивілізаційні проблеми, яскраво відображає актуальні тенденції теперішнього часу, але і звертає увагу людства на видимі і приховані справжні проблеми людського колективного існування, що знаходить живий відгук у вигляді масової популярності американських фільмів жахів практично у всіх європеїзованих культурах планети.

Одним із хвилюючих питань на сьогоднішній день є проблема медійної візуалізації міфології влади, її подальшої пропаганди та популяризації. Цим поняттям зазвичай позначають відносини панування і підпорядкування, які безпосередньо відображають витиснену частину внутрішньої несвідомої структури людської особистості. Публічно вони виявляються представленими владними фігурами, оточеними ранжированою та ієрархізованою конфігурацією «гравців», які конкурують між собою на політичній арені, яку можна вважати «верхівкою управлінського айсберга».

Без сумніву, можна стверджувати те, що прихований в етимології слова «влада» смисловий образ включає до себе і значення «володіння». Панування завжди здійснюється обраними по відношенню до всіх інших, «іншими». Так думав і німецький філософ, соціолог М. Вебер, розкриваючи ці моменти у своїй роботі «Влада і політика» [4]. За його уявленням влада сама по собі є пануванням людей над іншими, занурена в політичні ідеї, які постійно демонструються у прагненні панувати: здійснювати свою персональну волю часто всупереч зустрічному опору ззовні. Для придушення опору необхідна така ж сила безлічі, тому політична влада ретельно оточує себе послідовниками – «штабом», тобто колективом. Але для влади, здійснюваної безпосередньо в повсякденному, соціально-побутовому ключі, особливо у просторі комунікації двох людей подібний зовнішній, відчужений «штаб управління» не потрібен. Цю ж ідею підтверджує і сам М. Вебер, пояснюючи, що сьогодні цілком «можна уявити панування з боку однієї людини без штабу управління» [4, с. 405]. Тому відзначимо, що влада над більшістю є закономірним наступним етапом прагнення панувати у просторі міжособистісних відносин. Тому швейцарський психолог К.Юнг обґрунтовано говорить про це як про «комплекси влади, тобто сукупності всіх прагнень і уявлень, спрямованих на досягнення особистого могутності» [5, с. 121].

За твердженнями доктора педагогічних наук А.Д. Жаркова в сучасних реаліях «ідея влади, виступаючи у своєму чисто раціональному вигляді, стає пристрасстю, та у цьому сенсі зближується і переплітається з потоком почуттів, від цього ідея-пристрасть влади часто панує над іншими проявами внутрішнього світу людини, навіть пристрасстю любові і краси» [6, с. 292]. Спочатку, тяга до влади зароджується на несвідомому рівні як афективне бажання знайти розуміння самого себе в прагненні до Самості. Тому особистість прагне до соціалізації за допомогою уваги, умовою якої й вступає влада. Увага, в першу чергу, відіграє роль у процесі підпорядкування собі думок і почуттів іншої людини, та подальшого панування з їх допомогою над ним самим. Найчастіше цей етап індивідуалізації важко, або ж взагалі неможливо перебороти, оскільки «Персона» завжди «бере верх» і займає найбільш значущі позиції, не дозволяючи особистості пробратися до своєї глибинної емоційної сутності. При цьому влада, стаючи фатальною пристрасстю і затуманюючи перспективи просування індивіда до Самості, перетворюється на активну силу придушення й насильства.

Таким чином, типовим прикладом «темної» («Тіньової») міфічної влади можуть виступати відносини, побудовані на фанатизмі. Поняття

«фанатизм», яке описує фатальну несвідому тягу до смерті (Танатосу) «походить від латинського слова «fanaticus», що позначає доведену до меж, відданість вірі та її догмам, об'єднану з крайньою нетерпимістю до інших вірувань і поглядів» [7, с. 197]. У контексті соціального міфу така відданість вірі обумовлена початковою подвійністю влади, де Творець (Бог) опановує думками, почуттями, емоціями і самим життям свого «раба». У той же час відбувається «відкат», який незмінно супроводжується відображенням із найпотужнішою силою тієї ж самої влади. Це явище супроводжується одержимістю власними неосвоєними психічними змістами архетипу «Тіні» та наростаючою, воістину смертельною залежністю фанатика, який своїм «поклонінням» заганяє свого ж «творця» до рамок власного панування, яке цілком може привести до насильницької поведінки.

Якраз така жахлива міфологічна модель фанатизму з усією міццю продемонстрована у фільмі «Мізері» (англ.: «*Misery*», реж. Р. Райнер, «Castle Rock Entertainment», «Nelson Entertainment», 107 хв., США, 1990 р.). Сюжет фільму побудований навколо кошмарних пригод популярного письменника Пола Шелдона, написаної ним книги «Мізері», а також його божевільної прихильниці Енні Вілкс і міфосимволічного простору-драми, який пов'язує їх усіх у єдине ціле.

На початку фільму перед глядачем постає затишна та пасторальна картина: засніжені, залиті сонцем пейзажі, комфортний і приємний готель «Сілвер Крік», умиротворений і спокійний Пол Шелдон, автор успішної та популярної серії книг про пригоди Мізері Честейн, задоволений своїм новим твором, який готовий побачити світ, а тому абсолютно відрізняється від усієї його попередньої роботи. Після закінчення рукописи він відправляється назад у Нью-Йорк до видавництва. Але збіг обставин у вигляді фатальної природної стихії не дозволяє йому це зробити. Саме у цих обставинах проявляється «тіньовий» елемент, внесений доленосним роком і цілком здатний перешкодити міфосимволічному становленню «Героя», та послужити перешкодою на його шляху до «Самості». З початком шаленої снігової бурі, яка для письменника була раптовою, він вилітає на своєму автомобілі з дороги, перевертається на ньому і намертво застряє у сніжному завалі серед дерев. На прикладі цієї сцени ми можемо простежити не тільки різку зміну напрямку життя головного персонажа, але й унікальне положення, яке уособлює усі майбутні події, які проявляються у безвиході ситуації та замкнутості простору, які є дуже символічними для міфічної природи влади.

Жахлива та екстремальна міфічна реальність для відомого письменника Пола Шелдона починається саме після фатальних слів своєї «божевільної» читачки: «Я – Ваша головна прихильниця! Вам не

треба турбуватися, я подбаю про Вас». За вдалим збігом обставин, вимовляє ці слова виявляється місцева медсестра Енні Вілкс, самотня жінка, що живе окремо від інших у зв'язку із тяжким психічним розладом. Шалено піклуючись про життя та здоров'я свого кумира, вона оточує його нечуваною людською теплотою, створюючи затишні умови існування та одужання метра-письменника. У цих моментах ми спостерігаємо безпосередній приклад руйнівної дії архетипічних змістів «темної», «Тіньової» «Матері», яка цілком придушує своєю тоталітарною по суті турботою будь-яку іншу особу, над якою волею долі отримує неподільну владу.

Так в одній із дуже яскравих сцен, Енні, яка зайнята процедурою гоління Пола, раптово визнається, що вже давно та пильно стежила за ним. Адже її, як його «головну шанувальницю», дуже цікавить реальне життя того, чиї твори вона завжди читає із захватом і знає практично напам'ять. Таким чином, глядачеві явлена перша жахлива сторона влади, коли «Творець» (письменник) за допомогою свого Дітища (книги), яке виступає спочатку інструментом, а потім і самотійним Творцем, який своїми руками і талантом крок за кроком створює демонічну прихильницю. Адже насправді, саме автор Мізері та сама його книга «створює» Енні, підступно, поступово, але цілком опановуючи її почуттями та емоціями і залишками розуму, тим самим несвідомо поневолюючи цю жінку. Тому вона весь час називає письменника геніальним, робить компліменти його таланту і на всі лади захоплюється ним самим.

Все, що відбувається спочатку дуже лестить Полу, адже його «друга натура», його соціально значуща «Персона» всіляко прагне до визнання та фіксації себе в історії будь-якими способами. Аналізуючи ці сцени можна відзначити те, що в ситуації, яка склалася, Пол Шелдон для Енні зовсім не грає роль ані реальної особистості, ані її любимого письменника, а поступово перетворюється на її персонального ідола, якого їй нарешті вдається-таки дістати і, по волі випадку, підпорядкувати своєму безроздільного впливу (владі). Але, з іншого боку, й сама вона стає цілком залежна від нього, і в першу чергу від його книги, тому Енні не може позбутися таємничого панування над неї Мізері, адже тоді це буде не тільки зрадою її власноруч створеного «Бога», оскільки й вона втратить вельми значущу, але і як і раніше неосвоєною, «тіньову» частину себе.

Мізері як книга і як власне персонаж цієї книги на кожному окремому етапі розвитку сюжету насправді сприяють становленню і міфосимволічному «витворенню» Енн. Її несвідома та шалена любов до Мізері почалася у дуже драматичний момент її власного життя, після того, як від неї пішов чоловік і вона важко переживала свою втрату за

допомогою активного витіснення ситуації і придумування собі несправжнього, «іншого життя». Ми можемо припустити, що така ж сама залежність виявлялася у Енн і по відношенню до її чоловіка. Можливо, саме тому після його відходу, вона не вагаючись замінила одну несвідому прихильність на іншу. Саме книга стає для неї шляхом і водночас місцем душевного порятунку, чарівним міфосимволічним простором, і чим більше вона занурюється у світ Мізері, тим більше і тим рішуче знищує межі реальності, остаточно занурюючись у «тіньові» образи міфічних вимірів, стаючи буквально одержимою ними.

Таким чином, ми крок за кроком спостерігаємо жахливу, поступову і однозначно «тіньову» *персоніфікацію* особистості Енн. У ході якої міфологічна, соціальна маска жінки, «старанно надаючи своїй нещадній поведінці видимість найдавнішого карнавального дійства» [8, с. 14], стає для неї все більш і більш значущою, поки, нарешті, остаточно не закриває їй усі можливі шляхи до освоєння своєї сутності. Оскільки цивілізоване суспільство через міфічні зразки весь час нав'язує людині певні бажані критерії поведінки, то ідентифікація особистості відбувається в основному із власними «Персонними» змістами. Саме тому «Тіньові» «Персони» Енні пов'язані з найбільш близькими та зручними для неї зовнішніми образами, зумовленими рівнем їх «священність» для неї. Найбільш наочно глядач може побачити цей момент у надзвичайно страшній сцені, де показаний її «щоденник пам'яті», куди старанно вклеєні газетні вирізки з образами її жахливого минулого, яким вона постійно та всіляко пишається.

Персоніфікуючи таким чином себе, вона поступово *умертвляє* індивідуальну свідомість і почуття, з кожним новим витком відчуження все більш розчиняючись у несвідомому, діючи виключно на рівні соціальних ролей, запропонованих їй навколишнім середовищем. Важливо відзначити те, що героїня цієї кінострічки наочно показує те, яким саме чином її «втрачена» особистість прагне до набуття уявної «Самотності», а на ділі – до «Тіньовий Персони», оскільки сама виявляється абсолютно не здатною пройти шлях власної індивідуації повною мірою. Якщо вважати «Самість» якимось сакральним ликом, який набуває людина в процесі свого висхідного психічного розвитку, то «Персона» – це та соціально-прийнятна маска, під якою цей лик виявляється надійно захованим, або, якщо говорити точніше, фатально *похованим*. У випадку ж із Енні можна констатувати, що через особливості формування психіки, її життя типового провінційного обивателя проходить нудно, сумно і безлико, тому вона несвідомо відчайдушно прагне сховатися в тіні «Персони». Їй терміново необхідно знайти хоча б якесь значуще «обличчя», і цим

«обличчям», що випадково підвернулося, якраз і стає героїня книги Мізері. Цілком ототожнивши себе з вигаданим книжковим героєм, Енні у повному розумінні слова відмовляється від самої себе, виявляється начисто заповненою «Тіньовими» і «Персонними» змістами та охопленою фанатизмом. Тому, коли відомий письменник, «свавільно», «нікого не запитавши» раптово «вбиває» персонажа Мізері на сторінках своєї книги, жінка сприймає це як особисту смерть і тому всіляко та активно висловлює свою незгоду з нею.

Саме так вражений глядач поступово втягується в абсолютно шокуjące споглядання такого камерного, та водночас *космічного* саспенс-конфлікту, що розгортається в міфічному просторі цього голлівудського фільму. Коли сам того не бажаючи, пересічний глядач стає мимовільним і свідком, і водночас заручником цієї божевільної драми, що формується у ході жорстокої боротьби за неподільну владу збожеволілої шанувальниці над волею письменника і самим його життям. Багато в чому екстремального жаху ситуації додає і той факт, що ця сутичка є жахливою матеріалізацією саме його ж власного письменницького задуму, але раптово перемогу поступово починає здобувати вигадана героїня, книжкова «персона» самої Енн Вілкс, остаточно «поневолюючи» свого ж власного творця. Адже саме геніальний письменник силою своєї уяви настільки правдоподібно і талановито створив «Персонний» книжковий образ самої Енні, який вона настільки безсоромно експлуатує, і як раз в силу цього ні за що на світі не може допустити власного «зникнення» ані в книжковому, ані в реальному світі. Тому, перебуваючи в крайньому ступені відчаю, Енні робить крайній крок – користуючись нещасним випадком, насильно утримує автора, який створив одну з її «тіньових», «Персонних» сутностей і вказує йому, як і що потрібно писати у новій книзі про пригоди Мізері.

В цьому випадку глядач може безпосередньо спостерігати трагічне міфологічне сходження «тіньової» Енні, яка в особі письменника жорстоко мстить сама собі і всьому світу за власну «нездійсненість». Вона всіляко пригнічує Творця, знущається над ним і весь час морально гвалтує, тримає його під замком, упиваючись власною владою, користуючись його повної безпорадністю та залежністю від її примхи. Можна із абсолютною впевненістю говорити, що, як і полонений в будинку письменник, так і сама Енні знаходяться у «Персонній» в'язниці Мізері. Тому за нездатність зрозуміти, як саме зруйнувати свої ж власні чари, вона несвідомо і жорстоко мстить нещасному Полу Шелдону, ув'язнивши його у «Персонній» темниці персонального кошмару.

Весь жах становища полягає в тому, що в той же самий час Енн безмежно любить Пола і вирішує, що зобов'язана його врятувати. Саме так жінка, яка одержима власним «Богом» і цілком підпорядкована егоїстичності власних бажань змушує його страждати, робити кроки проти себе самого тільки для того, щоб елементарно вижити. Так йому доводиться спалити нещодавно завершений рукопис, а потім, у процесі роботи над новою книгою про Мізері, повністю підкорити творчий процес божевільним бажанням свого «доморощеного тирана». Приголомшений глядач увесь фільм переживає жахливу трансформацію тихої та скромної Енні у «Персону-Диктатора», з небаченим розмахом міфологічного деміурга, що творить свою жахливу владу. Як тільки Енні дізнається про наміри Пола збігти, ситуація ще більше загострюється, а «турботлива» садистка, що володіє вкрадливим «материнським» голосом, жорстко розбиває йому кістки ніг. Таким чином, глядачеві на власні очі демонструють етапи сходження домашнього, «Персонного» Звіра, показують усі етапи формування несвідомого тотального контролю над людиною та його попутне обожнювання як кумира, що межує зі справжнім безумством. Тому для «порятунку» свого Бога, позбавлення від її ж мук, вона вирішує «спалити» свого ідола, поклавши на «жертвний вівтар» і саму себе – Мізері.

Таким чином, ми безпосередньо можемо спостерігати міфологічну подвійність влади, яка поволі розгортається у драматичних і страхітливих відносинах героїв, виявляючись через взаємне несвідоме підпорядкування один одного. У кінострічці «Мізері» показані всі найжахливіші межі психоаналітичного трансферу Автору та Герою/Читача, які трагічно «створюють» один одного за рахунок безперервного «Персонного» обміну «Тіньовими» несвідомими змістами. Тому проблема несвідомого фанатизму в еру тотального технічного прогресу стає як ніколи більш загостреною, великою, а, отже, і більш безмежною, божевільною за рахунок домінування саме афективної сторони особистості, що становить ядро влади у одного учасника жахливої і трагічної «персонної» комунікації, та складає фундамент сліпої віри в можливість тотального підпорядкування у іншого.

Ретельне вивчення древніх і сучасних міфологій завжди має на увазі розгляд актуальних форм їх існування. Голлівудська медіакультура фільмів жахів представляє простір візуалізації міфічних принципів взаємодії природи, людини і суспільства. А розглянута

нами екранізація роману С.Кінга «Мізері» як раз і присвячена соціально-філософській та культурологічній рефлексії над процесом індивідуації, взятому в його найбільш деструктивних формах. Несвідома тяга героїні до самовдосконалення набуває фатальний і садистський характер, який і стає причиною зтяжної жахливої гри, що повністю витісняє існуючу соціальну реальність. Подібна параноїдальна модель поведінки є наочним відображенням деструктивних процесів соціальної комунікації, зосереджених навколо виділення владного елементу, якому навмисне надається тотальний характер. Фактично героїня екранізації стає яскравим символом танатологічних тенденцій сучасної масової культури, безперервно породжує нарцисизм, егоїзм і спектр хорор-перверзій суспільства споживання.

Маленко С.А., Некита А.Г., Широкова О.В.

Примітки.

1. Плотицькіна Н.В. Медійна міфологія соціального в сучасному суспільстві // Вестник Російського університету дружби народів. Серія: соціологія. 2020. Т.20. №2. С. 239–251.
2. Яковлева Е.Л. Міф як символічна форма культури: Вгляд через призму традиції і сучасності // Вестник ОГУ. 2011. №7(126). С. 152–159.
3. Салахіїва-Талал Т. Психологія в кіно. М.: Альпіна Діджитал, 2019. 171 с.
4. Вебер М. Власть і політика. М.: РИПОЛ-класик, 2017. 432 с.
5. Юнг К.Г. Психологічні типи [Електронний ресурс]. URL: http://transyoga.ru/assets/files/books/psychology/yung_tip_lichnosti.pdf (дата звернення: 21.09.2021 р.).
6. Жарков А.Д. Власть культури, культури влади – актуальна планетарна проблема в сучасному світі // Гуманітарне простір. 2015. №3. С. 288–297.
7. Некита А.Г. Соціальне за-буття архетипа: аналітика і механізми функціонування. Великий Новгород: ІПЦ НовГУ, 2006. 218 с.
8. Некита А.Г., Маленко С.А. «Все ми там будемо»: «Судна ніч» як приклад егалітарної ідеології кровавого, «санітарного» карнавалу [Електронний ресурс] // Вектори благополуччя: економіка і суспільство. 2020. № 1 (36). URL: <http://jwt.su/journal/article/view/987> (дата звернення: 16.09.2021 р.).

ЗЛИЙ ГЕНІЙ ЧИ ПРОРОК?

Вступ

Із самого моменту своєї появи кінематограф виявився досить чутливим до нових технічних та гуманітарних відкриттів, які з'являлися протягом останніх століть. Такий взаємний вплив можна виявити у практиці повсякчасного використання психоаналітичних узагальнень при створенні цілої низки видатних кіношедеврів. Крім того, саме Голлівуд, як найяскравіший художній символ сучасної масової культури, одним із перших почав активно використовувати при створюванні та всесвітній популяризації своєї продукції напрацювання аналітичної психології К.Г. Юнга, який запропонував та детально обґрунтував концепцію архетипів колективного несвідомого. Для жанру фільму жахів ця тема теж виявилася вельми цікавою. Саме тут ми можемо побачити увесь спектр архетипічних символів, що активно розбурхують як вибагливу, так і масову публіку в усьому світі й по сьогоднішній день. Показово, що серед спектру героїчних типів, які з самого спочатку виявилися найбільш затребуваними у кіно, найбільшій популярності набули саме образи «Трікстеру», архетипічного символу «Тіні», який втілюється у безлічі образів клоунів, які щосили намагаються розсмішити людство, що занадто рано та швидко подорослішало, а тому і неабияк посмутніло.

Архетипи в «аналітичній психології» К.Г. Юнга – це початкові, вроджені психічні, структури, первинні схеми образів фантазії, що містяться в колективному несвідомому та апіорно формують активність людської уяви. Саме вони складають психічну основу універсальної загальнолюдської символіки, постійно виявляються у міфах і віруваннях, сновидіннях, творах літератури і мистецтва.

Трікстер, згідно думками К.Г. Юнга, – це завжди «предтеча рятівника, і подібно до останнього є Богом, людиною і твариною в одній особі. Він – і не людина, і надлюдина, і тварина, і божественна істота, головна і найбільш лякаюча ознака якого – його несвідоме» [1, с. 347]. У той же час, Трікстер – людина, що ледь піднялася над рівнем тваринного, її свідомість практично повністю підпорядкована несвідомому і не зазнає на собі впливу совісті, а вже тим більше людських забобонів, моралі і законів. Він відділений і «від тваринного царства внаслідок відсутності інстинктів і обумовленої цією обставиною своєї надзвичайної незграбності» [2, с. 16]. Перераховані ознаки дозволяють здійснити аналіз феноменології образу клоуна в американському фільмі жахів як «Трікстера», та виявити

антропологічні і соціокультурні принципи його апробації в художньому просторі голлівудського кінематографа.

Показово, що саме сучасні дослідження масштабного впливу психоаналізу на кінематограф взагалі і на жанр фільмів жахів зокрема T.Brudholm, J.Lang [3]; J.Clemens [4]; G.Collett [5]; J.Fennell [6]; K.Kokubun [7]; S.Schneider [8]; A.Szymanski [9] тощо дозволяють оцінити глибину та масштабність кінематографічних образів і сюжетних ходів. У корпусі джерел із дослідження естетики та соціокультурної ролі фільмів жахів не можна не вказати роботи M.Freeman [10]; Jr. G. Fortuna [11]; B.Kawin [12]; S.A. Malenko, A.G. Nekita [13]; D.Och [14]; A.J. Power [15]; T. M. Scull, Ch. V. Malik [16]; J.Staiger [17]. У той же час, було б несправедливим не відзначити і цілу низку вельми показових спеціальних досліджень образу клоуна в світовій літературі та кінематографі (R.Durham, P.Wilkinson [18]; B.Leeming [19]; R.Preiss [20]; D.Wiles [21]).

Людство завжди відчувало парадоксальну тягу до періодичного переживання та несвідомого «проживання» страхів і особливо чужих. Для цього більшість світових культур протягом усіх епох безперервно генерувало міфи, легенди, казки та небилиці, активно насичуючи їх яскравими образами відверто страшних і моторошних істот, які передавалися із покоління у покоління, щоразу вказуючи на «крайні форми несвідомого заперечення і витіснення соціального досвіду і моралі» [22]. З розвитком індустрії популярної культури ця тенденція не тільки нікуди не зникла, але навіть навпаки, значно посилилася у зв'язку з виникненням ажіотажного, буквально шаленого попиту споживчих мас на візуальні образи жаху і страху, що лише тільки збільшується рік від року. І якщо сьогодні запитати, який кошмарний образ в історії європейської культури є одним із найбільш пам'ятних і лякаючих, то, напевно, найпоширенішою відповіддю, мабуть, буде тільки одна – це клоун. При цьому, показово, що самі клоуни в континентальній культурі з'явилися у історичних масштабах порівняно недавно, але цей воістину архетипічний образ бере свої витоки ще від придворних блазнів і театральних паяців, яких царствені особи іноді навіть зводили «в ранг придворних радників» [23, с. 17].

Дійсно, американські фільми жахів дуже часто вдаються до експлуатації образу клоуна як головного кінематографічного лиходія, що з легкістю «підриває» звичну рутину та повсякденну буденність, і зі зловісною посмішкою перетворює будь-які жахливі події на

жорстоку та криваву гру. Якщо спробувати провести первинний образно-символічний аналіз голлівудських хорор-візуалізацій клоуна як найбільш значущої в європеїзованій культурній традиції презентації архетипу «Трікстеру», то ми отримаємо дві його найбільш характерні риси. Перша, найпомітніша, – це зовнішній вигляд подібних кіноперсонажів: одяг навмисно яскравих кольорів, зазвичай зухвало червоних відтінків, широка, демонстративна посмішка, дуже часто схожа на тваринний оскал, та білий грим, що майже повністю приховує обличчя.

Тут варто зробити невеличкий відступ, щоб показати всю соціокультурну та можливо, навіть політико-ідеологічну важливість маски клоуна, що повністю замінює його обличчя. Так, аналізуючи ідеї Г. Гегеля, з приводу безсумнівного зв'язку тих чи інших частин обличчя з конкретними властивостями людської натури, Г. Тард вказував, що ніс «здається йому перехідним органом між лобом, де зосереджується духовне вираження людського обличчя, і щелепою, де виражається звірство» [24, с. 212]. Для клоуна ж особливо характерний аномально широкий оскал і спеціально виділений ніс. Взагалі для зовнішності клоуна характерна відсутність усілякої міри, над самою ідеєю якої він постійно та відверто насміхається та хизує. «Все в ньому перебільшено, buffo, карикатура, все в той же час відрізняється скритністю, задньою думкою, підземністю» [25, с. 15].

Друга, найбільш важлива частина цього образу – це поведінка, заснована на повній та «принциповій» безвідповідальності клоуна за будь-які свої дії в ході циркових вистав або навіть між ними, коли він формально вільний від виконання клоунської ролі. Середньовічний блазень, власне і став прообразом сучасного клоуна, оскільки він був подібний до соціальної тіні короля, а тому й звільнений від усіх станових обмежень, цілеспрямовано і демонстративно «виведений за дужки» мирських умовностей. Офіційно, він міг у лічені секунди та практично безкарно перетворити пишний королівський двір, наповнений «сильними світу цього» на арену цирку, або створити з нього щось подібне до ринкової площі, потішаючись над пересичення формальністю аристократами. Заради справедливості варто зазначити, що така жартівлива поведінка, в якійсь мірі, характерна для всіх людей, незалежно від часу їх життя, соціального стану і духу епохи. Це пов'язано з тим, що подібні комунікативні сценарії знаходяться під безпосереднім «патронатом» архетипу «Трікстера».

Клоун лише тільки своїм зовнішнім виглядом творить навколо себе міфічний ігровий простір і вже одним цим притягує до себе увагу глядачів практично будь-якого віку, соціального та професійного стану. Але в подібних іграх, як ми вже говорили, він ні

перед ким не несе ніякої відповідальності, як не несе її й придворний блазень, який залишається безкарним, лише до тих пір, поки він абсолютно несерйозний. І нехай його обличчя приховує густий грим, але на його особистості більше немає маски. Він говорить те, що думає і робить те, що хоче.

Клоун і влада: феноменологія на театральних підмостках

Трікстера-Клоуна можна з повним правом назвати одним із фундаментальних символів влади, її найвірнішим «шанувальником» і послідовним супутником, її своєрідною соціокультурної «Тінню». Причому, символ цей набагато більш значущий та виразний, ніж звичні для «освіченого», але від цього не менш обивательського вуха і очей, держава та скіпетр. Адже головною загальною «ознакою» влади, як і клоуна, є безвідповідальність, а головною її роллю – гротескова трансформація «уявлень про соціальний генезис і конкретних суб'єктів насильства та смерті, які склалися століттями» [13, с. 45]; а також створення, утримання та збільшення дисциплінарного простору. Тоді як клоун і зовсім перетворює його в гру, цілком підпорядковану несвідомим поривам.

На перший погляд може здатися, що ж в цьому такого страшного, а тим більше жахливого? Насправді, страх тут постає цілком закономірним наслідком невизначеності, з огляду на відмову від будь-якої влади за межами гри. Відмови від умовностей і кривлянь будь-яких моральних норм, чванства законів, диктатури цілей, причин і наслідків. Це і є прояв одночасно і богообраності, та споконвічної безвідповідальності Трікстера.

Чому ж саме подібна клоунада настільки органічно прижилася саме на американській соціокультурному, та й політичному ґрунті? Тут варто трохи пильніше розглянути цей самий «ґрунт». Так склалося, що пік популярності образу клоуна в голлівудської індустрії жахів вельми закономірно припадає на вісімдесяті – дев'яності роки минулого століття. Для США того часу було характерно певне осмислення політичних, економічних, релігійних, культурних і повсякденних реалій «суспільства споживання», викликане яскравим його проявом у всіх аспектах повсякденного життя.

Звичайно ж, суспільство споживання не виникає «із нічого», а тому його зачатки можна простежити вже у середньовічному, а потім і феодальному аристократичному середовищі, якому був неодмінно необхідний відчайдушний придворний блазень, який будь-коли, легко та майстерно міг розвіювати професійно-станову нудьгу. Тому невичерпне архетипічне джерело як змістовної, так і формальної

спонтанності, настільки яскраво проявляється саме в образі блазня, було просто необхідне вкрай пересиченому, вже почавшому покриватися «жирком», а з іншого боку, вже майже повністю потопаючому в букетах всіляких неврозів «суспільству споживання». Але саме з приходом епохи масового споживання, архетипічний образ клоуна став активно та наполегливо прориватися в авангард візуальної культури жахів, що розвивається в надрах імперії Голлівуду.

Голлівудська клоунська «майстерня»: конвертація страждань у сміх

По суті своїй клоуни – це професійні, або ж аматорські артисти стаціонарного, чи то бродячого цирку, які покликані розважати та веселити публіку дурними жартами і дивними, ексцентричними витівками. Але чому ж діти, та й дорослі, буквально ціпеніють, раптово побачивши чоловіка із гротескним гримом і безглуздим нарядом? Глибинний страх, безумовно, зароджується та все життя тягнеться за кожним із нас ще з дитинства, причому, дитинства як самої людини, так і всього людства. Уявіть собі, що малюк бачить до непристойності великого та зухвало розфарбованого клоуна і абсолютно не розуміє, як все ж таки потрібно на нього «правильно» реагувати. На перший погляд – це доросла людина, такий же, як і батьки малюка, але, в той же час, він чимось дуже важливим абсолютно не схожий на всіх них. Оскільки він не тільки нікого не повчає й не виховує, але й взагалі діє як раз із точністю до навпаки. Ось чому, саме діти завжди виявляються найбільш «сприйнятливими до знайомої статури у поєднанні з незнайомим обличчям» [26]. Яскраво виражена асоціальна поведінка, укупі із зухвалим, а місцями і відверто жахливим (особливо для маленької дитини) гримом, за яким абсолютно не вгадуються справжні емоції та наміри, доповнена гіперболізованою посмішкою і зовсім здатне навести не тільки на дитину, але і на дорослого, будь-який жах.

На додачу до і без того «проблемних», із точки зору нестійкою дитячої психіки, способу життя та комунікації клоуна-перевертня, дуже доречно домішуються ще й справжні, а місцями й досить страшні вбивства, та й сама популярна культура, яка як раз на цьому балансуванні між страхом і сміхом постійно «зриває» солідний банк. Так у 1978 році, в США були майже випадково розкриті вбивства тридцяти трьох осіб. Показово, що жахливим злочинцем виявився Джон Гейси – начебто цілком «законослухняний, шановний громадянин, масон, член Демократичної партії США, скарбник

благодійного товариства, любив вбиратися клоуном і розважати дітей, був би останнім, кого поліція могла запідозрити у викраденні, зґвалтуванні і вбивстві понад 30 підлітків і молодих чоловіків» [27]. І хоча в дійсності Гейси не здійснював вбивства на цих святах, а також ніколи не був помічений у клоунському костюмі, образ веселуна у гримі був безповоротно осквернений і з тих пір став наводити ще більший жах на дітей.

Своєрідним «знаменням» відродження жахливої «трікстерної» соціокультурної та політичної місії клоуна, на цей раз у масовому мистецтві, став знаменитий роман Стівена Кінга «Воно». Знаменитий на весь світ письменник остаточно поставив жирний хрест на колись доброму та прекрасному образі ярмаркового клоуна-веселуна, створивши свій знаменитий роман «Воно», головним антагоністом якого як раз і виступає кровожерливий убивця дітей – клоун Пеннівайз. Книга мала феноменальний як комерційний, так і читацький успіх вельми показовий як, власне, для самого жанру жахів, так і для всієї художньої літератури ХХ століття. Одним з явних показників такого читацького, а потім і глядацького визнання таланту майстра виступив той факт, що вона була двічі успішно екранізована: в 1990 році у вигляді міні-серіалу, а потім вже в 2017 і 2019 роках – у вигляді повноцінних фільмів жахів. Про останні екранізаціях ми і поговоримо більш докладно.

Фільм «Воно» (англ.: «It», реж. Е.Мускетті, «KatzSmith Productions», «Lin Pictures», «Vertigo Entertainment», «New Line Sinema», «Warner Bros.», 135 хв., США, 2017 р.) став найкасовішим фільмом жахів в історії людства. Збори від фільму (що склали 700 381 748 доларів всього лише за перші два тижні прокату в самих США, стали абсолютним рекордом для «жахливих» стрічок Голлівуду за всю його історію) [28] більш ніж у двадцять разів перевищують бюджет стрічки, що складає 35 мільйонів доларів.

Показово, що подібне образно-символічне «соцопитування» та пряме голосування «карбованцем» дозволяє нам назвати сюжет фільму, безсумнівно, архетипічним, а зміст, способи його візуалізації та ідеологічної подачі, безумовно, актуальними, затребуваними та популярними, особливо серед молодого покоління США, про непрості та трагічних долі якого він, власне кажучи, і оповідає.

Персонаж фільму «Воно» в однойменній книзі та фільмі – сам по собі вже далеко не класичний і завжди веселий, балаганний клоун. Це всього лише один із багатьох образів, найбільше полюбився «Йому». Адже «Те», що у фільмі є «Клоуном», спочатку є куди більш древнім, онтологічним Злом, і в силу цього взагалі не має жодної форми, та (хоча б приблизно) конкретного образу. Насправді, «Воно» ретельно

та старанно вбирало людські страхи протягом декількох тисяч років. І ось найостаннішим і, можливо, найулюбленішим образом цього вселенського страху і став саме клоун.

Зазначимо, що «танцюючий клоун» Пеннівайз є, мабуть, самим «архетипічним» серед усіх голлівудських клоунських образів, і саме тому він настільки цікавий для нас. Із описаних вище особливостей образно-символічних презентацій архетипу «Тіні», Пеннівайз, комічний і кошмарний демон-ошукач, на думку авторів, увібрав у себе практично усі з них. Як справедливо вказував К.Г. Юнг, творець концепції архетипів колективного несвідомого: «Трікстер – предтеча рятівника, та подібно до останнього є Богом, людиною і твариною в одній особі. Він – одночасно і нелюдина, і надлюдина, і тварина, і божествена істота, головна і найбільш лякаюча ознака якого – його несвідоме. З цієї причини його залишають товариші (очевидно, «звичайні» люди), що, мабуть, вказує на катастрофічне і, на жаль, трагічне, відставання його рівня свідомості від загальної маси. Він є настільки несвідомим по відношенню до самого себе, що його тіло не є єдиним цілим; дві його руки б'ються одна з одною» [29, с. 347].

Нам бачиться, що наведена думка основоположника аналітичної психології дуже точно описує суть головного Антигероя розглянутої голлівудської дилогії, оскільки «Воно» явно має нелюдську природу. Сам Пеннівайз, основною особливістю якого «є можливість трансформуватися в що завгодно, приймаючи різні форми та види, адаптуючись під страхи переслідуваної жертви» [30], під час чергової битви з командою шкільних «невдах» відкрито та демонстративно називає себе «пожирачем світів», що для масового глядача є досить недвозначним натяком на воістину космічну всемогутність жахливого «Воно», адже з оригінального роману ми дізнаємося, як давно воно існує, і звідки прилетіло на Землю. Як пише Стівен Кінг: «До Всесвіту були тільки дві речі. Однією було Воно Саме...» [31, с. 551]. Але в той же час, не можна не відзначити, що всі жахливі вчинки підступного танцюючого клоуна містять у собі вкрай мало свідомого та раціонального, інакше навіть нерозумним дітям не вдавалося б так часто протягом усього фільму успішно уникати його переслідувань.

Слід особливо зазначити, що сам Пеннівайз не тільки спеціально допускає, але й навмисно провокує це жахливе «змагання» зовсім не дарма, адже йому, як справжньому голлівудському хорормисливцеві абсолютно недостатньо просто вбити та з'їсти нещасних дітей, йому дуже важливо, попередньо їх дуже сильно налякати, оточити контекстів страху. Показово, що на відміну від природних сценаріїв переслідування, подібні голлівудські сценарії візуального хорор-полювання (як безпосередніх учасників дійства, так і для

глядачів), майже завжди припускають особливий «трофічний» акцент на виробництві, ескалації та подальшому колективному символічному споживанні страху, ідеологія якого, в кінці кінців, і виступає головним як товаром, так і «трофеєм» усього голлівудського жахливого конвеєру. Однак, через свою воістину «професійну» ірраціональність, голлівудський клоун-лиходій Пеннівайз постійно заграється і, щоразу, здавалося б, випадково «упускає» свою здобич. Хоча, варто відзначити, що і цей свідомо «програшний» сценарій, насправді, приносить йому набагато більше «хорор-очок», адже діти невпинно починають його боятися усе більше й більше.

Саме людські, а у цьому випадку, якраз дитячі страхи виступають головною екзистенціальною «їжею» для жахливого «Воно», а вже із цим-то «ресурсом» на Землі взагалі ніколи не було проблем. Однак, виникає питання, чому ж із усіх страшних образів, придуманих людством, жахливе інопланетне «Воно», у рамках візуалізації хорор-ідеології Голлівуду, зупинилося саме на фігурі злого клоуна, як на самому універсальному і лякаючому, воістину архетипічному образі «Трікстеру». Дійсно, художні образи клоунів у просторі людської культури завжди є непередбачуваними та оманливими, асоціальними та нетиповими, що вже саме по собі дозволяє заманити необізнаних жертв, особливо дітей, які ще навіть і людьми-то не стали, у повному розумінні цього слова.

З іншого боку, «Воно» ніколи б не ризикнуло використовувати таку неординарну візуальну стратегію, якби цей образ не був настільки важливим для масової культури у будь-епохи її становлення. Але особливо затребуваним він став саме у потенційних «клієнтів» найуразливішої і лабільної дитячої аудиторії в епоху суспільства масового споживання. Адже на думку оглядача сайту «Кинопошук» К.Крупної жахливий голлівудський клоун по імені «Пеннівайз створений уявою дітей і живе завдяки дітям» [32]. І дійсно, головною метою та основною здобиччю жахливого клоуна є саме діти, оскільки його вирішальною зброєю проти своїх малолітніх жертв фактично виступає їх же по-дитячому невгамовні уява та фантазія. Саме завдяки цьому Пеннівайз для кожної окремої дитини перетворюється на її найпотаємніший і унікально-неповторний кошмар.

Але навіть якщо безпосередньо й не відштовхуватися від зазначеної нами вище прямої потреби «Воно» смертельно лякати дітей, то виникає зовсім законне питання, а навіщо він взагалі це робить? Адже будь-який, хто всіма силами вселяє страх, в першу чергу, і сам чогось сильно боїться. У цьому сенсі «Воно» – далеко не виняток, оскільки жахливий клоун не тільки завжди віддає перевагу нападати

на соціальних «невдах», але й робить це тільки поодиноці, тому що розуміє, що саме так аутсайдерів набагато легше залякати. Оскільки сам Пеннівайз, по суті, є закономірним жахливим витвором їх же заляканої уяви. Адже нічого «*Страшного*» взагалі ніколи не буде існувати, якщо у нього ніхто не буде вірити. І жахливий клоун це прекрасно розуміє: він боїться, що діти рано чи пізно здогадаються про це, а вже після цього вони стануть хоробрими, впевненими, назавжди розпрощаються зі своїм соціально-рольовим роком «невдах-одинаків».

Якщо ми уважно розглянемо фінальні сцени двох голлівудських фільмів про «Воно», то одразу ж зрозуміємо, що саме так все і відбувається. У першій кінокартині діти, замість очікуваного почуття страху, починають злитися на клоуна, а потім і відчайдушно атакувати його. В результаті Пеннівайзу, який зовсім не очікував такого повороту справ, доводиться панічно втікати до надр своєї глибокої нори, що взагалі трапляється вперше за весь час його перебування на Землі. Зазнавши жорстокої поразки, йому доводиться поринути у дострокову «сплячку», щоб потім почати новий цикл жахливих безчинств і помститися своїм кривдникам, лише через покоління, через довгі двадцять сім років.

У другому ж фільмі, дія якого починається через ці самі двадцять сім років, клуб дітей «невдах» знову зустрічається, щоб нанести останній і вирішальний удар по жорсткому клоуну-танцюристу. Причому, ще до початку фінальної битви герої дізнаються про одну жахливу мудрість, про яку сам «король жаху» Стівен Кінг у своєму романі писав так: «Усі живі істоти повинні жити законами тієї форми, в якій вони перебувають. Вперше Воно зрозуміло, що, можливо, Його здатність змінювати свої форми могла спрацювати проти нього так само, як і за Нього» [31, с. 551]. Колишні діти-невдахи теж зрозуміли, що перемогти це чудовисько можна тільки довівши його до самої нікчемної у цивілізаційному та соціокультурному розумінні форми існування. Причому, зробити це потрібно не тільки за допомогою демонстрації повної відсутності віри у нього, але і шляхом активного психологічного тиску на інопланетне створіння. І ось після низки принизливих вигуків дітей «Воно» перетворюється на істоту розміром із немовля, у якого головні герої буквально вибивають серце, тим самим поклавши край сотням років вбивств, які безкарно чинила на Землі ця інопланетна сутність.

Безсумнівно, що жахливий голлівудський клоун Пеннівайз виступає не тільки однією із найяскравіших і жахливих голлівудських візуалізацій способу архетипу «Тіні», але й жаху усього сучасного суспільства, яке цілком марно та претенціозно уявляє себе

«цивілізованим». Саме тому жахливий клоун так запекло нападає на саме на дітей, які в сучасному споживацькому світі є справжніми відлюдниками та ізгоями, що піддаються систематичному цькуванню як однолітків, так і всього «дорослого світу», що хижацькі нависає над ними. К. Г. Юнг справедливо вказував, що «Трікстер – це колективний образ тіні, сукупність всіх нижчих рис характеру в людях. І так як індивідуальна тінь завжди присутня в якості компонента особистості, з неї може безперервно створюватися колективний образ» [29, с. 354]. З усього вище сказаного можна зробити висновок, що саме Пеннівайз, як, яскравий та життєвий голлівудський образ Трікстера, цілком персоніфікує ідеологію систематичного поколінняського насильства та приниження.

За сюжетом роману Ст. Кінга чергове пробудження Пеннівайзу щоразу супроводжується масовими вбивствами, але не тільки тими, які скоїв сам клоун, але й ті, що також учиняють його поплічники. Такі, наприклад, як Генрі Бауерс, психічно нездорова дитина, яка не тільки залякує всю школу, але й сама постійно піддається цькуванню з боку свого батька, а тому пристрасно мріє його вбити. Ось саме тут раптово і з'являється клоун, який сам по собі нічого не робить, але лише активно підштовхує Бауерса до скоєння жахливого вбивства. Ось він найбільш яскравий приклад «тіньової» сторони Пеннівайзу, який завжди пробуджує в інших людях сили тільки для того, щоб вони змогли вчинити нове Зло. Символічний «тіньовий» зв'язок тут є очевидним, оскільки пізніше вже саме «Воно» знову звернулося до Бауерса за допомогою, але на цей раз, щоб разом вбити всю команду дітей-невдах.

Крім того, Пеннівайз має надприродне походження і саме в цьому він багато в чому схожий на найдавніших, а тому і надзвичайно «скривджених» та «знедолених» язичницьких богів. Але, в той же час, його головний мотив – це довічний невтамований голод, і в цьому він абсолютно тотожний дикому звірові, що, безумовно, додатково відсилає нас ще й до спектру образно-символічних презентацій архетипу «Аніми».

Крім людської плоті, жахливий клоун із задоволенням «харчується» й людським страхом, який ще з долюдських форм життя безпосередньо корениться та «направляється» несвідомим. Страх завжди є аморфним і тому постійно трансформується, що лише стверджує нас у думці щодо «тіньового» характер образу Трікстера. Головне і саме парадоксальне питання, що неодмінно виникає у глядачів і дослідників після перегляду фільму «Воно», полягає у тому, чому древня космічна істота, що харчується лише плоттю і страхом, постає перед землянами саме образом клоуна?

Спочатку Стівен Кінг уявляв собі головного лиходія подібним до страхітливого троля, що живе під старим і напівзруйнованим мостом, але пізніше письменник все-таки зупинився на образі Пеннивайзу, вважаючи, очевидно, що ярмарковий, балаганний клоун, на відміну від троля, володіє набагато більшою «подвійністю» та воістину трікстеровою суперечливістю. І дійсно! Чого вартий, наприклад, тільки один його яскравий грим, який здатний заворожувати та залучати увагу дітей, дозволяючи клоуну підступно та свавільно діяти через хитрість, нібито граючи. Парадокс, але в інституційному просторі цивілізації як раз така поведінка, дійсно, здавна сприймається набагато страшнішою та витонченішою, ніж пряма та «груба», *примітивна* сила, яка взагалі не залишає ніяких шансів на порятунок.

Для Трікстера, як і для клоуна – його головного архетипічного образу – характерні одвічні хитрість і удавання, якими він демонстративно та безвідповідально користується для остаточного руйнування встановленого порядку. Дійсно, голлівудського Пеннивайза із «Воно» ажніяк не можна назвати класичним хорор-монстром, адже він абсолютно не володіє властивою усім кіношним монстрам люттю та нищівною силою. Лякаючи своїх жертв, він часто демонструє глядачам свою несерйозність, а ці його прояви ми можемо спостерігати протягом усього фільму. До того ж його вкрай своєрідне почуття гумору, як це не парадоксально, і зовсім направлено не на публіку, оскільки воно є глибоко особистим, зрозумілим лише космічної сутності такого ж самого масштабу. Більш того, поклавши руку на серце, ми навіть не можемо називати Пеннивайза злим, адже добро і зло є лише невід'ємними частинами соціальної ієрархії, яка постійно деконструюється онтологічною спонтанністю клоунського образу, яким ніяка стала мораль взагалі не властива. Розглядаючи сюжет фільму з позиції взаємодії різних ідей у типових інтер'єрах провінційного містечка на північному заході США, ми з жахом можемо спостерігати, як же далеко може зайти дитяча аморальність і підліткова жорстокість. Адже саме діти, за сюжетом фільму, вступають в боротьбу з усвідомленням власного боргу, вираженого в створенні «Клубу Невдах», які поклялися буль-шо знищити Пеннивайза.

Підводячи підсумок нашим міркуванням, можна зробити висновок про те, що голлівудський жахливий клоун – це завжди і наперед апріорі *прикордонний* персонаж з явно вираженою демонстративною асоціальною поведінкою. І дійсно, спочатку головний антагоніст фільму «Воно» клоун Пеннивайз сам не перебував на межі, але він завжди був первородним злом, який лише

для посилення несвідомого впливу на дитячі страхи прийняв на себе образ нетипового, непередбачуваного, доброго, танцюючого клоуна. Саме цей образ, на нашу думку, є «певним знаком часу, що вказує на актуальну необхідність збереження традиційної символіки міфічних персонажів, які виконують як ініціаційно-індивідуаційні функції, так і дозволяють зберігати необхідний архетипічний баланс у всій системі соціальної комунікації» [33]. Згадуючи відомий вислів І.В. Гете, Пеннивайз – це лише «частка тієї сили, яка постійно прагне робити зло, а робить тільки благо [34, с. 66].

Таким чином, сучасний Голлівуд у різноманітті його жанрів виявився, мабуть, найбільш значущою, всесвітньою кінематографічною площадкою, максимально чутливою до суті теорії Карла Юнга про архетипи колективного несвідомого. Вельмі показово, що особливо яскраві її візуалізації були зроблені саме у межах традиції американських фільмів жахів в образах найбільш одіозних персонажів, що символізують архетип «Тіні». На думку авторів, ця символіка стала особливо актуальною саме тому, що масова культура повсюдно та демонстративно відмовилася від позитивних ідеалів і американський фільм жахів через численні тіньові образи наполегливо намагається висловити те, що в рамках інших жанрових форм і напрямків зробити виявляється вже абсолютно неможливо. Примітно, що до найбільш яскравих і стовідсотково «тіньових» символів Голлівуду слід віднести саме клоуна і, зокрема, один із його найбільш популярних і поширених його екранних образів – Пеннивайза. Жахливий герой видатної книги Ст. Кінга «Воно» стає значущим транс культурним, загальноцивілізаційним символом, який органічно з'єднує архаїчні міфології з найактуальнішими запитами сучасної масової культури щодо пізнання надприродних змістів Природи, Людини і Суспільства. Найпотужніші негативні конотації образу Пеннивайза лише підкреслюють трагічну та хронічну неготовність сучасної масової культури Заходу до повноцінної рефлексії над проблемами, з якими впритул зіткнулася людська цивілізація, яка вже не одне століття поспіль систематично та послідовно власноруч руйнує архетипічний світ дитинства.

«Маленька людина» у полоні соціально-рольової диктатури

Іншим прикладом голлівудського фільму жахів, цілком і повністю вибудованого навколо образу клоуна, є картина з одноіменною назвою «Клоун» (англ.: «Clown», реж. Дж.Уотс, «FilmNation Entertainment», «Vertebra», «Dragonfilm entertainment», США, Канада, 100 хв., 2014 р.). Саспенс цього фільму базується на

шокоючому перетворенні стовідсоткового «середнього» американця, люблячого батька сімейства на демона-клоуна, який залюбки ласує дітьми. Варто згадати, що свого часу постери цієї картини, з зображенням клоуна-вбивці були, наприклад, дуже гостро та негативно зустрінуті італійськими цензорами, які рішуче вимагали їх змінити, оскільки у традиційному католицькому середовищі цієї країни вони здавалися вже занадто жахливими та страшними. Дійсно, головний герой фільму, що якимось одного разу заради забави надів костюм клоуна, відтоді вже не може його зняти, поступово, але неухильно перетворюючись у стародавнього демона Клойн. Для нас подібна демонізація клоунського образу далеко не випадкова, адже багато в чому він виступає антропоморфної візуалізацією самого Хаосу (юнгіанської «Тіні»), який послідовно представлений абсолютно у всьому: від гриму, до поведінки.

Аналізуючи вище образ клоуна Пеннивайза, ми вже акцентували увагу на його головній онтологічній і соціокультурній функції, що пов'язана із демонстративним клоунським неприйняттям штучності соціальних норм і правил, а також із прагненням будь-що-будь зруйнувати їх як справжній оплот усього цивілізаційного порядку. Клоун із легкістю виходить за рамки звичного, зазвичай викликаючи в оточуючих мало не звірячий, інстинктивний, колективний сміх. Однак, крім цього, багато десятиліть переможної ходи голлівудської хорор-клоунади по культурним просторам США та решти цивілізованого світу, незаперечно довели, що з тієї ж успішністю, подібний вихід за рамки дозволеного і загальноприйнятого, особливо здійснений неодноразово і з цинізмом, здатний не тільки забавляти, але і жахати.

Саме так відбувається й у фільмі «Клоун», де цей експресивний і страхітливий образ вщент руйнує звичне життя головного героя Кента, з фатальною приреченістю перетворюючи його на жахливого монстра. Випадково знайдений костюм клоуна буквально виростає в людину, стаючи на початку його «шкурою» – другою природою, а потім поволі перетворюючись і на єдину, яка повністю поневолює і в свідомості, і в душі, і в тілі все, що взагалі в принципі може бути «людським». Образ цього голлівудського клоуна тут багато в чому схожий на Пеннивайза, але все ж у випадку з Кентом за типовим блазнівським гримом все ще вдається побачити людину, яка люто бореться за власну особистість, не бажаючи остаточно перетворитися на чудовисько. Показово та вражаючи у сюжет цього голлівудського фільму ретельно та послідовно вплетений страх звичайної, «маленької» людини, яка раптово усвідомила та нутром відчула жах

від цілком реальних перспектив навічно застрягти в нав'язаній ззовні кошмарній соціальній ролі.

Наступний фільм, на який ми звернемо свою увагу, також безпосередньо пов'язаний із відчайдушним протистоянням «маленької людини» жорстокій і безпристрасній диктатурі нав'язаних соціальних ролей, проте поведінка головного героя в клоунській одязі тут виявляється діаметрально протилежною. Гучна, а місцями і відверто «жахлива» голлівудська кінострічка розповідає нам драматичну історію становлення одного з найвідоміших клоунів-лиходіїв, а саме, Джокера. Цей кіноперсонаж зібрав дуже велику колекцію скандальних візуальних інтерпретацій: від харизматичного та експресивного терориста-одинака, до нещасного вуличного клоуна, остаточно зломленого постійним пресингом соціального оточення.

Спробуємо окреслити специфіку візуалізації клоунського образу на прикладі фільму «Джoker» (англ.: «*Joker*», реж., Т.Філіпс, «Warner Bros.», «DC Films», «Village Roadshow Pictures», 122 хв., США, 2019 р.) . Як і Кент із попередньої кінокартини, головний герой стрічки режисера Т.Філіпса Артур трагічно «застряг» у своєму амплу вуличного клоуна «Карнавалу». Але, на відміну від Кента, Артур не налаштований поглиблювати та розвивати свій ані соціокультурний, ні внутрішній конфлікт до невротичної стадії, а тому приймає клоуна як самого себе, поступово психосоматично *зливаючись* зі своєю професійною, «персоною» маскою – Джокером. Безсумнівно, Кент також володіє багатьма рисами «Трікстера», але головною відмінною рисою Артура-Джокера постає аж ніяк не грим, не яскравий, професійний костюм, а спонтанна агресія. Саме вона у цьому «шаленому, шаленому світі» стала його другою натурою, візитною карткою, частиною соціального іміджу, його «престижем», як виражаються професійні фокусники, його любимим, фатальним жартом. А так як гумор у своїй основі, є несвідомим, а тому і вкрай заразним, багато людей навколо прийняли «правила гри» Джокера і також перестали підкорятися диктатурі традицій і моралі, владі закону.

Жахлива, повна трагізму та безвихіді історія Джокера – це сучасна легенда про переродження/виродження слабкої та нерішучої, фактично доведеної до відчаю людини на небезпечного злочинця. Багато історій, подібних до цієї, стали класичними. Тому як і Гамлет Шекспіра, Джокер занадто гостро переживає духовну кризу, тому стає не просто учасником, але й епіцентром соціально-індивідуальної трагедії, де він – єдиний глядач, по-справжньому зацікавлений в тому, що відбувається. Саме всесвіт несвідомих змістів архетипу «Трікстера» дозволяє Джокеру перевернути традиційну соціальну ієрархію,

перетворити глибинні власні страждання на публічну комедію, та на основі цього трагифарса створити собі нову маску. Цілком природно, що нею виявилася саме маска клоуна.

Розглянемо детальніше образ клоуна-злочинця на прикладі кінокартини «Могильник Гейси» (англ.: «*Gacy*» реж. К. Саундерс, «DEJ Productions», «Peninsula Films», «Beartooth», 85 хв., США, 2003 р.) Цей фільм був знятий, багато в чому як суто біографічний, про Джона Вейна Гейси, який у сімдесятих роках ХХ століття вбив аж тридцять три людини. Цей злочинець просто потряс американське суспільство тим, що досить шокує поєднував у собі особистість громадського діяча, що зворушливо розважає дітей в образі клоуна «Пого», та жорсткого маніяка, який буквально забив свій підвал тілами безневинних жертв.

Треба відзначити, що історія цього серійного вбивці справила величезний вплив і на всі наступні клоунські образи в американських фільмах жахів. Так, багато експертів всерйоз і абсолютно справедливо вважають, що саме він вплинув на формування іміджу Пеннивайзу зі знаменитого роману Стівена Кінга «Воно». У той же час, грим, який використовував Джон Гейси, як і у сучасного Джокера, складався з широкої червоної посмішки та очей, підкреслених синім кольором.

Звичайно, для Джона Гейси образ клоуна – це лише один із багатьох напрацьованих цивілізацією «трікстерних» сценаріїв витіснення особистості з формалізованих соціокультурних «інтер'єрів», що розігрується якраз заради уникнення моральної та кримінальної відповідальності за свої витончені і криваві злочини. Тому він і постає перед глядачами переважно як зловісний імітатор найбільш «персонних», із точки зору К.Г. Юнга, соціальних ролей: то в образі впливової людини, добре знайомої з владною елітою свого містечка, то у вигляді поліцейського, який пильно патрулює місто в пошуках нових жертв. Безперечно, Гейси переважно діє хитрістю, як і належить «Трикстеру», тому він здатний із легкістю перевтілюватися то у законслухняного громадянина, то у слабку стару людину, яка навіть зовні абсолютно далека від насильства. Але реальна історія цього вбивці та голлівудська екранізація його злочинів мають глибокий і всебічний зв'язок. Серійних вбивць у США було досить багато, але лише деякі з них змогли створити подібну жаливу соціокультурну «хвилю», що досягає до нас і через 50 років.

Слід зазначити, що кошмарні та цинічні злочини, вчинені Джоном Уейном Гейси, а також сценарії їх медійного висвітлення та публічного сприйняття у американському суспільстві сформували у рамках голлівудської індустрії жахів найпотужнішу тенденцію

відродження образно-символічних презентацій архетипу «Трікстера» в уже перерахованих нами фільмах.

Звичайно, Джон Гейси створював жахливий образ клоуна-злочинця в американській і світовій поп-культурі далеко не на порожньому місці, адже він був на той момент вже досить добре відомий масам. Показово, що не тільки ідеологічний, економічний і політичний «запит», але й товарний попит на нього вже давно існував. Адже той самий Джокер вперше з'явився в коміксах ще в 1940 році, а майже за сто років до цього читачі змогли познайомитися з невеликою «клоунскою» розповіддю Едгара Алана По «Стриб-скок, або Вісім скутих орангутангів». У цьому оповіданні ми бачимо трагічну історію придворного блазня, який пройшовши через багато старждань, вирішується на злочин. Він вбиває короля і його свиту за допомогою жорстокої жарти.

Клоунські сценарії «трикстерізації» споживчого суспільства

Чому ж образи блазнів, а пізніше і клоунів, стали настільки популярними? За часів середньовіччя блазнювання часто безпосередньо було пов'язано з фізичним каліцтвом. Шут надавав глядачам найсильніші емоції, яких вкрай потребувала пересичена, або ж, навпаки, принижена публіка. Медійний же образ клоуну їх самого початку був нерозривно пов'язаний із становленням «дозвільного класу» (про генезис і особливості побутування якого так чудово розповів у своїй знаменитій книзі Т. Веблен), а також його закономірного продукту – «суспільства споживання», а тому і популярність їх зростає практично одночасно. Раніше блазень традиційно розважав лише вузький прошарок аристократів і придворних, безмежних в своєму споживанні. За допомогою такого блазня або клоуна запрошений на бенкет або прийом конкурент або суперник, «якого господар пригосщає і розважає, бажаючи встановити порівняння, у такий спосіб звертається в засіб, що допомагає досягненню мети. Він здійснює за господаря підставне споживання і в той же самий час є свідком споживання тих надлишків благ, якими господар не в змозі розпорядитися без сторонньої допомоги, крім цього, він перетворюється на свідка тієї легкості, з якою господар володіє правилами етикету» [35, с. 113].

Надалі, куди більш прагматичний капіталізм ХХ століття рішуче зміщує з соціокультурних «підмостків» занадто награного та нав'язливого аристократичного блазня, ідеологічно породжуючи, а потім і масово тиражуючи утилітарний, збірний образ такого собі «демократичного» клоуна, який, із часом, займає все більшу частину

голлівудської кіноіндустрії. Слід вказати, що клоун завжди був джерелом спонтанних, воістину «трікстерівських» веселощів, які начебто свіже повітря вкрай необхідні прісній та жахливо передбачуваний «маленької людини» будь-якого рівня освіти та доходів, настільки типової для пересиченого та остаточно позбавленого природної таємничості суспільства споживання. Виходячи з цього клоунські кінообрази, на нашу думку, лише приречені набирати дедалі все більшої та більшої популярності. Саме тому, голлівудські хорор-візуалізації роману «Воно» Стівена Кінга та жахливої історії про злочини Джона Уейна Гейсі лише прискорили й так давно існуючу тенденцію повсюдної «трікстеризації» моделей соціокультурної комунікації суспільства споживання.

Немає сумніву, що справжній сенс, із одного боку, неухильно зростаючої популярності голлівудського образу клоуна, а з іншого – безсумнівно пов'язане із цим зростання кошмарности та жорстокості подібних кінооповідей, полягає в неухильно нагострюваних політичних, економічних, ідеологічних та екзистенціальних протиріччях сучасної споживацької цивілізації. Адже як пересічна, так і вельми поважна, навіть «державна» людина, увесь час перебуває під постійним пресингом відчужених норм, правил, заборон, на які вона все частіше зобов'язана відповідати лише «черговою» вельми поверхневою посмішкою. Більш того, вона повинна якомога швидше навчитися бути «професійно» позитивним, вимушено дивитися на «цей божевільний, божевільний, божевільний, божевільний» світ, як на таку собі веселу гру, в якій найважливіша роль, як і в епоху європейського Середньовіччя, відводиться саме блазневі. І якщо в один із нескінчених сірих буднів якийсь представник сучасного «офісного планктону» хоч на хвилину піддається печалю, якщо його вишколений і оплачений ентузіазм формату «*Keep smiling*» раптом вичерпається, то він тут же трагічно «випаде» з актуального простору споживацького суспільства. Тому сучасні люди, як на роботі, так і на публіці повинні *професійно* посміхатися та дарувати радість іншим, навіть коли джерело комедії, яка розігрується, безнадійно отруєно реальними стражданнями.

У межах подібної споживацької парадигми заради збереження максимально комфортних відносин пересічного обивателя з оточуючими будь-яка реальна (або ж вигадана) особистісна, чи то соціальна трагедія повинна бути миттєво переведена у розряд жарту, будь-яка скорбота повинна перетворитися лише на черговий привод для веселощів, а будь-яке страждання має бути негайно сприйнято із посмішкою на обличчі. Адже саме так на практиці й виглядає збочена етика «суспільства споживання», в якому навіть найвищі почуття

перетворилися на товар, регульований лише динамікою графіків попиту та пропозиції, і тому має «самодостатній ідеологічний сенс і естетичну цінність» [36, с. 97]. Якраз із цієї причини, в сучасному постіндустріальному світі поступово, але неухильно відроджується середньовічний образ клоуна, «продавця» безтурботних забав, на обличчі якого застигла вічно-намальована усмішка, за якою може ховатися взагалі що завгодно. Але сучасна людина виявляється настільки тотально соціалізованою, що схильна бачити в будь-який штучній емоції лише ворожість, а тому щоразу інстинктивно інтерпретує її як джерело глибинного, підсвідомого страху.

Взагалі у цьому архетипічному образі злито безліч, розглянутих вище аспектів, але в реальності вони, звичайно, не розділені настільки явними межами. Показово, що образи архетипу «Трікстера», на рівні сучасної цивілізації завжди мають істотний зв'язок із деконструкцією її дисциплінарних просторів і спонтанним, воістину ненаситним споживанням. Традиційно вони є найдавнішими та істинними символами свободи, причому свободи первісної, абсолютної, яка взагалі не регулюється будь-якими примітивними та минулими соціальними нормами. Якраз тому, у «клоунській вотчині» Трікстеру, що настільки послідовно відтворюється традицією американських фільмів жахів, немає, та й не може бути штучних моральних обмежувачів, таких, наприклад, як «маски» добра або ж зла. Оскільки там безроздільно панує лише несвідома воля, що виявляється з власної примхи лише на рівні найпростіших афектів: сміху, страху, печалі, або, що важливіше в нашому випадку, спонтанної, та ніким не контрольованої агресії.

* * *

Таким чином, в реальній комунікації ми ще іноді опиняємося здатними зрозуміти людину, перейнятися його думками, почуттями, мріями і страхами, які відображаються у вчинках, словах і міміці. Але, коли така людина раптом «одягає» штучну маску клоуна, наприклад, рольову, професійну, корпоративну, то під нею він остаточно ховає все справжнє, людське, індивідуальне. У цьому-то і полягає найдавніша як світ ідея клоуну – цієї провідної образно-символічної іпостасі архетипу «Тіні», щоб *витіснити*, приховати людини, поставивши на його місце Звіра, Духа і Бога. Його місія полягає у тому, щоб внести у буденність щось надприродне, створивши та закріпивши несвідому ілюзію за допомогою яскравого та специфічного гриму, ходи, одягу.

Показово, що образ клоуна для світової культури в цілому, яка, звичайно ж, не обмежується американською індустрією жахів,

виявляється надзвичайно важливим. Цей символ, як яскраве вираження наших несвідомих поривів, завжди викликатиме в людях сміх, який безпосередньо межує з жахом. І поки у кожному з нас живе дух неробства, без образу клоуна нам ніяк не обійтися. Оскільки у цьому символі органічно поєднуються індивідуально-значущі смисли, що дозволяють людині на будь-якому етапі особистісного та соціального становлення самовизначитися та відкоригувати свою життєву стратегію, а також найбільш необхідні йому соціально-рольові параметри. Дослідження антропологічних стратегій символу клоуна в американському фільмі жахів виявляє його подвійність, яка настільки яскраво виражається у демонстрації, за допомогою цього способу, примусових і легітимних сценаріїв соціальної комунікації, які суперечать самореалізації індивіда, вимушеного у демонстративних і гротескних формах компенсувати відчужений характер домінуючих соціальних значень.

Маленко С. А., Некита А. Г., Петров Е.О., Шустов О.С.

Примітки.

1. Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов /пер. с англ. К.: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.
2. Маленко С. А., Некита А. Г. Археология Самости: архетипические образы осуществления Человеческого и формы его социального оборотничества. Монография. Великий Новгород: ИПЦ НовГУ, 2008. 298 с., 26 ил.
3. Emotions and Mass Atrocity: Philosophical and Theoretical Explorations / Eds. T.Brudholm, J.Lang. Cambridge: Cambridge University Press, 2018. 317 p. doi:10.1017/9781316563281
4. Clemens J. Psychoanalysis is an Antiphilosophy. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013, 200 p.
5. Collett G. The Psychoanalysis of Sense: Deleuze and the Lacanian School. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2016. 272 p.
6. Fennell J. Rough Beasts: The Monstrous in Irish Fiction, 1800–2000. Liverpool: Liverpool University Press, 2019. 289 p.
7. Kokubun K. The Principles of Deleuzian Philosophy / Trans. W. Nishina. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2020. 199 p.
8. Horror Film and Psychoanalysis: Freud's Worst Nightmare (Cambridge Studies in Film) / Ed. S.Schneider. Cambridge: Cambridge University Press, 2004. 299 p. doi:10.1017/CBO9780511497742

9. Szymanski A. *Cinemas of Therapeutic Activism: Depression and the Politics of Existence*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020. 182 p. doi:10.1017/9789048550319
10. Freeman M. *The Killer Who Never Was: Complex Storytelling, the Saw Saga and the Shifting Moral Alignment of Puzzle Film Horror // Style and Form in the Hollywood Slasher Film* /ed. W.Clayton. London: Palgrave Macmillan, 2015. pp.118-130. doi.org/10.1057/9781137496478_9
11. Fortuna Jr. G. *Narrative Strategies in Contemporary Independent American Horror Movies* // *Panoptikum*. 2018. №19. pp. 121-130. doi.org/10.26881/pan.2018.19.09
12. Kawin B. *Horror. Horror and the Horror Film*. London: Anthem Press, 2012. 268 p. doi:10.7135/UPO9780857284556.002
13. Malenko S.A., Nekita A.G. *Horror films in unconscious anthropological strategies of biopower // Anthropological Measurements of Philosophical Research*. 2018. №13. pp. 41–51. doi: 10.15802/ampr.v0i13.122984. [на українській мові].
14. Och D. *Beyond Surveillance: Questions of the Real in the Neopostmodern Horror Film. Style and Form in the Hollywood Slasher Film* /ed. W.Clayton. London: Palgrave Macmillan, 2015. pp. 195-212. doi.org/10.1057/9781137496478_14
15. Power A.J. *O horror! horror! horror! and Fear* / ed. M.Neill, D.Schalkwyk // *The Oxford Handbook of Shakespearean Tragedy*. 2016. Aug. doi: 10.1093/oxfordhb/9780198724193.013.27
16. Scull T. M., Malik Ch. V. *Role of Entertainment Media in Sexual Socialization*. Wiley Online Library. 2019. May. URL: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9781118978238.ieml0214>
17. Staiger J. *The Slasher, the Final Girl and the Anti-Denouement // Style and Form in the Hollywood Slasher Film* /ed. W.Clayton. Palgrave Macmillan, London, 2015. pp. 213-228. doi.org/10.1057/9781137496478_15
18. Durham R., Wilkinson P. *Joker: How ‘entertaining’ films may affect public attitudes towards mental illness – psychiatry in movies* // *The British Journal of Psychiatry*. 2020. №216(6). pp. 307-307. doi:10.1192/bjp.2020.56
19. Leeming B. *«Big-Old Long Lips, Big-Old Jar Nose»: ancient mesoamerican monsters and clowns and the transformation of christianity in early colonial Mexico* // *Ancient Mesoamerica*. 2020. pp. 1-14. doi:10.1017/S0956536120000310

20. Preiss R. Clowning and Authorship in Early Modern Theatre. Cambridge: Cambridge University Press, 2014. 298 p. doi:10.1017/CB09781139567794
21. Wiles D. Shakespeare's Clown: Actor and Text in the Elizabethan Playhouse. Cambridge: Cambridge University Press, 1987. 223 p. doi:10.1017/CB09780511553417
22. Маленко С. А. Фетишизация «мест страха» в туристическом брендинговании культурной традиции американских фильмов ужасов [Электр. ресурс] // Ученые записки Новгородского государственного университета имени Ярослава Мудрого. No 2 (27). 2020. doi: 10.34680/2411-7951.2020.2(27).23 (дата звернения: 15.09.2021 р.).
23. Хёйзинга Й. Осень Средневековья. М.: Азбука-Аттикус», 2019. 380 с.
24. Тард Г. Преступник и преступление. Сравнительная преступность. Преступления толпы / сост. и предисл. В.С. Овчинского. М.: ИНФРА-М, 2009. VIII, 391 с.
25. Ницше Ф. В. Сумерки идолов. Ессе Homo: сборник. М.: АСТ, 2007. 280 с.
26. Durwin J. Coulrophobia & The Trickster [Электр. ресурс]. URL: https://web.archive.org/web/20110624001158/http://www.trinity.edu/org/tricksters/trixway/current/Vol%203/Vol3_1/Durwin.htm (дата звернения: 10.10.2021 р.).
27. Александрова Д. Клоун-убийца Джон Гейси [Электр. ресурс] // Дилетант. 13.09.2021. URL: <https://diletant.media/articles/28906886/>
28. Установлен новый рекорд для хороров //Lenta.Ru. 2017. 12 сентября. URL: https://kino.mail.ru/news/48948_ustanovlen_novyj_rekord_dlja_hororov/?from=block_news_desktop (дата звернения: 12.10.2021 р.).
29. Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов / Пер. с англ. К.: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.
30. Alexvisione (блогер). Кто такой Пеннивайз / Оно / Танцующий клоун? История происхождения, способности персонажа [Электр. ресурс] // Пикабу. URL: https://pikabu.ru/story/kto_takoy_pennivayzonotantsuyushchiy_kloun_istoriya_proiskhozhdeniya_sposobnosti_personazha_707657 (дата звернения: 12.10.2021 р.).
31. Кинг С. Оно. М.: АСТ, 1999. 624 с.
32. Крупнова К. Из чего сделаны клоуны: Как менялся экранный образ Пеннивайза [Электр. ресурс]. 16 сентября 2019. URL:

<https://www.kinopoisk.ru/media/article/3412026/> (дата
звернення: 14.10.2021 р.).

33. Некита А.Г. Демократический профиль развлекательной повседневности: символ клоуна-убийцы в американском фильме ужасов [Электр. ресурс] // Ученые записки Новгородского государственного университета имени Ярослава Мудрого. № 4 (29). 2020. URL: <https://www.novsu.ru/univer/press/eNotes1/i.1086055/?id=1635618> (дата звернення: 15.10.2021 р.).
34. Гёте И. В. Фауст. Трагедия / Пер. с нем., объяснит, прим., вступ. статья А.Л. Соколовского. М.: Мартин, 2007. 416 с.
35. Веблен Т. Теория праздного класса. М.: Прогресс, 1984. 368 с.
36. Некита А. Г. Нутро и Поверхность: к феноменологии телесности в американском фильме ужасов // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 35. С.96-105.

САКРАЛЬНІ МІФИ РІДНОГО БУДИНКУ

Міфосимволічний контекст художньої оповіді абсолютної більшості найбільш значних і відомих американських фільмів жахів, як правило, вибудовується навколо якоїсь «точки тяжіння», специфічного хронотопу, який є альфою і омегою всієї драматургії голлівудського саспенсу. Одним з провідних символічних образів американської кінематографічної традиції фільмів жахів чи не з моменту становлення цього популярного жанру стає образ будинку. Виникає цілком резонне питання, чому саме символіка житла є настільки привабливою для масового кіновиробництва в рамках цього кошмарного жанру? Мабуть, варто погодитися з точкою зору деяких дослідників, які схильні вбачати у цій гнітючої і сумної тенденції трагічну та фатальну нездатність промислової, міської, а тому з самого початку «обездомленної» цивілізації відчутти жадану повну безпеку поза звичного, воістину архетипічного середовища проживання [1, с. 4].

Іншою не менш актуальною точкою зору на цю животрепетну проблему є художньо-шокуюча констатація гострої та безперервно посилюваної кризи сучасної масової культури. У зазначеному соціокультурному контексті для пересічного мешканця велокого, а тому вкрай уніфікованого міста (особливо мегаполісу!) ця криза з надзвичайною силою виявилася у відсутності прийняттого компромісу між індивідуальним і колективним способами освоєння світу. Крім цього, вже сам факт володіння житлом як найдавнішньою формою приватної власності, а також безпосередній, сакральний образ будинку, міцно закріпився у просторі цивілізації та культури як онтологічний архетипічний символ, в сукупності послідовно формують і, що ще важливіше, трепетно зберігають політичну, громадянську, національну і особистісну грані людської ідентичності.

У будь-якому випадку, будинок у голлівудському «жахливому» кіно-наративі взагалі ніколи не був символічно нейтральною категорією. Саме простір житла, його сакральна міфосимволічна топологія кристалізує протиріччя його нинішніх мешканців, а також безлічі поколінь їхніх предків, трепетно та послідовно транслює звичаї та традиції, які безпосередньо асоціюються з найважливішими моральними орієнтирами і табу. Саме тому вивчення процесу сакралізації у контексті феномена «дому», «сімейності» та «роду» здається найбільш перспективним стосовно саме до домашнього простору. В цьому випадку, ми спробуємо розглянути процес сакралізації та «означування» приватної власності за допомогою

голлівудського кінематографічного прикладу в контексті традиції фільмів жахів.

Що ж стосується міфосимволічного вивчення принципів і механізму сакралізації будинку, то у світовій гуманітарній традиції воно представлено філософсько-релігієзнавчими, етнокультурними, соціально-філософськими та іншими підходами. Об'єднуючою рисою для них є наявність дихотомії «мирського» (*профанного*) і «сакрального» (*піднесеного*). По відношенню до оселі, як до найбільш традиційної форми освоєння природної та соціальної реальності, історично формуються міфосимволічні пласти колективного досвіду, для якого характерні міфологічні, містичні та архетипічні акценти. На думку знаменитого французького антрополога Люсьєна Леві-Брюля, логічні та магічні розумові структури одночасно існують у свідомості суспільства [2]. Це означає, що міфосимволічні коріння сакралізації будинку беруть початок у магічних віруваннях первісних колективів, у глибинах яких і сформувалися уявлення про сакральність і недоторканності житла, що пізніше закріпилося у безлічі культурних і юридичних норм цивілізації.

Сучасне масове мистецтво і особливо такий його світовий авангард як американський кінематограф також дуже часто звертається до візуальної міфології та символіки будинку. Важливих успіхів тут досягла і голлівудська традиція фільмів жахів, для якої ця проблематика дуже популярна ще з часів надзвичайно важкої, кризової в усіх відношеннях епохи «Великої Депресії», тобто, межі двадцятих-тридцятих років XX століття. Майже через століття сучасний американський фільм жахів під назвою «Тобі кінець» (англ.: *«You're Next»*, реж. А.Вінгард, «Lionsgate», 94 хв., США, 2011 р.) знову епатує масового глядача розпинаючою душою розповіддю, цілком зосередженою в одному, але як ми вже переконалися, вкрай важливому міфосимволічному топосі – особняку, який буквально напередодні був придбаний літньої подружньої парою.

Зупинимося на сюжеті цієї картини більш докладніше. Вступна сцена з шокуючою відвертістю буквально «вкидає» глядача у вир жахливих подій. Чоловік, усамітнюється з коханкою у будинку на відшибі, аде через деякий час раптово виявляє її таємниче зникнення. Потім на скляних дверей він із завмиранням серця читає напис кров'ю: «Ти наступний!», який невідомо звідки взявся. Слідом за цим він знаходить і саму вбиту дівчину, але після настільки ж раптово теж стає жертвою невідомого вбивці. На наступний день в особняк, що знаходиться неподалік, приїжджає подружжя Девісон, Пол і Орби, які напередодні придбали цей будинок і збиралися відзначити чергову

річницю спільного життя, на честь якої сюди і з'їжджаються троє їхніх дорослих дітей зі своїми супутниками та супутницями.

Після знайомства, компанія приступає до вечері, як раптом особняк піддається нальоту банди садистів-убивць. Першим гине Тарік, супутник дочки Еймі Девісон, у голову якого влучає стріла, після того, як він випадково підходить до вікна. Зробивши кілька невдалих спроб втечі, що закінчилися смертю дочки подружжя Девісон, сімейство виявляється вимушеним тримати жахливу облогу в особняку, борючись за свої життя з невлучними ворогами в масках. Показово, що серед загальної паніки спокій зберігає лише Ерін, супутниця старшого сина Кріспіан. Пізніше вона зізнається, що фізично підготовлена до самозахисту, оскільки її батько завжди був упевнений в тому, що людство незабаром помре, а тому морально і фізично довго готував її до справжніх випробувань. Герої, що залишилися в живих, дають рішучу відсіч мародерам і вбивцям, але несподівано з'ясовується, що всіх злочинців найняв третій син Девісон Фелікс, щоб фізично усунути родичів і стати єдиним спадкоємцем усього багатства сім'ї. Хоробра та спритна Ерін встановлює пастки у будинку, щоб захиститися від Фелікса, та мародерів, які ще залишилися. Після їх вбивства Ерін раптово розуміє, що й її коханий Кріспіан був заодно з Феліксом. Він намагається пояснити їй, що вбивство власної сім'ї було задумано та здійснено із метою хоч якось поправити їх власне фінансове становище, а також переконує Ерін, що як раз її вони вбивати взагалі не збиралися, оскільки їм для переконливості потрібен був формально сторонній свідок, який не мав ніякого видимого мотиву для вбивства родини. Украй приголомшена Ерін не вірить Кріспіану та вбиває його, залишившись, у підсумку, єдиною, хто вижив у цій кривавій м'ясорубці найближчих родичів. У заключній сцені до особняка прибуває поліцейський, який стріляє Ерін в плече, після чого, намагаючись відкрити двері в будинок, і сам гине від спорудженої нею смертельної пастки. Сліди його крові утворюють вже знайомий глядачам фільму зловісний напис: «Ти наступний».

Приступимо до аналізу фільму в контексті процесу сакралізації та соціокультурної практики «означування» приватної власності. Вже на початку кінострічки житло виступає в якості предмета дарування. Простір особняка у просторі жахливого кінонарратива позначається як символічний, акт придбання якого пов'язаний із особливою датою у загальній канві мікроісторії сім'ї Девісон. Отже, будинок у цьому випадку має всі риси священного об'єкта, оскільки виконує не тільки утилітарну функцію, безпосередньо пов'язану з проживанням у ньому близьких людей, але і наділяється додатковими, абсолютно

винятковими, міфосимволічними властивостями. У першу чергу, в результаті найдавнішого комунікативного акту дарування, люди, залучені до нього, знаходять принципово нові зв'язки, які мають вже не тільки прагматико-утилітарні, а й значущі символічні відносини. У «Нарисі про дар» видатний французький етнограф і соціолог Марсель Мосс проводить символічну паралель між речовими характеристиками подарунка та відносинами, до яких він залучений [3]. «Обмін дарами, взаємність і довіра, що виникає з них, мають фундаментальне значення для кооперації індивідів і встановлення соціального порядку» [4, с. 236]. Крім цього, акт дарування житла, у фільмі, супроводжується урочистим святкуванням цієї події, на яке з'їжджаються свідки, що безпосередньо говорить про його додаткову соціально-символічну ритуалізацію.

Іншою дуже важливою тезою, що згадується М.Моссом у «Нарисі про дар», є акт взаємообміну як актуалізація магічного підґрунтя рівнозначної (*символічної*) практики «зворотнього» дарування. Дослідники-антропологи спеціально підкреслюють у зв'язку з цим, що як раз у ієрархічних, постпервісних суспільствах нерівнозначний взаємообмін, як правило, стає найваждивішою причиною соціальної напруженості та джерелом будь-яких форм можливого цивілізаційного насильства. Первинна міфосимволічна, а тому й альтруїстична наповненість процедури дарування присутня тільки в тому випадку, якщо комунікативний «партнер» символічно «доповнює» акт, здатний повною мірою компенсувати «збитки» другої сторони.

На нашу думку, основні події фільму, а саме трагічне зіткнення сім'ї з мародерами, у змові з якими виступили і члени цієї родини, виникли, в тому числі, внаслідок нерівномірного розподілу благ усередині цієї соціальної групи. За висловом В. Бочарової, «ту обставину, що акт дарування, як і компенсація, передбачувана останнім, все це в сукупності, незважаючи на поліфонію форм і проявів по ходу соціокультурного розвитку людини, врешті-решт служать одній єдиній меті – зниженню коефіцієнта насильства в соціумі за рахунок більш-менш паритетної регуляції інтересів учасників соціального процесу» [5, с. 229].

Варто зазначити, що в аналізованому фільмі відсутня пряма модель обміну даром між учасниками. Як вже було сказано, будинок тут виступає символічним даром сім'ї, запорукою довговічності та міцності сформованих відносин її членів. Проте, в наявності конфлікт поколінь, який значно загострився у зв'язку з правами власності. В процесі цього поколінського протиріччя молодь активно протиставляє себе старшим, що неминуче веде до остаточного

розколу сімейства та негайно виливається у жахливу, криваву трагедію. Показово, що джерелом драматичного і фатального конфлікту стають непомірні амбіції тільки однієї вікової групи, а не двох абсолютно розрізнених. Фелікс і Кріспіан мають на меті своє збагачення в процесі нерівного, з їх точки зору, розподілу ресурсів між членами сім'ї, адже за законом права на особняк цілком належали їхнім батькам.

Іншим проявом ритуалізації сакрального простору будинку в аналізованому фільмі та важливою особливістю поведінки головних героїв є те, що сім'я збирається за столом, де перед трапезою всі її члени беруть участь у колективній молитві. Таким чином, глядач стає свідком містичної та регулярно повторюваної релігійної практики. У християнській релігійній традиції молитва перед трапезою є символічною подякою Богу за усі послані ним блага – в першу чергу за їжу та дах – місце комфортного існування. Простір житла, нехай і придбаного зовсім недавно, концентрується навколо ідеї комфорту, безпеки, повноти життєвого ідеалу сім'ї як висхідного, соціоформуючого колективу. На наш погляд, далеко не випадковим є і вибір часу дії фільму. Таємничі, та потенційно небезпечні сутінки, що згущуються, явно та спеціально протиставляються комфортному, добре знайомому, теплому, освітленому і захищеному міфосимволічному простору сімейного будинку.

На семантичному рівні фільму явно проглядається втілюваний рідною домівкою образ надійності, забезпеченості та досягнутого соціального ідеалу, який протистоїть хаосу та небезпеці кошмарного та непередбачуваного зовнішнього світу. У наявності візуалізована голлівудськими митцями класична міфосимволічна дихотомія Світла та Темряви, Порядку та Хаосу – одвічно опозиційних і взаємовиключних станів. Слід зазначити, що концептуальна метафора Світла і Темряви як Добра і Зла в цілому характерна, як для початкового рівня архаїчної свідомості, так і для подальшої, вже більш цивілізаційно зрілої християнської традиції. Наприклад, дослідники П.Шітіков і Н.Орехова відзначають, що «учасник життя тут (прим. у Євангеліє від Іоанна) представлений як той, що йде по шляху добра до світла, або по шляху зла до темряви» [6, с. 103]. А звернення до архетипічних метафор у просторі масової культури здатне викликати у глядача, на думку М.Осборна, «стійкі позитивні та негативні асоціації з основними людськими стимулами до виживання та розвитку» [7, с. 184]. Таким чином, символічне віднесення одного з явищ культури до світла переважно ототожнюється з атрибутами життя та прогресу.

Інший, але не менш жахливий, контекст ритуалізації символічного простору житла в уже згадуваному голлівудському

фільмі жахів пов'язаний із глибинним міжособистісним конфліктом, який розгорнувся між нападниками та героями, що обороняються. Їх кривава та запекла боротьба у сакральному просторі будинку, який знаходиться у жорстокій осаді банди мародерів, метафорично відсилає масового глядача до міфічної ідеї будинку як непорушного оплоту індивідуального та колективного буття. А якщо розглядати конкретний соціокультурний контекст, то і до фундаментальної для американської ментальності ідеї приватної власності як символічного, освяченого як релігією, так і законом, захисту від кошмарів і загроз «дикого» зовнішнього світу.

Показово, що зовнішній кам'яний фасад особняка родини Девісон відкритий усьому жорстокому світі, а так само цілого сонму прямих і явних загроз, що виходять від нього. Внутрішня ж його частина, його інтер'єр, наповнений особистими речами, сімейними таємницями, настільки ж ретельно символічно прихована від примх зовнішнього світу. У зв'язку з цим використання вбивцями внутрішнього простору житла (шафу та горища) як укриття в процесі пошуку жертв, здається протиприродним самій ідеї будинку як головної та фактично єдиної міфосимволічної «фортеці». Фундаментальний і від того ще більш страхітливий парадокс сучасної масової культури якраз і пов'язаний із тим, що герої фільму стикаються зі справжнім кошмаром у своєму власному будинку, адже вони стають абсолютно беззахисними саме в тому місці, яке покликане бути сакральним оплотом їх захисту.

Що стосується голлівудської хоррор-семантики інтер'єру житла родини Девісон, то ключову роль цьому, на наш погляд, грає саме специфічне освітлення. На прикладі цього фільму, який репрезентує житло як найбільш сакральне з усіх можливих соціальних просторів, ми можемо на власні очі спостерігати таку характерну для масової культури ситуацію зміщення семантичного поля концепту «світло» від вогнища, вогню, тепла, добра до повністю штучного світла, як символу відчуженої, *не-домашньої*, і вже тому *ворожої* цивілізації. Штучні джерела світла, численні лампи, торшери, ліхтарики, які використовують герої, фактично є тими єдиними засобами, за допомогою яких вони орієнтуються в просторі. Світло, нехай і штучне, допомагає їм не загубитися, вчасно помітити ворога та успішно захиститися від нього. До речі, ту ж саму роль виконують і різноманітні домашні меблі. Стіл і стільці з дерева, м'які дивани, ліжка постають у фільмі невід'ємними атрибутами затишного та обжитого маленького світу, який самовіддано протистоять зловісним подіям і зовнішнім загрозам. У той же час це свідчить і про те, що архаїчні якості житла, незважаючи на будь-які можливі технічні модернізації,

як і раніше все ще тісно символічно переплетені з його сучасним виглядом.

Дослідники усіх давніх культур відзначають надзвичайно стійку тенденцію дивовижного містичного зв'язку найдавніших архаїчних символів із багатьма звичними атрибутами сучасної цивілізації. Це свідчить про несвідомоме, воістину інстинктивне прагнення сучасного, по суті, практично «бездомного» міського жителя, у будь якому разі опанувати прадавні, «таємничі» практики індивідуального освоєння навколишнього світу. Того самого «особистого» світу, який у повній мірі можливий тільки в умовах *особисто* пережитого досвіду у *особисто* сконструйованому та ритуально освоюваному міфосимволічному просторі.

Голлівудська масова кінопродукція, особливо та, що представлена традицією фільмів жахів, безумовно, надає не тільки саму можливість виробництва, масової трансляції та колективного переживання найяскравіших емоційних вражень. Крім цього, вона ще з готовністю пропонує і доступні сценарії віртуального задоволення цієї базальної потреби абсолютно всім. Навіть «бездомному» вже за *визначенням* обивателю мегаполісу, який тріпотить у ледь обжитих чотирьох стінах між періодично повторюваними проміжками робочого часу. Причому робить це голлівудський хорор у тому самому первісному та архетипічно «затишному» вигляді, з масою унікальних рис, властивих типовим образам «*уюту*» та «*домашньої*», які вже практично повністю знищені у сьогодиньшому комп'ютеризованому світі божевільних швидкостей і відчуження. Тобто практично в кожному шокуєчому кінообразі, розрахованому якраз на пробудження первісних та архаїчних почуттів і практично не потрібної вже свідомості. Якраз тому частина жителів в американських фільмах жахів є повністю відтвореним середовищем для індивідуального освоєння світу, позбавленим всіх відбитків цивілізації, що так огидно спотворюють її (зокрема, наприклад, технологій штучного освітлення). В нашому випадку фільм жахів демонструє лише умовну модель будинку як культурно сформованого простору та засобу індивідуального пізнання, що балансує між колективними моделями господарювання (звичні технології, засоби пересування, одягу) і глибоко інтимними, архаїчними (житло поза міського простору, серед природи).

Отже колективні та індивідуальні уявлення про *сакральне* цілком і повністю спираються на міфосимволічне відчуття кожного предмету, як унікального та неповторного, що володіє саме через це надприродними властивостями і містичними засобами впливу на людей. Тобто, якраз ці уявлення й формують міфологічну природу

будь-якого сакрального явища або ж об'єкта. Головні стратегії сакралізації традиційно пов'язуються з міфом, культами та ритуалами. Як ми вже говорили раніше, основною ритуальною канвою аналізованого нами фільму виступає сакрально-символічний процес дарування, тому, зупинимось докладніше на його міфосимволічних особливостях.

Видатний знавець і теоретик міфології румунський філософ Мірча Еліаде справедливо зазначав, що саме «міф викладає сакральну історію, оповідає про подію, що сталася в достопам'ятні часи «початку всіх початків» [8, с. 15]. Якраз тому не можна не відзначити важливість архетипічних уявлень про дім як духовну та ментальну основу дослідження процесу сакралізації житла та всього простору людської цивілізації. На думку видатного швейцарського дослідника, засновника аналітичної психології К.Г. Юнга, архетипічна символіка Дому нерозривно пов'язана з *Его* людини, а саме, з його символічним уявленням про індивідуальне та колективне несвідоме [9, с. 139, 390]. В цілому, *Будинок* онтологічно та символічно пов'язаний саме з жіночим початком і материнським *Лоном*. У цьому контексті, стає не випадковим і абсолютно зрозумілим той факт, що виживає в цій жорстокій та кривавій бійні саме жіночий персонаж – Ерін. Свого роду «*Final girl*», що є абсолютно типовим моментом багатьох голлівудських фільмів жахів, яка до кінця і настільки самовіддано захищає сакральний, міфосимволічний простір житла, причому формально – абсолютно не свого.

Глибинна архетипічна символіка Дому, безумовно, завжди має ще й конкретні знакові, а в даному випадку, і вельми цікаві архітектурні прояви. Так, відкриті навстіж, буквально зяючі вікна та двері у цьому фільмі символізують сакральні кордони жакливого переходу з упорядкованого та освоєного простору до дикого та вкрай небезпечного, хижого, всепоглинаючого світу Хаосу. В аналізованому кінотексті цей архетипічний елемент проявився у загальній сюжетній арці змови та нападу невідомих людей у масках на будинок героїв. Не менш важливим у міфосимволічному просторі фільму стають і образи архетипу «Тіні», представлені безликим, таємним та жакливим «Чужим». Його «тіньова» символіка безпосередньо пов'язана з візуалізацією найдавніших несвідомих колективних уявлень про існування якихось ворожих сил, існуючих у найрізноманітніших формах, у самовідданому протистоянні яким і кристалізується Самість героїв. Показово, що із найдавніших часів «Чужим» може бути як людина, що не входить до кола «своїх», так і взагалі якась безлика, нематеріальна та магічна сила. Носіння маски, тобто використання одного з головних способів штучного та демонстративного

«стирання» *особистого*, прагнення до уникнення природної та соціальної ідентифікації, інстинктивний імпульс до перевороту на щось *невпізнане* та *невидиме* якраз і відрізняє «тіньові» образи Чужого у цьому фільмі. Варто відзначити і досить неоднозначний міфосимволічний, ігровий та «Персонний» характер цього образу, адже у цьому фільмі майже всі «чужі» надійно ховаються за візуальними образами «своїх». Саме тому, грань між «чужими» та «своїми» дуже рухлива і розмита, що і втілюється в жахливому хаосі, що настав у будинку, та у кровожерливих вбивствах, які відбуваються, на перший погляд, взагалі без будь-якої логіки та вагомої, хоча б мінімально «розумної» причини.

Крім того, будь-яка міфологічна розповідь передбачає граничну концентрацію часу та простору в певній точці умовності і схематичності, що існує поза обставин фактичного соціального, а тим більш «побутовго» часу. В контексті кіномови голлівудського фільму жахів хронотоп художньої оповіді вбудовується в універсальну модель архетипічних і міфологічних структур, а також безпосередньо апелює до «Тіньових» образів колективного несвідомого. У досліджуваному нами фільмі хронотоп «Дому» існує в деякому «*невпізнавальному*», щодо інших природних та соціокультурних топосів, просторі. Звичайно, будинок головних героїв дійсно є сусіднім для деяких інших особняків, але всі вони чомусь перебувають у лісі, де єдиним способом комунікації з зовнішнім світом виступає автомобільна дорога. Телефонне та віртуальне Інтернет-сполучення з цивілізованим оточенням також відсутнє, оскільки по периметру (також невизначеному) розставлені глушники мобільного та супутникового зв'язку. Показово, що навмисна, навіть дещо демонстративна соціальна та цивілізаційна позачасовість і позапросторовість цього жахливого голлівудського кінодійства переривається лише в самому його кінці, з приїздом поліції. Більш того, час у фільмі також залишається вкрай невизначеною категорією, адже вельми значна частина кінодійства розгортається саме в нічну пору, але плин часу взагалі ніяк не фіксується. Саспенс істотно нагнітається і тим, що пересічний глядач залишається в повному нерозумінні про те, скільки ж всього часу пройшло від початку сімейної вечери і до кінця трагічних подій, які послідували за нею.

Тепер перейдемо до такої найважливішої складової процесу сакралізації житла як культ. У цілому, в дискурсі сучасної масової культури, культ дуже тісно пов'язаний саме з феноменом товарного фетишизму. Товарний або ж речовий фетишизм розглядається як найважливіша частина та сутнісна особливість усієї культурної індустрії капіталізму. Вже було зазначено, що в нашому фільмі

будинок позиціонується як найбільш значущий маркер цивілізації, однак, крім цього, житло традиційно виступає як складова частина майнової угоди та її закономірний юридичний і загальноцивілізаційний підсумок. Причиною жахливого (за рівнем цинізму і зрадництва родинних ідеалів) злочину, що вчиняється у цьому будинку, також виступає заздалегідь запланована рідними братами фінансова угода явно кримінального формату. Так чи інакше, але як початкові, так і фінальні мотиви вчинків героїв маркуються абсолютно корисливими, капіталістичними відносинами – нестримною жагою наживи та цинічним обманом ближнього свого. При цьому, саме сакральний у всіх сенсах цього слова будинок примусово та грубо демістифікується, перетворюючись лише на черговий інституційний майданчик для організації та проведення цих мерзенних дій, а також їх результатом, а тому, в кінцевому підсумку, і місцем смерті більшості з учасників подій – найближчих родичів. Показово, що саме така метафора стає концептуально близькою критиці капіталістичного відчуження в рамках теорії марксизму та подальшого неомарксистського дискурсу.

Кажучи узагальнено, аналізований американський фільм жахів, сам того «не бажаючи», у повній мірі репрезентує «тіньвий» бік як явного, демонстративного, так і витісненого життя сім'ї представників забезпеченого середнього класу, головним майновим символом якої й виступає придбаний ними особняк. Його головна особливість – демонстративна та навмисне підкреслена ізольованість і привілейованість, віддаленість від міської суєти і скупченості, а також сторонніх сусідських очей. Такий тип житла фактично є абсолютно протилежним міському уніфікованого способу життя, де по суті «бездомна» людина, як ми вже згадували раніше, цілком зосереджена лише на роботі та подальшому задоволенні тих базових потреб, про які вона ще в змозі згадати. Індивідуальний емоційний досвід і сценарії його досягнення для героїв фільму тісно переплетені з доступом до строго обмеженого кола соціальних благ, що дозволяє констатувати досить високий рівень соціального розшарування та неминучого у цьому разі жорстокого відчуження.

Не секрет, що саме відчуження, породжене поділом праці і приватною власністю історично та логічно грає ключову роль у зародженні, функціонуванні та подальшому розвитку суспільних відносин, особливо в рамках дуже специфічної соціальної «міфології» капіталізму. Фактично весь свій знаменитий капітальний твір «Капітал» К. Маркс продовжує розробляти проблематику відчуження, розпочату ним ще за часів ранньої молодості, в «Економіко-філософських рукописах 1844» та акцентує свою увагу на окремих

його аспектах. При цьому, найважливішим з них якраз і стає фетишизм [10], який за думкою автору «породжується <...> своєрідним суспільним характером праці, яка виробляє товари» [11, с. 82]. У цьому ключі, на наш погляд, проблематика фетишизму та взалі усього сакрального максимально зближується, багато в чому саме тому, що в дискурсі марксизму якраз фетиш стає символічним результатом, несвідомою проекцією процесу присвоєння специфічних соціальних якостей, наділення речі унікальними, міфічними та магічними ознаками, тобто, процесу сакралізації. «Ми бачили, – пише К. Маркс у «Економіко-філософських рукописах 1844», – яке значення має при соціалізмі багатство людських потреб, а, отже, і який-небудь новий спосіб виробництва і який-небудь новий предмет виробництва: новий прояв людської сутнісної сили і нове збагачення людської істоти. В рамках приватної власності все це має зворотне значення. Кожна людина намагається пробудити в іншій якусь нову потреба, щоб змусити її принести нову жертву, поставити її в нову залежність і штовхнути її до нового виду насолоди, а тим самим і до економічного розорення. Кожен прагне викликати до життя якусь чужу сутнісну силу, пануючу над іншою людиною, щоб знайти в цьому задоволення своєї власної своєкорисливої потреби» [12, с. XIV]. Таким чином, за К. Марксом, відчуження індивіда в рамках несвідомого володіння ним приватною власністю в процесі процедури її ідеологічної сакралізації неминуче призводить до формування фундаментальних фетишів капіталістичного суспільства.

Такого роду відчуженню закономірно передував поділ праці, який розмежував приватну і суспільну власність. Неминучим і закономірним наслідком поділу праці стає жахлива роз'єднаність інтересів всередині будь-яких соціальних спільнот. У контексті аналізованого нами фільму, така найнебезпечніша роз'єднаність парадоксальним чином виступає сутнісною рисою сімейства Девіс, що свідчить про відсутність інших загальних орієнтирів всередині цієї соціальної групи, де бажання і прагнення одних стають нестерпно каторгою для інших. Адже за Марксом саме «розподіл праці дає нам відразу ж перший приклад того, що поки люди знаходяться у стихійно сформованому суспільстві, поки, отже, існує розрив між приватним і загальним інтересом, поки, отже, поділ діяльності відбувається не добровільно, а стихійно, – власне діяння людини стає для неї чужою силою, що протистоїть їй, яка пригнічує її, замість того щоб вона панувала над нею. Справа в тому, що як тільки починається поділ праці, у кожного з'являється який-небудь певне, виняткове коло діяльності, який йому нав'язується і з якого він не може вийти» [13, с. 31-34].

В аналізованому нами фільмі придбання молодою парою батьківської приватної власності (у першу чергу для власних потреб), зловісним і фатальним чином порушує баланс розподілу благ усередині всієї сім'ї – цієї найдавнішої, родової форми об'єднання та співжиття людей. Ущемлення інтересів синів, безпосередньо зацікавлених в іншому способі розпорядження сісейними ресурсами, породжує спочатку невдоволення, а потім і переходить у жахливу змову проти домінуючих членів групи. Обмовимося, що з огляду на архетипічний і міфосимволічний характер наративу джерела, фатальна проекція найгострішого соціального конфлікту на сім'ю не випадкова. Фокусування простору дії – на топосі будинку, часу – на одному дні, а дійових осіб – на членах однієї групи дозволяє проблематизувати жахливий сюжет кінострічки найбільш концентрованим чином.

Звичайно ж, будинок тут – це не просто сцена для розігрування жахливого та кривавого конфлікту. Виступаючи в основний екранний час як локація, в якій відбуваються кровожерливі вбивства, винуватців яких глядач позбавлений можливості бачити, будинок і сам поволі «приміряє» на себе жахливу маску вбивці. Неймовірні пристосування для вбивств, хитрі пастки, розставлені по усьому простору особняка, формально не несуть на собі особистого відбитка переслідувачів, оскільки їхні обличчя, як уже було згадано вище, також ретельно приховані. Процес кошмарної деперсоналізації смерті у межах основного екранного часу з жахливою силою змушує пересічного масового глядача повірити в містичну природу смертей, викликаних якоюсь незрозумілою силою особняка, який буквально «збунтувався» проти своїх господарів. Характер таких екзистенціальних очікувань героїв багато в чому складається з уже згаданих архетипічних уявлень про житло як про сакральне місце захисту та комфорту, а також із глибинного, несвідомого страху раптово та назавжди позбутися цього статусу найнадійнішого і захищеного місця, якому раніш усі несвідомо та цілком довіряли. Знову ж, відсутність явного ти видимого супротивника, а також лавиноподібно наростаюча тривога і недовіра легко переносяться з суб'єкта на предмет, що в підсумку також обертається жахливою та остаточною дегуманізацією відносин найближчих родичів.

Крім того, глибинний деструктивний характер приватної власності, що буквально отруює та роз'їдає архетипічні сімейні зв'язки, почуття і думки героїв фільму можна пояснити і з точки зору міфосимволічної «актуалізації містичного досвіду древніх, зневажених традицій» [1, с. 4]. Їх поява в контексті сучасного суспільства споживання можна пояснити з точки зору характерного для нього

міського, уніфікуючого та знеособлюючого людей способу життя, який недвозначно свідчить про трагічну нездатність сучасної цивілізації знайти адекватний і розумний компроміс між колективними та особистими формами господарювання та вивчення світу. Показово, що саме подібні сценарії з особливою гостротою «підкреслює американська традиція фільмів жахів. Візуалізовані в її рамках сюжети за участю будинків, що збунтувалися, та жадають помститися та покарати, вказують на факти граничного відчуження цивілізацією усього спектра смислів, які зв'язуються з повсякденним життям конкретної людини» [14, с. 3]. Можна стверджувати, що міфосимволічний образ будинку та спосіб життя його господарів повсякчасно та жорстоко «конфліктують» між собою, в силу глибоких та непримиренних відмінностей у способі освоєння дійсності та характері комунікації.

В сукупності, сакралізація приватної власності у голлівудському хорор-дискурсі, кінцевою метою якого є нагнітання первісного страху та екстремальних переживань глядачів, традиційно вибудовується з декількох складових. По-перше, це неодмінне звернення авторів і героїв у художньому просторі фільму до найдавніших культурних практик, наприклад, таких, як феномен дарування. Інститут *подарунка* абсолютно в усіх культурах покликаний зміцнити відносини всередині тієї чи іншої соціальної групи, а тому предмет, який виступає в якості подарунка, завжди наділяється особливими, сакральними, воістину містичними властивостями. По-друге, мова йде про неодмінне та повсюдне використання у такому кінонарративі загальнолюдських і общерелігійних цінностей, які нерозривно пов'язані з простором будинку як архетипічним і міфосимволічним родовим оплотом достатку і надійності.

Можна також відзначити, що для голлівудського хорор-дискурсу, вже з самого моменту його становлення характерно різке та демоснтративне порушення традиційних кордонів сакрального, а також воістину ніцшеанське заперечення цінностей і практик, так характерних для будь-яких сакральних просторів, із метою провокування та ескалації у глядача глибинного почуття несвідомої тривоги. Теза про те, що американський фільм жахів як, безсумнівно, вкрай ідеологізований жанр масового мистецтва, постійно провокує найяскравіші емоційні переживання глядача і при цьому активно використовує усі можливі міфосимволічні моделі у своїх жахливих кінооповідях, є незаперечним, що, у тому числі, підтверджується численними прикладами використання (експлуатування) сакральних образів житла. При цьому, саме почуття містичного страху, що досягається за допомогою ідеологічних маніпуляцій із архетипічними

образами житла з метою найбільш яскравого та шокуючого впливу на пересічного глядача, стає завершальним у кінематографічному оформленні образу будинку як сакрального та містичного об'єкта. Не випадково, що в ході нашого аналізу процесів сакралізації приватної власності ключовими моментами виступили саме архетипічні образи «Аніми», «Матері», «Самості» (Будинок) і «Тіні» («Чужий»). Крім цього, як ми і вказували, формуванню та подальшому ідеологічному та комерційному просуванню сакрального образу будинку у проаналізованому кінонарративі передують елементи міфологізації оповідання і звернення до фетишизації практики володіння майном.

Таким чином, на прикладі голлівудського фільму «Тобі кінець» (2011 рік) ми вчинили спробу аналізу сакрального образу будинку як фундаментального принципу організації *міської* цивілізації. Ми констатували, що в рамках більш ніж столітньої традиції американських фільмів жахів сформувався особливий кінонарратив будинку, що розгорнуто та шокуючи оповідає про сакральні та майнові принципи осілости в межах сучасних малих і середніх міст, а також мегаполісів. Американський, фільм жахів цілком навмисне екзистенційно насичує образ будинку, концентруючи у ньому драматичне відчуття кожною людиною своєї знедоленості і фактичної *відсутності* сакральної («малої» та «великої») Батьківщини. Будинок як вельми значущий голлівудський хорор-символ виступає патріотичною рефлексією людини, яка в умовах відчуженої міської цивілізації трагічно втратила архетипічні почуття колективного цілого, приналежність до культурної пам'яті та живоносний зв'язок із «материнською» соціальною спільністю. Сюди ж домішується комплекс жахливих цивілізаційних сенсів, пов'язаних із системною кризою сімейно-родових способів відтворення та соціокультурної презентації повсякденності. Саме тому будинок виступає провідним символом трагічного руйнування інтимності предметного середовища, яке в цивілізаційному контексті повсюдно прочитується лише як майнове відношення. Візуалізація і сакралізація цієї теми стає одним із значущих і повсюдно ідеологізованих сюжетів у традиції американських фільмів жахів.

Маленко С.А., Некита А.Г., Мухіна М.В.

Примітки.

1. Маленко С.А. Мистика дома и мифология оседлости: к онтологии американского фильма ужасов // Ученые записки Новгородского государственного университета. 2018. №3(15). С. 1-5.
2. Леви-Брюль Л. Первобытное мышление / пер. Б. И. Шаревская. М.: Академический проект, 2020. 430 с.
3. Мосс М. Очерк о даре. Форма и основание обмена в архаических обществах // Мосс М. Общества. Обмен. Личность. М.: Восточная литература РАН, 1996. С.85–111.
4. Adloff F. Marcel Mauss – Durkheimien oder eigenständigen Klassiker der französischen Soziologie? // Berliner Journal für Soziologie. 2007. № 2. pp. 231–252.
5. Бочарова В.В. Концепция дара как противодействие насилию в интерпретации М. Мосса // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2014. №1(1). С. 227-230.
6. Шитиков П.М. Концептуальная метафора в евангелии от Иоанна. СПб.: Алетейя, 2015. 408 с.
7. Осборн М. Архетипические метафоры в риторике: сфера образов «свет» и «тьма» // Политическая лингвистика. 2008. № 3(26). С.182-191.
8. Элиаде М. Аспекты мифа / 4-е издание. М.: Академический проспект, 2010. 256 с.
9. Юнг К. Г. Сознание и бессознательное. СПб.: Университетская книга, 1997. 544 с.
10. Маркс К. Капитал. Критика политической экономии. Том первый // Маркс К., Энгельс Ф. Собр. соч. / изд. 2. М.: Государственное издательство политической литературы, 1960. т. 23. 908 с.
11. Там само.
12. Маркс К. Потребности, производство, разделение труда [Электронный ресурс] // К.Маркс и Ф.Энгельс. Экономическо-философские рукописи 1844 года. URL: <http://psylib.org.ua/books/marxk01/index.htm> (дата звернения 26.09.2021 р.).
13. Маркс К. Немецкая идеология. Т.1. Сочинения / изд. 2-е. М.: Госполитиздат, 1955. 696 с.
14. Некита А.Г. Мифология дома в американском фильме ужасов // Ученые записки Новгородского государственного университета. 2018. №3(15). С. 1-4.

ІНФЕРНАЛЬНА МІФОЛОГІЯ У ПОШУКАХ НОВИХ СИМВОЛІВ

Образ Диявола представляє собою один із найбагатших та емоційно насичених образів людської культури. Саме він вже багато віків займає «почесне» цивілізаційно-культурне місце та представляє визнаний і століттями апробований «негативний полюс», в межах якого історично зосереджується все те, що в людському суспільстві прийнято називати Злом. Однак неупереджений дослідник легко помітить, що образ цей аж ніяк не є статичним і схильний до постійних змін, які у точності відповідають парадоксальній і суперечливій динаміці моральної еволюції людини.

Дійсно, цивілізованому людству знадобилося колосальна кількість часу та зусиль для поступового, але все-таки неминучого переходу від образу Диявола-Звіра до образу Дияволу-Людини, від носія стадних інстинктів до господаря власного Его. Навіщо ж взагалі була потрібна ця багатовікова та воістину садомазохістська практика споглядання та всебічного переживання метафізичного втілення своїх найгірших і потворних сторін? В чому полягає соціальна, релігійна, культурна та ідеологічна функція подібного образу? Можливо саме у тому, що його яскраве та емоційне освоєння через страх і трепет дає людям зрозуміти, чого саме вони повинні уникати, а до чого, навпаки, щосили прагнути. Будучи жахливим «обличчям» усіх явних і витіснених індивідуальних і колективних вад, диявольський образ відвертає маси людей від безмірного та несвідомого потурання своїм бажанням, парадоксально зміцнюючи віру в етичні норми за допомогою їх повного та демонстративного заперечення, що в рамках будь-якої епохи дозволяє найбільш повно розкрити «трагедію сучасної людини» [1, с. 96]. Показово при цьому, що подібне ставлення до жорстокості, на думку фахівців, здатне захопити людей «милосердям» набагато сильніше, «ніж вдалося б будь-якому зразку м'якосердя» [2, с. 445].

Соціокультурна драматургія відносин Диявола та Людини сплетена однією ниткою, адже, незважаючи на їх багатовікове жахливе та криваве протистояння, долі їх, насправді, дуже схожі. У нескінченній низці образів Диявола людина систематично практикувалася у візуалізації певної, найбільш актуальної частини власної «Тіньової», за висловом К.Г. Юнга, сутності, яка прагне до свободи-безкарності, задоволенню потреб, які не регламентуються, до неконтрольованих пристрастей і необмеженої влади. Диявол – це воістину «блудний син хаосу» [3, с. 110], дзвінка тиша повсякденної

несправедливості, яка нищівно заглушає проповіді нашої совісті та витончено спокушає одвічною власною безкарністю.

Слід вказати, що буквально з моменту виникнення самого Голлівуду старанно формується й американська традиція фільмів жахів, яка систематично і вкрай наполегливо звертається до візуалізації диявольських образів, що наопичилися за віки у просторі масової культури. Подібна гра з людськими слабкостями, вадами та пристрастями дуже яскраво представлена у фільмі «Виконавець бажань» (англ.: «*Wishmaster*», реж. Р.Керцмен, «Pierre David», США, 90 хв., 1997 р.). Її головний лиходій – зовсім не християнський Диявол, але теж один із вельми значущих «духів заперечення» що сформувалися у просторі світової культури. Це ісламський джин Ібліс, який, пояснюючи свою сутність, каже: «Я – це плач покинутої дитини, вереск побитої тварини. Я особа, яка дивиться на тебе зі зворотного боку дзеркал. Я – безвихідь» [4], що відсилає нас до вже названого імені Ібліс, яке може бути переведено як «той, хто завдає безвихідь/відчай».

Сюжет цього фільму, який переріс потім в одну з найшикарніших голлівудських франшиз, присвячених несвідомим іграм звичайних людей із «Тіньовими», відверто інфернальними монстрами, до країв наповнений східною, а значить, у першу чергу, *колоніальною* тематикою. Транслюючи пересічним обивателям казкову історію про непоправну шкоду спонтанних бажань і необдуманих вчинків, Голлівуд вкотре поволі відіграє надійно витіснений «комплекс провини» західної, до межі раціоналізованої цивілізації перед іншими культурними традиціями, «приниженими і ображеними» нею ж самою у процесі колоніальних захоплень і багатовікової вестернізованої експансії. Слід зазначити, що головний лиходій фільму та франшизи (незважаючи на весь його жахливий образ), досить людяний і по-західному цивілізований у своєму прагненні до влади, домагаючись якої, він жорстоко руйнує мрії інших людей, одночасно виконуючи їх найпотаємніші, а тому жорстоко *витіснені* бажання.

Парадоксально, що сучасний Диявол тепер не живе в пустелі або підземних палатах, стоїчно виносячи жахи самотності та вигнання. Навпаки, просторами його кратологічних експериментів і повсякденних споживчих ігрищ сьогодні стали мегаполіси. Ці постіндустріальні «вавілони» – великі, гранично забиті каменем і пластиком, міста – закономірно перетворилися на цивілізовані гнізда розпусти, вертепи неробства, осередки усіх мислимих і немислимих людських пороків. Саме тут сучасний Диявол легко знаходить воістину безмежні ресурси, черпаючи сили в океанах байдужості,

злості, заздрості, агресії, в каламутній рідині байдужих людських потоків, де кожен інстинктивно відчуває лише себе та свої бажання.

Саме таким, гранично діловим, успішним, ввічливим і вишуканим Люцифер представлений в образі глави великої юридичної корпорації Джона Мілтона, героя Аль Пачіно у прекрасному голлівудському фільмі «Адвокат диявола» (англ.: «*Devil's Advocate*», реж. Т.Хекфорд, «Regency Enterprises», «Warner Bros.», США, 144 хв., 1997 г.). Варто згадати, що подібна посада дійсно була введена в католицькій церкві ще в 1587 році та скасована не так давно, лише в 1983 році. При чому цікаво, що «Адвокат диявола», або як його ще називали, *укріплювач віри*, виконував функцію критики людей, які претендують на роль святих, був «голосом розуму», протверезним і стримуючим фактором у питаннях про посмертні чудеса, які творили можливі святі.

У цьому фільмі сюжет будується навколо історії адвоката, який запаморочливо «злітає» по кар'єрних сходах усе вище та вище, завдяки диявольською угоді з власною совістю. Вже на початку фільму головний герой – Кевін Ломакс стає головним лиходієм, а тому глядачеві демонструється вже не стільки історія спокуси, а скоріше особиста драма спокути. Однак для того, щоб таке спокутування все-таки відбулося, Кевін на власній шкурі повинен відчути, до чого може привести надмірне марнославство та ризиковані загравання з інфернальними «топ-менеджерами».

У той же час, як це не парадоксально виглядає, але сам Диявол в цьому фільмі – все-таки персонаж другорядний, оскільки саме він у підсумку і надає самому Кевіну Ломаксу роботу, найбільш відповідну планці його морального вибору. Незважаючи на приховану, але майже повсюдну маніфестацію своєї, безумовно, зловісної сутності, він всіляко намагається донести до головного героя очевидні істини про необхідність завжди пам'ятати про щось життєво важливіше, крім зовнішніх, кар'єрних показників власного успіху.

Названі вище фільми парадоксальним чином з'явилися на світових в один рік, приблизно через тридцять років після масового захоплення західного суспільства сатанізмом в 70-х роках минулого століття. Як розповідає російський дослідник голлівудського «жахливого» кінематографу Дмитро Комм, у ті часи «вже сходила похмура зірка Кеннета Енгера, який заявляв: «Люцифер» – кращий друг і покровитель всіх художників», однак для поклоніння дияволу 60-е були занадто життєлюбними. Сатанізм – розвага 70-х» [5, с. 95]. Багато в чому це сталося через те, що для американської нації, яка фактично «відсиділася» за океаном, трагічний досвід Другої Світової війни в епоху покоління 1970-х був уже неактуальний.

Саме в цю «скажену» епоху Голлівуд дарує всім шанувальникам жанру містичних і інфернальних фільмів жахів перший фільм знаменитої франшизи «Омен» (англ.: «*The Omen*» – дослівно «Знамення», «Ознака», реж. Р.Доннер, «20th Century Fox», США, 111 хв., 1976 р.). Ця картина, яка втілює ще одну важливу «інфантильну» модель голлівудської міфологізації образу Диявола, цікавить нас як раз тому, що майже ідеально відображає дух тієї «сатанинської» епохи. Образи юнгіанського архетипу тіньового «Дитя» (представлені в першому фільмі франшизи героєм-дитиною Деміеном Торном, і чудово підкріплені музикою Джеррі Голдсмита, від якої буквально стине кров, являють Диявола, екзистенційна і інфернальна місія якого рівнозначна фатуму, жахливу долю, якої ніхто і ніщо не в силах перешкодити. Цілий букет ідеологічних проблем західного суспільства тієї пори, які дуже вдало та своєчасно піднімає франшиза, безсумнівно, більш ніж серйозні, оскільки дозволяють здійснювати розмітку «майбутнього соціального середовища» [6, с. 88]. Однак, такий формат інфернальної кінематографічної «дискусії» з глядачем циклу фільмів про «Омені» все-таки отримав у спадок від своїх попередників, про яких йтиметься далі.

Дійсно, цінителі жанру, безсумнівно, згадують, що трохи раніше вийшов не менш значуще для інфернальної міфології Голлівуду «диявольський» фільм «Дитина Розмарі» (англ.: «*Rosemary's Baby*», реж. Р.Поланські, «Paramount Pictures», США, 137 хв., 1968 р.) Роман Поланські також майстерно закрутив сюжет картини навколо надприродного зв'язку Диявола та Дитини, причому, як не дивись, набагато більш очевидного, ніж у згадуваному нами раніше «Адвокаті диявола». На відміну від фільмів більш пізніх, тут велику увагу приділено секті сатаністів – явищу, яке ще не встигло стати масовим у самих США, але в ті роки вже активно набирало популярність у американському суспільстві. Однак вже зовсім скоро сектантство, яке майже повністю базується на інфернальній міфології та ідеології, перетвориться на реальну загрозу, причому як для самих США, так і для інших західних країн.

Найпарадоксальніше і найсумніше, що саме ідеологія та практика диявольських сект буквально відразу ж самим жахливим чином торкнулася і особистої долі самого режисера Романа Поланські, який через злочини Чарльза Менсона та фанатиків із його «Сім'ї» в 1969 році трагічно позбувся власних дружини і так і не народженої дитини. Суть особистої кривавої драми Романа Поланські, яка багато в чому нагадує сюжетну канву «Дитини Розмарі», полягає в тому, що згадуваний нами творець і керівник секти під невинною назвою «Сім'я» особисто віддав наказ про вбивство дружини кінорежисера

актриси Шерон Тейт, яка, до того ж, була на останньому місяці вагітності [7]. Крім того, ходили наполегливі, але так і не підтверджені чутки про те, що в якості технічного консультанта «Дитини Розмарі» виступив автор «Сатанинської Біблії», сам Антон Ла-Вей – засновник і верховний жрець «Церкви Сатани», створеної ним якраз у Вальпургієву ніч, 30 квітня 1966 року. Як би там не було, але саме «Дитину Розмарі» – краще комерційне підприємство сатанізму з часів інквізиції» [8], Ла-Вей вважав найбільш вражаючим прикладом комерціалізації ідеології сатанізму засобами голлівудського хорор-кінематографу. А настільки популярна в ці роки «диявольська» образність і повальне захоплення нею якоюсь мірою і породили на початку «тихих» 70-х років музичний стиль «heavy metal», символіка та атрибутика якого і досі містить явні інфернальні мотиви, пропагуючи сатанинську візуальність та її звуковий супровід серед тисяч фанатів по всьому світу.

Проте, в 1973 році на світові екрани виходить ще один культовий голлівудський фільм про Диявола, який знову та знову нерозривно зв'язує його образ із дитиною. Ми ведемо мову про стрічку «Той, що виганяє диявола» (англ.: «*The Exorcist*», реж. У.Фрідкін, «Warner Bros Horror Entertainment», «Hoya productions», 122 хв., США, 1973 р.), що стала класичним хорором, саме завдяки своїм ексклюзивним методам «наведення» страху. Показово, що саме роль одержимою дияволом дівчинки на ім'я Ріган Макніл принесла зірці американських рекламних роликів і ще молодій тоді актрисі Лінде Блер не тільки всесвітню популярність, але і номінацію на премію «Оскар» за «Кращу жіночу роль другого плану», а також премію «Золотий глобус» у категорії «Краща жіноча роль другого плану – Кінофільм» у 1973 році до того ж, якщо звернутися до «Списку ста найбільших кінематографічних лиходіїв і героїв» [9], який був оприлюднений у літку 2003 року «Американським інститутом кіномистецтва», саме персонаж Ріган Макніл у «жахливо» професійному виконанні молодой актриси отримав почесне дев'яте місце.

Ми анітрохи не применшуємо високого для цього фільму рівня режисерської та акторської роботи, але явно видно, що без ідеологічно значущою хвилі інфернальних суспільних настроїв, які буквально переповнювали американське суспільство того часу, таких результатів просто взагалі не могло бути. Якщо ж розглядати міфологічну ідею, на якій збудовано цю кінооповідь, то ми неодмінно зіткнемося з певною сюжетною схожістю з уже описаними раніше фільмами. Вона базується на прагненні нерозривно та назавжди зв'язати Диявола з Дитиною як два протилежні полюси буття:

абсолютне Зло з Беззахисністю, фізичною та соціальною незрілістю. Яке ж почуття має взяти гору в душі типового обивателя-глядача при зіткненні сам на сам із таким протиріччям? Коли на одній чаші ваг знаходиться життя однієї-єдиної дитини, а на іншій – доля всього світу, чи сміємо ми піддатися пориву первісної, або навіть ще тваринної жалості?

Для людини, вирощеної в лоні «новочасової», гранично раціоналізованої та демонстративно «*кількісної*» цивілізації, питання дуже і дуже важливе. Саме тому кожен згаданий нами вище голлівудський фільм жахів відповідає на нього по-своєму. «Дитина Розмарі» показує, що навіть «виплодка пекла» можна полюбити. «Той, що виганяє диявола» закликає силою віри боротися зі злом усередині дитини. Тоді як франшиза «Омен» демонструє всю складність морального вибору між невідворотнім кінцем світу і будь-яким «меншим злом». Показово, що всіх цих складнощів взагалі не було в європейській культурі Середніх віків, для якої була характерна «різка тенденція вважати за дітей диявола всіх новонароджених виродків, яких тому і губили без найменшого каяття совісті» [10].

Можливо, така позиція голлівудських режисерів є своєрідною реакцією, специфічним відіграш «почуття провини» за типову для середньовічної Європи точку зору про дитину як про «маленькому дорослому». На думку відомого історика А.Гуревича, висловлену ним у передмові до чудової книги Ф.Арьеса «Людина перед лицем смерті», в епоху європейського Середньовіччя «дитина ні соціально, ні психологічно не була відділена від дорослих. Зовні це відсутність відмінностей виражалося в тому, що діти носили той самий одяг, що і дорослі, тільки зменшеного розміру, грали в ті ж ігри, в які грали дорослі, і, головне, виконували ту ж саму роботу, що й вони» [11, с. 10]. У той же час, дослідники Френсіс і Джозеф Гіс, навпаки впевнені, що для європейської ментальності того часу навіть саме «поняття дитинства мало на увазі вразливість і потребувало спеціального захисту» [12, с. 214].

Безсумнівно, післявоєнний, відверто споживчий формат американського суспільства вимагав певних ідеологічних сценаріїв подачі інфернальних образів, а тому й накладав істотний відбиток на моделі комунікації поколінь. Найбільш гостро ці суперечності відносяться саме до дітей і молоді, які в подібному типі суспільств виявляються свідомо позбавленими своїх головних вікових, психологічних та соціокультурних особливостей.

Вони полягають в ігровій, міфосимволічній моделі світосприйняття та поведінки дитини. Це тим більше дивно, оскільки класична педагогіка до цього часу вже аргументовано довела

унікальність саме цього вікового періоду в емоційній та інтелектуальній біографії будь-якої людини. Саме масовий споживчий наступ на дитинство та молодість спровокував духовні розбрід і хитання, а також сформував стихійні протестні настрої, які тут же були підхоплені голлівудською хорор-традицією.

Неадекватність і бунтарство, що так характерні для цього віку, зрештою і перетворюються на те живильне середовище поточного створення голлівудських медійних образів Дитини-Диявола і появи цілого жанру молодіжних фільмів жахів під назвою «слешер». Ця практика масової культури, на рівні актуальних культурних символів, закономірно стає свого роду несвідомою компенсацією розгнужаної агресії дорослих по відношенню до дітей усередині країни. А, з іншого боку, як ми вже говорили, саме вона ж із лишком компенсує «почуття провини» американського суспільства 70-х за наругу над культурами країн Латинської Америки та Південно-Східної Азії (які інтерпретувалися США як знадто «дитячі» та «наївні») у ході постколоніальних агресій американської державної машини. У той же час, ототожнення «непокірних» дитинства та молодості з образами Диявола в масовій культурі свідчить про крайні форми напруги, яка складається в моделях межпоколінської та міжкультурної комунікації в американському суспільстві 70-х років ХХ століття. Ця ситуація безумовно вимагає окремого дослідження, оскільки в наступні десятиліття ця тенденція тільки посилюється.

Варто відзначити, що хоча для низки голлівудських жахливих фільмів 1960-х – 1970-х років про Диявола містична складова і дуже сильна, проте у них явно простежуються ще і значні соціокультурні, та навіть побутові складові. Важливу роль у візуалізації жахливих інфернальних образів грає і значно загострюваний у результаті усвідомлення трагічних моральних наслідків для американського суспільства часів війни у В'єтнамі конфлікт «батьків і дітей», пізніше настільки гостро піднятий в кінострічці «Адвокат диявола».

Дійсно, у кожному новому поколінні є щось *диявольське*. Його непокірність, «дух заперечення» та прагнення до руйнування лякають покоління нинішнє, але все ж воно намагається його виправити, а якщо не вийде, то хоча б направити по вже вивченому, «доброму» шляху. «У цьому відношенні ми в наших дітях можемо бачити відображення душі дикуна» [13], про що неодноразово і досить переконливо свідчили видатні антропологи, психоаналітики і соціальні філософи багатьох країн.

Якщо ж спробувати узагальнити еволюцію образу Диявола в голлівудської кіноіндустрії жахів, то ми неодмінно побачимо його поступове «дорослішання». Для країни, яка пережила хвилю сатанізму,

низку «гарячих» і «холодних» воєн, а також розвал СРСР, як свого головного ідеологічного опонента, головну небезпеку тепер представляє вже не юнацький максималізм, а надмірне прагнення до вже віджилих цінностей старшого покоління. Так поволі в Голлівуді відбувся перехід від боротьби із «дитиною диявола» до боротьби із власною «дитиною» як із дияволом. Це свідчить про серйозну кризу міжпоколінської комунікації, що загрожує хронічним нерозумінням і повномасштабним конфліктом. Тому, аналізуючи художні експерименти голлівудських кінорежисерів із образом Диявола, сучасна людина впритул стикається з необхідністю усвідомлення небезпеки цілеспрямованого ідеологічного руйнування дитинства, яке всерйоз загрожує перетворити «цивілізований» дорослий світ у повноцінну філію Аду на Землі.

Таким чином, проаналізувавши еволюція образу Диявола у традиції американського фільму жахів, ми встановили певну закономірність, яка виражається в чіткій залежності візуальних маркерів голлівудської інфернальності від цілого комплексу політичних, економічних, соціокультурних, релігійних та ідеологічних чинників. Домінування надприродних і релігійних мотивів у голлівудських кінообразах Диявола свідчило про значний вплив традиційних цінностей як на американське суспільство, так і на голлівудську індустрію жахів. Їх поступова секулярна та демістифікуюча трансформація наочно демонструє реальну кризу міфосимволічних і культурних цінностей на тлі висхідної споживацької ідеології та практики постіндустріальної епохи. Тому зовсім не випадково, що першим і найнадійнішим притулком нового голлівудського іміджу Диявола стає саме образ Дитини, архетипічна місія якого полягає у формуванні феноменології свідомості пересічного обивателя, що у такий жакливий спосіб орієнтується на освоєння загальнокультурних символів. Характерно, що Диявол у голлівудському «жахливому» дискурсі цілком закономірно перетворюється з надприродної фігури на інфернальну Дитину, єдиним засобом боротьби з яким є руйнування дитинства як простору його буття.

Маленко С.А., Некита А.Г, Шустов О.С.

Примітки.

1. Некита А.Г. Нутро и поверхность: к феноменологии телесности в американском фильме ужасов // Вестн. Том. гос. ун-та. Культурология и искусствоведение. 2019. № 35. С. 96-104. DOI: 10.17223/22220836/35/9
2. Монтень М. Опыты. Избранные главы / Пер. с фр. Г.Косикова. М.: Правда, 1991. 656 с.
3. Юнг К.Г. Психология и алхимия. М.: Рефл-бук; К.: Ваклер, 1997. 592 с.
4. Исполнитель желаний (Wishmaster, США, 1997) [Электр. ресурс] // Тексты фильмов. URL: <http://cinematext.ru/movie/ispolnitelzhelanij-wishmaster-1997/?page=9> (дата звернення: 11.09.2021 р.).
5. Комм Д.Е. Формулы страха. Введение в историю и теорию фильмов ужасов. СПб.: БХВ-Петербург, 2012. 224 с.
6. Маленко С.А. От "Final Girl" к единственной Великой Матери: голливудский хорор и стратегии постгуманизма // Вестн. Том.гос. ун-та. Культурология и искусствоведение. 2019. № 35. С. 87-94. DOI: 10.17223/22220836/35/8.
7. Аглиуллина М. Человек года: Шэрон Тейт в пяти вопросах [Электр. ресурс] // Elle.ru. 2019. 15 августа. URL: <https://www.elle.ru/stil-zhizni/cinema/chelovek-goda-sheron-teit-v-pyati-voprosah-id6818186/> (дата звернення: 11.08.2021 р.)
8. Куликов И. Новые религиозные организации России деструктивного, оккультного и неоязыческого характера: энциклопедия [Электр. ресурс]. М.: ПаломникЪ, 1999. Т. 1. 256 с. URL: https://ukrsekta.info/314-anton_la_vejj_i_nachalo_masshtabnoj_satanistskojj_informacionnoj_vojjny.html (дата звернення: 21.09.2021 р.).
9. American Film Institute [Электр. ресурс]. URL: <https://www.afi.com/afis-100-years-100-heroes-villians/> (дата звернення: 10.09.2021 р.).
10. Амфитеатров А. Дьявол. В быте, легенде и в литературе средних веков [Электр. ресурс]. М.: Азбука, 2010. 384 с. URL: <https://elibra.ru/read/511627-d-yavol-v-bytu-legende-i-v-literature-srednih-vekov.html> (дата звернення: 18.09.2021 р.).
11. Арьес Ф. Человек перед лицом смерти / Пер. с фр., общ. ред. С.В.Оболенской; предисл. А.Я.Гуревича. М.: Прогресс-Прогресс-Академия, 1992. 528 с.

12. Гис Ф., Гис Дж. Брак и семья в Средние века / Пер. с англ. М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2002. 384 с.

13. Орлов М. История сношений человека с дьяволом [Электр. ресурс]. М.: Республика, 1992. 352 с. URL: <https://elibra.ru/read/202349-istoriya-snosheniy-cheloveka-s-d-yavolom.html#2011141504> (дата звернения: 17.09.2021 г.).

ГЛАВА 3.

ЖАХЛИВИЙ КІНЕЦЬ «ЗНАЙОМОГО СВІТУ»

ВІЗУАЛЬНИЙ ПОСТАПОКАЛІПСИС ЯК БРЕНД СУЧАСНОЇ МАСОВОЇ КУЛЬТУРИ

Тотальна експансія західної екранної культури повсюдно та повсякчасно створює актуальні візуальні тренди, які зумовлюють виникнення нової антропологічної ситуації. Сучасна людина перестає насолоджуватися звичними образами, що пов'язують її фантазії з оточуючою реальністю. Вона ніби навмисно та демонстративно прагне з самого дитинства оточити себе деструктивними образами, які постійно та наполегливо підкреслюють неухильне загострення цілого сонму різноманітних проблем сучасної споживчої цивілізації. Тому поява та подальший бурхливий розвиток жанру постапокаліпсису в різних галузях сучасної масової культури виступають візуалізацією фантазій пересічного обивателя з приводу нагальної необхідності припинення жахливих страждань людини та природи в межах сформованих трендів цивілізаційної комунікації. Автори прагнуть проаналізувати своєрідність постапокаліптичних сюжетів у сучасному мистецтві та кінематографі, що, на їх переконання, так чи інакше спираються на теоретичну спадщину новітнього часу. Серед методів, які використовуються, найбільш доцільнішими та актуальним постають компаративістські, психоаналітичні та семіотичні методологічні сценарії інтерпретації широкого поля сучасної масової культури.

Слід вказати, що дуже популярна ідея «кінця історії» набула особливої актуальності саме на початку ХХ століття, коли в континентальній Європі вибухнула чергова та всебічна політико-ідеологічна та соціокультурна криза. Видатні уми того часу звичайно ж спробували відповісти на найскладніші протиріччя, з якими вперше зіткнулося людство. Саме з тих часів незмінно зростаючі та дедалі загострюванні соціальні протиріччя все частіше починають розглядатися як зловісні знаки прийдешнього кінця цивілізації, яка остаточно загрузла в уніфікації, безвідповідальності влади та цілком передбачуваній в такому разі пасивності мас.

Така рефлексія фактично й підготувала формування певного, досить специфічного художнього досвіду візуалізації

фундаментальних протиріч цивілізації, які особливо загострилися на рубежі XX-XXI ст. Незважаючи на переважно дозвіллевий характер масового мистецтва, воно все ж таки обирало саме цю тему в якості магістрального напрямку свого розвитку. Зараз, фактично продовжуючи та розвиваючи ці традиції, сучасні література, музика, живопис, комікси, анімація та комп'ютерні ігри активно використовують різноманітні сюжети «кінця історії» для всебічного відтворення атмосфери напруженого очікування неминучої розплати людства за багатовікове безвідповідальне ставлення до Природи і Людини. Слід вказати, що саме сучасна кіноіндустрія займає абсолютно особливе місце у вирішенні цього завдання, оскільки в її розпорядженні знаходяться виняткові виразні засоби і найбільш масова аудиторія. Отже, фантастична популярність теми постапокаліпсису неодмінно виходить за рамки звичайних культурних індустрій і впевнено перетворюється на особливу форму політико-ідеологічної візуалізації ключових соціокультурних протиріч епохи. Подібна управлінська технологія розцінюється авторами як «естетизована» пропедевтика нової якості сучасної цивілізації, яка насильно розриває генетичні, архетипічні зв'язки Людини з Природою, Культурою і Традицією.

Теоретичні проєкції постапокаліптичної долі цивілізації

Протягом десятків століть історики, письменники, художники і філософи достатньо наполегливо намагалися передбачити хід розвитку людської цивілізації. Цілком природно, що кожен із них по-різному уявляв собі не тільки найближче, але й віддалене її майбутнє. Письменники, наприклад, втілювали свої пророчі ідеї в численних антиутопічних романах і фантастичних оповіданнях, тоді як багато філософів і дослідників розмірковували про майбутнє в більш суворій, властивій для їх інтелектуального кола манері. Зокрема, саме вони наполегливо віщували наступ апокаліпсису, вважаючи його не тільки закономірною, але й головне, абсолютно неминучою стадією соціокультурної та політичної еволюції цивілізованого людства. До того ж, зауважимо, що з цілого ряду світоглядних причин зарубіжні та російські автори досить неоднозначно інтерпретували загальну, здавалося б, для всіх жителів планети тему кризи цивілізації і культури рубежу XIX-XX століть.

Так, серед зарубіжних мислителів, які наполегливо і продуктивно досліджували проблему прийдешньої загибелі Західної цивілізації, а також сформулювали значущі та досить адекватні прогнози з цього приводу, найбільш відомими є: Освальд Шпенглер,

який створив знамениту працю «Занепад Європи»; Жан Бодрійяр і Еміль Сіоран, які висвітили цю гостру у всіх моментах проблему у працях, які увійшли до книги «Матриця Апокаліпсису. Останній захід Європи»; Роже Генон, який також передвіщував неминучий крах Західної цивілізації у своїй відомій книзі «Криза сучасного світу»; Арнольд Тойнбі, основні думки якого детально викладені у збірнику «Осягнення історії»; Патрик Б'юкенен, який у своїй книзі «Смерть Заходу» наполегливо звертав особливу увагу на цілий ряд факторів, які в результаті можуть привести до нищівного падіння усієї Західної цивілізації.

Серед російських авторів, які цілком продуктивно працювали «на ниві» осмислення неминучого апокаліптичного майбутнього людства, не можна не відзначити Миколу Данилевського, який створив унікальну філософську працю «Росія та Європа»; Питирима Сорокіна з його особливим поглядом на кризу Західної цивілізації, детально викладеним у збірнику його праць «Людина. Суспільство. Цивілізація», а також сучасного російського дослідника Акопа Назеретяна, чиї роздуми про цілий комплекс найгостріших цивілізаційних проблем представлені в книзі «Цивілізаційні кризи в контексті універсальної історії» (2001 р.).

Коротко розглянемо та проаналізуємо лише деякі із зазначених вище концепцій. Мабуть, одним із найзнаменитіших «пророків», які передбачили драматичний і відверто безрадісний «кінець Заходу», є Освальд Шпенглер. Його знаменита книга «Захід Європи», що була видана у двох томах на початку ХХ століття, мала безперечний та сенсаційний успіх, перш за все тому, що в ній мислитель розгорнуто представив свої ідеї з приводу неминучої загибелі Західної цивілізації якраз у той самий час, коли сама Європа ще досить успішно розвивалася та прогресувала. На думку провідних ідеологів, Захід протягом багатьох століть був наочним прикладом, і навіть еталоном, а у деякому роді навіть своєрідною лабораторією «з виробництва загальнолюдських цінностей» [1], на які слід було неухильно рівнятися та яких повинні строго дотримуватися всі інші, цілком закономірно відстаючи у своєму розвитку народи світу.

У зв'язку з цим російський дослідник Федір Степун вважав, що книга О. Шпенглера саме тому й мала величезний успіх, що була створена відразу після колосальних світових потрясінь (жахливої війни і цілої низки революцій), ставши свого роду знаковим викликом існуючій науці [2]. Чим же так вразила людей по всьому світові ця незвичайна книга? Перш за все тим, що автор рішуче та безкомпромісно протиставив у ній культуру та цивілізацію. Філософ заперечував лінійний розвиток всесвітньої історії, визнаючи логічним

одночасне та окреме існування безлічі різних культур. При цьому, на його думку, кожна з них все-таки має як свою власну долю, так і «свої нові можливості вираження, які з'являються, дозрівають, в'януть і ніколи не повторюються, власну ідею, власні пристрасті, власне життя, хвилювання, відчуття, власну смерть» [3]. Показово, що Шпенглер закономірно та цілком у дусі характерних для своєї епохи біологічних тенденцій порівнював культуру з живим організмом, який розвивається за певним сценарієм: народження, дитинство, зрілість, старість і загибель. При цьому за смертю культури неодмінно слідує прихід цивілізації, для якої характерні холодна раціональність, практичність, рівність, уніфікація, прагматизм, шалене розширення території, нестримне прагнення до багатства та влади, але разом із тим певний рівень соціальної та технічної забезпеченості.

Взагалі сьогодні цивілізація традиційно розуміється нами як певний порівняно вищий щабель розвитку людства, заснований на розвиненому високому інтелекті, справедливості, толерантності, значущих і незаперечних досягненнях науки і техніки. О. Шпенглер не бачив нічого поганого в успіхах цивілізації, оскільки, безсумнівно, він і сам користувався і новою технікою, і не баченими раніше зручностями, зумовленими її появою. Однак філософ, на наше переконання, дивився й набагато далі та перш за все побоювався, що в шаленій гонці за видимим і завжди «умовним» благополуччям у людей абсолютно не залишиться часу ані на культуру, ані на близьких, ані на самих себе. Але ж культура – це довічне джерело та простір для становлення мистецтва, творчості, індивідуальності, формування і розвитку унікальної особистості. Культура завжди багатогранна, елітарна, заснована на релігії та на міфі. І якраз в силу цих причин культурна людина постійно піклується про власний душевний стан, ретельно, вдумливо і відчутно, наповнюючи себе внутрішньою енергією. У просторі ж цивілізації, на думку філософа, немає місця для творчості, індивідуальності, духовності, патріотизму. Їй притаманні знищуюча відмінності утилітарність, вибуховий розвиток техніки, неухильне зuboжіння мистецтва і літератури, страждання та відверто парадоксальна самотність людей, які примусово збиті у натовпи та стада у «резерваціях» перенаселених міст, перенасиченість технікою, невгамовна жага видовищ та спортивних турнірів, закономірна поява безликих мас, які дуже стрімко деградуєть на тлі шаленого прагнення еліт до світового панування, та нестримного збагачення.

Таким чином, саме в прогресуючому наступі цивілізації на Людину та Природу Освальд Шпенглер вбачав заставу неодмінної загибелі Заходу, а між рядків книги досить гостро читається палкий

заклик мислителя до сучасників: будь-що-будь залишатися культурними людьми, цінувати, розуміти та любити культуру.

Слідом за роботою О.Шпенглера на європейському культурному ландшафті з'являється історична праця Арнольда Тойнбі під назвою «Осягнення історії». Тойнбі також визнавав існування та різноманіття різних культур, тільки у своїй роботі головний акцент робив на дослідженні суспільств, які безпосередньо перетворюються у цивілізації. На відміну від Шпенглера Тойнбі не вважає цивілізацію живим організмом і відкидає твердження, згідно з яким цивілізація проживає життя довжиною в тисячу років: «догматично твердити слідом за Шпенглером, що кожному суспільству визначений термін існування, настільки ж нерозумно, як і вимагати, щоб кожна п'єса складалася з однакового числа актів» [4].

На думку дослідника, цивілізація, яка успішно розвивається представляє собою суспільство, що складається виключно з творчої меншини, за яким покірно слідує більшість, сформована з пролетаріату – внутрішнього і зовнішнього – (сусідні народи). Розвиток цивілізацій завжди та дуже тісно пов'язаний із навколишніми умовами існування: війни, стихійні лиха, суворий клімат тощо, на які творча меншість повинна своєчасно відреагувати та вирішити проблему. Для зростання цивілізації зовсім не характерні технічний прогрес, внутрішні соціальні конфлікти, прагнення до збагачення і влади. Однак після її бурхливого розвитку неодмінно слідує спад, надлом, за яким неминуче наступають і розкладання та остаточна загибель цивілізації.

Показово, що за думкою мислителя період від надлому до загибелі цивілізації може тривати досить довгий час – від ста до тисячі років. Під час подібного занепаду творча меншина неодмінно втрачає свої здібності справлятися з природними та соціальними викликами, а більшість перестає сліпо вірити риториці еліті. Саме тому творча меншина, яка бажає втриматися на вершині влади, змушена періодично застосовувати насильство, якому не тільки чинить опір внутрішній пролетаріат, але і в цьому ж напрямку активується і пролетаріат зовнішній. Потім настає епоха запеклої ворожнечі, яка неухильно тягне цивілізацію до її зникнення. Внутрішньому пролетаріату не залишається нічого, крім того, як рішуче відмежуватися від прогнилої меншості та створити свою власну віру, яка і може стати духовною основою для нової цивілізації.

Тим часом зовнішній пролетаріат продовжує активно нападати на згасаючу цивілізацію, що неминуче підточує ще більше її, призводить до статевої розпущеності населення, зміни принципів суспільства, вульгаризації та катастрофічному спрощенню мистецтва,

деградації мови, науки, релігії, фактичного розпаду висхідних моральних засад на рівні особистості та суспільства. Змінити ситуацію може тільки чудесне перетворення, що передбачає «перенесення мети та цінностей в надчуттєве царство Боже» [4], яке, звичайно ж, повністю зупинити згасання не зможе, але у підсумку цілком здатне породити нову цивілізацію. У зв'язку з цим А.Тойнбі пише «Мета преображення – дати світло тим, хто загруз у темряві... вона досягається в пошуках царства Божого, щоб привести його життя в дію... Таким чином, мета преображення – царство Боже...» [4]. Тойнбі вважає, що західне суспільство цілком знаходиться у стадії надлому та розкладання, але для пом'якшення падіння і загибелі, люди повинні молитися, причому робити це із повним каяттям.

Російський за походженням, але згодом висланий до Америки і зробивший там дуже успішну кар'єру, соціолог і культуролог Пітірім Сорокін (як Шпенглер і Данилевський) виступав у ролі «чорного» пророка та оприлюднив свої зловісні передбачення в книзі «Соціальна та культурна динаміка», основні ідеї якої увійшли до збірки «Людина. Цивілізація. Суспільство». Фактично виступаючи науковим «вісником Зла», Сорокін, як продемонстрували наступні трагічні події, цілком справедливо стверджував, що «війни та революції не зникають, а навпаки, досягнуть у ХХ ст. безпрецедентного рівня, стануть неминучими і більш грізними, ніж будь-коли раніше; що демократії занепадають, поступаючись місцем деспотизму у всіх його проявах; що творчі сили західної культури в'януть і відмирають і т.ін.» [5, с. 427].

Показово, що саме ці рядки соціолог писав як раз у той час, коли світ ще не зіткнувся ані зі світовими війнами, ані з руйнівними революціями, навколо буяло бадьорим буржуазним оптимізмом, а попереду, як здавалося, було тільки безхмарне і надійне майбутнє без звірств і кровопролиття. І, звичайно, у той час подібні висловлювання закономірно сприймалися багатьма оточуючими дуже різко, піддавалися критиці, піднімалися на сміх, або ж і зовсім ігнорувалися. Але приблизно через десять років ситуація змінилася докорінно. Всі пророчі слова П. Сорокіна знайшли своє підтвердження в незаперечних фактах: загибелі мільйонів людей, зникненні процвітаючих міст, небаченої досі ескалації голоду, злиднів і страждань. Раптово зник колишній оптимізм, а разом із ним безповоротно «розчинилися» у жахливих словах та варварських вчинках безпека, мир і порядок, зникли процвітання і благополуччя. «Сонце західної культури закотилося. Величезний вихор наклав собою все людство» [5, с. 428]. Стало ясно, що в світі настала глибока криза, що торкнулася усієї Західної культури та суспільства. Ця криза, проникла в усі сфери суспільного життя, зачепивши образ думок і

поведінку, властиві західному суспільству. Сорокін вважав, що подібні явища найбільш наочно виражаться «у розпаді основоположних форм західної культури та суспільства останніх чотирьох століть» [5, с. 429].

Слід зазначити, що П.Сорокін, на відміну від Шпенглера, який настійливо віщував неминучу загибель Заходу, мав принципово іншу позицію. Він вважав, що людство раніше не раз вже переживало цивілізаційні кризи, а тому гарантовано переживе і цю. Також він не був згоден і з твердженням Шпенглера про те, що культура як живий організм проходить стадії від народження до смерті, вважаючи його теорії, особливо ті, що стосуються «смерті» Західної культури, безпідставними, непереконливими та бездоказовими. Ретельно вивчивши цю чергову, але далеко не останню кризу західної культури, соціолог не визнає «загибелі» Заходу. Оскільки криза, по Сорокіну, – це всього лише заміна однієї фундаментальної форми культури на іншу. Так, у західній культурі в кінці Середніх віків на зміну ідеаціональної соціально-культурної форми, в рамках якої головною цінністю був Бог, прийшла форма чуттєва. Зараз же ми, за Сорокіним, переживаємо такий час, коли руйнується чуттєва форма, але на зміну їй неодмінно прийде інша форма культури – інтегральна, заснована на співпраці та альтруїстичної любові. «Саме велика енергія альтруїстичної любові – джерело прогресу суспільства, виховання дітей в дусі доброти і творчості, зародження і піднесення світових релігій», – стверджував Сорокін [6].

Відомий французький філософ ХХ століття Жан Бодрійяр по-своєму інтерпретував прийдешній апокаліпсис культури, до якого, на його думку, невідомо рухається сучасне суспільство. Для цього філософ вводить поняття «гіперреальність», значення якого приблизно тотожне терміну «симуляція». Гіперреальність, на його думку, цього дня проникла в усі сфери людської діяльності, поглинула і політику, і культуру, і будь-які соціальні взаємини. Гіперреальності завжди властива надмірність, тому сучасних людей оточує божевільна кількість інформації, яку треба відбирати. Крім того, вона ж передбачає «прозорість», у рамках якої все життя людини виставляється на показ, все виявляється доступним, у тому числі багато в чому і через соціальні мережі, а також віртуальність (яку він вважав карою ХХІ століття) і майже повну залежність людини від публічності. При цьому трагічно втрачається індивідуальність, приватність, зникають дієві цінності, настає духовний і творчий застій, суспільство занурюється до безодні стагнації.

У своїй книзі «Символічний обмін і смерть» (1976 р.) Жан Бодрійяр приходить до висновку, що саме зараз настав апокаліпсис сучасного мистецтва. Справжнє мистецтво замінив симулякр «образ,

позбавлений подібності з предметом, але створює ефект подібності» [7]. Сучасне мистецтво повністю пронизане віртуальною реальністю, яка не має нічого спільного з дійсністю. Втім, філософ вважає, що не тільки сучасне мистецтво, але й взагалі всю сучасну дійсність можна назвати симулякром.

У такому гіперреальному світі люди неухильно перетворюються у масу, що представляє собою, по Бодрійяру, «мовчазну більшість». Парадокс, але збитому в масу суспільству взагалі чужа будь-яка соціальність, оскільки маса із самого початку є асоціальною. Навпаки, таке суспільство відрізняють примітивність, спрощення, однаковість, достаток маргінальних мов, руйнування системних цінностей. У роботі, включеній до збірки «Матриця Апокаліпсису. Останній захід Європи», Бодрійяр так характеризує мовчазну більшість: «це не сутність і не соціологічна реальність, це тінь, яку відкидає влада, безодня, що розверзнулася перед нею, форма, яка її поглинає. Текуче, нестійке, податливе, занадто швидко поступається будь-якому впливу скупчення, що характеризується гіперреальним конформізмом, крайнім ступенем пасивності...» [8, с. 57]. Безмовність і байдужість мас Бодрійяр власне і вважав головною проблемою сучасності, яка рано чи пізно неодмінно призведе до апокаліпсису.

Темою майбутнього апокаліпсису наскрізь просякнуті і твори французького філософа румунського походження Е.Сіорана. Він був моторошним песимістом і скептиком, з дитинства думав про смерть і жив «на узбіччі, подібно паразиту» [9, с. 4]. Коротко охарактеризувати його твори можна кількома словами: агонія, катастрофа, зло, занепад, кінець, крах, брехня. У зазначеному вище збірнику зібрані найбільш значущі твори Сіорана, в яких філософ, як і зазначені нами вище його попередники, недвозначно пророкує страшну загибель Заходу. Мислитель багато в чому підтримував Шопенгауера у його переконанні, що в світі існує набагато більше зла, ніж добра, знаходячи відгомони цієї думки і у власному житті, з грустю помічаючи, що сучасне йому людство буквально потопає у злі, яке заповонило собою все і вся. Сіоран впевнений, що кінець історії неодмінно настане вже хоча б тому, що колись же вона почалася. А зараз, на думку вченого, всі ми «стрімко мчимо до горизонтів апopleksії, до зловісних чудес, до золотого віку жаху» [10, с.102]. У філософа навіть виникають відверто суїцидальні думки, він відверто не розуміє, навіщо чекати агонії перед смертю, коли можна покінчити з усім цим тут і зараз, тобто самознищитися.

Оскільки настав час занепаду цивілізації, то він, із точки зору румунського автора, даний людям лише для того, щоб вони задумалися про своє існування, усвідомили, якими ідеалами живуть,

на яких кумирів рівняються, якими досягненнями пишаються, щоб вони, нарешті, прийшли в себе і протверезилися б. Але цього, на жаль, не відбувається, а тому попереду людство очікує лише неминуча катастрофа. І якщо Шпенглер визначив часові рамки існування цивілізації довжиною в тисячу років, то Сіоран взагалі не говорить про точні терміни кінця історичного процесу, адже останній може наступити раптово або ж розтягнутися ще на довгі роки. Але завдяки своїм досягненням, людство стрімко та невідворотно скочується у прірву, переконаний мислитель. Людина майбутнього, для Сіорана, – це людина, знесилена, не робить вигляд чогось виняткового, з абсолютно «спустошеною свідомістю, яку нічим заповнити» [10, с. 82]. Філософ уявляє собі дуже похмуре майбутнє, в якому «все стане неможливим, нестерпним, а єдиною гідною справою для тих, хто залишиться жити, буде знищувати себе і собі подібних» [10, с.82].

На наш погляд, Сіоран у своїх творах дає дуже актуальну пораду для сучасного суспільства. Філософ рекомендує масовій людині задовольнятися тим, що є, не намагаючись щось поміняти, інакше це буде лише марна трата часу. Він повинен бажати лише того, що вкрай необхідно, в іншому випадку настане крах, а тому він просто зобов'язаний «спробувати жити вглиб, ніж нестися крізь століття в гонитві за гибеллю» [10, с.83].

Невтішні прогнози про долю західної цивілізації представлені і в книзі «Смерть Заходу» відомого американського політика П.Б'юкенена. Автор провів цілий ряд досліджень і виявив, що вимиранню західної цивілізації загрожує ряд глобальних небезпек: депопуляція західних країн, масова імміграція, розмивання національних кордонів, культурна революція. Треба відзначити, що «Захід» як глобальна геополітична реальність для Б'юкенена включає і Центральну, і Східну Європу, в тому числі і Росію, через те, що у всіх цих країнах практично одна релігія – християнство.

Найбільше Б'юкенен стурбований нинішньою демографічною кризою, тому, проголошуючи факт «вмирання» Заходу, він із гіркотою зауважує, що населення, яке живе на його просторах, стрімко вмирає. Люди «перестали відтворювати себе, населення західних країн стрімко скорочується... нинішня криза загрожує знищити західну цивілізацію» [11]. Свої доводи автор підтверджує неспростовними фактами, заснованими на статистиці та наукових дослідженнях. Наприклад, політик називає сімнадцять країн (переважно західних), в яких смертність на порядок вище народжуваності, та робить на цій підставі шокуючі та вкрай сумні прогнози. До 2050 р. населення європейського походження становитиме лише 1/10 частину від усього світового населення, а більша її частина буде утворена вихідцями з

країн «третього світу» – Африки, Азії, Південної Америки. Низька народжуваність до 2050 р. призведе до збільшення кількості літніх людей до третини всього населення Західної Європи, тобто значно знизиться частина працездатного населення. Для її заповнення, вважає Б'юкенен, а також для забезпечення комфортного життя літнього населення владі просто необхідно буде відкрити двері величезній кількості іммігрантів. У свою чергу, їх масовий наплив поступово витіснить місцеві звичаї, звичаї, правила, віру, моральні цінності, місцеву культуру. «У дев'ятнадцятому столітті Європа колонізувала Африку; у двадцять першому столітті Африка колонізує Європу», – не без підстав припускає Б'юкенен [11].

Сам Б'юкенен у своїй книзі стверджує, що «смерть Заходу» – це не прогноз майбутнього, а виявлення фактів, що відбуваються прямо у цей самий момент. З сумом він констатує той факт, що народи «першого світу» вимирають» [11]. І якщо жінки західних країн не одумаются, не перестануть цінувати комфортні умови, кар'єру, незалежність вище, ніж своє пряме призначення – материнство, то відстаючі країни повністю поглинуть собою високорозвинені країни.

Таким чином, коротко розглянувши концепції представлених авторів, можна зробити наступний висновок. Так чи інакше, але всі проаналізовані вище мислителі сходяться на думці, що наступ загибелі західної цивілізації є абсолютно невідворотнім. Різняться лише тільки причини, які невблаганно наближають нас до апокаліпсиса. Дослідник Connor Pitetti так резюмує наші міркування: «Апокаліптичні оповідання використовують ідею кінця, щоб надати структуру досвіду історії. Описуючи кінець як момент розриву, який створює абсолютний поділ між старим і новим світами, вони представляють історію як серію чітко визначених і, отже, зрозумілих переходів між різними моментами або епохами. Постапокаліптичні оповідання ускладнюють цю акуратно організовану розповідь, описуючи «кінці» як складні історичні трансформації, які включають пережитки і безперервності і, таким чином, розмивають відмінності до/після» [12, р. 437]. Також по-різному автори бачать і шляхи виходу з кризової ситуації. Але як би не закликали філософи, соціологи, культурологи та політики своїх читачів, та й світ у цілому, одуматися, протверезитись від інтоксикації товарно-споживчим і сервільним гедонізмом, сучасне західне суспільство, на жаль, майже не прислухається до їхніх порад, а продовжує жити в своє задоволення, знищуючи природу з використанням всіляких досягнень науки і техніки, а головне, все глибше потопавши в масових тренажах по розширеному відтворенню симулякрів, які істотно ускладнюють і обмежують міру розуміння і свободи в людському житті.

Парадокси художнього осмислення «кінця історії»

Починаючи з XIX століття розвинені країни Європи і США впевнено та невідворотно вступають на новий, капіталістичний шлях розвитку, суть якого полягає у стрімкому переході від традиційної аграрної культури до нової, індустріальної. В результаті промислової революції небувалими темпами будуються заводи та фабрики, відбувається бурхливе зростання міст, навколо яких і зводилися нові підприємства, а працездатне населення (переважно молодь) із селищ масово, у добровільно-примусовому порядку переселяється до міста. Раптово відірвані від своїх сімей, від звичного та розміреного селянського життя, молоді люди опиняються в абсолютно чужій і відверто чужій, ворожій для них обстановці. Ними масово опановують почуття загубленості, відверте нерозуміння тих штучних норм, правил і цінностей, що полонять новоявлених жителів похмурих міст. Місцеве населення не приймає їх, сміється та знущається над ними, називаючи «сільницею» і приклеюючи ярлики «понаїхавших».

Тому вирваної зі звичного життя сільської молоді нічого не залишається робити, як спочатку відокремитися від «корінних городян» і продовжувати взаємодіяти в основному з собі подібними. У процесі такої комунікації починає зароджуватися принципово новий тип культури. Парадоксально, але саме так і формувалася урбаністична маргінальна культура: вже не аграрна, з притаманними тим міфами, казками, традиціями, але ще й не міська, не індустріальна. Саме це і були зачатки справжнісінької «масової» культури. Треба відзначити, що новий прошарок суспільства складався не тільки з сільської молоді, але і з депресивних, покалічених життям молодих людей, які тільки вчора повернулися з війни (мається на увазі Перша світова війна), які на власні очі бачили жахливі вбивства, кровопролиття та прагнули вижити за будь-яку ціну. Показово, що колишні солдати, які щойно оселилися в містах, цікавилися лише нагальними питаннями: шукали їжу, житло, розваги і абсолютно не знаходили спокою у звуках природи, співі птахів, у милуванні світанками та заходами сонця. Таке «масове суспільство» спочатку характеризувалося затаєною злобою, глибоким страхом, невмотивованою агресивністю, вандалізмом. Людям всерйоз здавалося, що увесь світ підступно діє саме проти них, тому вони і об'єднувалися у міські банди для виживання, при будь-якому зручному випадку вихлюпуючи агресію по відношенню до цього самого «Нового світу».

Таким чином, масове суспільство, яке досить швидко формується, закономірно породжує і відповідний тип культури, що

базується на задоволенні двох основних інстинктів – Ероса (прагнення до життя, продовження роду) і Танатоса (прагнення до смерті, до руйнування, до агресії, до знищення). Масова культура в першу чергу виконує *витісняюче-сублімативну* функцію, оскільки дозволяє зацькованій обставинами життя людині ефективно перенаправляти негативну енергію, дратівливість, підшукувати найближчій об'єкт для руйнування та знищення не тільки в реальності, але і «програвати» свої емоції. Наприклад, в комп'ютерній грі, знищуючи віртуальних ворогів, або в ході перегляду фільму, співпереживаючи героям, даючи волю відразу всім пригніченим цивілізацією інстинктам. Іншими словами, «масова культура» дозволяє зберегти в суспільстві ілюзію стабільності, що дуже важливо.

Адже в ХХ столітті відбулося чимало глобальних подій – низка революцій, дві світові війни, поява хімічної, а потім і ядерної зброї, яка може знищити все живе на Землі, глобальне потепління, яке також може призвести до вимирання людства і всієї природи, природні і техногенні катастрофи, тероризм, численні епідемії та навіть пандемії, тощо. Всі ці події послужили появі та подальшому розвитку такого комплексного художнього жанру, як апокаліптика. Незважаючи на те, що ідея кінця світу існувала у всіх історичних епохах, найбільш широке і повне поширення вона отримала в ХХ столітті. Катастрофічна свідомість дуже добре «зробила свою справу». Тема апокаліпсису проникає і знаходить своє відображення практично у всіх видах мистецтва: літературі, музиці, кінематографі, картинах сучасних художників, коміксах, карикатурах, комп'ютерних іграх. Саме тому Ozgur Yagen справедливо стверджує, що соціокультурна «кон'юнктура, яка формується кількома співпадаючими наративами кризи від антропоцену до пізнішої політичної кризи зростаючого популізму, призвела до того, що постгуманістичний дискурс набув широкого поширення» [13, с. 77].

Простежимо, як саме тема апокаліпсису та постапокаліпсису відбилася у всіх цих жанрах. Дійсно, неймовірна кількість літературних творів написано до цього часу в жанрі постапокаліптики. Слід зазначити, що постапокаліптика – це збірний жанр науково-фантастичної літератури та кіно, що оповідає про життя залишків цивілізації після якоїсь глобальної катастрофи. Апокаліптичних сюжетів існує безліч: вторгнення інопланетян або інших нелюдських істот, епідемія, віруси, боротьба зі штучним інтелектом, природні і техногенні катаклізми, зіткнення Землі з астероїдами та іншими небезпечними космічними тілами, застосування хімічної, біологічної та ядерної зброї, тероризм, загибель навикишнього середовища від

нерозумної і хижацької діяльності людини, повстання мерців (зомбі-апокаліпсис), тощо.

Першою авторкою, яка створила літературний твір у цьому жанрі, була англійська письменниця Мері Шеллі. Її роман «Остання людина», що описує світ майбутнього після шаленої епідемії чуми, був опублікований в далекому 1826 р. та зазнав повної невдачі. Твір був осміяний публікою та численними критиками, ймовірно через те, що тема постапокаліпсису в той час не була ще такою актуальною. У 1885 р. англійським письменником Річардом Джеффрісом був написан роман «Після Лондона», дія якого відбувається після катастрофи, яка відкинула цивілізоване людство у Середньовіччя. У 1898 р. виходить всесвітньо знаменитий науково-фантастичний роман, дуже популярний і в наш час, «Війна світів» Герберта Уеллса. У ньому автор розповідає про жахливий напад марсіан на Англію з метою знищення всього живого та захоплення території інопланетними чудовиськами.

У XX і XXI ст. у цьому жанрі було створено досить багато літературних творів, тому ми доволіно відзначимо лише найбільш відомі. Роман «Метро 2033» російського автора Дмитра Глуховського, де описується життя людей, які проживають в зруйнованому мегаполісі після ядерної війни. Серія книг під назвою «Хроніки хижих міст» Філіпа Ріва, в яких показано життя в пустелі і способи виживання через тисячу років після глобальної катастрофи. Роман «Листоноша» Девіда Бріна, що занурює читачів у трагічні та суперечливі взаємини людей, які дивом вижили після жахливої руйнівної війни. Серія книг «Епоха мертвих» Андрія Круза, що розповідає про повстання мерців, метою яких є знищити всіх, хто залишився в живих. Роман «Я – легенда» Річарда Метісона, що оповідає про період життя на Землі, де головною небезпекою для небагатьох, хто вижив є страшна хвороба – вампіризм, та багато інших творів.

Показово, що всі художні твори, написані в цьому жанрі, дещо схожі за змістом, і всі вони мають один і той же мотив – закликають читачів замислитися про своє сьогоденне життя, про свої дії по відношенню до природи і до себе подібних, про ті цінності, якими живемо для того, щоб не допустити таких вигаданих фантастичних катастроф у реальному житті.

Апокаліптична тема настійливо проголошується також і в роботах сучасних композиторів. Наприклад, в музичних творах «Pro et contra» і «Алілуя» Софії Губайдулліної наполегливо звучать есхатологічні мотиви, оскільки для неї це «реквієм по всій історії людства, як Апокаліпсис» [14, с.95]. Схожі настрої можна зустріти і в інших її циклах «Et expecto» («І чаю воскресіння мертвих і

майбутнього століття. Амінь»), «In Erwartung» («В очікуванні» – в очікуванні Страшного суду). У радянського композитора Алемдара Караманова апокаліпсис викликав оптимізм, із приводу того, що добро завжди бере гору над злом. Він створив цикл симфоній «Бисть», який сам автор називав «Музично-симфонічним Апокаліпсисом» [15]. Для творчості сучасного російського композитора Єфрема Підгайця тема апокаліпсису взагалі є наскрізною, вона звучить у творі «Ліпс-концерт» і «Лондонській симфонії». А його симфонія «Буде ласкавий дощ» написана під враженням від прочитаного однойменного оповідання видатного американського письменника-фантаста Рея Бредбері. Підгайц, так само як і Бредбері, вважає техноцентризм головною проблемою людства і наполегливо «звертає увагу слухачів на гострі проблеми екології та навколишнього світу» [16].

Сучасну апокаліптичну музику в режимі онлайн завжди можна почути на «Радіо Постапокаліпсису» [17]. Показово, що ця станція нічого крім музики, яка безпосередньо відповідає цій назві, взагалі не віщає, тому прослухавши її кілька хвилин, цілком можна впасти у зневіру та тугу, а позитивні думки відразу зміняться на сумні, уява буде активно малювати найпохмуріші картини. Але раз в просторі сучасної масової культури існує таке радіо, значить воно дійсно кому-небудь потрібно.

У картинах багатьох сучасних художників тема кінця світу також простежується. Американський майстер Мартін Віттфут зображує тварин крупним планом у жахливій навколишній дійсності [18]. Польський художник Здіслав Бексінський також відомий своїми картинами з похмурими постапокаліптичними сюжетами, в яких присутні спотворені тіла, скелети, пустелі, смерть [19]. Джон Уолтерс і Пітер Бостдате, надихнувшись комп'ютерною грою «Останні з нас», створюють картини страшного майбутнього відомих архітектурних пам'яток за допомогою цифрових технологій [20]. Японський художник Токуо Genso також за допомогою комп'ютерних програм створює ілюстрації, де постапокаліптичний світ зображується з максимальною реалістичністю, демонструючи шокованому глядачеві окремі куточки Японії, в яких вже немає місця людині [21]. По-своєму бачить апокаліпсис художник Рікі Аллман, картини якого навмисне переповнені складними геометричними пейзажами, для зображення яких він використовує яскраві фарби з темними відтінками для посилення ефекту драматизму [22].

Ще один жанр, в якому традиційно відбивається тема постапокаліпсису, це комікси – (книги в картинках). Показово, що багато з них стали прототипами для створення дуже відомих фільмів, мультфільмів, комп'ютерних ігор. Так, наприклад, на основі коміксу

«Люди Ікс» (автори –Стен Лі і Джек Кірбі), було знято безліч фільмів із різними варіаціями в назві: «Покоління Ікс», «Люди Ікс: Остання битва» (англ.: «*X-Men: The Last Stand*», реж. Б.Рптнер, «Marvel Entertainment», «The Donners Company», «Dune Entertainment», «20th Century Fox», 104 хв, США, Великобританія, Канада, 2006 р.), «Люди Ікс: Дні минулого майбутнього» (англ.: «*X-Men: Days of Future Past*», реж. Б.Сінгер, «Marvel Entertainment», «Bad Hat Harry Productions», «The Donners' Company», «20th Century Fox», 132 хв., США, 2014 р.), «Люди Ікс: Апокаліпсис» (англ.: «*X-Men: Apocalypse*»), реж. Б.Сінгер, «Marvel Entertainment», «Bad Hat Harry Productions», «The Donners' Company», «TSG Entertainment», «20th Century Fox», 143 хв, США, 2016 р.) і ще ряд інших. У 1992 р. компанією «Fox» був випущений мультсеріал «Люди Ікс», де супергерої-мутанти не тільки безперервно б'ються з усіма, хто представляє для них небезпеку, але і протистоять жорстокому плану по захопленню всього світу, розробленому мутантом Магнето. Примітно, що в подібних коміксах, фільмах, мультфільмах, доступних масовому споживачеві з самого раннього дитинства, крім глобальних проблем наочно презентуються і повсякденні соціальні негаразди. Так, критики і глядачі порівнюють супергероїв-мутантів з різними соціальними меншинами (інвалідами, людьми з іншим кольором шкіри, євреями, гомосексуалістами тощо), до яких більшість ставиться з страхом, презирством, а часом і з відвертою ненавистю.

Знаменитий французький комікс «Крізь сніг» Жака Лоба і Жан-Марка Рошетта має дуже інтригуючий і захоплюючий сюжет. Після глобальної екологічної катастрофи на Землі настає Льодовиковий період. Вижили тільки горстка людей, які змушені жити в поїзді, що складається з 1001 вагона, та змушений постійно рухатися по планеті, щоб остаточно не заledenіти. У поїзді, який наочно представляє проєкцію соціальної піраміди, відбувається повстання бідняків із останніх вагонів, які відважно протистоять еліті, що знаходиться на початку поїзду в «елітних» вагонах. Взявши за основу цей комікс, корейський режисер Пон Чжун Хо зняв постапокаліптичний бойовик-трилер з однойменною назвою «Крізь сніг» (англ. «*Snowpiercer*», кор. *설국열차*, реж. Пон Чжун Хо, «SnowPiercer», «Moho Film», «Opus Pictures», «Stillking Films», «CJ Entertainment», «The Weinstein Company», «Koch Media», «ADS Service», 126 хв., Республіка Корея, 2013 р.), який тріумфально пройшов по екранах десятків країн світу.

Англійський комікс «У. Останній чоловік» Брайана Вона та Пії Гуерри оповідає про жахливий світ, який щойно пережив гендерний апокаліпсис. Після невідомої хвороби раптово гинуть всі особини чоловічої статі, крім одного – Йорика. У світі настає повний

матріархат, а Йорік із декількома супутницями відправляється в найнебезпечнішу подорож на пошук своєї подруги, а також для з'ясування причин вимирання всіх інших чоловіків. У руках головного героя, якого одні хочуть вбити, а інші заволодіти ним, виявляється доля всього людства.

Ще один комікс, відповідний до нашої теми, написаний в жанрі зомбі-апокаліпсису і називається «Непокірна кров». Його автори – Алекс Лінк і Райлі Россмо – вигадали жахливий світ, який захоплений смертельно небезпечним вірусом, що перетворює людей на ходячих мерців, а всіх живих істот – на зомбі-тварин. Головний герой, який усамітнився на вищці і тому дивом не заразився, відправляється на порятунок своєї сім'ї, яка знаходиться дуже далеко від нього. Цей комікс можна віднести і до жанру жахів, тому що. у ньому містяться зображення з огидними мерцями, лякаючими кровожерливими тваринами, з розтерзаними звірами та людьми.

Взагалі, коміксів по аналізованій нами темі існує безліч. Їх відрізняє крайня нереальність того, що відбувається та безліч відвертих сцен насильства і жаху. У мальованих історіях автори втілюють найнеймовірніші сюжети, які також змушують задуматися про майбутнє. Однак комікси, як справжній жанр масової культури, найбільше виконують, як це не парадоксально і жахливо звучить, насамперед розважальну функцію. Оскільки саме в них читачеві надається можливість розглядати в деталях сцени вбивства або насильства, які до того ж можна смакувати нескінченно. Однак єдиним на сьогоднішній день вкрай прибутковим жанром масової культури, де споживач може не тільки уявляти або бачити картини зруйнованого світу після глобальної катастрофи, а й сам брати участь у численних місіях із порятунку людства, є комп'ютерні ігри. У них відбувається повне ототожнення гравця з персонажем, який, виконуючи всі місії, здобуває перемогу над злом, вірусами, мутантами, рятує і себе, і всю цивілізацію, що вижила, при цьому відчуваючи себе справжнім Героєм.

Постапокаліптична гра «Fallout» («Випадання радіоактивних опадів») вперше була випущена в 1997 році, але з тих пір творці значно вдосконалили її, додали барвистих спецефектів, озвучили, іншими словами, зробили максимально реалістичною та сучасною. Дія гри відбувається в світі після глобальної війни, після якої утворилася радіоактивна пустеля, а всі люди, які вижили сховалися в бункері. Одному з жителів бункера належить за сто п'ятдесят днів знайти якийсь Водний чіп і принести його в притулок для людей, що чекають порятунку. Протягом всієї гри учаснику належить виконати безліч

завдань і битися з жахливими та жорстокими представниками «нового світу».

У комп'ютерній грі «Horizon Zero Dawn» дії відбуваються у світі, що пережив фатальну катастрофу тисячу років тому. Зруйновані міста тепер населяють звірі-роботи, колись створені людьми. Вони зуміли вижити після катастрофи, але до того ж володіють здатністю до самовідтворення і самовдосконалення. Роботам протистоять первісні людські племена, озброєні лише списами і луками. Гра ведеться від імені головної героїні, якій належить самовіддано боротися з механічними тваринами. Показово, що ця гра була випущена в 2017 році і мала величезний успіх, отримавши схвальні відгуки з боку критиків, які «особливо відзначали надану гравцеві свободу, сюжет, бойову силу і опрацювання головної героїні Елою» [23]. У 2019 році у світі було реалізовано більше десяти мільйонів копій гри, внаслідок чого вона набула статусу самої комерційно успішної гри для PlayStation 4.

Показово, що в сучасному відчуженому світі саме комп'ютерні ігри набирають усе більшої популярності, багато в чому через загальну несвідому установку на симулятивне ставлення до реальності, минулого, сьогодення та майбутнє, а новітні технології, частково компенсуючи це, дозволяють створити віртуальну реальність із уявним і помилковим «ефектом присутності». Безсумнівно, гравців притягують і техніко-технологічні нововведення розробників, в результаті вони з насолодою грають у «реальність», симулятивно беручи участь у жахливій вакханалії загального вимирання.

У той же час самим нерозповсюдженим жанром, який дуже специфічно відображає постапокаліптичну тему – є фентезі – один з видів фантастики, заснований на казкових сюжетах із вигаданими міфологічними героями: троями, гномами, ельфами, драконами тощо. Здавалося б, як можна поєднати ідею кінця світу з прадавньою магією та казковими героями? Але людська фантазія безмежна, а тому постапокаліптичні фентезі теж існують. Так, починаючи з 1977 року випускалася серія книг «Шаннара» письменника Террі Брукса. За сюжетом дія відбувається в далекому майбутньому після ядерної війни. Ті, що вижили – це звичайні люди і всі ті, хто мутував через дію радіації (ельфи, дворфи, тролі). Кожна раса живе на своїй території, а весь їхній світ називається «чотири землі». Технологічні досягнення цивілізації були знищені, їх замінила магія, за допомогою якої кожна з рас хотіла стати панівною, як це було з ядерною зброєю до загибелі цивілізації. Таким чином, автор проводить аналогію з сьогоденням і закликає читачів одуматися, поки не пізно. У США ця серія

фантастичних оповідань мала величезний успіх, а за мотивами «Трилогії Шаннари» режисерами Альфредом Гофом і Майлсом Мілларом був знятий серіал «Хроніки Шаннари», а також створена комп'ютерна гра «Shannara».

У зв'язку з цим варто звернути увагу і на японську традицію створення постапокаліптичних манг (японські комікси). Знаменита «Атака на титанів» Хадзіме Ісаями має вкрай незвичайний міфосимволічний сюжет, оскільки світ у ній був зруйнований Титанами – величезними істотами, що поїдають людей. Ті, що вижили мешкали на території, оточеній трьома високими стінами, адже саме так вони сподівалися захиститися від титанів. Але велетні-канібали все-таки зруйнували одну зі стін і проникли у місто, в той самий час як відважні солдати та королівська варта мужньо захищали свій народ і короля.

На основі цієї манги був також знятий аніме-серіал, художній фільм, а розроблені чотири комп'ютерні гри. Спочатку манга мала величезний успіх, адже тільки в 2013 році було реалізовано двадцять мільйонів її копій. Проте в 2015 році у Китаю поширення «Атаки титанів» було заборонено, на тій підставі, що ця манга «включає в себе сцени насильства, порнографії, тероризму і злочинів проти суспільної моралі, які потенційно можуть підбурювати неповнолітніх на вчинення таких дій» [24]. У Росії, наприклад, цей комікс і зараз знаходиться у вільному доступі, його можна купити в багатьох інтернет-магазинах.

Кінообріи постапокаліпсису

Однак найбільш широко та всебічно тема кінця світу в ХХ і на початку ХХІ століття виявилася представленою в наймасовішому з усіх мистецтв –кінематографі. На сьогоднішній день на світові екрани вийшло понад 170 фільмів і серіалів із постапокаліптичними сюжетами. Докладний огляд і аналіз цих кінокартин, безумовно, заслуговують окремого великого дослідження, а зараз ми зупинимось лише на найбільш важливих моментах. З бурхливим розвитком теле-і кіноіндустрії тема кінця світу досить швидко та широко розповсюдилася у кінематографі. А з появою, а потім і з явним домінуванням візуального контенту в просторі масової культури люди все більше стали «мислити» трансльованими кіно і телебаченням образами та символами.

Дійсно, для сучасної масової людини набагато простіше і привабливіше виявляється організувати похід до кінотеатру на перегляд захоплюючого двогодинного фільму з неймовірними

візуальними спецефектами з метою «насолодитися» представленої режисерами, картиною загибелі та способами виживання людства, ніж прочитати книгу або послухати музику на цю ж саму тему. Адже при перегляді подібного роду фільмів думати практично не потрібно, досить простого споглядання і екстремального психоемоційного переживання, що коливається тільки в такт придумкам режисерів і постановників спецефектів. Незважаючи на ці обставини, всі подібні кінострічки все-таки несуть у собі значний моральний сенс і виховний посыл. Їх творці, нехай і в екстремальній формі, але все ж наполегливо закликають людей до більш дбайливого і трепетного ставлення до себе та навколишньої природи, до роздумів про можливі трагічні наслідки руйнівної господарської діяльності людини. Однак абсолютна більшість сучасних глядачів йдуть у кінотеатр заради розваги, отримання екстремальних, тобто «небуденних» вражень, до чого і зводиться головне задоволення від побаченого.

Як вказувала М.С. Галіна у своїй статті «Стара, нова, наднова... журнали фантастики на пострадянському просторі»: «Фантастика, один з найчутливіших жанрів, оперативно вловлює настрої суспільства...» [25]. Раз є попит, є і пропозиція. А пропозицій дійсно дуже багато. Так, на одному із загальнодоступних сайтів міститься добірка зі ста фільмів на тему постапокаліпсису [26]. Майже всі вони можуть бути умовно розділені на певні умовно окремі види апокаліптичних і постапокаліптичних сюжетів.

Так, таємничі небезпеки космічного походження (падіння метеоритів, зіткнення Землі з астероїдами або невідомою планетою, отруєння землян парами комети, страхи з приводу згасання Сонця, тощо) відображені у фільмах «Кінець світу» (ісп.: «*Lo inevitable*», реж. Ф.Кастеллані, «Lunfardo Films», 97 хв., Аргентина, 2021 р.), «Смерть прийшла з космосу» (іт.: «*La morte viene dallo spazio*», реж. П.Хеуш, «Compagnie Cinématographique de France», «Lux Film S.p.a.», «Royal Film SA», 82 хв., Італія, Франція, 1958 р.), «Пекло» (англ.: «*Sunshine*», реж. Д.Бойл, «Fox Searchlight Pictures», «InterCom», «FandangoNow», 107 хв., Великобританія, 2007 р.), «Меланхолія» (англ.: «*Melancholia*», реж. Л. фон Триєр, «Zentropa», «Nordisk Film», «Memfis Film Slot», «Machine Liberator Productions», «Film i Väst», «Danmarks Radio», «BiM Distribuzione», «arte France Cinéma», 130 хв., Данія, Швеція, Франція, Німеччина, 2011 р.), «Рибна історія» (яп.: «*Fisshu sutôri*», реж. Й.Накамура, «Amuse Soft Entertainment K.K.», «CJ Entertainment», «Dub», 112 хв., Японія, 2009 р.).

Страхи людства перед вторгненням підступних інопланетян представлені в стрічках «Чужі серед нас» (англ.: «*They Live*», дослівно – «вони живуть» або «вони існують», реж. Дж.Карпентер, «Alive Films»,

«InterCom», «FandangoNow», 95 хв., США, 1988 р.), «Прибуття» (англ.: «*The Arrival*», реж. Д.Туй, «Live Entertainment», «Orion Pictures», «FandangoNow», 115 хв., США, Мексика, 1996 р.), «Війна світів» (англ. «*War of the Worlds*» реж. Ст.Спілберг, «Amblin Entertainment», «Cruise/Wagner Productions», «Paramount Pictures», «DreamWorks Pictures», 116 хв., США, 2005 р.), «День незалежності» (англ.: «*Independence Day*», реж. Р.Еммеріх, «Centropolis Entertainment», «20th Century Fox», 145 хв., США, 1996 р.), «Чужа нація» (англ.: «*Alien Species*», реж. G/Vfhic? American «Interactive Pictures», «Alternative Realities», 92 хв., США, 1996 р.), «Люди у чорному» (англ.: «*Men in Black*», реж. Б.Зонненфельд, «Columbia Pictures», «Amblin Entertainment», «Parkes/MacDonald Productions», «Sony Pictures Releasing», 98 хв., США, 1997 р.). Різноманітні природні катаклізми або «так званий «екологічний Армагеддон», який призведе до загибелі людської цивілізації» [27, р. 263], причиною якого можуть бути землетруси, виверження вулканів, урагани, смерчі або глобальне потепління, відображені в кінокартинах «Потоп» (англ.: «*The Flood*», реж. В.Маккінтайр, «Head Gear Films», «Kreo Films FZ», «Metrol Technology», «Wagtail Films», 117 хв., Австралія, 2021 р.), «Супервулкан» (англ.: «*Supervolcano*», реж. Т.Мітчелл, «BBC Television Centre», «Big Blast Productions», «Discovery Channel», «Legacy Filmworks», «Mediaset», «NHK», «ProSieben Television», 120 хв., Великобританія, Італія, Німеччина, Японія, США, 2005 р.), «Звірі дикого Півдня» (англ.: «*Beasts of the Southern Wild*», реж. Б.Зейтлін, «Cinereach, Court», «13 Pictures», «Journeyman Pictures», «Searchlight Pictures», «Mozinet», «FandangoNow», 93 хв., США, 2012 р.), «Післязавтра» (англ.: «*The Day After Tomorrow*», реж. Р.Еммеріх, «Centropolis Entertainment», «Lions Gate Films», «Mark Gordon Company», «20th Century Fox», 124 хв., США, 2004 р.), «Крізь сніг» (англ. «*Snowpiercer*», кор. 설국열차, реж. Пон Чжун Хо, «SnowPiercer», «Moho Film», «Opus Pictures», «Stillking Films», «CJ Entertainment», «The Weinstein Company», «Koch Media», «ADS Service», 126 хв., Республіка Корея, 2013 р.), «День катастрофи» (англ.: «*Category 6: Day of Destruction*», реж. Дж.Лоурі, «CBS», 174 хв., США, 2004 р.), «Повінь» (англ.: «*Flood*», реж. Т.Мітчелл, «Lionsgate UK», «Power», «A Muse Productions», «Moonlighting Films», «Lionsgate», 110 хв., Великобританія, ПАР, Канада, 2007 р.) тощо.

Катастрофічні наслідки глобальної ядерної війни представлені у фільмах «Нитки» (англ.: «*Strings*», реж. А.Кларунд, «Bald Film», «Nordisk Film», 91 хв., Данія, Швеція, Великобританія, Норвегія, 1984 р.), «Як я тепер люблю» (вірна назва «Як я тепер живу», англ.: «*How I Live Now*», реж. К.Макдональд, «Cowboy Films», «Film4», «Magnolia Pictures», «Entertainment One Films», «Hulu», 101 хв., Великобританія, 2013 р.),

«Листоноша» (англ.: «The Postman», реж. Д.Брін, «Tig Productions», «Warner Bros.», 177 хв., США, 1997 р.), «Наступного дня» (англ.: «The Day After», реж. Н.Мейер, «Greengrass Productions», «ABC», 126 хв., США, 1993 р.), «На останньому березі» (англ.: «On The Beach», реж. Р.Малкехі, «Showtime Networks», 195 хв., США, Австралія, 2000 р.).

Жахи, пов'язані з можливою пандемією, невідомими вірусами, що породжують страшні захворювання та епідемії, візуалізовані в стрічках «Пандемія» (англ.: «Pandemic», реж. Дж.Сьютс, «XLrator Media», 91 хв., США, 2016 р.), «Божевільні» (англ.: «The Crazies», реж. Б.Айснер, «Overture Films», «Participant Media», «Imagination Abu Dhabi FZ», «Penn Station», «Road Rebel», «Paramount Pictures», 101 хв., США, ОАЕ, 2010 р.), «12 мавп» (англ.: «12 Monkeys», реж. Т.Гілліам, «Universal Pictures», «UIP Duna», «FandangoNow», 129 хв., США, 1995 р.), «Штам Андромеда» (англ.: «The Andromeda Strain», реж. М.Саломон, «Universal Pictures», 180 хв., США, 2008 р.), «28 тижнів потому» (англ.: «28 Weeks Later», реж. Х.К.Фреснадільо, «DNA Films», «20th Century Fox», «Searchlight Pictures», «FandangoNow», 100 хв., Великобританія, Іспанія, 2007 р.), «Зараження» (англ.: «Contagion», реж. Ст.Содерберг, «Warner Bros.», «Abu Dhabi Media», «Double Feature Films», «Participant Media», «FandangoNow», 106 хв., США, 2011 р.), «Я – легенда» (англ.: «I Am Legend», реж. Фр.Лоуренс, «Village Roadshow Pictures», «Weed Road Pictures», «Overbrook Entertainment», «Heyday Films», «Original Film», «Warner Bros. Pictures», «Roadshow Entertainment», «InterCom», «FandangoNow», США, 2007 р.).

Реальність навали зомбі показана в картинах «Ніч живих мерців» (англ.: «Night of the Living Dead», реж. Дж.Ромеро, «Image Ten», «Laurel Group», «Market Square Productions», «Off Color Films», 96 хв., США, 1968 р.), «Батарейка» (англ.: «The Battery», реж. Дж.Гарднер, «Christian Stella», «O. hannah Films», «Netflix», 101 хв., США, 2012 р.), «Поїзд до Пусану» (кор.: 부산행, Ханча: 釜山行 Пусанхэн) реж. Йон Сан Хо, «RedPeter Film», «Next Entertainment World», 118 хв., Південна Корея, 2016 р.), «Земля мертвих» (англ.: «Land of the Dead», реж. Дж.Ромеро, «Universal Pictures», «Atmosphere Entertainment», «Exception Wild Bunch», «Romero-Grunwald Productions», 97 хв., США, Канада, Франція, 2005 р.), «Планета страху» (англ.: «Planet Terror», реж. Р.Рорірес, «Dimension Films», «Troublemaker Studios», «Rodriguez International Pictures», 105 хв., США, 2007 р.), «Обитель зла» (2001-2021 рр.).

Небезпеки, які несе в собі застосування штучного інтелекту, що виринається з-під контролю, а також страхи, пов'язані зі зростанням впливу роботів, бунтом машин представлені фільмами «Термінатор» (1984-2019 рр.), «Світ дикого Заходу» (англ.: «Westworld», реж. Дж.Нолан, Л.Джой, «Warner Bros. Television», «Bad Robot Productions»,

США, 2016 р.), «Дев'ять» (англ.: «9», реж. Ш.Екер, «Focus Features», «Relativity Media», «Netflix», «FandangoNow», 80 хв., США, 2009 р.), «Машина» (англ.: «*The Machine*», реж. К. В. Джеймс, «Red & Black Films», «TV4», 91 хв., Великобританія, 2013 р.), «Хроніки хижих міст» (англ.: «*Mortal Engines*, від англ.: «*Смертні механізми (машини)*», реж. Кр.Ріверс, «Media Rings Capital», «WingNut Films», «Universal Pictures», 128 хв., Нова Зеландія, США, 2018 р.) тощо. Кошмари, пов'язані з навалою нелюдських живих істот, представлені фільмами «Планета мавп» (1968-2017 pp.), «Щури: ніч жаху» (іт.: «*Rats – Notte di terrore*», реж. Б.Маттеї, К.Фрагассо, «Beatrice Film», 96 хв., Італія, 1984 р.), «Влада вогню» (англ.: «*Reign of Fire*», реж. Р.Боуман, «Touchstone Pictures», «Walt Disney Studios Motion Pictures», 102 хв., США, Великобританія, Ірландія, 2002 р.) тощо. Страждання людей, пов'язані з гострим дефіцитом ресурсів, показані у стрічках «Божевільний Макс» (1979-2015 pp.), «Дитя людське» (англ.: «*Children of Men*», реж. А.Куарон, «Universal Pictures», «UIP Duna», 114 хв., Великобританія, США, 2006 р.), «Водний світ» (англ.: «*Waterworld*», реж. П.Рейдер, «Universal Pictures», «FandangoNow», 134 хв., США, 1995 р.) тощо. Згубні для планети результати господарської діяльності людини показані в картинах «Земне ядро» (англ.: «*The Core*», реж. Дж.Еміел, «Paramount Pictures», «FandangoNow», 135 хв., США, 2003 р.), «І грянув грім» (англ.: «*A Sound of Thunder*», реж. П.Хайамс, «Franchise Pictures», «Warner Bros.», «FandangoNow», 110 хв., США, 2005 р.) і багатьох інших.

Для повнішого уявлення про специфіку сучасної голлівудської візуалізації постапокаліптичних сюжетів у просторі масової культури поглянемо на деякі фільми більш детально. У відомому науково-фантастичному фільмі «Війна світів» (англ. «*War of the Worlds*» реж. Ст.Спілберг, «Amblin Entertainment», «Cruise/Wagner Productions», «Paramount Pictures», «DreamWorks Pictures», 116 хв., США, 2005 р.) у кращих «катастрофічних» традиціях Голлівуду останніх десятиліть масовому глядачеві демонструється жахливий напад марсіан на планету Земля. Слід віддати належне авторам фільму, які спеціально акцентували увагу на тому, що перед нападом підступні інопланетяни ретельно вивчали людей, поки ті займалися своїми звичними справами. Але одного разу чужинці вирішили вийти з потаємного укриття та захопити світ. Далі пересічний глядач із жахом спостерігає «крах» енергетичних основ споживчої цивілізації, яка нібито спеціально, ще заздалегідь гранично звузила для себе можливість енергетичного маневру в разі непередбачених ситуацій, коли в результаті аномальної грози відключається вся електрика та країна занурюється в непроглядну темряву.

Саме у цей час головний герой фільму Рей привозить до себе додому своїх дітей від колишньої дружини – сина Роббі та дочку Рейчел. Від потужних ударів блискавок в асфальті утворюються тріщини, з яких з'являються гігантських розмірів істоти на трьох ногах, що нагадують роботів, які починають винищувати людей смертельними променями. Про те, що кінець світу вже близький, як і в далекі старозавітні часи, нагадують поточні та повсюдні ріки крові. Нестямні крики людей, що намагаються втекти, наочно демонструють масовому глядачеві справжню «агонію перед кончиною світу» [10, с. 73]. Судячи з подій, що розгортаються, не тільки у жителів маленького американського міста, але й у людського світа в цілому, немає ані жодних шансів вижити. Скрізь, де б не ховалися нещасні люди, їх знаходять щупальця з відеодатчиками, що передають сигнал інопланетному роботу, а потім цих людей наздоганяє та знищує триногий монстр. І тільки в самому кінці фільму настає несподівана розв'язка. Коли більшість жителів уже знищено, а тих, що вижили можна перерахувати по пальцях, прибульці раптом завмирають один за іншим. Як з'ясовується, вони вмирають від вірусу, що давно знаходиться на Землі, в той час як у людей вже вироблений до нього імунітет. Кровопрлитна війна закінчена, і цього разу людству вдалося вижити. Безсумнівно, що для споживача масової культури «Війна світів» – найвидовищний екшен зі спецефектами масштабного руйнування, сотнями смертей і загрозою повного краху всієї людської цивілізації. Для вдумливої ж людини, яка до того ж ще вміє «читати між рядків» «Війна світів» – це ще один привід задуматися про трагічну вразливість людства перед невидимим ворогом – тоталітаризмом влади, одвічною метою якого є захоплення лідируючого становища у світі за допомогою можливості застосування зброї масового знищення.

Ще один занадто кошмарний постапокаліптичний світ показаний в голлівудському фільмі «Пташиний короб» (англ.: «*Bird Box*» реж. С. Бір, «Netflix», 124 хв., США, 2018 р.). На цей раз причиною масового вимирання людей стають не інопланетяни, а деякі неназвані жодного разу у фільмі таємничі сутності, при одному лише погляді на яких люди за лічені хвилини перетворюються на божевільних самогубців. Дія фільму відбувається в США. Головна героїня – вагітна художниця Мелорі – разом з сестрою їде в клініку для чергового обстеження. Саме у цей час в клініці та на вулиці поруч із нею відбуваються шалені та безпричинні масові самогубства, які ніхто не в силах зупинити: люди викидаються з вікон, вриваються в сусідні машини на повному ході або ж вбивають себе будь-якими іншими способами. Так сталося і з сестрою Мелорі: вона, побачивши невідому

«темну» сутність, одразу ж втратила контроль над автомобілем, у якому їхали жінки, а потім зненацька встала перед вантажівкою, що рухалась попереду. Та хоча у місті вже настала майже повна паніка, Мелорі вдалося в одному з будинків знайти порятунок собі та своєму майбутньому малюкові. За вікном повний хаос, всюди валяються трупи, море крові та розбиті машини.

В ході жорстокої та майже безглуздої боротьби за виживання між остаточно оскаженілими людьми в будинку залишаються в живих лише Мелорі, двоє новонароджених дітей – її син і дочка ще однієї жінки, яка піддалася навіюванню агресивної сутності та вистрибнула у вікно, а також чоловік, який раптово починає проявляти свої почуття до молодой художниці. Потім протягом п'яти років Мелорі з новим коханим і з двома дітьми живуть у лісі, прожиток і речі вони знаходять в сусідніх кинутих людьми будинках, але запасів стає все менше. В один із днів вони отримують радіоповідомлення про існування неподалік цілої громади людей, людей, які чудом вижили, куди можна дістатися по річці. Перед Мелорі стоїть гостра дилема: повірити Ріку та відправитися в небезпечну подорож або залишитися тут і сподіватися на якесь диво. Зрештою нечисленні божевільні мародери змушують Мелорі покинути будинок і відправитися у більш безпечне місце. Коханий художниці, захищаючи її і дітей, гине, після чого протягом двох діб Мелорі з дітьми добирається по річці до людей, яким вдалося врятуватися разом.

Слід вказати, що ця подорож була вкрай небезпечною, тому що головна її складність полягала у неможливості для Мелорі та її дітей відкрити очі. Протягом усього шляху знайомі голоси раніше померлих людей наполегливо пропонували мандрівникам зняти пов'язки та подивитися на них. Подорожнім буквально на дотик доводилося долати всі перешкоди. Їх головними помічниками були птахи – три папуги, яких вони перевозили з собою в клітці. Птахи заздалегідь відчували наближення «темних» сутностей і почали шуміти. Так, орієнтуючись на галас птахів і власну інтуїцію, головна героїня з дітьми змогла дістатися до людей. Як виявилось, це була школа сліпих, яка повністю була оточена куполом лісу, де жили Птахи-рятівники, унікальні здібності яких попереджали людей про будь-яку небезпеку. Треба особливо відзначити, що головна героїня протягом усього фільму називає дітей просто «хлопчик» і «дівчинка» та намагається не проявляти до них взагалі ніяких материнських почуттів. Відбувається так тому, що більше, ніж жахливих «темних» сутностей, Мелорі боїться по-справжньому прив'язатися до них, оскільки знає, що просто не зможе пережити розлуку з ними. Саме так Мелорі героїчно стримує себе майже до кінця фільму і, лише

прибувши до поселення людей, що вижили, дає волю своїм почуттям і приймає рішення дати імена дітям – дівчинці на честь її матері, а хлопчикові – на честь прийомного батька.

У відомому голлівудському пригодницькому бойовику «Облівіон» (англ.: «*Oblivion*» – «забуття», реж. Дж. Косинські, «Universal Pictures», «Chernin Entertainment», «Radical Pictures», «UIP Duna», «FandangoNow», 127 хв., США, 2013 р.) режисера причиною масового знищення людей знову є інопланетяни. Показово, що у цьому фільмі масовому глядачеві демонструється не типовий і банальний сюжет нападу прибульців і боротьби землян з ними, а складна багаторівнева кінооповідь, що дозволяє глядачам протягом усього фільму лише здогадуватися про головний авторський задумом. Умовно фільм можна розділити на дві частини: у першій нам представлена антиутопічне життя людей, а у другій – справжнє.

На початку кінокартини ми бачимо жахливе майбутнє людства в 2077 році, коли звичний людям світ був понівечений до невпізнання. Руйнування інопланетянами Місяця спровокувало на Землі безліч землетрусів і цунамі. Люди вирішили відбити атаку, застосувавши ядерну зброю, чим остаточно прирекли людство на загибель, а Земля стала абсолютно не придатною для життя. Тепер вкрай незначна група людей, що вижили, знаходиться на «Титані» – супутнику Сатурна. А під хмарами зруйнованої Землі у повітрі завжди парять вежі-станції, які безперервно викидають морську воду, переробляючи її на термоядерну енергію для жителів Титану. Ці вежі постійно атакують прибульці-падальники, що продовжують знаходитися на Землі і досі не визнають свою остаточну поразку. Нескінчені атаки падальників відбивають дрони, якими й управляє керівник космічної станції Саллі, що насправді представляє інтереси інопланетян-загарбників та працює на них. Іноді дрони серйозно ламаються, і тоді технік, який їх обслуговує – Джек вилітає на місце аварії та усуває неполадки. За ним спостерігає і попереджає про небезпеку його напарниця Вікторія. Разом вони дуже «ефективна команда», а тому абсолютно переконані у тому, що, коли їх місія закінчиться, їх змінять інші люди, а вони відправляться на Титан проживати своє тепер вже «щасливе» життя. Причому справжнє життя на Титані у фільмі ніколи так і не показується, тільки постійно ведуться розмови про це «райське» у всіх відношеннях місце. Власне, саме на цьому перша «вступна» частина фільму закінчується та починається найцікавіша – друга.

Одного разу, коли Джек вилетів на чергове завдання, він помічає катастрофічне падіння з неба невідомого космічного корабля. Він негайно відправляється туди і рятує одну жінку, образ якої він до

цього постійно бачив у своїх снах. Весь інший екіпаж корабля дрони безжалісно розстрілюють. Пам'ять про минуле у Джека стерта, і він ніяк не може зрозуміти, що ж за спогади він бачить в снах. Все стає на свої місця, коли врятований ним пілот корабля Юлія розповідає йому всю правду. Колись, у 2017 році, Джек був капітаном космічного корабля «Одіссей», а Вікторія – його правою рукою – другим пілотом. На борту перебували ще члени екіпажу у спеціальних капсулах для гіперсну, в тому числі й Юлія.

Головна жаклива інтрига фільму полягає в тому, що підступні інопланетяни створили тисячі клонів Джека і Вікторії, геть стерли їм пам'ять і відправили працювати на спостережні станції по всій спотвореної війною Землі. Виявилось, що вежі-станції викачують воду зовсім не для людей, а як раз для потреб прибульців, тому що на Титані взагалі немає ніяких людей, що вижили після страшної катастрофи. Всі вцілілі реальні люди знаходяться на Землі, а інопланетяни-загарбники презирливо називають їх «падальниками». Тому вони і атакують вежі, що забирають останню цілющу вологу. Одного разу, захопивши Джека і Юлію у полон, падальники діляться з ними планом щодо можливого порятунку людства. Джек і лідер уцілілих людей героїчно здійснюють цей хитрий, героїчний і смертельний для них обох план. Головний космічний центр управління прибульців виявляється знищеним, а людство – врятованим.

Ще один постапокаліптичний світ у жанрі фентезі майстерно візуалізований голлівудськими майстрами у фантастичному бойовику «Влада вогню» (англ. «*Reign of Fire*», реж. Р.Боуман, «Touchstone Pictures», «Walt Disney Studios Motion Pictures», 102 хв., США, 2002 р.). За сюжетом картини в Лондоні бригада будівельників прокладає чергову гілку метрополітена. За вказівкою керівництва будівельники бурять землю у заданому напрямку та раптово знаходять таємничу печеру. В цей час до матері, яка і керує цією бригадою, приходять її син із сумними звітками. Хлопчик випадково виявляє в печері вогнедишного дракона, який на біду випадково розбуджений будівельниками, приреченими тепер на жакливу смерть. З усієї бригади в живих залишилася тільки дитина. Вибравшись до нашого світу, дракони стрімко починають розмножуватися та винищувати всіх живих істот. Рік за роком люди намагаються чинити опір тваринам, але так і не можуть знайти дієвої зброї проти них. Тоді в хід було пущено ядерні заряди. Це не змогло вбити драконів, але виявилось причиною трагічної загибелі більшої частини людства. Масовий глядач із жахом бачить постапокаліптичний зруйнований і обезлюділий Лондон, над яким нишпорять дракони, хижацьки

вишукуючи тих, що вижили. Через двадцять років після пробудження дракона люди, яким вдалося вижити, на чолі з тим самим хлопчиком Куїнном, що першим побачив Чудовисько, змогли влаштуватися в замок та створити свою громаду. Вони так живуть вже багато років і сподіваються, що зможуть пережити драконів. Лише через роки, за допомогою вдосконалених стріл, що мають набагато потужніший вибух, троє найвідважніших героїв здобувають перемогу над драконом. У людей з'являється надія повернутися до колишнього життя.

Таким чином, ми лише частково проаналізували спектр сюжетів сучасної масової культури, присвячених найдавнішій темі «кінця світу». Можна зробити попередній висновок про неухильну віртуалізацію та медіатизацію цієї найдавнішої культурної та цивілізаційної проблематики, яка все активніше завойовує медіапростір людської цивілізації. З розвитком масової теле-та кіноіндустрії кінематограф міцно входить у повсякденне життя мільярдів людей по всьому світу.

Тема апокаліпсису і постапокаліпсису надзвичайно широко поширилася в сучасному масовому кінематографі та відрізняється завидним різноманіттям сюжетів, які візуалізують зловісні і пророчі картини прийдешніх катастроф і неминучого повного або ж часткового вимирання людства. «Творчо» розвиваючи класичні та апокрифічні апокаліптичні сюжети найдавніших міфологій і релігій, сучасні екранізації на тему майбутнього і, на жаль, вже неминучого кінця світу незмінно виконують відразу кілька ідеологічно важливих функцій (комунікативну, пізнавальну, трансляційну, сублімаційну, а головне – розважальну), без яких суспільство споживання просто немислимо.

Більш того, в сучасному світі постапокаліпсис все частіше розглядається не як «утопія, що вироджується, а насправді зовсім не утопія, а скоріше ідеологія» [28, с. 261], що стає способом візуалізації найбільш гострих соціальних протиріч і трендів, під масками яких ховаються «справжні суб'єкти історичного процесу у світі карнавальної «постісторії» [29, с. 18] та «кривавої хоррології цивілізації» [30, с. 46]. Розглянувши, як багатогранно переломлюється тема апокаліпсису і постапокаліпсису в різних жанрах масової культури, можна констатувати, що сучасне масове суспільство надто вже з явним задоволенням «споживає» сюжети Хаосу, Руйнування і Смерті. Про це, в тому числі, говорить шалена популярність численних кінострічок із постапокаліптичними сюжетами, наповнені вражаючим візуальним рядом, шокуючими уяву пересічного глядача

спецефектами, сценами руйнування міст і цілих континентів, а також масової загибелі природи і людей. Такого роду культурна продукція передбачає закономірне втілення танатологічних тенденцій сучасної масової культури, які незмінно лише посилюються від десятиліття до десятиліття.

Некита А.Г., Маленко С.А., Суслова О. П.

Примітки.

1. Хренов Н.А. К истории становления науки о культуре: Освальд Шпенглер (к 100-летию выхода книги «Закат Европы») // Культура культуры. 2020. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-istorii-stanovleniya-nauki-o-kulture-osvald-shpengler-k-100-letiyu-vyhoda-knigi-zakat-evropy> (дата звернення 18.09.2021 р.).

2. Коренная О.Б. Ф.А. Степун о книге О. Шпенглера «Закат Европы» // Вестник Амурского государственного университета. Серия «Гуманитарные науки». 2013. № 62. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/f-a-stepun-o-knige-o-shpenglera-zakat-evropy> (дата звернення 12.06.2021 р.).

3. Шпенглер О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории. URL: http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/cfcb4d14-489c-4a82-9bcf-c4fb4062fda8/%5BCIVSal1011_10-03-11-U2%5D_%5BTS_52%5D.html (дата звернення 22.10.2021 р.).

4. Тойнби А. Постыжение Истории. М.: Прогресс, 1991. 736 с. URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000989/st000.shtml> (дата звернення 22.10.2021 р.).

5. Сорокин П.А. Человек. Цивилизация. Общество. М.: Политиздат, 1992. 542 с.

6. Ковачич Е. Питирим Сорокин о будущем цивилизаций // Российская академия наук. URL: <http://www.ras.ru/news/shownews.aspx?id=c80476c5-4a04-44b5-b0d0-79d687f37c48> (дата звернення 02.10.2021 р.).

7. Огурцов А.П. Симулякр // Новая философская энциклопедия. URL: <https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASHe582c0684b9932e2c8eae5?p.s=TextQuery> (дата звернення 14.10.2021 р.).

8. Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства, или Конец социального. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2000. 96 с.

9. Сиоран Э. Искушение существованием. М.: Республика: Палимпсест, 2003. 431 с.

10. Бодрийяр Ж., Сиоран Э. Матрица Апокалипсиса. Последний закат Европы. М.: Алгоритм, 2015. 272 с.
11. Бьюкенен П.Дж. Смерть Запада. М.: АСТ, 2003. 444 с.
12. Pitteti C. Uses of the end of the world: apocalypse and postapocalypse as narrative modes // *Science Fiction Studies*. 2017. V. 44. № 3. P. 437–454.
13. Yaren Ö. Post-human aesthetics of apocalypse // *AM Journal of Art and Media Studies*. 2019. № 19. P. 77–83.
14. Холопова В., Рестаньо Э. София Губайдулина. М.: Композитор, 1996. 329 с.
15. Синельникова О.В., Тюлюнева А.И. Апокалиптические мотивы в творчестве отечественных композиторов эпохи постмодерна // МНИЖ. 2014. № 1–4 (20). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/apokalipticheskie-motivy-v-tvorchestve-otechestvennyh-kompozitorov-epochi-postmoderna> (дата звернения 12.09.2021 г.).
16. Камышанова М. В. Особенности воплощения эсхатологической темы в искусстве. Третья симфония Ефрема Подгайца // Вестник Башкирского ун-та. 2012. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-voploscheniya-eschatologicheskoy-temy-v-iskusstve-tretya-simfoniya-efrema-podgaytsa> (дата звернения 29.09.2021 г.).
17. Радио «Апокалипсис». URL: <https://101.ru/radio/user/666909> (дата звернения 12.09.2021 г.).
18. Wittfooth M. Selected works. 2009–2021. URL: <https://www.martinwittfooth.com> (дата обращения 12.06.2021 г.).
19. Бексиньский З. WikiArt. Энциклопедия визуальных искусств. URL: <https://www.wikiart.org/ru/zdzislav-beksinskiy> (дата звернения 07.10.2021 г.).
20. Знаменитые достопримечательности со всего мира до и после апокалипсиса // Камералабс. URL: <https://cameralabs.org/6849-znamenitye-dostoprimechatelnosti-so-vsego-mira-do-i-posle-apokalipsisa> (дата звернения 12.09.2021 г.).
21. Мир после апокалипсиса в иллюстрациях Tokyo Genso // Камералабс. URL: <https://cameralabs.org/6455-mir-posle-apokalipsisa-v-illyustratsiyakh-tokyo-genso> (дата звернения 12.09.2021 г.).
22. Ricky Allman. URL: <https://www.Rickyallman.com> (дата звернения 12.09.2021 г.).
23. Horizon zero dawn. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Horizon_Zero_Dawn (дата звернения 24.10.2021 г.).

24. Атака на титанов. ГКДЖ
реезыЖ..кгюцшлшзувшфющкп.цшлш.%В0%90%В1%82%В0%И0%В0%
ИФ%В0%И0_%В0%ИВ%В0%И0_%В1%82%В0%И8%В1%82%В0%И0%
В0%ИВ%В0%ИУ%В0%И2 (дата звернения 12.10.2021 г.)
25. Галина М.С. Старая, новая, сверхновая... Журналы фантастики на постсоветском пространстве // Новый мир. – 2006. – № 8. URL: https://magazines.gorky.media/novyi_mi/2006/8/staraya-novaya-sverhnovaya.html (дата звернения 12.09.2021 г.).
26. 100 действительно крутых фильмов про постапокалипсис // Лайфхакер. URL: https://lifehacker.ru/filmy-postapokalipsis/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fzen.yandex.com&utm_campaign=dbr (дата звернения 31.10.2021 г.).
27. Cardoso P., Leather S.R. Predicting a global insect apocalypse // Insect Conservation and Diversity. 2019. №12 (4). P. 263–267. DOI: 10.1111/icad.12367.
28. Bussière K. Survival is insufficient: degenerate utopian nostalgia in popular culture post-apocalyptic fiction // The Australasian Journal of Popular Culture. 2020. № 9 (2). P. 261–275. DOI: 10.1386/ajpc_00031_1
29. Некита А.Г., Маленко С.А. «Все мы там будем»: «Судная ночь» как пример эгалитарной идеологии кровавого, «санационного» карнавала // Векторы благополучия: экономика и социум. 2020. № 1 (36). С. 12–19. URL: <https://jwt.su/journal/article/view/987/1025> (дата звернения 12.09.2021 г.).
30. Malenko S.A., Nekita A.G. Horror films in unconscious anthropological strategies of biopower // Anthro-po-logical Measurements of Philosophical Research. 2018. №13. P. 41–51. DOI: 10.15802/ampr.v0i13.122984

«ІМЛА» ТА СУТІНКИ СВІДОМОСТІ У ВІЗУАЛЬНІЙ СТРАТИФІКАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА СПОЖИВАННЯ

Кожна людина влаштована так, що протягом усього життя її завжди привертає щось нове та непізнане. З дитинства люди вивчають місце де вони живуть – свій будинок, вулицю, район, місто. Надалі інтерес поширюється і на інші місця, де вони ще ніколи не були, і про які так чарівно розповідають дорослі, після чого діти починають шукати будь-які можливості, щоб туди неодмінно відправитися. Можливо, для більшості саме це і буде межею всіх життєвих мрій, а хтось, наприклад, ставши вченим, замислитися і про існування інших світів, після чого буде проводити свої дослідження як раз у цьому напрямку. Як, наприклад, у відомій сентенції про деяких «канадських вчених», які всерйоз «вважають, що існують дві паралельні всесвіти. В одному живемо ми, а інший – дзеркальний, незвіданий, який ще належить вивчити» [1]. Але хто знає, що там за цією гранню? Що за життя там існує?

Цілком природно, що цю вельми цікаву тему не міг обійти і голлівудський кінематограф, який швидко усвідомив, що саме ідея «соціальної гармонії історично виступала «дорогоюказною зіркою» практично всіх політичних режимів, які апробують актуальні моделі соціального управління для ефективної реалізації стратегій обґрунтування та досягнення дієвої ілюзії суспільного благополуччя» [2, р. 427]. На сьогоднішній день у світі знято безліч фільмів із жахливими та фантастичними сюжетами, що оповідають про деградацію суспільних ідеалів у численних паралельних світах. Завдання режисерів у цьому разі полягає в тому, щоб показати обивателю саме те, чого у звичайному житті досягти практично або ж абсолютно неможливо. Тому, послідовно і досить прибутково візуалізуючи фантазії на тему життя за «близькими» або ж за «далекими» межами «знайомого світу», голлівудські кіностудії активно нав'язують споживчим масам ідеї не просто «небезпечного», але навіть відверто жахливого майбутнього, всіляко застерігаючи «середнього» глядача про те, що, скоріш за все, може і не варто проявляти щодо навколишнього світу зайву цікавість, щоб випадково не накликати біду на самого себе, своїх близьких, а заодно і все людство?

Прикладом такого явно ідеологізованого підходу голлівудських кіномитців до проблем «жахливого» майбутнього, залишає у масового глядача відчуття заповнює або навіть повністю «затоплює» безнадійності є американський хорор-фільм, знятий за повістю

«короля жахів» Стівена Кінга. Фільм має одноіменну назву «Туман» (англ.: «*The Mist*», реж. Фр. Дарабонт «Dimension Films», «Metro-Goldwin-Mayer», «Lucky Red Distribuzione», 127 хв., США, 2007 р.). Кінострічка оповідає пересічному глядачеві про деякі найбільш кошмарні наслідки таємних експериментів американських військових, які займалися секретним проектом «Стріла», в ході якого ними був відкритий якийсь портал між світами. Саме таким способом представники Пентагону, самі того не підозрюючи, впустили до нашої реальності деяких вкрай небезпечних і містичних істот, які представляють серйозну загрозу для усього мирного населення Землі.

Треба віддати належне військовим, у тому, що коли ситуація остаточно вийшла з-під контролю, вони доклали всіх зусиль, щоб у міру свого розуміння ситуації та властивих їм інституційних стратегій, навести порядок у місті, але перед цим все-таки постраждало дуже багато людей, вщерть переляканих і деморалізованих ситуацією раптового руйнування свого милостивого провінційного «раю». В ході катастрофи на маленьке американське містечко опускається дуже густий туман, а у всіх частинах населеного пункту виходять із ладу лінії електропередач, перестає працювати вся техніка, виявляються повністю паралізованими лінії зв'язку та всі буденні та звичні засоби масової комунікації. Усі жителі так і не названого у фільмі містечка стають безневинними заручниками надзвичайної ситуації і до з'ясування всіх її обставин змушені залишатися там, де їх наздогнала таємнича і страшна імла. До речі, топографічна анонімність кінооповіді лише додає жаху, оскільки кожний глядач несвідомо відчуває, що подібний жах може статися і з ним самим та його сім'єю, взагалі де завгодно, та коли завгодно.

У той момент, коли все перелякане маленьке місто остаточно поринуло в непроглядну млу, в місцевому супермаркеті як зазвичай ще знаходилося чимало відвідувачів. Серед них був місцевий художник Девід Дрейтон із своїм маленьким сином і своїм сусідом по будинку, вчителька Аманда, а ще і вкрай набожна та істерична місіс Кармоді, також солдати, які брали участь у проекті «Стріла», чоловіки і жінки середнього віку, літні люди, діти. Крім того тут були численні співробітники, які обслуговували супермаркет цього провінційного містечка. Саме в такий пересічній обстановці і формується головне гніздо таємничого і, що особливо страшно, абсолютно деперсоніфікованого, «тіньового» (відповідно до теорії основоположника аналітичної психології К.Г. Юнга), жаху, що починає зароджуватися як раз після того, як у торговий зал вбігає чоловік зі слідами крові на обличчі, чим дуже сильно лякає відвідувачів. Він просить, щоб ніхто та ні за яких обставин не виходив із магазину,

оскільки в густому тумані знаходиться «щось» надзвичайно небезпечне і страшне. Після цього люди опиняться у шаленому сум'ятті, оскільки точно не знають, чи варто вірити цій людині, або ж це просто черговий і безглуздий розіграш?

Перший, фактично *тваринний* порив, що охоплює одного з чоловіків, змушує його інстинктивно втекти з небезпечного і таємничого місця, тим більше, що на найближчій парковці знаходиться його машина. Однак, як виявилось, подібне найлегше техніко-інструментальне рішення цієї проблеми в цій абсолютно алогічній ситуації абсолютно не має ніякого сенсу, оскільки жахливе «щось» миттєво наздоганяє відчайдушного чоловіка і замість очікуваного рятівного шуму мотору машини всі бранці супермаркету з жахом чують лише його несамовитий крик, а вся будівля магазину сильно здригається як при землетрусі. В цьому епізоді вельми показово постає вміла ескалація саспенс-динаміки фільму – адже з кожною новою кошмарною подією людьми опановує все більший страх, а потім і справжня паніка. Зрештою відвідувачам супермаркету стає абсолютно ясно тільки одне – там, за межами їх тимчасового притулку знаходиться небачене раніше «щось», яке безжально знищує геть усе живе.

Однак саме тут герої фільму та вкрай ошелешені глядачі з жахом спостерігають показову «битву» двох найпрадавніших та наймогутніших інстинктів: страху та материнства. Жах невідомості, а також перспектива лютої та таємничої смерті не зупиняють самовіддану жінку, яка раніше за звичкою зайшла в місцевий супермаркет за покупками. Вона, як любляча і турботлива мати, у що б то не стало прагне повернутися до своїх маленьких дітей, які залишилися самі вдома, і, при цьому, взагалі ніякі монстри у світі не можуть її зупинити. У цей момент в її поведінці найбільш яскраво проявляються несвідомі змісти архетипу «Матері», якому, на думку К.Г. Юнга, цілком властиві «мудрість і духовне піднесення, що перевершує межі розуму; будь-який корисний інстинкт або порив; все, що відрізняється добротою, дбайливістю або підтримкою і сприяє зростанню і родючості» [3, с. 217].

Парадокс, але відчайдушний, але такий життєствердний порив жінки так і не пробуджує у більшості абсолютно переляканих і наскрізь пронизаних одними лише споживчими «ідеалами» обивателях подібних почуттів. Тому на наполегливе та пронизливе прохання проводити її додому так ніхто не відгукується, та нещасна мати на свій страх і ризик залишає магазин зовсім одна. Як з'ясовується в кінці фільму, її абсолютно щире і самовіддане, воістину архетипически піднесене рішення було абсолютно правильним,

оскільки і вона сама, та її діти в результаті залишаються живі. Цілком очевидно, чому цю жінку ніхто не наважився провести до будинку: адже всі відвідувачі – від дітей до людей похилого віку знаходяться під найсильнішим враженням жаху і невідомості та абсолютно не хочуть своїми життями ризикувати.

У той час як співробітники супермаркету усіма силами намагаються заспокоїти вкрай переляканих людей, побожна та екзальтована місіс Кармоді публічно, як би з імпровізованого амвона, проголошує свою версію ситуації, що сталася, пафосно заявляючи про те, «що люди самі винні у трагедії тим, що жили в гріху і в розкладанні, і що настав час зустрічати Творця нашого». Показово, що спочатку її ніхто не слухає та не сприймає всерйоз, але потім відбувається ряд жахливих подій, які не тільки різко змінюють настрої бранців супермаркету до гіршого, але і заодно надають скандальної місіс Кармоді неймовірну віру в себе.

Яскравим прикладом цього може служити жахливий випадок на складі супермаркету, де Девід хотів знайти ковдру для свого маленького сина, але замість цього виявив, що магазинний генератор вийшов із ладу, тоді як у цей самий час у ворота супермаркету намагається щось прорватися. Про поломки генератора та про незвичайний поштовх у ворота він повідомив механікам після чого вони разом із парою співробітників магазину відправляються на склад. Серед них був і молодий юнак Норм, поведінка якого повністю свідчить про те, що сформована екстремальна ситуація пробудила в ньому саме лідерські, майже героїчні якості та він відкрито демонструє риси, властиві образам юнгіанського архетипу «Самості». У зв'язку з цим Норм сам зголосився піти за ворота і усунути неполадки. Девід всіляко відмовляв юнака, але йому не повірили, а порахували його побоювання лише бурхливою фантазією. Норм наполіг на своєму, адже їм у той момент рухало непереборне героїчне прагнення будь-що-будь «довести свою цінність за допомогою мужніх і складних дій» [4, с. 108]. В результаті відважний герой гине, оскільки одна з величезних щупалець невідомої істоти роздирає його, після чого тягне за ворота магазину.

Другий подібний випадок пов'язаний із жахливою атакою на супермаркет гігантських мух і величезних літаючих істот. Ці жахливі створіння по-хижацьки нападали на людей, впираючись у їх тіла. Звичайно, більш сильним і відважним персонажам фільму вдавалося в кінці кінців відбитися від них, але справа все одно не обійшлося без жертв. Так буквально на руках у молодого солдата вмирає його подруга, з якою у них тільки-тільки но почали зав'язуватися трепетні відносини у цьому самому магазині на тлі жахливих і катастрофічних

подій. До речі і з самою місіс Кармоді відбувається дивовижний випадок, коли її раптово «рятує» молитва, після прочитання якої, гігантська муха, абсолютно не чіпаючи жінку, відлітає геть.

Саме ці події не тільки дали моливість вельми екзальтованій місіс Кармоді остаточно проголосити себе «богообраною», але ще й дозволили їй із легкістю переконати у цьому цілий ряд інших людей, чий розум виявився буквально помутнілим від страху, а слабке та гріховне тіло було готове сліпо та безвольно йти за самопроголошеним поводитирем. На очах заляканих та приголомшених людей місіс Кармоді спочатку помітно посмілішала, а потім і остаточно знахабніла, перетворившись на «чорного пророка» місцевого масштабу. Вона придбала абсолютну впевненість у тому, що в обмін на свою милість, Бог обов'язково зажадає щоденних, або ж взагалі щохвилинних жертвоприношень. При цьому саме кров заблукалих «грішників» (як це і відбувалося неодноразово раніше в історії релігій та цивілізацій минулого), розчистить іншим грішникам, які шойно «розкаялися», шлях до очищення та порятунку. Оскільки вона не тільки забезпечить розсіювання зловісного туману та остаточне вигнання жахливих літаючих монстрів.

Слід зазначити, що у подібній екстремальній ситуації в образі місіс Кармоді повною мірою проявилися типові риси втілення образів архетипу «Персони» або соціально-рольової маски. За визначенням К.Г. Юнга, «персона – це те, чим людина не є насправді, але той, ким він сам вважає себе і ким його вважають інші» [3, с. 261]. У випадку з місіс Кармоді її повністю «тіньова», персонна маска має виключно негативний і навіть небезпечний, деструктивний характер, оскільки вона деморалізує всіх, хто потрапив під її вплив, а це велика частина людей, замкнених в супермаркеті волею жахливого випадку. Стівен Кінг так описує одне з зловісних біснування місіс Кармоді: «Це кінець, кажу я вам! Кінець всьому! Перст божий вивів напрям вироку не вогнем, а туманом. Земля розверзлася і вибрали чудовиськ» [5].

Таким чином, усі люди, що волею злощасної долі опинилися у цьому супермаркеті, поступово розділилися на два табори. Одні приєдналися до міс Кармоді, як до «чорного пророку», а інші – до художника Девіда Дрейтона. Між ними досить швидко виникла невидима межа, що цілком складається зі страху, безвиході, нерозуміння і жаху. Спочатку послідовники місіс Кармоді не вагаючись абсолютно садистським способом приносять у жертву чудовиськам «імлі» молодого солдата, оскільки вважають його безпосередньо причетним до того, що трапилося. Його ритуально вбивають ножом із метою спокутування колективної провини та гріха,

а потім і взвгалі викидають із магазину на розтерзання потойбічним істотам.

Особливий жах ситуації полягає у тому, що пересічні глядачі фільму можуть на власні очі спостерігати майже миттєву та вкрай жахливу трансформацію, в ході якої, пересічні і взагалі досить «мирні» у звичайному житті люди, що потрапили у екстремальну ситуацію, досить швидко та без особливих моральних «страждань» перетворюються на божевільних і злісних тварин, здатних на будь-які жахливі вчинки. Саме так у обивателів, як типових представників «людей маси» виявляються жахливі образи архетипу «Тіні», змісти якого завжди із самого народження «сидять» у кожній людині та виходять назовні лише в незвичайній або ж і взагалі екстремальній обстановці. За визначенням К.Г. Юнга, «тінь – то початок особистості, який людина приховує не тільки від усіх, але часто і від себе. Зміст архетипу тіні включає пригнічені бажання, спогади та досвід, що відсікаються людиною як несумісні з маскою, оскільки вони суперечать соціальним стандартам і ідеалам» [6, с. 34].

Надалі і без того напружена обстановка загострюється майже до межі, оскільки місіс Кармоді, яка остаточно втратила «здоровий глузд», раптом вирішує, що наступною жертвою цієї жахливої бойні повинен стати саме маленький син Девіда. Показово, що до цього моменту всі її послідовники повністю перейшли на *тіньову* «сторону Зла», а значить перетворилися на покірливих маріонеток, які у всьому виявляються *автоматично* згодними з чорним пророком, а тому і морально, і фізично готових до чергових безглузвих жертв. Протистояння між двома ворогуючими угрупованнями ще більше посилюється. Групі самовідданих людей, які рішуче налаштовані на протистояння невідомим жахливим силам під керівництвом Девіда божевільна ідея місіс Кармоді здається просто жахливою. І дійсно, як можна вбити невинну дитину просто так, причому у присутності його батька? У цей момент звичайна, провінційна вчителька Аманда буквально на очах нещасних бранців супермаркету та здивованих глядачів урочисто сходить до яскравого та благородного образу архетипу «Матері» – Везагальної Заботниці, Рятівниці та Берегині. За той недовгий час, який Аманда провела поруч із сином Девіда, заспокоюючи його та піклуючись про нього, вона дуже сильно прив'язалася до цього маленького хлопчика. Але коли вона почула, що нещасну дитину хочуть принести у жертву доморощені фанатики, то притискала його до себе, як рідного сина та ні за що б не віддала його на розтерзання екзальтованому натовпу.

У подальшому ми спостерігаємо майже парадоксальний епізод у ході якого, здавалося б, фатальний конфлікт напрочуд легко та майже

професійно вирішає простий співробітник супермаркету Оллі Вікс. Можна тільки дивуватися швидкості та результативності його архетипічного «восамлення», протягом якого скромна посадова «Персона» цього типового та непоказного «сірого комірця» чудесним чином трансформується на абсолютно «Самістний» образ справжнього Героя «трудових буднів», абсолютно типовий, наприклад, для радянської ідеологічної традиції. Показово, що із самого початку жахливих подій Оллі всіляко прагнув допомогти відвідувачам, підказував, де знаходяться потрібні речі для постраждалих, відважно боровся зі щупальцями чудовиськ разом із іншими працівниками магазину, також мужньо проявив себе у ході реалізації вкрай ризикованої вилазці групи добровольців «у імлу» – в прилеглу аптеку. При цьому Оллі не тільки не втратив самовладання та розуму, але ж навпаки, зважився на єдино вірний у настільки жахливій ситуації героїчний вчинок. Не дивно, що зрештою Оллі, звичайно ж, примкнув до невеликої групи відважних бранців зловісного Туману на чолі з художником Девідом, що прагнули назавжди покинути територію супермаркету, захопленого «богообраними» фанатиками під керівництвом місіс Кармоді. Вищої кульмінацією цього протистояння страху та шалених нервів стає епізод, в якому ще недавно немічний і нікчемний Оллі мужньо вбиває з пістолета «самодіяльну» провінційну клікушу Кармоді. Звичайно ж, після цього всім відразу стало помітно, що Оллі й сам від себе не очікував такого вчинку, але на усвідомлення часу не було, оскільки групі сміливців треба було вирушати в дорогу.

Таким чином, цей фільм наочно демонструє запаморочливий «самостний» зліт скромного підсобного робітника, який героїчно та в найкоротші терміни значно переростає свою службу «Персону». Показово, що як і Норм, Оллі також проявляє в собі найкращі якості, самовіддано захищаючи від жахливої небезпеки і себе, і інших, практично «чужих» людей, які не в змозі допомогти собі самостійно. До речі, *героями* у цьому фільмі взагалі можна вважати всіх, хто знайшов у собі сили не втратити самовладання в цій найнебезпечнішій ситуації, тобто всю цю невелику компанію, яка не тільки не сторопіла перед жахливими монстрами, але і відчайдушно намагається щось зробити для себе та для всіх інших.

Однак, як ми прекрасно бачимо, на жаль, далеко не всі, хто волею жахливих доль опинився замкнутим у супермаркеті, знаходять у собі сили пережити те, що трапилося та адекватно реагувати на все те, що відбувається. Так одна жінка з цієї невеликої компанії, перебуваючи під сильним враженням від жахливих подій, проявляє слабкість і вирішує покінчити життя самогубством, приймаючи смертельну дозу

таблеток. Також у не менш сильному шоці перебувають і двоє солдатів, які мають безпосереднє відношення до секретного проекту «Стріла» із реалізації якого й почалися усі жахливі події. Військові теж втрачають здоровий глузд, начисто забуваючи і про вірність військовій присязі, і про відповідальність перед мирним населенням, яке вони безпосередньо покликані захищати: вони прощаються з земним життям і їх знаходять повішеними у приміщенні супермаркету. До речі, після вбивства чорного «пророка» в особі місіс Кармоді більше ніяких перешкод для реалізації плану порятунку немає і група людей на чолі з Девідом вирішують виїхати з супермаркету. Вони розуміють, що їм в будь-якому випадку доведеться померти, тому самі мужньо відправляються на зустріч до таємничої і жахливої смерті.

Автори абсолютно впевнені в тому, що режисер фільму Френк Дарабонт далеко не випадково вибрав як містичних і потойбічних створінь літаючих створінь, в тому числі мух. Так у відомому «Словнику символів» Джека Трессідера сказано, що «мухи символізували зло та морові епідемії. Вони були настільки великою проблемою у стародавньому світі, що для захисту від них навіть закликали богів, в тому числі і Зевса під ім'ям Апоміус («той, що охороняє від мух»). Мух пов'язували з демонами, вони стали християнським символом морального і фізичного розкладання» [7].

Не оминула жахливу проблему мух і Біблія. Так у книзі Екклесіаста сказано буквально наступне: «Мертві мухи псують та роблять смердючою запашну оливу мироварника: те ж робить невелика дурість шановної людини з її мудрістю та славою» [8, Екк. 10: 1]. Показово, що саме Старозавітна частина Біблії ще кілька разів згадує про жахливих комах, навали яких склали суть третього та четвертого із десяти знаменитих «страт єгипетських». Так третя страта безпосередньо пов'язана з навалою на землю єгипетську полчищ мошок, які обліплювали єгиптян, покриваючи їх тіла, посіви та будинки: «пошлю на тебе, і на слуг твоїх, і на народ твій, і на дома твої рої мух. І єгипетські дома будуть повні мушні, а також земля, на якій вони живуть» [8, Вих. 8:17]. Після того, як побачене практично не переконало фараона змінити своє ставлення до людей, Бог, за переказами, послав четверту страшну кару. Вона була пов'язана вже з появою «хмар» комах, яких називали «собачими мухами». Про це в результаті зазначено наступне: «найшла численна мушня на дім фараона, і на дім рабів його, і на всю єгипетську землю. І нищилась земля через ті рої мух» [8, Вих. 2:24]. Показово, що в аналізованому фільмі гігантські мухи саме такими і представлені, адже вони несуть виключно зло та становлять смертельну небезпеку для людей. Більш

того, навмисно вводячи до контекст сучасного фільму жахів образи жахливих мух, його автори недвозначно натякають сучасному масовому глядачеві про те, якого рівня забуття та невирішеності досягли його власні проблеми, якщо образи, характерні для цього фільму, супроводжують людство ще з настільки стародавніх часів.

Також вельми символічним у кінострічці постає і сам таємничий і жахливий туман, який буквально затоплює собою маленьке провінційне містечко, оскільки «у більшості культур туман – символ невизначеності та емблема сили, яка плутає та приховує істину від спостерігача. Крім того, в деяких релігіях (включаючи іудаїзм і християнство) туман вважається знаком потойбічних сил; коли туман розсіється, прийде небувале одкровення» [9]. Показово, що в аналізованому фільмі так і відбувається, і коли маленьке містечко огортає туман, негайно з'являються жахливі потойбічні сили, що знищують навколо все живе. Крім того, один з найпослідовніших захисників християнства апостол Петро, ім'я якого перекладається на російську мову як «камінь», люто викриваючи лжепророків, безпосередньо характеризує їх як «безводні, тумани, гнані бурею» [8, 2 Пет. 2:17]. У цьому контексті, на думку авторів «Словника біблійних образів» Л.Райкена, Д.Уіхойта і Т.Лонгмана «туман символізує не стільки скороминущість, скільки порожнечу та нікчемність» [10] буття звичайних людей.

Отже на прикладі голлівудського фільму жахів «Туман» можна наочно побачити, що сучасна масова людина навіть у вкрай таємничих і найнебезпечніших для її життя ситуаціях все ж таки виявляється здатною, спираючись на енергетичний потенціал вікових архетипічних змістів, не тільки не зупинятися на досягнутому, а й шукати все нові приводи для тілесного та духовного вдосконалення, часом смертельно ризикуючи власним життям.

Тому, незважаючи на таємничу «імлу» та злісних, невідомих тварюк вз іншого світу, головними героями цієї хорор-стрічки є все-таки не вони. Вирішальний акцент у аналізованій нами кінорозповіді зроблений саме на поведінці звичайних людей у екстремальних ситуаціях. У фільмі ярко показано наскільки потворними, жестокими та алогічними стають дії на вигляд цілком «цивілізованих» людей, що знаходяться в смертельному полоні як власних, так і колективних несвідомих страхів. У той же час, у когось подібного роду страх мобілізує кращі якості, і тоді герой діє максимально зібрано, цілеспрямовано, самовіддано захищаючи себе та інших. Але абсолютна більшість обивателів, ледве покинувши звичну для них «зону комфорту», виявляються повністю знищеними власним, або ж колективним страхом, остаточно втрачають самовладання та

піддаються деморалізуючій паніці. Частина таких людей відразу ж готова «здатися на милість долі», розчинитися в зловісному зачаруванні зовнішнього формального або ж екзальтованого, самопроголошеного авторитету. Або ж із «полегшанням» потрапити під вплив деструктивних фігур, таких як надто побожна місіс Кармоді, знищуючи самих себе та всіх оточуючих власними неосвоєними несвідомими змістами архетипу «Тіні».

К. Г. Юнг, оцінюючи такі випадки, справедливо вказував, що «людина, одержима своєю тінню, завжди шкодить самій собі і потрапляє до своїх мереж. Всякий раз, коли це можливо, вона вважає за краще справляти неприємне враження на інших людей. Зрештою удача назавжди відвертається від неї, тому що вона живе нижче свого рівня і в кращому випадку тільки домагається того, що її не влаштовує» [3, с. 261]. Говорячи ж про інших персонажів фільму можна помітити, що в кожному з них проявляється дія одразу кількох архетипів. Наприклад, у образі місіс Кармоді добре видно «як у міру ідентифікації «Его» із маскою, люди починають вірити, що вони – є тим, чим претендують бути» [6, с. 39].

Тобто в цій жінці дивним чином водночас поєднуються несвідомі змісти одразу двох архетипів: «Тіні» та «Персони». Тоді як у скромному, але самовідданому службовці Оллі наполегливо борються суто «Персонні» змісти з явними «самоствореними» поривами, які, врешті-решт і беруть гору. На прикладі Девіда ми на власні очі бачимо органічне поєднання архетипічних образів «Батька» та «Самості», а скромна та мила вчителька Аманда найбільш успішно поєднує в собі змісти архетипів «Матері» і «Самості». За авторитетної думкою, К.Г. Юнга, який і створив теорію архетипів колективного несвідомого, «по можливості людині слід уникати ідентифікації з архетипом, бо, як показують психопатологія та деякі сучасні події, це має жахливі наслідки» [3, с. 240] як для самої людини, так і для суспільства. Показово, що саме візуальні сюжети голлівудських фільмів жахів в умовах панування вкрай обмежених та приземлених домінант «суспільства споживання» «виявилися набагато переконливіше класичних ідеалів свободи, любові, дружби, взаємодопомоги» [11, р. 420]. Саме вони якраз і дозволяють максимально ретельно та скрупульозно проаналізувати як класичні архетипічні образи, так і широкий спектр їх можливих, ідеологічно навантажених конфігурацій, як раз і характерних для сучасного споживчого суспільства, що демонструє його явну заповненість саме «тіньовими» змістами.

Підводячи невеликий підсумок нашим роздумам, слід вказати, що жорстокий страх жахливого майбутнього є постійним та надзвичайно дієвим спонукальним мотивом для створення голлівудських сюжетів про прийдешні кошмари завтрашнього дня. Хронічно нерозв'язані офіційні та повсякденні комунікативні проблеми сьогодення обертаються трагічними екзистенційними проблемами для суспільства майбутнього, що і спонукає Ст. Кінга до створення повісті «Туман», що стала літературною основою однойменного голлівудського фільму жахів. Архетипічна символіка цієї кінострічки цілком та повністю концентрується на надзвичайній хиткості свідомості та усього буття нашого цивілізованого сучасника, який володіє дивовижно низьким рівнем освоєння себе та навколишнього світу. Ця трагічна ситуація повсюдно та демонстративно підкреслюється аморфністю та масовістю голлівудських жахливих «тіньових» образів. Завдяки надзвичайній насиченості символічного простору цієї екранізації, авторам фільму вдається чітко зафіксувати процес формування та кінцеві наслідки практичної реалізації стратифікуючих принципів. У підсумку пересічні обивателі цілком зрозуміло та закономірно прагнуть або надійно сховатися від невідомої небезпеки, або ж налаштовані відчайдушно боротися з нею. Тому голлівудський фільм «Туман» є яскравим візуальним матеріалом для розуміння природи страху та його соціально-стратифікуючої ролі в американській філії «суспільства споживання».

Маленко С.А, Некита А. Г., Суслова О.П.

Примітки.

1. Воронин Н. Ученые: у Вселенной есть двойник из антиматерии, где время течет в обратную сторону [Електр. ресурс]. URL: <https://www.bbc.com/russian/features-46784520> (дата звернення: 19.11.2020).

2. Nekita A.G., Malenko, S.A. The ideology of disciplinarity educational spaces in the american horrorfilm // European Proceedings of Social and Behavioural Sciences EpSBS / A. G. Shirin (ed.). 2020, Aug 26. pp. 426-432. URL: doi:10.15405/epsbs.2020.08.02.55 (дата звернення: 19.10.2021 р.).

3. Юнг К.Г. Душа и миф: шесть архетипов / Пер. с англ. К.: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.

4. Марк М., Пирсон К. Герой и бунтарь. Создание бренда с помощью архетипов / Пер. с англ. под ред. В. Домнина, А. Сухенко. СПб.: Питер, 2005. 336 е.: ил.

5. Кинг Ст. Мгла [Электр. ресурс]. URL: <https://kinglib.net/books/11-stiven-king-tuman-mgla.html> (дата звернения: 19.10.2021 р.).

6. Пендикова И.Г. Архетип и символ в рекламе: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Реклама», «Маркетинг», «Коммерция (торговое дело)» / И.Г. Пендикова, Л.С. Ракитина; под ред. Л.М. Дмитриевой. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2008. 303 с.

7. Тресиддер Дж. Словарь символов [Электр. ресурс]. М.: Гранд: ФАИР-Пресс, 1999. 443 с. URL: https://royallib.com/book/tresidder_dgek/slovar_simvolov.html (дата звернения: 10.09.2021 р.).

8. Bible. N.Y.: Watchtower Bible and Tract Society of New York, Inc., 2002. 1469 с.

9. Энциклопедия. Символы и Знаки [Электр. ресурс]. URL: <http://sigils.ru/> (дата звернения: 19.11.2020).

10. Райкен Л., Уилхойт Д., Лонгман Т. Словарь библейских образов [Электр. ресурс]. СПб: Библия для всех. 1424 с. URL: <https://azbyka.ru/otechnik/Spravochniki/slovar-biblejskih-obrazov/763> (дата звернения: 22.09.2021 р.).

11. Malenko S.A., Nekita A.G., Lukianova N.A. (.). Didactic and Heuristic Potential Of American Horror Cinema // European Proceedings of Social and Behavioural Sciences EpSBS. /A. G. Shirin (ed.). 2020. Aug 26. pp. 419-425. URL: doi:10.15405/epsbs.2020.08.02.54 (дата звернения: 14.09.2020 р.).

БІОПОЛІТИЧНА СОЦІАЛІЗАЦІЯ У ЕКРАНІЗАЦІЯХ АНТИУТОПІЇ О.ХАКСЛІ

У всі минулі часи письменники, художники та філософи прагнули хоч якось би заглянути у найближче, та особливо у віддалене майбутнє. Усі вони намагалися уявити собі ідеальну картину світу, де немає воєн і насильства, де панує мир, злагода та спокій, де немає злиднів, хвороб і страждань, а люди вічно молоді, красиві та щасливі. Таке ідеальне суспільство протягом декількох століть поспіль описували у своїх творах представники цілої низки видатних філософів, економістів і письменників по усьому світі. Традиційно вважається, що «прабатьком» європейської традиції утопічного жанру був Томас Мор, який у 1516 році створив книгу, названу ним «Утопія», що в перекладі з латині означає «місце, якого немає» [1]. Треба відзначити, що європейська інтелектуальна традиція жваво підхопила цей порив і надалі всі праці, які створювали образ кращого майбутнього, та пропонували і моделювали найбільш розсудливі архетипічні та міфосимволічні сценарії гармонійного співрозвитку природи, суспільства та особистості у світлі діючих уявлень про соціальні ідеали стали називати «утопіями». До другої половини, та особливо до кінця XIX століття Європа вже цілком «перехворіла» філософсько-етичними пошуками справедливого світоустрою, а також сповна вкусила жахливих і антигуманних «принад» капіталістичного розвитку та кривавих, революційних спроб його подолання. Було ясно, що утопічні сценарії пошуку позитивного соціального ідеалу явно вичерпалися та поступово стали витіснятися своєю діалектичної протилежністю – антиутопіями, які спочатку цілком присвячувалися висміюванню утопій та їх авторів, а пізніше стали демонстративно та цілеспрямовано зображати процеси, «пов'язані з утриманням власного населення під невсипущим фізичним і духовним контролем» [2, с. 132]. Так, на думку вітчизняного автора В.Васіна, «антиутопістом може бути тільки той, хто або повністю засуджує будь-які спроби змінити людське суспільство на краще, або пасивно споглядає його та намагається лише вловити тенденції його стихійного розвитку» [3].

Одним із найбільш відомих, безперечно світового рівня, письменників-антиутопістів XX століття традиційно вважається англійський новеліст і філософ Олдос Хакслі, яким було написано дві найбільш значні антиутопії – «Острів» і «О, чудовий, новий світ». Саме на прикладі другого роману та найближчої за часом спроби його голлівудської екранізації ми розглянемо міфосимволічні основи

настільки «ідеального» за формою, але настільки ж і жахливого за змістом «нового світу» майбутнього.

Хакслі волею своєї уяви переносить свого читача до майбутнього Лондону одразу аж у 632 рік «ери стабільності», яку всі благоговійно називають ще «ерою Форда», що відповідає 2540 року нової ери. У цьому світі безперечно видатний організатор виробництва та творець нової моделі соціуму Генрі Форд шанується як єдино істинний Бог. Початковою датою Нової ери обрали дату випуску першої моделі «Т» на автомобільний ринок – 1909 рік нової ери. Щоб надати особливого міфосимволічного, сакрального та онтологічного значення цієї події, волею «Господа нашого Форда» у всіх християнських хрестів спилили верх, водночас перетворивши їх на такі бдизькі та усім зрозумілі *товарні* знаки «Т». Крім того, додаткове міфосимволічне навантаження цьому знаку надавала і його історія. Адже так звані «тау-хрести» були відомі як символ удачі, що захищає життя, ще з часів результату давніх християн із Єгипту, а потім саме вони повсюдно використовувалися для жорстоких тортур і страт «ворогів» шляхом розп'яття на Півдні та Сході Римської імперії. Показово, що саме така модель соціального устрою у книзі О. Хакслі стала іменуватися «Світовою Державою», де щорічно святкували День Форда, а вечорами влаштовували Песнослови та «сходки єднання». До речі, у фільмі з однойменною назвою «Дивний новий світ» режисерів Леслі Лібмана та Ларрі Вільямса, який вийшов у США в 1998 році [4], абсолютно не зрозуміло, в якому саме році відбувається дія, а також ні слова не говориться ані про еру стабільності, ані про зміни в релігії, зате згадується лише свято «День покаяння».

Усього на думку Хакслі існувало десять Головнеуправителів світу, а постійним Головнеуправителем Західної Європи був Його Фордейшество Мустафа Монд. Також у цієї Світової Держави був досить специфічний та, якщо вдуматися, вкрай небезпечний тоталітарний девіз: «Спільність, Однаковість, Стабільність». Міфосимволічний та ідеологічний сенс цього гасла слід розуміти так: цивілізація існує тільки завдяки соціальній стабільності, яка, у свою чергу, ґрунтується саме на стійкості кожного члена цього соціального організму. Оскільки якраз виробничий базис суспільства виступає матеріальною основою стабільності, то саме машини отримують пріоритет перед обслуговуючим їх персоналом, який повинен символічно відповідати чіткому та безперебійному ритму конвеєра, бути психічно та соматично адекватним, ситим, покірним і задоволеним. Але ж люди, що раніше жили у «темні» і жахливі дофордовські часи зовсім не були такими. Вони були занадто соматично нестійкі та занадто непродуктивні, а крім того ще й

емоційно марнотратні, відчайдушно віддавалися порокам, були полонені божевільям і тому виявлялися хронічно нещасними. Жахливий, «старий світ» безжально переслідував їх, невідступно тримав їх під тілесним і психічним «контролем», послідовно позбавляв їх залишків здоров'я та по-хижацькому пожирав їх сьогодення та майбутнє.

Нещасні люди темного та страшного минулого закохувалися, створювали сім'ї і були занадто вже прив'язані один до одного, фактично перебуваючи в добровільній самоті в колі своєї родини. Звичайно у кожної дитини були мама і тато, які дуже любили її і самовіддано піклувалися про неї. При цьому вони страждали, піддавалися спокусам, каюлися, кінчали життя самогубством, часто хворіли та часом взагалі жили напівголодними. Все це змушувало їх сильно переживати та обирати самотність. Про ж яку стабільність тут можна говорити?..

Уважно аналізуючи увесь спектр цих «одвічних» психологічних проблем людства, Господь Форд першим виявив згубні цивілізаційні та соціокультурні небезпеки сімейного життя та одного разу вирішив докорінно переглянути увесь порядок колективного буття людства. В ім'я процвітання промисловості для населення були введені жорсткі норми споживання, які цілком закономірно спровокували масові протести та широку громадянську непокору, підняли хвилю не тільки суто антиспоживацьких, але й взагалі антицивілізаційних рухів. Коли ж на допомогу уряду нарешті прийшла холодна та наука та скрупульозний прорахунок всього і вся, то виявилось, що потреби людини, яка читає, не так вже й великі, як того хотілося б владі. Після цього правителі влаштували справжнісінький мор книголюбів, після якого дві тисячі осіб умертвили гірчичним газом прямо у приміщеннях Британського музею, а понад вісімсот прихильників спрощенців і антиспоживацького життя і взагалі розстріляли. Однак і на цьому «досягненні» нова влада не зупинилася, оскільки було вирішено знищити взагалі все культурне минуле людства, яке лише тільки відволікає його від перспектив «нового» життя. Саме так були закриті музеї, підірвані всі історичні пам'ятники, вилучені із обігу всі книги, випущені до 150 року ери Форда. І, нарешті, влада розгорнула масштабну агітацію проти живонароджувального засобу розмноження. Поступово зникли такі поняття як «мати» і «батько», оскільки ці слова стали непристойними та лайливими. Люди повсюдно стали вирощуватися штучно й тільки в лабораторіях.

У фільмі дуже стисло висвітлено шлях, який довелося подолати людству, перш ніж настала віками жадана ера стабільності. Лише побіжно говориться про те, що існував світ до війни, що був зовсім не

такий як зараз. При цьому взагалі не уточнюється, до якої саме війни, в якому році і де точно вона була. Дітям розповідають, що раніше існували поняття «сім'я», «батько» і «мати». А зараз усе вдосконалено, тому існує лише одна форма вищої любові та турботи влади про всіх разом та про кожного окремо, яка персоніфікується в особі контролера Монда.

В результаті населення нового суспільстві було розділене на п'ять каст: *альфи*, *бети*, *гами*, *дельти* і *епсілони*. Звичайно ж елітою досконалого суспільства стали *альфи* – ідеально правильні та витривалі люди, повністю орієнтовані на інтелектуальну роботу, *бети* – виступили проміжним прошарком, а *гами*, *дельти* та *епсілони* – представляли собою нижчі ланки ієрархії, пов'язані з механічною працею та покликані обслуговувати вищі ланки соціальної піраміди. При цьому до яку саме прошарку потрапить та чи інша людина, було визначено владою заздалегідь. Тому після запліднення, яким займаються лаборанти в повній тиші у величезному світлому залі, процес розвитку плоду працівників фізичної праці істотно відрізняється від процесу розвитку плодів *альф* і *бет*. Запліднені яйця *гам*, *дельт* і *епсілонів* піддаються «боканофскаізаціі», яка в новому суспільстві вважається найважливішим біополітичним засобом підтримки соціальної стабільності та складається з наступних процедур: рентгенівське опромінення, раптове охолодження та обробка спиртом. У результаті таких процедур відбувалося *брунькування*, тобто, з одного яйця могло вирости від восьми до дев'яности шести малюків.

Причому вигода для влади у цьому випадку виходила воістину колосальною, адже це були б люди повністю схлжы один на одного, одного віку та однакового зросту, одночасно готові приступити до роботи, наприклад, на верстатах. Все зародки розвивалися к бутлях аж до самої їх розкупорки, тобто до народження. Після з них виростили майбутні чоловіки, жінки – 30% плідоздатних, а інші – «неплідні». Ці чоловіки та жінки могли працювати в різних сферах діяльності. До цього їх готували вже на стадії розвитку плоду – одних привчали до теплих температур, щоб вони могли працювати виключно у тропіках або ж на виробництві з підвищеною температурою, іншим цілеспрямовано прищеплювали стійке відчуття рівноваги, щоб вони максимально відповідали екстремальним вимогам до бортмеханіків ракетопланів, здатних виробляти ремонтні роботи навіть на зовнішній стороні ракети під час польоту.

Після розкупорки бутлів діти навчалися та проживали у державних виховних центрах, перш ніж стати дорослими людьми. З самого раннього віку для представників кожної касты

прищеплювалися принципів різні рефлекси. Наприклад, дітям із нижчих каст вселяли відразу до спостереження навколишнього середовища і до книг, щоб вони ніколи в житті не витрачали даремно свого часу на економічно неефективне читання книг і милування природою. На противагу цьому, їм несвідомо прищеплювалася пристрасть до активних видів спорту, щоб вони безперервно виїжджали за місто, підтримуючи виробників спортінвентаря та завантажували транспортні артерії.

У антиутопічному суспільстві «прекрасного, нового світу» широко використовувалася гіпнопедія – навчання уві сні. Адже саме гіпнопедія вважалася найбільшою повчальною силою усіх часів, що готує майбутню особистість до адекватного життя в суспільстві. Приблизно до сіми років дітям активно навіювалася кастова самосвідомість, прищеплювалася безумовна, майже рефлекторна любов абсолютно до всіх представників своєї касты і точно така ж огида до всіх, хто належить до нижчих каст. Після повторення одного і того ж тексту п'ятнадцять тисяч шістсот разів протягом двох із половиною років свідомість дитини повністю заповнювався тим, що вселив Всемогутній Голос. Це навіювання міцно закріплювалося на все життя, оскільки касты відрізнялися не тільки за своїм інтелектом, але й за кольором одягу. Адже у кожної касты був свій встановлений дрес-код. Так *альфам* були призначені сірі тони, *гами* – відрізнялися зеленими відтінками, *дельти* – одягалися в хакі, а замикали колірну палітру «нового світу» *епсілони*, які все життя носили чорний одяг. На додаток до цього преса також мала колірну кастову градацію за винятком *епсілонів*, для яких взагалі нічого не друкували, тому що вони були створені тільки для простої фізичної роботи та принципово не вміли ані читати, ані писати.

Однак слід зазначити, що творці цього фільму не зовсім точно показали поділ суспільства на касты. Адже соціальне призначення кожної людини було визначено заздалегідь, тому відповідно до цього ембріон проходив певні етапи соціалізації ще до «народження». У кінострічці не стали показувати всі ці етапи, мабуть пожаліли психіку людей, які будуть дивитися цей фільм. Ймовірно, з цих же самих мотивів не показали і те, як саме прищеплюють дітям певні рефлекси. Навряд чи масовому глядачеві хотілося б дивитися, як заливаються криком восьмимісячні малюки від розряду електричного струму. Також не були позначені відмінні риси кожної касты, тільки *дельти* можна явно відрізнити за кольором їх форми одягу. У всіх інших колір і форма одягу були як в звичайному офісі, у дітей – зверху – білий, а знизу – чорний. Про метод бокановскізації вирішили взагалі не розповідати, але ж у самій книзі досить багато про це говориться. Саму

нижчу касту теж вирішили не показувати. Зате з'явився епізод, де працівник із каст *дельта* завдяки гіпнопедії стає кілером.

Із семирічного віку усі діти починають навчаються примітивним еротичним іграм, а тих, хто робить спроби відмовитися від таких ігор, негайно відводять до психолога, який намагається виявити у них якісь «ненормальності», що розцінюються як потенційна загроза як самій такій дитині, так і усім оточуючим, а також суспільству вцілому. Ще одна «фундаментальна» гіпнопедична максима «новго світу» – «кожен належить усім іншим» – наполегливо повторювалася кожній дитині з раннього віку не менше ніж шістдесят дві тисячі чотири сотні разів. Після такої кількості повторень це твердження вже ставало безперечною істиною, яка взагалі більше ніколи не вимагала ніяких доказів. Згідно з цим правилом, люди протягом усього життя не повинні мати тільки одного партнера, а навпаки, віталася їх часта зміна. Так у розмові двох молодих осіб, які належали до каст *бета* одна з них обурюється з приводу особистого життя іншої: «Не можна ж так довго все з одним та з одним – це жахливо непристойно!» [5]. Причому все плідоздатні жінки жахливо боялися завагітніти і тому постійно носили своєрідний пояс-патронташ, набитий статутним комплектом протизаплідних засобів.

У сучасному фільмі, звичайно, не могли показати, як семирічні діти грають у еротичні ігри, інакше цю екранізацію взагалі не випустили б на екрани. Зате у ньому досить зрозуміло і «прозора» показані «бажані» норми у відносинах між чоловіками і жінками. Опущений і такий важливий момент, як здатність жінки давати потомство. Адже далеко не всі жінки могли бути плідоздатними, а ті з них, які могли, повинні були носити спеціальний пояс, на якому у фільмі теж не загострили увагу.

Також завжди під рукою не тільки у жінок, але і у всіх жителів, є сома – головний наркотик «чудового, нового світу», після прийняття якого відразу ж наступали заспокоєння, радість і жаданий для всіх учасників соціальної комунікації блаженний стан. Соматика була покликана придушити будь-які негативні емоції і переживання, які хочаб потенційно могли призвести до будь-якої соціальної нестабільності. Тому, якщо людина була хоч чимось затьмарена, в її пам'яті тут же спливала засвоєна з раннього дитинства гіпнопедична установка: «Соми грам – немає драм».

Показово, що такого явища як старість тут також не існувало. Адже всі тілесні недуги старості були заздалегідь усунені, а слідом за цим зникли й усі пов'язані з ними старечі особливості психіки. Саме тому і в шістдесят років люди себе почували себе також, як і в сімнадцять, також працювали, злягалися і розважалися, як і молоді. Та

й зовні вони нічим не відрізнялися від молодих, оскільки ніяких тілесних ознак старіння у них не спостерігалось. Але життя цих людей все ж таки не було довговічним, оскільки їх організм був не здатний довгий час витримувати шалену дію штучних стимуляторів для підтримки молодості, а тому приблизно років до шістдесяти всі люди вмирали. Далі їх кремували, а отриманий при спалюванні людських тіл фосфор використовували для стимуляції росту рослин.

Слід особливо наголосити, що досить великі розбіжності фільму та книги спостерігалися як раз у ході освітлення старості. У фільмі взагалі ніяк про це не сказано. Мало того, ані контролер Монд, ані Директор, ніяк не виглядали молодими, а тому вже на цій підставі явно вибивалися з основної маси суспільства. І про користь людини після смерті теж не згадано. А адже жителі Лондона дуже пишалися тим, що всі вони приносять соціальну користь після смерті, а тому зовсім не боялися вмирати. У фільмі є вдалий і дуже показовий епізод, де діти веселяться, спокінісьенько грають із кульками, їдять цукерки, а поруч із ними скрізь лежать померлі люди. Саме таким чином, дітей із малку привчали, що боятися смерті не треба, що це є абсолютно природний процес для всього населення.

Да, дійсно, у цьому «новому світі» абсолютна більшість людей жили за законами Світової Держави. Але було в ній одне місце, яке не регулювалося ними, зване індіанської резервацією – це територія, огорожена парканом за яким проходила високовольтна напруга. Проживали за ним близько шістдесяти тисяч індіанців і метисів, які мешкали відособлено та не мали зв'язку з цивілізованим світом. Однак серед них жила одна жінка, що випадковим чином потрапила туди з цивілізованого світу, разом зі своїм сином, народженим вже в самій резервації. Мати багато розповідала синові про те щасливе місце на землі, в якому вона колись раніше жила, а сам Джон увесь час жив тільки мріями, оскільки дуже хотів потрапити в таке місце, де все дійсно живуть благополучно і щасливо. Тут режисери фільму сповна проявили свою фантазію і по-своєму показали індіанську резервацію. Замість індіанців і метисів глядачі бачать молодих людей, одягнених у стилі хіпі зі зброєю в руках, а замість старого будинку Лінди і Джона – американський фургон на колесах.

І ось одного разу до них на екскурсію прилітають двоє представників зі світу «справжньої» цивілізації – Берnard і Ленайна. Берnard – фахівець із гіпнопедії, альфа-плюсовік, який, незважаючи на своє походження з касты *альфа*, все ж таки сильно відрізнявся невластивим для *альфа* щуплою статурою, а також замкнутістю, в результаті чого часто залишався на самоті далеко від суспільства. Ймовірно, таким він став через помилку медсестри, яка випадково

влила в бутель кровозаміннику спирт. Ленайна – медсестра з касти *бета*, плідоздатна, типова особа. Разом вони проявили набияку цікавості, що не властива більшості населення, та спеціально полетіли до резервації, щоб подивитися, як саме живуть дикуни, і були вражені тим, що там побачили. Індіанці жили так, як раніше всі люди жили у дофордівські часи. Вони поклонялися предкам, вступали у шлюб, заводили сім'ї, жінки народжували дітей. В їх відокремленому світі було багато тварин, як диких, так і домашніх. Були у них і заразні хвороби, бруд у будинках, та гори сміття кругом.

Бернарда та Ленайну режисери фільму теж побачили по-своєму. Бернард виглядає красивим, повноцінним чоловіком, який любить бути в центрі уваги, що повністю не відповідає образу, описаному в книзі. Ленайна представлена вчителькою з виховного центру, що теж суперечить першоджерелу. Екскурсія Бернарда та Ленайни до індіанської резервації освітлена дуже коротко, в той час як в книзі дуже детально розказано про життя індіанців, їх побут і звичаї.

У цьому дикунському заповіднику Бернард і Ленайна познайомилися з Джоном і його матір'ю Ліндою, яким вони запропонували вирушити до світу цивілізації. Лінда і Джон погодилися, ні хвилини не роздумуючи, адже Джон дуже хотів побачити своїми очима все те, що так часто та детально описувала йому мати: чудову музику, смачні страви, напої, унікальні оживлені картини, які можна не тільки бачити, але й сприймати іншими органами почуттів, різнокольорові високі будинки, щасливих людей, які ніколи не сумують, а перебувають завжди в чудовому настрої, і живуть ці люди все разом, і ходять в чистому одязі. Але найбільше він хотів потрапити до Заоградного світу, оскільки думав, що там ніхто і ніколи не буває самотнім. Адже в його звичному світі Джон із раннього дитинства відчував себе чужим і самотнім: місцеві не визнавали його своїм і всіляко принижували та відштовхували. Для Лінди повернення до світу цивілізації, в першу чергу, означав повернення до соми, тому, коли Джона і Лінду доставили до Лондону, мати цілими днями проводила час у ліжку під дією соми, від якої вона незабаром і померла. У той же час, за задумом режисерів фільму Джон прилетів до світу цивілізації, щоб побачити повагу до правди, краси, інтелекту, але за задумом автора книги у Джона була інша мета. Та й мати Джона представили постарілою жінкою в шовковому халатику, в панчохах і тапочках із пушком, що, звичайно, явно суперечить книжковому образу.

Слід зазначити, що Джон викликав неабиякий справжній інтерес у жителів Лондона – його всі хотіли бачити та говорити з ним. Йому організовували екскурсії по увсім значущих місцях, із тим, щоб

показати різні сторони цивілізованого життя. Але Джону не сподобалося ця життя: ані фільми у кінотеатрах-«відчувалках», ані брехлива, фальшива дружба між людьми, ані модель цивілізованого «взаємодіювання» один одним. Все це було йому чуже, адже тут не було місця для справжнього кохання, про яке він дізнався з творів Шекспіра, для пристрасті, дружби, мистецтва, науки та релігії. Всім цим вони з матір'ю заплатили за можливість доторкнутися до «щасливого» цивілізованого життя. Тому, бідолаха Джон спочатку вдосталь настраждався у своїй резервації, оскільки був виведений за межі соціального життя, а потім його митарства продовжилися вже в самому оплоті цивілізації – у Лондоні, де він був повністю позбавлений можливості побути на самоті. Не зміг Дикун звикнути й до комфортних умов цивілізації, оскільки не потрібні були йому всі ці фальшиві «зручності». Він хотів Бога, поезії, справжньої небезпеки, свободи, добра та гріха. Зрештою, Джону вдалося знайти відокремлене місце, але йому і там не дали спокійно жити, після чого Дикун остаточно вирішив закінчити життя самогубством.

Тоді як Бернард після повернення з резервації сів за написання наукової роботи, присвяченої розробці математичного трактування концепції життєпризначення. Але його роботу визнали єретичною та небезпечною по відношенню до діючого громадського порядку та потенційно руйнівною. До того ж він славився поганою репутацією, оскільки порушував норми статевого життя, не слідував вченню Господа Форда, відмовлявся від соми та спорту. Саме через це його як ворога Товариства, як злісного руйнівника Порядку та Стабільності, як зловмисника проти самої Цивілізації, відправили на острів Ісландія, де жили такі ж заслані індивідууми. Тобто усі ті, у кого ще залишилися власні самостійні погляди, у кого «раптово» розвинулася самосвідомість до такої міри, що вони стали непридатними до життя у стабільному суспільстві «чудового, нового світу». Також заслали, тільки вже не до Ісландії, а на Фолклендські острови, і друга Бернарда – Гельмгольца. Він теж альфа-плюсовік, тільки гарний, високий і великий, як і всі *альфи*, відрізнявся своїми розумовими здібностями, саме через які в один прекрасний момент він і став стурбованим і самотнім. І Бернард і Гельмгольц занадто гостро і трагічно усвідомлювали жах своєї індивідуальності, тому і дружили, і розуміли один одного. Гельмгольц зізнавався одному: «Відчуваю, що здатний дати щось набагато більш значне, глибоке, схвильоване» [5]. Але йому так і не дали висловитися, оскільки в цьому «новому світі» категорично не вітається індивідуальність, тому його і засилають на самий край світу.

У фільмі саме після повернення Бернарда і Ленайни з резервації, Бернард вирішує, що повинен зробити людей щасливішими, а увесь світ кращим. Адже з самої книги ми знаємо, що у нього були інші цілі. Та й навіщо робити людей щасливішими, адже вони з самого дитинства і так живуть із такою установкою. З п'яти років їм гіпнотично «вселяють» мантру про те, що: «Тепер кожен щасливий». Поява Джона в Лондоні поруч із Бернардом робить останнього надзвичайно популярним, він швидко просувається по службі і стає Директором. А ось Ленайна вагітніє від Бернарда і хоче залишити дитину, та їй це вдається. Бернард дає їй дозвіл на виїзд до зони, де живуть люди, які відзначилися індивідуальністю і не діють закони світу цивілізації. Трохи пізніше він і сам туди відправляється, після чого їм таки вдається стати щасливими батьками для їх маленької дочки.

В цілому враження від цього фільму виявляються досить неоднозначними. Роман О. Хакслі – це класична анітутопія, а сучасний голлівудський фільм, знятий вже у жанрі фантастики, та без будь-якого натяку на переповнені трагізму та жаху антиутопічні ідеї. Причому пересічному глядачеві абсолютно не зрозуміло, що на екрані зображується далеке майбутнє. Немає ніяких візуальних спецефектів, декорацій, що показують, що це принципово інший, відмінний від нашого, світ споруджений якраз «на тлі тотальної політизації та ідеологізації практично всіх фундаментальних цивілізаційних процесів» [6, с. 4]. Наприклад, замість вертоплана, що за секунди розвиває немислиму швидкість, ми бачимо звичайний вертоліт. У фільмі опущено багато важливих моментів із книги, але в той же час додано ряд нових. Особливо здивувала кінцівка фільму. Долю Джона показали вірно, але навіть не на цій сумній ноті закінчується увесь фільм. Творці цієї екранізації вирішили завершити фільм щасливо, як у казці. Здається, що тепер при цьому бракує тільки слів: «І жили вони довго і щасливо...». Залишається лише здогадуватися, що саме хотіли сказати режисери такою кінцівкою. Можливо, вони хотіли звернути увагу на те, що примусово огорожені від почуттів і емоцій, люди втрачають головне – романтику, любов, пристрасть, материнство, благородство, героїзм, мистецтво, культуру. Але в той же час у відсутності власних емоцій є і деякі переваги, оскільки таким чином усе суспільство виявляється більш захищеним від страху перед болем, викликаним військовими діями, стихією або ж фізичним насильством.

На сайті «Кінопошук» рецензій до нового фільму поки дуже мало, але всі вони негативні. Автори цих текстів вказують на величезну розбіжність між книгою та фільмом. Набагато більше рецензій до книги, наприклад, можна знайти на сайті книгарні «Лабіринт». Автор

однієї з них, Марина Єфремова вбачає схожість вигаданого світу Хакслі з нашим сьогоденням: «з перших сторінок важко повірити, що написана ця книга більше сімдесяти років тому, а точніше в 1932 році! Дуже вже схоже на те, що навколо.

Антиутопія (або все ж утопія?) Про цинічно збудоване генетично модельоване «суспільство споживання»: їжа, сон, секс – основні потреби задоволені, і все добре, спокійно і всі задоволені. Заводифабрики працюють, їх обслуговують люди-гвинтики, що створюють нових споживачів, і так по замкнутому колу. <...> А що відбувається зараз? Хіба нічого не нагадує? Реклама, мода, бренди, ток-шоу – видовищні та безглузді розваги – це наша реальність, як в відчувальнях Нового світу, одурманююча, отуплююча інтелект до рівня стада баранів, готових на все заради чергової «пігулки щастя». Пропаганда вільного кохання, замість міцних сімейних уз, породжує все більше і більше нових самотніх споживачів, незадоволених життям, зате вільних... Чим більше самотніх людей, тим більше споживання: продуктів, товарів, послуг, і т.ін... Поки тільки схоже на нас, але невже стане повною реальністю?! ...» [7]. Слід обмовитися, що не тільки Марина Єфремова побачила жахливі та вражаючі подібності з тим, що відбувається в сучасному світі, оскільки і інші автори пишуть саме про це.

Дійсно, провідна міфологема масової культури зводиться якраз і в основному лише до того, що зараз людей закликають більше споживати, розважатися та піклуватися тільки про матеріальне. Бібліотеки на межі скасування, освічених людей стає все менше, а мистецтвознавців, художників, музикантів, культурологів, письменників, основна маса людей скоро взагалі буде називати тільки «дикунами». Тому зловісні попередження О. Хакслі є не настільки вже надуманими, як це могло здатися в момент написання цієї жахливої і пророчої книги. Нагадаємо, що це сталося чк раз перед початком вселенського жаху Другої Світової війни. А в контексті сучасних тенденцій тоталітарного домінування візуальної цифрової культури та занадто явного біополітичного крену влади, висновки Хакслі й взагалі набувають особливої, зловісної та кошмарної значущості, яка просто цибає в очі буквально в кожному кадрі фільму, незалежно від демонстративно-розважального характеру цієї останньої за часом голлівудської екранізації роману.

Отже, ми можемо зробити проміжний висновок про те, що на підставі соціально-філософського та культурологічного вивчення

об'єктивних соціальних процесів, описаних у романі О. Хакслі та його голлівудських екранізаціях, ми маємо справи із медіним конструюванням ідеології жахливого «чудового, нового світу», в якому суспільний договір повністю базується на тоталітарних біополітичних маніпуляціях соціальним середовищем. Криза традиційної влади закономірно провокує перехід до конвеєрного насадження технологій проектування та штучного вирощування людей із необхідними тоталітарній владі професійними функціями. Соціальна місія таких індивідів полягає в однозначному слідуванні населення запропонованим гіпнотичним програмам, невиконання яких, неминуче обертається соціальним остракізмом, небувалим посиленням фізичного та духовного гніту в «вільному» суспільстві майбутнього. Подібна політична практика формує ієрархічні хорор-хронтопи, які повною мірою відтворюють жах усіх раніше відпрацьованих цивілізацією кастових моделей соціалізації. А голлівудська візуалізація зловісного застереження Олдоса Хакслі, незалежно від наявності чи відсутності певних художніх якостей, представляє собою класичну спробу медійно-ідеологічного освоєння тоталітарних тенденцій сучасного світу.

Маленко С.А, Некита А. Г., Суслова О.П.

Примітки.

1. Егоров Б. Российские утопии: Исторический путеводитель. СПб.: Искусство–СПБ, 2007. 416 с.
2. Некита А.Г. Голод как фактор социальной эволюции: идеология игровых страданий и смерти в голливудской франшизе «Голодные игры» // Человек. Культура. Образование – Human. Culture. Education. 2020. No 1(35). С. 131-143. doi: 10.34130/2233-1277-2020-1-131-143.
3. Васин В. Ностальгия по будущему. Реалистическая утопия [Электронный ресурс]. М.: [б.и.], 1996. 88 с. URL: <http://sbiblio.com/biblio/archive/vasin-nostalgija/> (дата звернення: 15.09.2021 р.).
4. Brave New World (1998 film) [Электронный ресурс] // Wikipedia, the free encyclopedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Brave_New_World_\(1998_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Brave_New_World_(1998_film)) (дата звернення: 18.09.2021 р.).
5. Хаксли О. О дивный новый мир. Слепец в Газе [Электронный ресурс]. М.: АСТ, 2016. 672 с. URL:

https://royallib.com/read/haksli_oldos/o_divniy_noviy_mir_slepets_v_gaze.html#0 (дата звернення: 21.10.2021 р.).

6. Некита А. Г. Вышколенный ужас: идеология дисциплинарных образовательных пространств в голливудской хорор-культуре [Электронный ресурс] // Ученые записки Новгородского государственного университета имени Ярослава Мудрого. 2019. по 4 (22). С. 1-5. URL: <https://www.novsu.ru/file/1545852> (дата звернення: 24.09.2021 р.).
7. Ефремова М. Рецензия на книгу «О дивный новый мир» Олдос Хаксли [Электронный ресурс] // Лабиринт. ru <https://www.labirint.ru/reviews/goods/238604/> (дата звернення: 28.09.2021 р.).

СУРОГАТНИЙ ПОСТАПОКАЛІПСІС У КОНСТРУЮВАННІ НОВОГО БІОПОЛІТИЧНОГО КІБЕРПРОСТОРУ

Сучасну епоху багато дослідників абсолютно справедливо називають вже цілком закінченим етапом «розвитку танатопатії» [1], особливо завдяки бурхливому розвитку комп'ютеризації та майже повсюдній цифровізації. Соціокультурна реальність, особливо в розвинених країнах світу, з швидкістю набуває нового формату, активно перетворюючись на своєрідний кібервсесвіт, який, незважаючи на свій досить «юний» вік, явно тяжіє до автономного існування, а місцями вже і відверто претендує на «командні висоти» в сучасному світі. Реальний соціокультурний простір, особливо у розвинених країнах, вже практично повсюдно співіснує з віртуальним, відчуючи його щоденний, та досить суперечливий вплив. Виявляється така дія за допомогою безперервної технічної і технологічної «оцифровки» традиційних, та знову виникаючих соціокультурних явищ, які поступово формують особливу електронну середу. Саме у рамках її «протоколів» людська цивілізація продовжує стрімко трансформуватися, підлаштовуючись під новий спосіб існування, безперервно породжуючи на індивідуальному, груповому та загальносоціальному рівнях взаємодії спектр різних комунікативних реакцій, обумовлених як позитивними рисами цього явища, так і його численними негативними факторами.

Так уже склалося, що практично з самого початку кіноери найбільш шокуючі, а місцями і відверто жахливі альтернативні варіанти техніко-технологічного ре(де)формування найближчого та віддаленого майбутнього людської цивілізації найбільш вдало й яскраво ілюструє саме американський кінематограф. Оскільки він послідовно та наполегливо звертає увагу на необхідність «реінкарнації та збереження базових, архаїчних смислів існування людини і цивілізації» [2, с. 43]. Саме Голлівуд був і досі залишається найбільшим масовим конвеєром візуалізації різних сценаріїв і прототипів майбутніх, антиутопічних моделей (переважно жахливого і катастрофічного толку), які насичені ідеологією, поволі змінює «смаки глядачів художні ідеї» [3, р. 21].

Глибока незадоволеність сучасної людини типовим для неї способом життя стрімко породжує глибоку «кризу суб'єктивності» [4, р. 63] та різного роду небезпечні індивідуальні та колективні ілюзії, в яких гіпостазуються ідеї вдосконалення соціальних систем за допомогою часткової або радикальної та остаточної (зауважимо, що найчастіше саме *фатальної*) модернізації початково слабкої людської

тілесності та її вкрай еволюційно обмежених природою та соціальною практикою можливостей. Незважаючи на бурхливу течію науково-технічної революції, на рівні панівних соціальних стереотипів тіло людини, як і у далекі біблійні часи, все ще продовжує інтерпретуватися як оплот вселенського гріха і вже абсолютно точно – як «темниця душі». Виходячи з того, цілком природно, що процес соціальної і науково-технічної модернізації мав орієнтуватися на усунення або принаймні на мінімізацію наслідків цілого сонму політико-ідеологічних, релігійних та соціокультурних забобонів, із якими європеїзованому людству за довгі століття так і не вдалося впоратися, зате «чудово» вийшло їх у багато разів посилити. У результаті явно проглядаються дві різноспрямовані тенденції, пов'язані з прагненням влади будь-що-будь вдосконалити людину та її соціальне середовище, щоб «безпечно прогресувати в навколишньому насильстві» [5, р. 213].

Перша тенденція безпосередньо пов'язується з виключно релігійним тлумаченням Добра та його сакральних джерел. Дотримуючись античної традиції платонізму та віянням християнського Середньовіччя, сучасна технізована наука активно ідеалізує розумові (інтелектуальні) здібності людини, оскільки вважається, що саме вони є безпосереднім відображенням її божественної природи, яка так чи інакше виявляється у всіх релігійних міфологіях. Друга тенденція пов'язується з активними та наполегливими спробами подолання гріховної природи людини, яка безперервно породжується та відтворюється хаосом властивих їй примітивних, «*низинних*» соматичних процесів, а заодно й супроводжується небезпечною нестійкістю та мінливістю її емоційних реакцій. Так, по суті справи, моделюються два типу людини майбутнього: перший із них представляє сакралізований та плітико-ідеологічно інституціоналізований оплот цивілізаційної *розумності*, системності та обґрунтованості думок і вчинків; другий виступає як вкрай небезпечний та непередбачуваний носій низьких тілесних пристрастей та емоційних вад, які змушують людей безперервно балансувати на межі божевілля і екстази. Тому для абсолютної більшості антиутопічних голлівудських моделей характерно наполегливе та послідовне відтворення саме цієї логіки. Однак жахливе антиутопічне суспільство «світлого майбутнього» є апіорно антагоністичним середовищем, яке із самого початку розділене на два непримиренних соціальних табори, наявність яких відразу ж «позиціонується як найяскравіший приклад демократичних свобод американської політичної системи майбутнього» [6, с. 112].

По-перше, це гранично кибернетизирована та ретельно «вибілена» еліта, яка за допомогою модернізації своїх тіл електронними сурогатами всіляко домагається створення гомогенного соціального середовища, з якого геть витісняються усі властиві людським співтовариствам соціальні протиріччя та конфлікти. Весь управлінський простір таких суспільств тотально підпорядковане гранично відчуженому, електронному раціоналізму, що власноруч встановлює та контролює жорсткі межі допустимого ат забороненого. По-друге, що цілком природно, ця альтернативна соціальна реальність, як правило, виявляється представленої маргінальними людиноподібними «елементами», які є втіленими символами як природної, так і соціальної «не-чисті». Саме тому жахливе голлівудське кіберпанковське майбутнє завжди оповідає про кошмарних трагедії антиутопічних суспільств, у яких за допомогою жахливих заходів, які фактично знищили колишній світ, нарешті вдалося подолати фундаментальне протиріччя між *світлоносними* «верхами» та брутальними, згидженими матеріальним виробництвом і вкрай зіпсованою природою «низами».

Парадоксально, що прийдешній соціальний порядок у переважній більшості жахливих, відверто протиприродних та нелюдських антиутопічних світах Голлівуду завжди пов'язується з жаданим витісненням із поля зору технократичної та традиційно злочиної еліти важкої фізичної праці як матеріально-організаційної основи «низинної» та ганебної моделі соціального «благополуччя», що традиційно супроводжувалася безперервними війнами та стражданнями тисяч і мільйонів людей. Тому нав'язлива, відверто хвороблива владно-цивілізаційна ідея якісного й «остаточного» вдосконалення людини та усього інституційного простору її комунікації переслідує саме це по-капіталістичному прагматичне завдання: як раз і назавжди сформулювати ідеальне соціальне середовище, в якому матеріальне благополуччя не буде безпосередньо та настільки явно пов'язано з важкою, виснажливою та рутинною працею?

При цьому, головний маніпулятивно-ідеологічний прийом, який повсюдно використовується голлівудськими футурологами, безпосередньо пов'язаний із позиціонуванням як суспільно корисної та цивілізаційно гідної тільки тієї діяльності, яка пов'язана зі створенням і поточною модернізацією електронної системи соціального управління, що насправді виступає і найголовнішим товаром і провідною послугою майбутнього, в усіх сенсах «досконалого суспільства». Система виробництва матеріальних благ, яка жорстко підпорядкована цій логіці, також із необхідністю

«вироджується» у околоринтелектуальну діяльність: починаючи від «старого і доброго» вирощування сільськогосподарської продукції та закінчуючи виробництвом ультрасучасних космічних апаратів.

Проте така витончене, зжавалося б вкрай інтелектуалізоване середовище, як це не парадоксально, буквально продовжує фонтанувати дрімучими ілюзіями з приводу так ніким не відрефлексованих і не відрегульованих відносин панування та підпорядкування. І якщо на рівні виробничої повсякденності менеджерів-інтелектуалів принцип соціальної рівності ще сяк-так працює, то вже їх побут виступає явним і разючим прикладом хаотичної реконструкції архаїчних принципів соціальної комунікації. У всіх цих гладких і ретельно «прилізаних» соціальних моделях саме повсякденність завжди й усюди є найбільш вразливим місцем, осередком архаїчного гріха і тим самим міфічним «ящиком Пандори», із якого при будь-якому зручному випадку готові обрушитися на цей «чудовий, новий світ» орди жахливих вад «темного» у всіх відношеннях минулого.

Багато в чому саме через ці актуальні стратегії кібернетичної модернізації життя представників невиробничої еліти безпосередньо зв'язуються зі створенням штучних організмів і машин, які фактично виконують функцію рабів, безпосередньо покликаних забезпечувати підтримку «чистоти» повсякденного життя всього корпусу управлінців. При цьому занадто вже явна алюзія на колишні рабовласницькі відносини, які ще зовсім недавно здавалися «жахливими, а тепер є невід'ємною частиною статус-кво» [7, р. 195], «чарівним» чином звільняє еліту майбутнього від усіляких моральних обмежень, дозволяючи остаточно закріпити – кодифікувати і сакралізувати – комплекс її тотальної соціальної та цивілізаційної переваги.

Фактично голлівудська реконструкція відносин кібернетичних «рабовласників» і «рабів» у цілком «досконалих» суспільствах жахливого, антиутопічного майбутнього насильно заганає правлячу еліту в систему виробничих відносин, в яких остаточно та безповоротно закріплюється ієрархія соціальної нерівності як сакрального початку «справедливого, братнього, вільного і автономного суспільства» [8, р. 375]. Тому незважаючи на фактичну відсутність у жахливих прийдешніх світах «брудної» фізичної праці, ці прогностичні моделі продовжують нести ганебний тягар вщерть економізованого минулого, тотально скутого відносинами ієрархізованої нерівності та відчуженої власності, у межах яких людина за тисячі років цивілізації так і не почала розвиватися поза диктату логіки задоволення первинних матеріальних потреб.

Показово, але як раз саме тому будь-які творчі нахили людей у антиутопічних і біополітичних просторах голлівудського жаху фактично так ніколи і не зв'язуються безпосередньо із способом життя еліти майбутнього, а цілком витісняються у чисельні маргінальні простори, заздалегідь виключені з офіційних соціальних ієрархій та відтворюваних ними комунікативних схем. Саме тому, творчий хаос навмисно та надзвичайно жорстко виводиться владою за рамки жаклих антиутопічних голлівудських суспільств, адже жорстока та безпристрасна машинна логіка виключає навіть можливість появи випадкових і непередбачуваних креативних елементів, вкрай небезпечних для стабільного функціонування цілком налагодженої системи кібернетичного управління соціумом. Не дивно, що люди, які занадто явно виявляють подібні здібності, цілеспрямовано виганяються з кошмарних сіспільств «цифрового капіталізму», які фактично виступають лише більш-менш вдалими та правдоподібними кіберреінкарнаціями деспотичних укладів могутніх стародавніх цивілізацій.

Якраз саме ці ідеї і складають основні сюжетні лінії багатьох голлівудських фільмів, що розповідають про майбутні жахи постапокаліптичного людства. Проте сьогодні, на думку російських авторів С. Магнітова і А. Болдирєва, постапокаліптична «розвага не головна та не основна функція фантастики. Набагато важливіше, наприклад, ввести в ужиток, нехай чисто віртуальний і емоційний, явища, які ще тільки створюються десь у наукових лабораторіях, але які принципово змінять життя людей. Задуматися, як із цими явищами жити» [9, с. 56]. Більш того, у цьому жанрі з'являється можливість відрефлексувати наявні соціокультурні тенденції, які з кожним наступним десятиліттям стають все ноачніше та гірше. Так, одним із яскравих продуктів голлівудської «фабрики мрій» початку ХХІ століття постає антиутопічна кінокартина з явними елементами хорор-сюжету під назвою «Сурогати» (англ.: «*Surrogates*», реж. Д. Мостой, «Mandeville Films», «Road Rebel», «Touchstone Pictures», «Top Shelf Productions», «Wintergreen Productions», 89 хв, США, 2009 р.).

Екстремально-футуристичний саспенс-сюжет цього фільму дозволяє активно генерувати «інтенсивно «захоплюючі» переживання, такі як жах і ідентифікація» [10, р. 43] і цілком вибудовується навколо візуалізації технологічно оснащеного «цифрового» майбутнього, де реальний світ активно витісняється комунікацією роботизованих, антропоморфних манекенів («сурогатів»). Показово, що модель управління в такому типі соціуму обов'язково пов'язується з повсюдним регулюванням людьми поведінки власних кібернетичних прототипів виключно через

мережеву електронну середу, яка фактично заміщає собою простір традиційної людської (фізичної) комунікації.

«Сурогати» представляють собою досконалі механічні, штучні тіла, що фактично виступають людськими двійниками, які володіють так званою «обраною» зовнішністю (тобто набагато «поліпшеною», ідеалізованою версією своїх людських «господарів»-прототипів). Вони здатні не старіти, не помилятися, не втомлюватися, не відволікатися на будь-які психосоматичні проблеми, а також їм властива практично абсолютна фізична та емоційна невразливість. Детально розглядаючи ці аспекти, режисер фільму послідовно візуалізує для пересічного масового глядача цілком жахливі перспективи здійснення цілого масиву старовинних утопічних мрій про досконалий світ і настільки ж ідеальну людину, що населяє його.

Показово, що спектр цих думок є досить широким: починаючи з вікових гуманістичних ідей позбавлення людини від страждань і хвороб, допомоги людям із обмеженими можливостями та закінчуючи настільки ж стародавнім прагненням до ідеалів «вічної» краси та молодості, а також до воістину «божественного» панування над остаточно приборканими машинами і назавжди «стриженою» власною примхливою природою.

Таким чином, Голлівуд у повній відповідності зі своєю давньою традицією відкрито демонструє пересічному масовому глядачеві початку ХХІ століття всі мислимі та немислимі жахи, пов'язані з постмодерністським апофеозом ідеї *Людини*, яка існує вже не тільки як «псевдоіндивідуальна тимчасова схема дат і зовнішніх подій» [11, с. 136], але безпосередньо веде до «досконалого» утопічного світу. Однак, як це майже завжди буває у просторі відчуженої цивілізації, черговими благими намірами виявляється вимощеною лише дорога до чергового ж, але тепер вже «споживчого пекла». Тому, в міру «виробництва» та «промислового випробування» чергової версії соціального ідеалу, він поступово, але цілком закономірно перетворюється на свою діалектичну протилежність. Світла та піднесена утопія буквально на очах перероджується на похмуру голлівудську антиутопію, в рамках якої майбутнє кіберсуспільство неухильно та максимально жорстоко заміщує увесь доступний людський простір, формуючи соціум, відмінний від реального з усіма властивими йому одвічними а тому й суто «низинними» потребами.

Візуалізація подібної жахливої схеми остаточного «усунення» Людини та усього Людського в аналізованій нами голлівудської хорор-моделі реалізується за допомогою уточнення типу та характеру зв'язку між «сурогатом» і його «оператором» (реальною людиною). Так керування штучним тілом сурогату здійснюється зі спеціального

крісла із прямим виходом до кіберреальності, а людина, що знаходиться в ньому, добровільно ізолює себе у власній кімнаті, здійснюючи весь спектр особистої та соціально значущою комунікації виключно через свого сурогата. При цьому всі модливі в такому разі життєві почуття, емоції, бажання безпосередньо відчужуються людиною на користь свого сурогату, що дозволяє констатувати остаточне занурення людини технотронного майбутнього до прірви жахливого, антиутопічного псевдожиття.

Показово, що подібна «жертвність» по відношенню до реальності спочатку не здається чимось важливим, проте саме така модель поведінки зовсім «природно», але в той же час насильницькі пропонується всією існуючою соціально-державною системою сурогатів. Причому робиться це знову-таки абсолютно з «кращих спонукань», для запобігання можливих системних диспропорцій у «скоєному» суспільстві майбутнього. Показово, але, на жаль, чомусь зовсім не дивно, що найбільш небезпечними джерелами можливого жахливого та згубного дисбалансу насправді завжди виявляються саме живі люди. Та хоча вони й залишилися у меншості, все ж таки відчайдушно протестують проти такої системи кіберсуспільства майбутнього, формуючи опозиційну коаліцію *Дредів*. Так, шокований масовий глядач отримує можливість спостерігати весь жах кіберсоціуму, де природа людини грубо ігнорується та цілеспрямовано знищується, витісняється штучними замінниками, оскільки вважається тим самим бажаним соціальним ідеалом. Парадокс, але у цьому випадку ми зустрічаємося з вкрай бузувірською інтерпретацією Голлівудом велокої проповіді блаженства в антигуманому суспільстві майбутнього: «Блаженні засмучені, бо вони будуть утішені. Блаженні лагідні, бо землю впадкують вони» [12, Мат. 5: 4-5].

Сюжет фільму оповідає про поліцейського Тома Гріра, який розслідує загадкове вбивство людиною-оператором свого сурогату. Особливу пікантність ситуації надає той факт, що в рамках сформованої системи комунікації в цьому антиутопічному суспільстві майбутнього такий злочин є просто неможливим. Більш того, він формально навіть виведен за межі кримінальних (в загальноприйнятому сенсі слова) дій проти особистості, в силу чого і носить бузувірське у всіх сенсах цього слова назву «вандалізм». Саме позбавлений свого «сурра» головний герой, який раптово вийшов до реального світу, трагічно усвідомлює весь жах свого становища, а заодно і всю марність існування суспільства, яке із самого початку побудоване на подібних принципах. За видимою неможливістю особистого прийняття рішень і боязню подальшої відповідальності за

будь-які свої самостійні дії криється глибоко ешелонована жахлива особиста драма головного героя: втрата дитини, відчуження дружини та її остаточна повна втеча до віртуального світу сурогатної комунікації.

Показово, що «органічна», майже *фізіологічна* ненависть Тома Гріра до «заліза» зростає прямо пропорційно розслідуваній ним справи, жахливий ланцюжок якої закономірно призводить героя до самого лиховісного витoku всього «чудового, нового світу», а саме до творця нової киберсистеми Лайонелу Кентеру. Парадоксально, але саме він і виявляється ідейним засновником руху Дредів. Постає людиною, що, як виявилось, цілком усвідомлює катастрофічну помилку втіленого нею у життя власного дітища, а сьогодні бажаною повністю знищити всіх «суррів». Щоб уникнути повної ліквідації людства, Том Грір і його колега (єдина людина, що відмовилася від власного кібердвійника) знищують сурогатів, поступово ізолюючи їх від власних операторів-людей. У підсумку саме це й змушує всіх жителів міста, які вже начисто відвикли думати, відчувати та жити самостійно, вийти зі своїх будинків та почати вчитися жити заново, а не тільки животіти в просторі кіберреальності, сором'язливо прикриваючись сурогатами-імітаторами. У фільмі цей момент супроводжує голос диктора, що нагадує людям, що поки не вирішиться питання про можливість відновлення сурогатів, усім людям, мабуть, «доведеться жити самим...».

Ідея соціальної нерівності в антиутопічних суспільствах майбутнього значно загострюється у трьох видатних голлівудських кіноісторіях про «Того, що біжить по лезу» 1982, 1992 і 2017 років випуску. Штучні люди, яких у цьому циклі фільмів називають «реплікантів», цілеспрямовано створюються для виконання важких, небезпечних для життя робіт, які дуже вже явно принижують людську гідність. Явна «успішність» цього антиутопічного проекту була пов'язана з тим, що репліканти спочатку значно перевершували людей за показниками сили та інтелекту. У той же час вони були позбавлені основної біологічної функції, оскільки були не в змозі народжувати дітей.

Проблема генезису та подальшого відтворення суспільства в такому типі соціуму становить найсуворішу таємницю, тому всі суб'єкти соціальної комунікації до кінця не впевнені в тому, ким же вони є насправді: людьми, або ж реплікантами. Ще однією фундаментальною відмінністю реплікантів від людей стало те, що у них були начисто відсутні власні спогади, оскільки всі подібні відчуття були попередньо скопійовані у живих людей, а потім розтиражовані й у середовищі реплікантів, а тому й сприймалися

ними як їх власні. Показово, що існуюча навколо відносин реплікантів і людей система морально-ідеологічних замовчувань і табу ще якийсь час дозволяла еліті утримувати ефективний контроль над усім суспільством, проте рано чи пізно цей «секрет Полішенеля» все одно став усім відомий. Більш того, з'ясувалося, що і репліканти можуть народжувати дітей, що, на думку лейтенанта Джоші, начальниці головного героя фільму поліцейського Кея, у майбутньому цілком може привести до повномасштабної війни між людьми та реплікантами за право успадковування Землі. Хоча цю думку не поділяє Ніандер Уоллес – глава мегакорпорації «Уоллес», яка є провідним виробником реплікантів. Він стверджує, що дитина, народжена від реплікантів, може допомогти подолати тисячолітнє протиріччя між елітою і масою в особі людей і реплікантів. Більш того, за такий великий термін спільного співіснування людей і реплікантів останні навіть змогли зорганізуватися та створити рух, що відстоює їх права на свободу.

Показово, що саме повсюдне перетворення андроїдів, кіборгів, роботів на активно діючих і рівноправних суб'єктів соціальної комунікації визнається наступним закономірним кроком у голлівудському моделюванні антиутопічного майбутнього нашої планети. І якщо в історії, розказаної в екранізації ряду творів Айзека Азімова у фільмі «Я – робот» (англ. – «*I, Robot*», реж. А. Проїас, «Davis Entertainment», «Overbrook Entertainment», «Twentieth Century Fox», «InterCom», «20th Century Studios», 115 хв, США, 2004 р.) робот на ім'я Санні демонструє перші боязкі, фактично дитячі спроби рефлексії з приводу свого місця в людському світі, то знаменита на весь світ голлівудська франшиза про Термінатора яскраво розповідає вже не одному поколінню глядачів по усьому світу про «чарівне» перетворення кіборгів із допоміжного персоналу «стальних комірців», що обслуговує суспільство людей, спочатку на жорстоких вбивць, а потім і на мужніх рятівників усього людства від армії собі ж подібних кібермонстрів.

Жахлива багатосерійна голлівудська історія про Термінатора фактично постає альтернативною версією наявних соціальних трансформацій, які безпосередньо відтворюють одвічне протиріччя між елітою і масою. Треба відзначити, що в історії європейської цивілізації революційний «вуличний» дух натовпу майже завжди врівноважувався інтелектуальними «салонними» прийомами загравання еліти із населенням, що в усі епохи дозволяло на деякий період хоч якось знижувати градус соціальної напруженості. У той час як роботи-термінатори спеціально відправлялися на нинішню Землю з далекого майбутнього, для того щоб шляхом убивств або ж терору в

самому зародку присікти процес виробництва альтернативних гілок небажаної для них версії майбутнього розвитку людства. Вони відшукували людей, діяльність яких була безпосередньо пов'язана з революційними новаціями в справі «виробництва майбутнього», хоча жоден із них на момент зустрічі з кіборгом ще ні про що подібне навіть не думав.

Граничне розчарування від вкрай апатичного та конформістського способу мислення та відповідних йому сценаріїв індивідуальної та соціальної дії більшості населення планети доводиться до абсурду й у франшизі-трилогії «Матриця», революційний дух якої не тільки став гідним завершенням бурхливого і суперечливого (в усіх можливих сенсах цих слів) XX століття, та водночас потужним, воістину новаторським, голлівудським заспівом до XXI сторіччя цивілізованої історії людства. Франшиза оповідає тому, що у майбутньому все населення Землі складається з організмів, вирощених роботами в штучному середовищі та підключених до універсальної матриці якогось суперкомп'ютера. Така схема вкрай необхідна владі суспільств майбутнього якраз для того, щоб персічні люди, в процесі імітаційної професійної та біологічної діяльності всередині Матриці, постачали її своєю життєвою енергією, забезпечуючи Вічність і Непорушність постапокаліптичного світопорядку.

Фактичне усвідомлення повної штучності та граничної неадекватності функціональної моделі існування створює умови для бунту знедолених і загнаних під землю людей проти Машин, який поступово переростає у всепланетну революцію. Увесь жах положення полягає в тому, що починаючи з перших, боязких спроб усвідомлення свого місця в системі зловісної Матриці та закінчуючи унікальним, отриманим у героїчній і небезпечній боротьбі зі Штучним Інтелектом шансом знайти себе, люди у підсумку приходять лише до трагічної реальності безцільності та фактичної неможливості свого індивідуального та колективного «збування» поза диктатури Матриці. І навіть їх фінальна перемога над Машинами спромоглася позначити лише факт визнання того, що в жахливому і темному постсуспільстві майбутнього, де страх всякий раз лише тисячекратно «відроджується для наступних поколінь глядачів» [13, р. 437], можливе існування тільки постлюдини – штучного конструкту із заздалегідь запланованими поведінковими реакціями та фатальною приреченістю «життєвого циклу» комп'ютерної програми. Дійсно, вирощений у штучній комп'ютерній системі носій, ніколи не може створити, висловлюючись термінологією програмістів, «точку відновлення» щоб колись «відкотитися» до свого філогенетичному

досвіду, якщо його онтогенез був від початку і до кінця певною запрограмованою послідовністю кібернетичних і нейроінтерактивних маніпуляцій, які представляють «собою унікальну загрозу безпеці» [14, р. 381] всьому і всім.

Жахлива ідея кошмарних взаємовідносин постлюдини та постсвіту характерна і для видатної голлівудської франшизи про «Чужих», яка протягом життя двох останніх поколінь намагалася візуалізувати та спонукати до усвідомлення всієї складності і небезпеки діалектики відносин людини та її творіння – андроїда. Небувале загострення цих фундаментальних протиріч пов'язано із оригінальним художнім задумом всесвіту «Чужих», який цілеспрямовано зіштовхує/підбурює ці дві протилежності на тлі раптової появи у штучній екосистемі космічного корабля «чужого» організму, який катастрофічно перевершує як за вітальним потенціалом, так за всіма тактико-технічними характеристиками як саму людину, так і створеного ним андроїда. Глобальне та страхотливе «щось» настільки суперечить сформованим принципам функціональної комунікації членів екіпажу космічного корабля «Ностромо», що цей організм так і не отримує найменування, але постійно існує в життєвому просторі цього видатного фільму як темна, зловісна і практично всесильна вітальна загроза, рівної якій по силі, підступності, спритності та неподільної жорсткості людство ані на Землі, ані у далекому космосі ще не знало.

Однак образ «Чужого» дає можливість рельєфно вимальовувати ключові онтологічні та екзистенційні сенси для опису складних та суперчливих взаємин Природи, Людини і Машини. І, абсолютно природно, що така ідеологічно заангажована, «агресивна кінодієта» [15, с. 78] чітко орієнтує масового глядача на необхідність кошмарного і найнебезпечнішого союзу між людиною та жахливою «чужею» формою життя, для їх спільного протистояння андроїдам як ще більш страшному і небезпечному втіленню світового Зла. І коли головна героїня франшизи Елен Ріплі, що вступила в фатальний союз із Чужим, у черговий раз повертається на Землю, яка колись породила як людей, так і Машини, вона до кінця не впевнена в тому, що зможе і надалі спокійно ставитися до звичного порядку речей і бути такою, як раніше. Фундаментальне питання франшизи якраз і полягає в тому, хто ж кому більше «Чужий»: Людина Андроїду, Людина Людині, яка так до кінця залишилася для неї «незрозумілою», або ж Людина чужому та найнебезпечнішому Космічному Монстру?

Описані вище голлівудські кінематографічні моделі антиутопічного майбутнього, які, звичайно, далеко «не еквівалентні переживанням насильства в реальному світі» [5, р. 213], наочно

демонструють нам вже не абсолютно надумані картини майбутнього жахливого і антигуманного світу, але, вже, на жаль, його цілком відчутні кошмарні реалії. Безперервні глобальні зміни світу та перманентні технологічні «стрибки» здебільшого вже «загнали» справжню людину до рамок додаткової реальності, де вона просто змушена проводити значну частину свого життя, зі страхом та невпевненістю балансує між реальним і віртуальним просторами. Не тільки виробнича, але й повсякденно-побутова цифровізація сформувала навколо масової людини абсолютно ілюзорні умови життя, видима комфортність якого безпосередньо пов'язана з її спрощенням, що загрожує скорим та невідворотним «скасуванням» надмірно складномута непередбачуваному «Живому».

Ця, безсумнівно, порочна практика «великої відмови» від самої себе та світу навколо, безпосередньо відсилає персичних масових глядачів до спектру жахливих голлівудських моделей «сурогатності» цифрового «буття» сучасної споживчої цивілізації, яка позбавляє цивілізовану людину відчутних проявів людяності, назавжди огортає суспільство коконом цифрових кодів і протоколів, а заодно і остаточно занурює його у безодню кіберреальності. Кібернетичний світ у голлівудських фільмах завжди візуалізується як ілюзорна та небезпечна «арена для формування відносин, які можуть виходити за географічні та часові межі, а й також передбачає вивчення особистої ідентичності, за допомогою експериментування з аватарами і ролями» [16, р. 44]. Неминучим і воістину жахливим наслідком цього процесу є обвальне тиражування сітки віртуальних «точок доступу» до сурогатного «буття» (Інтернет, соціальні мережі тощо). Вони вже сьогодні активно «приміряють» на себе роль тих самих жахливих «суррив», роботів і кіборгів, за допомогою яких масова людина може доволно та безвідповідально наділяти себе «поліпшеним» персональним образом, бажаною, але в принципі недосяжною соціальною роллю, та впиватися «проживанням» привабливих, але майже зовсім недоступних у реальності віртуальних почуттів і емоцій.

Жахливий процес обвального витіснення суспільства та особистості у «цифрову тінь», із вражаючою, місцями навіть майже маніакальною завзятістю та азартом візуалізується масовою голлівудською кінопродукцією. Немає сумніву, що саме вона рано чи пізно обов'язково «підірве елітну, або високу культуру» [17, р. 599], наочно демонструючи кошмар занурення людства до безодні сурогатного кібернетичного всесвіту та жахливі перспективи трагічного полонення людської особистості цифровим середовищем. Жахливими наслідками цього явища можна вважати полудобровільне обмеження реальної свободи масової людини в обмін на ефемерну

віртуальну, а також трагічну відсутність у неї навичок розрізнення справжнього та симулятивних світів і, як наслідок, тотальну самотність.

Глобальний віртуальний обман цинічною, антиутопічною, біополітичною владою цілого суспільства, а індивідами, що піддалися на її обіцянки і виверти, самих себе, неодмінно призводить до поступової ерозії особистості, зміцненню зловісного союзу між наукою та урядом, оскільки вони «ніколи не можуть розлучитися, навіть якщо вони можуть представляти <...> дві окремі культури» [18, р. 117]. Маніакально-депресивне прагнення кіберраба до «поліпшення» власного цифрового «образу» геть витісняє необхідність справжнього життя та вирішення існуючих соціальних і особистих проблем. Ця бездумна гонитва закономірно призводить до непоправної деформації традиційних культурних цінностей і моральних установок як явних пережитків «реалу», що тягне за собою ще більш роздроблене існування не тільки самого суспільства, але й окремо взятої людини в тенетах цифрового простору.

Таким чином, наполегливо і послідовно візуалізований голлівудськими кінематографістами жахливий симбіоз *реального* і *кібернетичного*, *справжнього* та *симулятивного* призводить до неминучих трагічних наслідків як для самої людини, так і для всього соціального організму і стає «наочним матеріалом для розуміння технології створення та функціонування образів зла в масовій культурі» [19, с. 132]. Цифрове мислення і часткова заміна реальної людини машинним або ж цифровим її прототипом неминуче веде до небезпечних культурних та соціальних явищ, про катастрофічні та драматичні наслідки яких ми поки що можемо лише здогадуватися, спираючись проте на ті жахливі враження, які безперервно породжуються та транслюються антиутопічними проектами американського кінематографу, який навмисно драматизує цифрові футуристичні кошмари, що обов'язково та адекватно повинні «бути інтерпретовані в сучасних політичних і культурних контекстах» [20, р. 118].

Таким чином, як ми намагалися довести, істотні та безперечно загострювані протягом останніх двох століть протиріччя між людиною та машиною віступають наріжним каменем заломлення провідних трендів сучасного суспільства. Ступінь драматизму цієї проблеми якраз і візуалізується зростаючою катастрофічністю та хронічною безвихіддю сюжетів американських фільмів жахів, у яких конфлікт природи, людини і машини огортається найстрашнішими

індивідуальними та вселенськими катастрофами. Ситуація виявляється ще більш небезпечною, оскільки створюється повсюдна ілюзія того, що за допомогою впровадження/насадження штучного інтелекту можна домогтися якісного прогресу не тільки у виробництві, але і у сфері соціального управління, і в повсякденності людей. Отже, ідеологія антиутопічних голлівудських проєктів виступає повноціною, серйозною пересторогою вченим і політикам щодо небезпечних наслідків необдуманого впровадження систем штучного інтелекту до системи соціальної комунікації без повноцінної соціогуманітарної експертизи, яка дозволяє оцінити можливі антропологічні ризики.

Маленко С.А., Некита А.Г., Широкова О.В.

Примітки.

1. Хапаева Д. Занимательная смерть // Новое литературное обозрение. URL: https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/159_nlo_5_2019/article/21509/ (дата звернення 11.10.2021 р.).

2. Malenko S.A., Nekita A.G. Horror films in unconscious anthropological strategies of biopower // Anthro-po-logical Measurements of Philosophical Research. 2018. № 13. P. 41–51. DOI: 10.15802/ampr.v0i13.122984

3. Fortuna G. Jr. Narrative strategies in contemporary independent American horror movies // Panoptikum. 2018. № 19. P. 21–130. URL: doi.org/10.26881/pan.2018.19.09 (дата звернення 12.10.2021 р.).

4. Jancovich M. «The theme of psychological destruction»: horror stars, the crisis of identity and 1940s horror // Horror Studies. 2015. № 6 (2). P. 63–175. URL: doi.org/10.1386/host.6.2.163_1 (дата звернення 10.10.2021 р.).

5. Staiger J. The Slasher, the Final Girl and the Anti-Denouement // Style and Form in the Hollywood Slasher Film / Ed. by W. Clayton. London: Palgrave Macmillan, 2015. P. 213–228. URL: doi.org/10.1057/9781137496478_15 (дата звернення 16.10.2021 р.).

6. Маленко С.А., Некита А.Г. «Судите, и да не судимы будете!»: карнавал смерти в голливудской футурологии // США & Канада: экономика, политика, культура. 2020. № 50 (9). С. 104–124.

7. Och D. Beyond surveillance: questions of the real in the neopostmodern horror film // Style and Form in the Hollywood Slasher Film / Ed. by W. Clayton. London: Palgrave Macmillan, 2015. P. 195–212.

URL: doi.org/10.1057/9781137496478_14 (дата звернення 17.10.2021 р.).

8. Martins da Costa A. Ressonâncias Kantianas na Teoria da Justiça de John Rawls // *Revista Portuguesa de Filosofia*. 2019. V. 75. № 1. P. 375–390.

9. Магнитов С.Н., Болдырев А.В. Голливуд: оружие массового поражения. М.: Книжный мир, 2019. 225 с.

10. Keogh B., Jayemanne D. «Game over, man. Game over»: looking at the alien in film and videogames // *Arts*. 2018. V. 7. Iss. 3. P. 43. URL: <https://doi.org/10.3390/arts7030043> (дата звернення 16.10.2021 р.).

11. Холл Дж.А. Юнгианское толкование сновидений. Практическое руководство. СПб.: Б.С.К., 1996. 168 с.

12. Библия. Книги Священного Писания и Нового Завета. Канонические. – М.: Объединенные библейские общества, 1992. 1224 с.

13. Power A.J. O horror! horror! horror!: Macbeth and the horrific // *The Oxford Handbook of Shakespearean Tragedy* / Eds. M. Neill, D. Schalkwyk. Oxford: Oxford University Press, 2017. P. 437–451. URL: <https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780198724193.001.0001/oxfordhb-9780198724193-e-27> (дата звернення 10.10.2021 р.).

14. Manjikian Mary McEvoy. From global village to virtual battlespace: the colonizing of the internet and the extension of realpolitik // *International Studies Quarterly*. June 2010. V. 54. Iss. 2. P. 381–401. URL: <https://doi.org/10.1111/j.1468-2478.2010.00592.x> (дата звернення 14.10.2021 р.).

15. Жабский М.И., Тарасов К.А. Развлекательное насилие в кинодосуге учащейся молодёжи // *Высшее образование в России*. 2018. Т. 27. № 4. С. 76–85.

16. Schwartzman R. Digital culture as emancipator, oppressor, and distractor // *North American Social Science Review*. 2014. № 1 (1). P. 22–44.

17. Hixson W.L. «Red Storm Rising»: Tom Clancy novels and the cult of national security // *Diplomatic History*. October 1993. V. 17. Iss. 4. P. 599–614. URL: <https://doi.org/10.1111/j.1467-7709.1993.tb00601.x> (дата звернення 11.10.2020 г.).

18. McDougall W.A. Commentary: The cold war excursion of science // *Diplomatic History*. January 2000. V. 24. Iss. 1. P. 117–127. URL: <https://doi.org/10.1111/1467-7709.00201> (дата звернення 11.10.2021 р.).

19. Маленко С.А., Некита А.Г. «По лезвию ножа»: технология управления страхом в массовой культуре // *Вестник Новгородского филиала РАНХиГС*. 2018. Т. 7. № 1 (9). С. 131–139.

20. Freeman M. The killer who never was: complex storytelling, the Saw Saga and the shifting moral alignment of puzzle film horror // Style and form in the Hollywood slasher film / Ed. by W. Clayton. London: Palgrave Macmillan, 2015. P. 118–130. URL: https://doi.org/10.1057/9781137496478_9 (дата звернення 14.10.2021 р.).

Наукове видання

С. А. Маленко, М. В. Мухіна,
А. Г. Некита, Е. О. Петров,
О. П. Сулова, О. В. Широкова,
О. С. Шустов

**«Я не боюсь!»:
цивілізаційні та художні сценарії
трансформації страху за життя у
передчуття соціальної катастрофи**

Колективна монографія

Оригінал-макет підготовлений учбово-методичною
лабораторією «Берестяна грамота»

Підписано до друку 22.11.2021. Папір офсетний.
Формат 60×84 1/16. Гарнітура Cambria. Друк офсетний.
Ум. друк.а. 9,5 уч.-вид.а. 10,5. Тираж 500 прим. Замовлення №
Новгородський державний університет ім. Ярослава Мудрого.
173003, Великий Новгород, вул. Б. Санкт-Петербурзька, 41.

Видруковано: ІП Копильцов П. І., 394052, Воронізька область,
м. Вороніж, вул. Маршала Неделіна, Д. 27, кв. 56.
Тел.: 89507656959. E-mail: Kopyltsow_Pavel@mail.ru