

УДК 008

СТРАТЕГИИ МАССОВОЙ ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ

Ворожейкин Е.П.

Статья посвящена исследованию стратегий массовой экранной культуры, направленных на манипуляцию образами смерти и насилия. В статье выделены основные способы реализации данных стратегии, их взаимосвязь с современными культурными тенденциями. Также в статье отмечаются такие негативные последствия стратегий экранного "обезболивания" человеческих чувств через трансформацию образов смерти и насилия, как исключение моральной оценки факта насилия, лишение метафизического и экзистенциального значения смерти.

Ключевые слова: экранная культура, смерть, насилие, эстетизация, массовая культура, кинематограф, сериалы, видеоигры.

THE STRATEGIES OF MASS SCREEN CULTURE

Vorozheikin Y.P.

The article deals with strategies of mass screen culture aimed at manipulation with images of death and violence. The author highlights the main ways of implementation of these strategies, their relationship with contemporary cultural trends. Also the article observes negative consequences of such strategy as screen "anesthesia" of human feelings through transformation of images of death and violence in a way of exception of moral evaluation of the act of violence and death deprivation in metaphysical and existential sense.

Keywords: screen culture, death, violence, aestheticization, popular culture, cinematography, TV series, videogames.

Актуальность настоящего исследования связана с необходимостью осмысления изменений в социально-культурных процессах, происходящих под влиянием экранной культуры. Современное общество – это «экранное общество», где экран не только отражает процессы реальности, передает и

преобразует информацию, но и агрессивно воздействует на зрителя, захватывает его и подчиняет своим законам экономики, предлагая усваивать информационные продукты. Пространство «экранной культуры» – кинематограф, телевидение, видео игры – это основные составляющие информационной среды, которая представляет явления духовной, социальной и других сфер человеческой жизни. Эта среда не только отражает и представляет жизни индивида и общества средствами визуального языка экранной культуры, но и влияет на психическую и социальную действительность.

Важным является то, что сегодня массовая экранная культура использует новые стратегии, которые предлагают свой способ решения не только технических, социальных, но и злободневных личностно-экзистенциальных проблем. Среди них особое место занимает экзистенциальная проблема, связанная с фактом смерти – психологической сложностью принятия конечности собственного существования. Проблема смерти часто взаимодействует со своей противоположностью – удовольствием. Человек всегда активно стремится убежать от первого и получить последнее, и современный индивид тому не исключение. Сегодня это желание получает значительное развитие, формируя особые культурные тенденции.

Актуальность экранной культуры проявляется в том, что к ней направлен значительный научный интерес. Так, множество ученых все чаще обращаются к проблемам связанных с тем, как экранная культура влияет на социокультурные процессы (В.О. Крылова, П.К. Огурчиков, А.Н. Гулимова, Л.В. Мордовина, Ю.А.Бабинов, Н.Г. Хорошкевич, Г.П. Чмиль, М.О. Грекова, И.Г. Тропина и т.д.). Научное внимание приобретает и тема манипулирования экранной культуры образами смерти и насилия. Анализ этой проблемы можно найти в трудах таких ученых, как: В. А. Суковатая, А. А. Долгих, М.В. Скрипкарь, И. Г. Тропина и других.

Цель исследования заключается в том, чтобы восполнить пробелы в данных исследованиях и объединить в единое целое стратегии экранной культуры направленные на трансформацию образов смерти и насилия. Цель

достигается через выявления и анализ стратегий массовой экранной культуры направленных на решение экзистенциальных проблем связанных со смертью и насилием.

Материалом для исследования служат популярные произведения таких ведущих элементов экранной культуры, как: кинематограф, телевиденье, видео игры. Для выявления и анализа стратегий массовой экранной культуры используются феноменологический и функциональный методы.

Множество философов и ученых, таких, как Ж. Бодрийяр, М. Фуко, З.Бауман, С. Жижек, Т. Мичка, М. Хейм и другие обратили внимание на то, что современная культура пытается подчинить себе факт и образ смерти через различные властные практики. Так, на уровне политической идеологии формируются принципы «био-власти» – многочисленных техник подчинения тел и контроля над населением. Французский философ М. Фуко утверждает, что: «былое могущество смерти, в которой символизировалась власть суверена, теперь тщательно скрыто управлением телами и расчетливым заведением жизнью» [12, с. 244]. То есть, проявляется принудительное форсирование поддержания жизни ради жизни. Искусственные почки, интенсивная реанимация детей с врожденными уродствами, пересадка органов, запрет эвтаназии и т.д. В результате разрушительный образ смерти превращается в манипулируемый объект. Другой французский философ, Ж. Бодрийяр, считает, что борьба со смертью в сегодняшней культуре активно осуществляется из-за ее экономической невыгодности. Смерть, как и покойник, является не выгодным объектом, ведь с ним нечем обмениваться [2, с. 198]. Поэтому, с точки зрения Ж. Бодрийяра: «Вся наша культура – это одно сплошное усилие отъединить жизнь от смерти, обуздать амбивалентность смерти, заменив ее одним лишь воспроизводством жизни как ценности и времени как всеобщего эквивалента. Отмена смерти – наш фантазм, развивающийся во все стороны: в религиях это фантазм загробной жизни и вечности, в науке – фантазм истины, в экономике – фантазм производительности и накопления» [2, с. 198].

Пространство экрана в стратегии «уничтожения смерти» играет особо важную роль, ведь виртуальная жизнь, как жизнь среди симулякров, делает практически любой факт (до факта смерти) обратимым, и поэтому не требует такого жесткого контроля над жизнью со стороны субъекта [4, с. 403]. Массовые кинофильмы оказывают влияние на восприятие факта смерти, создавая через определенный сюжетный ряд такой образ смерти, который не был бы столь психологически тяжелым и пугающим. Так, М.В. Скрипкарь указывает [9, с. 130], что в современном кинематографе используется стратегия трактовки смерти, как события, которое можно предсказать и тем самым избежать («Пункт назначения» (2000), «Звонок» (2002), «Особое мнение» (2002), «На границе будущего» (2014)). Другая сюжетная стратегия связана с тем, что одна из видов смерти всегда сильно поражает зрителя – смерть главного героя. В связи с этим, сегодня особой популярности в массовом кино набирают истории про супергероев, над которыми фактически не властна смерть: «Человек из стали» (2013), «Первый Мститель» (2011), «Тор» (2011), «Росомаха» (2013) и т.д.

Один из аспектов стратегий массового кинематографа, связанных с образом смерти, регулирует комиссия по установлению возрастных ограничений для зрителей фильмов. Например, в Америке это – комиссия МРАА (Motion Picture Association of America film rating system). Она дает рейтинг тем картинам, в основе которых уже закладывается возможность быть массовыми – доступными широкому кругу зрителей или нет. Оценка определяет ограничение зрительской аудитории, главным образом за счет исключения из нее подростков и детей. Базовыми принципами в этом выступают допустимое количество насилия, смертей и крови на экране. Фактически, главным фактором в определении рейтинга выступает степень и особенность показа этих моментов в фильмах. Если мы посмотрим современные наиболее прибыльные фильмы, то все равно в них наблюдается большое количество разрушения, стрельбы и смертей, однако они доступны широкому кругу зрителей.

Фонд Роберта Вуда Джонсона и Annenberg Public Policy Centre при Университете Пенсильвании провели исследование на основе кассовых картин с 1950 по 2012 гг. и пришел к парадоксальному факту. С того времени как в середине 1980-х была введена рейтинговая система, количество насилия в фильмах PG 13, которые не рекомендуются, но и не запрещаются к просмотру детям до 13 лет, заметно увеличилась. Сегодня оно превышает количество сцен насилия в фильмах с рейтингом R, которые детям до 17 лет разрешается смотреть только в сопровождении с взрослыми [5]. Это противоречие объясняется тем, как в современном массовом кино используют естественную дискретность кадра – способность показывать часть общей события. В массовых фильмах показывают, как люди стреляют из оружия, но почти не показывают, как пули попадают в человека. Не показывают и результаты других жестоких моментов: кровь, оторванные части тела и т.д. И когда, например, разрушается здание, то показывают лишь общий план людей в нем и его падение, но почти не визуализируется момент смерти этих людей. На экране скорее изображается, как главный герой спасает кого-то, а не как в этот же момент кто-то погибает.

В массовой экранной культуре существуют и противоположные сюжетные стратегии, которые «не убегают от смерти», а используют ее. Так, сериал «Игры престолов», который сегодня является одним из самых успешных и популярных сериалов [8], активно «убивает» тех героев, которых в традиционной массовой продукции всегда ждал счастливый конец. Суть стратегии сериала «Игра престолов» в том, что он делает смерть своим базовым элементом, внутренней структурой принципов функционирования своей истории. Сюжетная стратегия сериала особенна тем фактом, что охватывает жизнь многих героев, то есть в нем не имеет одного ведущего персонажа. Также каждый персонаж имеет довольно широкий внутренний портрет и характеристику – хоть сначала нам кажется, что мы можем вынести определенную моральную оценку их действиям, то с каждой серией становится

понятно, что любой имеет, как положительные, так и отрицательные черты характера.

То есть, в сериале нет персонажа, который через свои высоко моральные качества заслуживал нашего внимания, больше чем другие. И если умирает один герой, то всегда остается другой, которому можно отдать свою симпатию. Но самым главным фактом, является то, что эта тотальная смертность превращается в аттракцион. Естественно, что сначала зритель является не подготовленным к такому необычному подходу. Смерть «доброго героя» поражает его, но не дает задуматься над этим фактом потому, что сериал продолжается. И зрителя волнует не столько проблема смерти, сколько желание увидеть на экране месть и подсознательная жажда ощутить этот необычный шок снова. В этом проявляется как садистское удовольствие преимущества (власти) над другим – определенным виртуальным персонажем, так и мазохистское – желание снова быть шокированным. В итоге образ трагичности смерти заменяется игровым принципом.

Таким образом, кинематограф через визуализацию определенных сюжетных принципов активно стремится «приручить смерть». Но сюжетные стратегии не могут решить проблему полностью, поскольку динамическое действие экрана невозможно без конфликтных ситуаций, которые должен преодолевать главный персонаж в фильме или видео игре. Драматизация на основе страданий и смерти является необходимым элементом кинопродукции, без него зритель никогда не будет сопереживать событиям и поэтому не сможет «убежать» в виртуальную реальность экрана. Однако засилье страданий, также могут отторгнуть зрителя. Поэтому одной из классических стратегий кино было умеренное использование насилия в фильмах. Но сегодняшнее желание зрителя увидеть и соответственно потребность массовой экранной культуры дать новый необычный и динамичный опыт создает необходимость внедрения новых стратегий. И этим стратегиями являются «обесценивание» насилия и факта смерти через эстетизацию их образов. Актуальность использования стратегии эстетизации создающие наслаждение через изображение связана с

доминированием в современной культурной эпохи принципа эстетизма, который заключается в том, что для людей более важным становятся чувственные и эмоциональные предпочтения, чем моральные или рациональные.

И.Г. Тропина утверждает, что эстетизация насилия связана с явлением дестабилизации знака – нарушения отношений между означаемым и означающим [11, с. 3]. Эстетизм, как отмечает философ М.Б. Ямпольский, является следствием распада трансцендентального означаемого, упразднения Бога. Для эстетического «целесообразность формы не отсылает ни к какой познаваемой закономерности, но лишь к самому субъекту и получаемому им удовольствию. Означаемое, референтность формы улечувивается» [13, с. 291]. То есть, в результате потери из поля зрения трансцендентального означаемого, этические нормы и ценности, которые оно фундирует, уже не влияют непосредственно на репрезентацию насилия – оно может быть показано как ужасное и жестокое, но в то же время, притягательное, эстетизированное. Наслаждение эстетизированным экранным насилием является наслаждением не мастерством передачи режиссером насильственного акта, а наслаждением непосредственно изображением этого акта, насилием как объективацией (опредмечиванием) живого существа. Именно такой, эстетически-потребительский взгляд на экранное насилие свойствен современному массовому человеку – человеку эстетическому, который не руководствуется ничем всеобщим [11, с. 3].

Персонажи, через которых создается насилие на экране – герои индивидуализированного толка, представляют собой сущность эстетизации насилия. Так, фигура психопата-убийцы или маньяка в современном кинематографе или сериалах, часто поддается в качестве «эстета», который либо совершает убийство как творческий акт, либо дополняет свои наклонности садиста творческой деятельностью. Например, в сериале «Ганнибал» (2013-2015) главный герой не просто хладнокровный убийца, но и разносторонне одаренная личность: он пишет музыку, рисует картины, готовит

изысканные блюда. Этот образ позволяет создателям сериала манипулировать образами насилия и смертей через монтажное соединение с эстетически красивыми кадрами. В данном сериале эпизоды проявления жестокости часто соединяются с красивым визуальным рядом того, как главный герой готовит пищу, рисует и т.д.

Один из способов реализации стратегии эстетизации насилия и смерти создается через формирование «визуального аттракциона». С точки зрения российского теоретика кино Ю. Арабова, этот процесс формируется через хаотичность образов насилия и смерти, тотальное охватывание ими всего экранного пространства [1, с. 38]. Подобная визуальная форма формирует у зрителя умственную расслабленность, создавая равнодушие к оценке происходящего: «В этом секрет «холода» чисто аттракционных фильмов типа "Зловещих мертвецов", "Восставших из ада" и множества других. На языке физиологии такое экранное разнонаправленное насилие ухудшает работу лобных долей, которые служат координатором единства восприятия мира» [1, с. 38-39]. То есть изменение качества смерти и насилия достигается путем «размывания» их реалистичности с помощью многократного повторения визуальных образов. В результате насилия и смерти трансформируется из индивидуально неповторимого события в многократно повседневно. Данный аспект показывает и причину особой популярности в сегодняшнем мире южнокорейских триллеров. Так, например, в фильме режиссера Ким Чжи Уна «Я видел дьявола» (2010) вся механика фильма действует через постоянные акты жестокости. В кинокартине множество боевых сцен, которые превращают события в аттракцион благодаря тому, что персонажи используют для своих целей все, что попадает под руку: серп, молоток, отвертку, кухонные ножи. Кинокритик К. Бударин говорит, что именно благодаря подобной стратегии фильм является популярным, не используя при этом таких массовых технологий как: «3D эффекты и подростковые фантазмы» [3].

Еще одна стратегия эстетизации насилия реализуется с помощью использования техники *Slow Motion* – замедленного показа действия. Сегодня

ни один массовый фильм не обходится без нее для изображения процесса смерти, или процесса разрушения вообще. Начало развития этой технологии связывают с Лени Рифеншталь, которая применила ее в своем фильме «Олимпия» (1938). В нем Slow Motion использовался для идеологической цели – показать красоту и силу арийской нации. Сегодня же эта техника служит другой идеологической цели – превращения смерти и насилия из страшных событий в увлекательные и красивые изображения. Лучшим примером этому служит фильм «300 спартанцев» (2007). В нем данный прием получил наибольшее применение. Фильм представляет собой «адреналиновое» зрелище, когда «экшен» периодически ускоряется и замедляется, предоставляя восторженному зрителю во всех деталях насладиться тем, как отважные спартанцы «крошат персов на мелкие части». Замедленная съемка дарит новый опыт, раскрывает внутренний процесс разрушения, который является не подвластным человеческому глазу в обычной жизни. Необычность этого опыта лежит в принципах самого процесса, а не события. И поэтому технология замедления главным образом делает экранное изображение, а сама история получает лишь второстепенное значение. Slow Motion показывает образ смерти не естественным образом и делает его искусственным, создает «техническую смерть», которая вызывает интерес и удовольствие: «Именно благодаря этой искусственности смерть, как и при жертвоприношении, может эстетически дублироваться в воображении, и отсюда следует наслаждение» [2, с. 223].

В видео играх Slow Motion, также используется, в качестве особой визуальной стратегии. Одной из самых первых игр, где она была применена, является «Max Payne». В ней игрок мог использовать технику Bullet Time (от англ. – время пули) – возможность в любой момент замедлить время и тем самым быстро реагировать на каждый выстрел своих противников. Современное продолжение этой игры – «Max Payne 3» (2012), расширяет значение этой техники, сочетая ее с другими. В ней можно использовать сочетание остальных набора умений главного персонажа, который основан на комбинации Bullet Time, креативного использования эстетически красивых

прыжков (позволяющих отклоняться от пуль, и заставить своих врагов врасплох) с классической формой геймплея. Выходит что в данном случае техника замедление кроме эстетизации, набирает дополнительное значение, расширяя властные возможности игрока.

Специфика видео игр основывается на разрушении границ технологиями и образовательным примитивом, а также между смертью и жизнью. Видео игры дают возможность переступить границы смерти как необратимого факт. Темпоральность, характерная для виртуальной реальности, выражается в играх с помощью опции *save / load* (сохранение / загрузка). Она представляет собой возможность заново переиграть, «пережить» ту или иную ситуацию, явление невозможно (но часто желаемое) в повседневной жизни, однако возможно в экранном переживании. Кроме того, с точки зрения В.А. Суковатой, видео игра предлагает набор возможностей связанных с самим процессом смерти: игрок может рассмотреть убитого врага с разных сторон, заглянуть ему в глаза перед актом убийства [10, с. 175].

Процесс эстетизации насилия получает максимальное использование в видео игре «*God of War: Ascension*» (2013 г.), которая является продолжением популярной игровой франшизы. По данным сайта Gamebomb.ru, она была признана самой жестокой из показанных игр на мировой выставке E3 2012 [7]. Насилие в игре является основой сюжета – главный герой спартанский генерал Кратос пытается утолить свой гнев и жажду мести, убивая всех на своем пути, в том числе и богов. По словам разработчиков игры, команда хотела сделать бои, в которых каждое нажатие кнопки доставляло бы удовольствие игрокам [7]. Игра становится невероятным зрелищем, поскольку каждый насильственный акт главного героя визуализируется через изящные акробатические пируэты, а самые кровавые и жестокие моменты камера через крупные ракурсы, позволяя зрителям рассмотреть самые подробные детали [6].

И так, массовая экранная культура является одним из «фармацевтических» (компенсационных) средств современной цивилизации. Ее цель направлена на создания приятного и безопасного человеческого

существования. Это достигается через эстетические и сюжетные стратегии, которые используются в таких экранных медиа средствах как: кинематограф, телевидение и видео игры. Данные стратегии «обесценивают» смерть и насилие, эстетизируя их. Стратегии реализуются через: использования дискретности кадра, технологии Slow Motion, монтажного соединения образов насилия с красивыми эстетическими кадрами, созданием хаотического потока визуальных смертей, визуализацией особых сюжетов.

Функция «обезболивания» негатива, визуальных стратегий массовой экранной культуры, приносят в сознание и видоизменение отношений к определенным жизненным процессам. Так, стратегия эстетизации смерти, лишает ее метафизического и экзистенциального смысла. Смерть из разряда этико-аксиологических концептов переходит в систему доступного овладения, присвоения и манипулирования. Тем самым, массовая экранная культура вносит свой вклад в привычку полагаться на поверхностное решение психофизиологических состояний и делает человека закрытым для раскрытия непосредственности истины, которую сообщает боль. Экранное пространство радости, в таком случае, крадет у человека движущие силы индивидуального развития, связанные со значением неприятного опыта.

Особые значения приобретают и принципы «борьбы со смертью и насилием», экранная индустрия не отказывается от насилия и смерти, а наоборот использует их для достижения необходимых целей, украшая их и превращая в аттракцион. Негативный контекст данной эстетизации связан с тем, что создается созерцательное любование, исключая моральную оценку. Как следствие, виртуальные образы смерти и насилия в этом случае уже не требуют критического взгляда человека, а значит, формируют у него «холодное» отношение к данным процессам. В итоге это способствует повышению фактического уровня насилия и агрессии в обществе.

Список литературы:

1. Арабов Ю. Кинематограф и теория восприятия. М.: ВГИК, 2003. 106 с.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000. 387 с.
3. Бударин К. Я видел дьявола [Электронный ресурс] // Cineticle. Интернет-журнал об авторском кино [сайт]. 2015. URL: <http://goo.gl/vNy47m> (дата обращения: 20.07.2015).
4. Ионин Л.Г. Социология культуры: учеб. пособие для вузов. М.: Изд. дом ГУ ВШЭ, 2004. 427 с.
5. Исследование показало, что рейтинг PG-13 не спасает от насилия [Электронный ресурс] // КиноПоиск [сайт]. 13.11.2013. URL: <http://goo.gl/95jxTy> (дата обращения: 20.07.2015).
6. Казунов В. God of War II [Электронный ресурс] // iXBT.com [сайт]. 2007. URL: <http://goo.gl/G2W5oo> (дата обращения: 20.07.2015).
7. Рябов И. Sony: жестокость Кратоса – неотъемлемая часть игры God of War: Ascension [Электронный ресурс] // Gamebomb [сайт]. 20.07.2012. URL: <http://gamebomb.ru/gbnews/4614> (дата обращения: 20.07.2015).
8. Сериал «Игра престолов» стал самым популярным в истории канала HBO, побив рекорд «Клана Сопрано» [Электронный ресурс] // NEWSru [сайт]. 06.06.2014. URL: <http://goo.gl/dGC25V> (дата обращения: 20.07.2015).
9. Скрипкарь М.В. Образ смерти в современном кинематографе // Перспективы Науки и Образования. 2014. №3. С. 129-131.
10. Суковатая В.А. Антропология смерти как другого в визуальных политиках постмодерна // Общественные науки и современность. № 4. 2006. С. 166-176.
11. Тропина И.Г. Феномен эстетизации насилия в современной аудиовизуальной культуре [Электронный ресурс] // Научно-инновационный центр [сайт]. 2010. URL: <http://nkras.ru/nt/2010/Tropina.pdf> (дата обращения: 02.10.2015).

12. Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. М.: Касталь, 1996. 448 с.

13. Ямпольский М. Ткач и визионер: Очерки истории репрезентации, или о материальном и идеальном в культуре. М.: Новое литературное обозрение, 2007. 616 с.

Сведения об авторе:

Ворожейкин Евгений Петрович – аспирант кафедры культурологии Национального педагогического университета имени М.П. Драгоманова (Киев, Украина).

Data about the author:

Vorozheikin Yevhen Petrovich – graduate student of Cultural Studies Department, National Pedagogical Dragomanov University (Kyiv, Ukraine).

E-mail: e.vorozheykin@gmail.com.