Для цитирования: Конфедерат О. В., Дядык Н. Г. Гедонистическая онтология фильма: порождающие модели // Социум и власть. 2020. № 3 (83). С. 74—84. DOI: 10.22394/1996-0522-2020-3-74-84.

DOI: 10.22394/1996-0522-2020-3-74-84

УДК 130.2; 175

ГЕДОНИСТИЧЕСКАЯ ОНТОЛОГИЯ ФИЛЬМА: ПОРОЖДАЮЩИЕ МОДЕЛИ

Конфедерат Ольга Владимировна,
Челябинский государственный университет,
доцент кафедры истории России
и зарубежных стран,
кандидат культурологии, доцент.
Российская Федерация, 454129,
г. Челябинск, ул. Братьев Кашириных, д. 129.
E-mail: olga.confederat@yandex.ru

Дядык Наталья Геннадьевна,
Южно-Уральский государственный
гуманитарно-педагогический университет,
доцент кафедры философии и культурологи,
кандидат философских наук.
Российская Федерация, 454080,
г. Челябинск, пр-т Ленина, д. 69.
E-mail: djadykng@cspu. ru

Аннотация

Введение. Наблюдение за производственно-потребительской областью современного кинематографа дает возможность сделать заключения о ценностных доминантах современного общества, провести его социо-культурный анализ. Кино, как авторское, так и массовое, есть способ рефлексии и моделирования духовного состоянии социума и его анализ позволяет сделать достаточно серьезные и обоснованные философско-социальные выводы. Фильм в философском смысле онтологизирован доминирующей интенцией эпохи. Такой доминирующей интенцией современности является гедонизм. Наслаждение, удовольствие, счастье, по мнению гуманитарной науки, являются базовыми ценностями социума в XXI в. Кинематограф является наиболее исчерпывающим ответом на запросы гедонизма, поскольку и в его технической (движение, фотографическая феноменология), и социальной природе (искусство и развлечение) в той или иной степени заложены гедонистические предпосылки. В связи с этим представляется актуальным провести философский анализ онтологического уровня современного кинематографа.

Цель: провести философский анализ онтологического уровня современного кинематографа; выявить онтологические модели, вариации и комбинации которых обеспечивают его художественное разнообразие.

Методы: нами использовались общенаучные методы анализа и синтеза, феноменологический метод, поскольку мы выявляем чувственные интенции, лежащие в основе современного кино. Также мы используем герменевтический метод, поскольку выявляем скрытые смыслы фильма, определенные временем и условиями его создания, а так же семиотический подход, позволяющий проанализировать структурно-семиотическое целое фильма.

Научная новизна заключается в том, что мы подходим к анализу фильмов с философских позиций, а не только культурологических, как это принято традиционно. Мы ищем в современном кинематографе отражение «социальной души», выявляем те интенции, которые лежат в основе современного кино, как авторского, так и массового. Это позволяет нам вывести типологию моделей фильма, ранее не применявшуюся к анализу кинопроцесса.

Результаты. В ходе анализа нами была разработана гедонистически-онтологическая типология кинематографических моделей, было выделено пять порождающих моделей кинематографа, четыре из которых имеют гедонистическую направленность: алиментарная модель, доставляющая удовольствие реципиенту путем интенсивной стимуляции его перцептивной сферы; паркурная модель, доставляющая удовольствие легкого и беспрепятственного движения, минимизации тяжести и сопротивления окружающей среды; аркадная модель, обеспечивающая зрителю наслаждение победы путем виртуальной иммерсии в перипетии «фильма действия» (action film); детективная модель, дающая зрителю удовольствие через снятие познавательной неопределенности. Пятая модель, условно называемая экзистенциальной, должна привести зрителя в сложное философское состояние *бытия-с-самим-собой*, переживание собственной исполненности, связанное со страданием претерпевания. Однако в силу гедонистических ориентаций современной культуры эта модель оказывается неактуальной в первые десятилетия XXI в.

Выводы. Философский анализ современного кино выявил, что на онтологическом уровне основу его составляет философия гедонизма. Современный кинематограф доставляет реципиенту следующие виды наслаждений: наслаждение плотью мира, наслаждение телесной свободой в движении, наслаждение покоя, познавательное наслаждение.

Ключевые понятия:
гедонизм,
интенция,
кинетическое наслаждение,
статическое наслаждение,
онтологическая модель фильма.

Введение

Искусство в целом и кинематограф в частности являются способом познания мира при помощи чистых концептов, способом «всматривания в бытие» и социальное сознание. Намерение классифицировать массу кинематографических явлений последнего времени на этих основаниях приводит нас к философским аспектам проблемы, к поискам онтологического уровня, где могут быть расположены абстрактные модели фильма, некие «идеи» в платоновском смысле, каждая из которых порождает в социокультурной реальности ряды кинолент, различных по фабуле, сюжету, пластической риторике, жанровым признакам, но роднящихся как производные одной мыслительной модели.

Онтологическим уровнем кино для разных периодов его существования с конца 1890-х гг. и по наше время может быть доминирующая в культуре того или иного периода интенция, то есть направленность сознания, и обусловленная ею ценностная система. Такими порождающими интенциями могут быть страх, любопытство, наслаждение, забота, сопротивление и т. д. Условия возникновения доминирующей интенции сложны, поскольку в них сказываются базовые установки культуры, восходящие к ее мифологическим началам, структура менталитета, текущие изменения в политической и культурной жизни, стихийные бедствия и катастрофы, нарушающие этический и эстетический баланс в мыслительной картине мира. Свое влияние оказывают события в искусстве, экономике, технологии, возникающие как результат актуального хода вещей и генерирующие новые ряды событий. Сейчас нам достаточно взять за основу очевидное предположение, что кинематограф является видом философской рефлексии и одновременно способом художественного моделирования этой рефлексии, о чем мы писали ранее: «Концептуальное кино является художественной формой философского вопрошания, погружающего реципиента в состояние философской рефлексии» [6, с. 96]. Кинематограф как вид философской рефлексии в значительной мере определяется и регулируется доминирующей в культуре интенцией. Но не меньшие возможности для философских выводов представляет обширный план развлекательного кино, по-своему отвечающего на вопросы времени. За период с 1980-х гг. до последнего времени характеристики интенционального уровня, на котором складываются порождающие модели фильмов, заметно изменились. Преобладание тревоги, страха перед неизвестностью, характерное для 1980—1990-х гг., сменилось в 2010—2020-х преобладанием эйфорически-гедонистической интенции, что не раз отмечено современной гуманитарной наукой. В междисциплинаром исследовании «Hedonism and the choice of everyday activities (Гедонизм и выбор повседневных дел)» [18], сделанном группой европейских и американских психологов, социологов и экономистов, гедонистический принцип существования современного человека варьируется в концепциях «гедонического оппортунизма» (стимуляции хорошего настроения всякий раз, когда появляется такая возможность), «гедонистической значимости» состояний, действия и занятий, «гедонической гибкости», требующей краткосрочных вознаграждений за неприятные, но необходимые действия. В ряду таких стимуляций и вознаграждений (еда, игра, развлечение, психологическая поддержка в социальных сетях) визуальное удовольствие занимает далеко не последнее место [17]. По нашему мнению, ориентация кинематографа 2010—2020-х на гедонистическую интенцию объяснима большей экономической стабильностью по сравнению с 1980—1990-х и формированием феномена общества потребления, ориентированного на потребление не только материальных благ, но и всевозможных удовольствий, широкий спектр которых предоставляет кинематограф.

Гедонистическая философия как духовный базис кинематографа 2010—2020-х гг.

Как мы показали выше, интенции эпохи, обуславливающие ту или иную кинематографическую модель, не всегда являются гедонистическими. Но нельзя при этом игнорировать то обстоятельство, что, будучи зрелищным искусством, фильм по природе своей связан с удовольствием и наслаждением. Это заставляет нас иметь в виду два аспекта проблемы. С одной стороны, нам важно проследить, какие модели кинематографического зрелища сегодня являются востребованными, и описать их гедонистическую природу. С другой стороны, нам неизбежно придется обратиться к природе самого фильма, выявить источники специфического удовольствия, заключенные в нем, и соотнести их с наиболее общими, классическими философскими трактовками удовольствия, на которых базируется западная культура и западное искусство. При таком подходе типология

«моделей удовольствия» будет иметь относительно общий характер, не очерченный какой-то одной эпохой, и сведется к небольшому числу основных кинематографических моделей. Их вариациями и комбинациями, на наш взгляд, обеспечено разнообразие художественного кинематографа.

Для наших целей нам достаточно привлечь положения античной греческой философии, тем более, что учения Эпикура и Аристиппа в контексте современной апологии и критики гедонизма вызывают повышенный интерес.

Диоген Лаэртский приводит цитату из сочинения Эпикура «О конечной цели»: «Не знаю, что и помыслить добром, как не наслаждение от вкушения, от любви, от того, что слышишь, и от красоты, которую видишь» [5, с. 398].

Из письма Эпикура Менекею: «...когда мы говорим, что наслаждение есть конечная цель, <...> мы разумеем свободу от страданий тела и смятений души» [5, с. 435]. Поэтому «часто боль мы предпочитаем наслаждениям, если, претерпев долгую боль, мы ждем за нею большего наслаждения» [5, с. 434]. В книге «О предпочтении» философ различает два вида удовольствия — кинетическое и статическое: «Наслаждение в покое — это безмятежность и безболезненность, наслаждения в движении — радость и удовольствие» [5, с. 436].

Б. М. Никольский в статье «Эпикур о наслаждении: проблема кинетического и статического наслаждения», предваряющей публикацию книги Цицерона «О пределах добра и зла», пишет: «Согласно свидетельству Цицерона, высшим благом и конечной целью, с точки зрения Эпикура, служило статическое наслаждение. Однако некоторые другие свидетельства противоречат или по крайней мере не очень хорошо согласуются с этим» [13, с. 424—425]. Для нас важным кажется замечание Никольского, что по существу «статическое удовольствие» Эпикура является не состоянием покоя, но претерпеванием, то есть своего рода движением, при котором поток впечатлений проходит сквозь тело и сознание реципиента, фокусирующего себя в точке восприятия. «Эпикур характеризует всякое наслаждение как «претерпевание» — πάθος, что заставляет нас видеть в любом наслаждении результат воздействия и не говорить о некоем статическом наслаждении, которое ни с каким воздействием не связано» [13, с 430].

Это положение отсылает нас к философии наслаждения Аристиппа, трактованной Е. В Алымовой и С. В. Караваевой в контексте концепции времени у Августина: «Время нашего существования растянуто, мы пребываем во времени. Но в состоянии наслаждения, удовольствия человек находится в консенсусе с самим собой, топосе, где осуществляется собирание-воедино всего человеческого существа» [1, с. 13].

Философский анализ положений гедонистической философии не является для нас целью, поэтому мы можем довериться приведенным рассуждениям, чтобы обозначить основные состояния наслаждения: снятие боли (тревоги, страха, дискомфорта), разнообразные чувственные удовольствия и, наконец, экзистенциальное наслаждение исполненности («собирание-воедино»).

Несложно увидеть, насколько сама природа фильма расположена к стимуляции таких удовольствий. Чувственное богатство фотографических образов, последовательно возрастающее с приходом цвета, а затем высокоскоростных цифровых камер, производящих «срезы» реальности, исключительные по феноменологической плотности, дает зрителю самый широкий спектр удовольствий. Кинетическая природа фильма позволяет насладиться свободой и ритмом движения, освобождая нашу естественную моторику от тяжести плоти, сопротивления среды и препятствий. Отсылая здесь к известному замечанию М. Мерло-Понти о том, что «искусство не создано для изложения идей; <...> современная философия состоит не в сцеплении понятий, но в описании смешения сознания с миром, его ангажированности в теле, его сосуществования с другими, <...> сюжет этот исключительно кинематографичен» [12], мы лишь напоминаем о тотальном присутствии телесности мира и человека в кинематографическом изображении. Специфика кино как технологии искусства позволяет испытать наслаждение этой телесностью синэстетически полно, с глубокой иммерсией, что и делает фильм таким привлекательным для зрителя-гедониста.

Сложнее обстоит дело с наслаждением экзистенциального «претерпевания». Фильм, изначально оперирующий длительностью и зрелищной предметностью, может, согласно намерениями автора, отказаться от них, чтобы оставить зрителя в чистом фотографическом «здесь-и-сейчас», в точке punctum'а, по терминологии Р. Барта. При этом технология фильма, в отличие от фотографии, допускает временную протяженность этой точки «разрыва», не заполняемого содержанием studium'а, что может вызвать у нетребовательного зрителя, ориентированного на кинематогра-

фические удовольствия, в лучшем случае, дискомфорт скуки, в худшем — раздражение и отторжение. Таковы, например, фильмы А. Тарковского («Сталкер», «Солярис», Андрей Рублев»), М. Антониони («Красная пустыня»), В. Вендерса («Положение вещей», «Алиса в городах», «Небо над Берлином и др.), повествование в которых как бы растянуто, присутствуют так называемые «пустые» и «зависающие» кадры, затяжные паузы, что является намеренными приемами режиссера, направленными на то, чтобы дать зрителю опыт переживания претерпевания неопределенности как экзистенциальной ценности [6, с.111]. По замыслу режиссера, находясь в состоянии ожидания, зритель невольно обращается к переживанию собственной экзистенции, но неподготовленному зрителю легко классифицировать подобные моменты фильма как ошибки, провалы или неоправданную претенциозность автора. Однако даже этот нетребовательный зритель охотно принимает саспенс в триллерах, например, у Хичкока, по опыту зная, что длительность и степень дискомфорта в этом сюжетном «зависании» прямо пропорциональны наслаждению последующего «снятия».

И, наконец, нельзя не упомянуть о познавательном наслаждении, которое способен дать фильм зрителю. Гедонистическая философия не говорит о радостях знания, хотя у Эпикура есть учение о познавательном «предвосхищении» и «выжидании», первое из которых обеспечивает легкость узнавания вещей, а второе связано с трудом постижения. Кроме того, знание философ считает залогом душевного покоя и безмятежности духа, принадлежащих к статическим наслаждениям. Наука, по его мнению, «не служит никакой иной цели, кроме как безмятежности духа и твердой уверенности» [5, с. 421], а знание необходимо, чтобы «с быстротою мысли облететь все самое нужное для достижения душевного покоя» [5, с. 421]. Таким образом, первые «наслаждения знания», которые мы упомянем применительно к фильму, — это снятие познавательной неопределенности (разгадка тайны или разрешение саспенса) и удовольствие узнавания уже знакомого. Простейшие примеры первого мы встречаем в мистических или криминальных триллерах, в детективных фильмах и т. д. Второй тип познавательного удовольствия специально провоцируется фильмами, построенными по интертекстуальной модели, включающей в оригинальную сюжетно-пластическую форму регулярные отсылки к уже известным текстам, образам, именам или событиям в виде цитаты, аллюзии, пародии, оммажа. Кроме того, кино удовлетворяет любопытство зрителя, его потребность в познавательном развлечении. На этом основано научно-популярное кино и видовое «кино путешествий», но игровое кино не в меньшей степени учитывает любопытство зрителя, поставляя ему наглядные сведения о других эпохах, об экзотических местах на планете, о быте других сословий, обстоятельствах жизни и деятельности известных людей.

Учитывая вышесказанное, мы выделяем пять наиболее очевидных наслаждений, фундирующих кинематографическое зрелище:

1. Наслаждение плотью мира в широком спектре наших перцептивных возможностей. Фотографическая природа кино, особенно на цифровой стадии развития, стимулирует не только цвето-световые ощущения зрителя, но и тактильные, моторные, ольфакторные, вкусовые, температурные и множество других, более тонких и неопределимых чувственных переживаний. При определенной гедонистической установке это свойство фильма позволяет моделировать в кадре чувственный комфорт, трудно достижимый в реальности, комфорт тактильно-предметный, алиментарный, природный (ландшафтный, ботанический), сексуальный и т. д.
2. Наслаждение телесной свободой в движении, идеально представленное свободным полетом, выходом телесной энергии, не встречающей внешних препятствий или легко преодолевающей их. Такого рода свободу в самом удобном и распространенном виде дают некоторые жанры компьютерных игр или инсталляций, снимающих естественную тяжесть и инертность тела пользователя в виртуальном пространстве. Но этого же качества достигает кино в эпоху, когда тяжелая громоздкая съемочная техника заменяется на компактные кино-фотоаппараты типа «Red Epic» или фильм целиком моделируется в виртуальном компьютерном пространстве.
3. Наслаждение покоя, трактованного как снятие боли и страдания. Для достижения этого фильму достаточно саспенса, располагающего и удерживающего зрителя в длящемся состоянии неведения, ожидания,

оптического, психологического и эмоционального дискомфорта. Наиболее простым примером может быть классическая сцена из «Молчания ягнят» Д. Демми, где героиня Д. Фостер продвигается в поисках убийцы по темному дому. Наступающее вслед за тем разрешение саспенса, снятие страха неизвестности, доставляет тем большее наслаждение, чем интенсивнее чувствовался предыдущий дискомфорт.

4. Познавательное наслаждение в виде снятия гносеологической неопределенности, узнавания хорошо известного и удовлетворения любопытства.
5. Пятый вид наслаждения наиболее сложен по своей структуре и кинематографическими воплощениям, но базируется он на том самом состоянии полноты *бытия-с-самим-собой*, которое Аристипп связывает с наслаждением исполненности, а Августин — со страданием претерпевания. Пользуясь мифом о Сизифе, трактованном в известном тексте А. Камю, можно сказать, что один полюс этого состояния определяется как точка преодоления внешнего препятствия, последний акт усилия, достигающего своей цели, момент победы и связанный с ним аффект полной самореализации. Другой полюс, наиболее важный для самого Камю, — длительность бесконечного возвращения Сизифа к исходной точке усилия. В этой философской апологии страдания постулируется и высшее наслаждение бытийной исполненности, не имеющей иных условий кроме *бытия-самим-собой*: «В этом вся тихая радость Сизифа. Ему принадлежит его судьба. Камень — его достояние. Точно так же абсурдный человек, глядя на свои муки, заставляет умолкнуть идолов. В неожиданно притихшей вселенной слышен шепот тысяч тонких восхитительных голосов, поднимающихся от земли» [7, с. 92]. Этот безусловный, чистый акт-существование, достигаемый устранением его предикатов, как негативных (страдание, боль, усилие), так и позитивных (удовольствия жизни, победа, награда), обладает чистой позитивностью самотождественности, не нуждающейся в онтических доказательствах. Но сложно предположить, что позитивность такого акта может стать залогом популярных культурных практик, в том числе и жарового кино, рассчитанного на широкого зрителя. Оно охотнее принимает другой полюс сизифовой ситуации — виртуальный полюс победы над богами и камнем. Мы уже говорили об удовольствии снятия эмоционального дискомфорта или познавательной неопределенности, предпочтительном для зрителя. Точно так же снятие угрозы свободе и жизни героя со стороны враждебных сил, реализованное в моменте победы, зритель переживает как наслаждение, прямо пропорциональное масштабу угрозы, и не готов отказаться от него ради трудного наслаждения «быть от начала до конца собой».

Гедонистически-онтологическая типология кинематографических моделей.

Теперь мы можем определить пять базовых моделей фильма, основанных на том или ином из пяти вышеназванных видов наслаждения либо их комбинирующих. Напомним, что мы не оперируем понятием жанра, поскольку объемы понятий «жанр» и «модель» не совпадают. Модель в данном случае есть лишь формула ответа на интенцию эпохи. Обращаясь к первым десятилетиям XXI в., мы определяем эту интенцию как гедонистическую и готовы констатировать популярность некоторых моделей и их комбинаций в современном кинематографе. Вместе с тем мы подчеркиваем, что сама типология моделей имеет универсальный характер и может быть приложена к любой эпохе, охваченной существованием кинематографа. Важно заметить, что эта типология имеет ряд отличий от типологии текстов, разработанной Ю. М. Лотманом на основаниях их социального функционирования [11] и принимающей во внимание коммуникативный акт, взятый в аспектах понимания и интерпретации сообщения. Поэтому понятия «сказка» или «детектив» в наших рассуждениях имеют несколько иное наполнение. Мы всего лишь типологизируем конструкции, работающие на зрительское удовольствие.

На этих основаниях мы выделяем следующие типы конструкций:

«Алиментарная» модель. Понятие «алиментарный» здесь берется в более широком содержательном объеме, чем просто «пищевой (фр. alimentaire)», «съестной», «питательный». Уже Р. Барт, вводя

понятие в теорию культуры, замечает, что alimentaire — это и пища, набор продуктов, «и в то же время система коммуникации, собрание образов, свод обычаев, ситуаций и поступков» [2, с. 368]. «Что может стоять за такими алиментарными значениями? — говорит Барт, — <...> не только установка на показное благополучие, но и гораздо более обширный комплекс тем и ситуаций; можно сказать, что в пище присутствует как означаемое «весь мир» [2, с. 373].

Алиментарная модель в кино не ограничивается демонстрацией гиперреалистических образов съестного, хотя тенденция выделения «кулинарных» сериалов и фильмов в особый жанровый подвид возникает в 2007-2014 («Рататуй» (Ratatouille, 2007), «Вкус жизни» (No Reservations, 2007), «Душевная кухня» (Soul Kitchen, 2009), «Джули и Джулия» (Julie & Julia, 2009), «Повар для президента» (Les saveurs du Palais, 2012), «Шеф» (Comme un chef, 2012), «Кухня» (телесериал, «СТС», сезоны 2012—2014), «Повар на колесах» (Chef, 2014), «Пряности и страсти» (The Hundred-Foot Journey, 2014). Понятие «алиментарный» мы трактуем как синэстезию предметного образа, обращенного сразу ко многим нашим органам чувств: зрению, обонянию, слуху, тактильности, тончайшим моторным, температурным и пространственно-телесным ощущениям. Оно указывает на специфику зрительского «обладания» привлекательным визуальным образом, на широкий спектр чувственных наслаждений, доставляемых образами как гастрономическими, так и ландшафтными, дизайнерскими, эротическими и т. д. Фильмы «алиментарной» модели построены на стремлении максимально заполнить кадр чувственно-насыщенными предметными вещами-образами: продуктами питания, сервировкой, одеждой, красивыми телами, элементами интерьера, ботаническими объектами т. д. Пример такой модели дает успешный сериал 2010 г. «Аббатство Даунтон», переформатированный в 2019 г. в полнометражный фильм. Снятый в Wentworth Woodhouse, крупнейшем георгианском поместье Англии, фильм демонстрирует ботанические ландшафты, интерьеры, одежду, дизайнерские объекты (кухонную утварь, туалетные принадлежности, бытовую технику) с той же щедростью, что и гастрономическое содержание аристократических трапез.

В ряду чувственных объектов мы должны специально оговорить здесь объекты сексуальные. Модификации такого объекта в искусстве вообще и в кино в частности варьируются в слишком широком диапазоне значений: от «комфорта» до «угрозы», от «красоты» до «безобразия», от «удовольствия» до «отвращения», от «покоя» до «катастрофы» и т. д. Алиментарная модель включает сексуальные объекты только на условии позитивного синэстетического удовольствия. Поэтому, например, ряд фильмов, апеллирующих к сексуальности, например, фильмов, датированных концом 1990-х гг. («Порнографическая связь», 1999, Ф. Фонтейн; «Клер Долан», 1998, Л. Керриган; «Широко закрытые глаза», 1999, С. Кубрик), сложно отнести к алиментарной модели в силу драматизма и даже трагичности, с какой освещается сексуальная сторона человеческой жизни. Напротив, фильмы 2020-х гг. трактуют сексуальность главным образом как потребительскую алиментарность. Наиболее яркими примерами этого могут быть «Пятьдесят оттенков серого» (2015, С. Тейлор-Джонсон) или «Назови меня твоим именем» (2017, Л. Гуаданьино), предлагающие зрителю чувственный комфорт самого широкого спектра, в том числе — эротический.

«Паркурная» модель. Название условно и восходит не к спортивному термину, а к французскому глаголу parcourir, что переводится в широком синонимическом диапазоне, включающем «обозревать, бегло просматривать, пролетать, пробегать, проходить» и т. д. Какую-то часть содержания в определении модели может занимать и собственно паркур как искусство перемещения и преодоления препятствий, а более того — зрелищное ответвление паркура — фриран. Непрерывный «скользящий» ритм движения, точные и мгновенные пластические решения в рискованных местах дистанции, — это может быть и полоса препятствий, и танец. Поэтому уточняющим определением модели будет еще и «пластически-хореографическая». Такого рода фильм строится на стремительном и вместе с тем плавном движении, размеченном выразительными пластическими точками-узлами, завершающими пассаж или обозначающими поворот действия в другом направлении. Эта модель, например, включена как доминирующая в фильм, открывающий новую эпоху бондианы, «Квант милосердия» (2008, М. Форстер) или в третью часть франшизы «Пираты Карибского моря» (2007, Г. Вербински). Но жанровое ограничение «фильмами действия» (film action) и авантюрными фэнтэзи-фильмами здесь не обязательно.

«Аркадная» модель. Название также условно и восходит к компьютерным «ар-

кадным» играм, построенным как цепочка локаций, объединенных линейной «миссией». Локации, расположены одна за другой по принципу возрастания сложности препятствий и угроз, объединены в замкнутом обозримом игровом пространстве с точкой входа/выхода. Аркадная модель не предоставляет пользователю свободы выбора, зато позволяет пережить на каждом уровне наслаждение от победы, от выполненной задачи. И это удовольствие возрастает в ходе игры соразмерно уровню сложности преодоленных препятствий. По «аркадной» модели сделаны, например, такие фильмы как «Чужие» Дж. Камерона, вся франшиза «Терминатор», начиная с фильма Камерона 1984 года, новейшие фильмы, датированные 2019 годом: «1917» С. Мендеса, фильм-сериал «Мандалорец» Д. Фавро и т. д. Популярность этой модели обусловлена тем, что она оперирует, как минимум, двумя типами наслаждений: наслаждением покоя, наступающего в момент снятия напряжения, и экзистенциальным наслаждением бытийной исполненности, банализированным в этой модели до аффекта победы.

«Детективная» модель предполагает зрительское наслаждение, получаемое в результате снятия познавательной неопределенности. В зависимости от характера такой неопределенности, смоделированной в фильме, его жанр может варьироваться от триллера до комедии, использующей пародийное столкновение разнородных структурно-семиологических блоков, имеющих определенное происхождение, авторство, социо-культурное значение, как это происходит, например, в «Криминальном чтиве» (1995) К. Тарантино или в сериале «Благие знамения» (2019) Д. Маккиннона. В триллере или детективе (в жанровом смысле этого понятия) наслаждение узнавания соединено со снятием экзистенциальной тревоги, которой чревата всякая познавательная неопределенность, причем эта тревога может быть усилена драматургическими и пластическими средствами до степени страха. Зрителю бывает зачастую сложно выделить в собственном затянувшемся аффекте тревогу познавательного любопытства. Тем не менее, «незнание», «ошибочное знание», «узнавание» — основа интриги в фильмах, варьирующих элементы детектива, триллера и даже хоррора. Несколько иного рода познавательное удовольствие моделируется в интертекстуальных комедиях, построенных как инкрустация фрагментов иной культурной вселенной (фильма, книги, биографии, политического манифеста, компьютерной игры, популярного бренда, формата ТВ и т. д.) в тело фильма или сериала. Эти фрагменты могут иметь характер цитаты, аллюзии, пародии, оммажа, камео. В любом случае узнавание первообраза или первоисточника доставляет зрителю наслаждение определенного толка: наслаждение собственной наблюдательностью и эрудицией.

Современный кинопроцесс не дает очевидных примеров модели кино, которую мы могли бы назвать **«экзистенциальной» моделью** и связать с пятым видом наслаждения, с трудным счастьем Сизифа быть поистине. Гедонистическая интенция эпохи минимизирует значение такого счастья. Однако для эпох, доминирующей интенцией которых является тревога неопределенности, страх перед будущим, неуверенность в выборе ценностей, «экзистенциальная» модель становится значимой. Может показаться, что определение тревоги как порождающей интенции противоречит практическому определению фильма как искусства и зрелища, предназначенного, в первую очередь, для развлечения и удовольствия. Возражением, однако, могут быть положения философской альгодицеи и экзистенциализма, апологетизирующие трудное наслаждение *быть поистине,* проживать чистый акт-существование (Э. Левинас) в претерпевании тревоги, страха, непонимания, скуки, боли, т. е. модусов существования, имеющих человекообразующую силу.

«Безусловно, в опыте боли, — пишет сторонник философской альгодицеи В. Лехциер, — мы теряем себя, ускользаем от себя в бездну, готовую нас поглотить. Крайней точкой такого опыта является болевой шок — полное отключение субъекта и его возвращение к состоянию чистой неразличимости. На другом полюсе опыта боли — стиснутые зубы: сопротивляясь боли, претерпевая ее, мы обнаруживаем пропасть, разрыв, отделяющий нас от всего остального. Вот как об этом говорит Сиоран: «Страдать означает быть от начала до конца собой, находиться в состоянии неслиянности с миром, ибо страдание — генератор дистанций; и когда оно терзает нас, мы ни с чем не идентифицируем себя, даже с ним; а это значит, что сознавая собственное сознание, мы неустанно наблюдаем за собственным бодрствованием» [10, с. 46]. Применяя к этому случаю сократовское рассуждение о ценности измерительного знания, благодаря которому мудрый человек скорее выбирает страдания, ведущие к благу, нежели блага ведущие к страданию («Протагор» Платона), можно сказать, что сиорановское страдание есть

мера совпадения человека с самим собой в акте существования. И в этом отношении оно может быть приравнено наслаждению, которое, согласно учению античных киренаиков, тоже служит самотождественности человека. «Гедонистическая доктрина Аристиппа (и в его лице киренаиков), является, по нашему мнению, весьма оригинальной философской позицией (увы, не устоявшей в полемике с эпикуреизмом), согласно которой наслаждение может быть истолковано как экзистенциальная форма человеческого существования, в которой собирается воедино все человеческое существо, своего рода точка сборки самого себя» [1, с. 12].

Возвращаясь к кинематографу 1980—1990-х, можно заметить, что состояние тревоги, характерное для западной культуры этого времени и вызванное вполне объективными историческими причинами, снимается для зрителя посредством четырех перечисленных нами моделей, чаще всего в их комбинации.

Первая группа фильмов использует «аркадную» модель, которая позволяет избыть тревогу в аффектах физического действия, в активном телесном преодолении страха перед бытием-в-мире (М. Хайдеггер). При этом, соответственно, и сама тревога принимает вид физиологического ужаса перед угрозой телесного уничтоженная. Тем более впечатляющим становится финальная победа героя/героини над монстром. Наиболее интенсивно эта модель используется в популярных для 1980—1990-х жанрах хоррора, слэшера, эротического триллера: «Пятница, 13-е» (1980) Ш. Каннингема, «Кошмар на улице Вязов» (1984) и «Крик» (1996) У. Крэйвена, ставшие началом успешных франшиз; «Роковое влечение» (1987) Э. Лайна, «Основной инстинкт» (1992) П. Верховена, «Автокатастрофа» (1996) Д. Кроненберга.

Второй тип фильмов этого времени использует комбинацию «алиментарной», «паркурной» и «детективной» моделей, поскольку ставит своей целью минимизировать тревогу современника-зрителя, микшировать ее, пользуясь мифологемами массового искусства (в том числе рекламными визуальными образами, ориентированными на потребителя), апеллируя к культурными традициям, к извечному ходу вещей, в сравнении с которым актуальные тревоги эпохи — всего лишь временное, преходящее волнение. Такая комбинация моделей заложена в комедиях и мелодрамах, использующих фольклорные и сказочные конструкции: «Красотка» (1990) Г. Маршалла, «Привидение» (1990) Д. Цукера,«Тутси» (1982) С. Поллака, «Один дома» (1990) К. Коламбуса. Но особенно эффективна она в драматических фильмах действия, где угроза нешуточна и приобретает масштаб катастрофы вплоть до глобальной. Ответом на эту угрозу становится образ Спасителя, ангела-хранителя, супергероя с нечеловеческими способностями («Флэш Гордон» (1980) М. Ходжеса, «Терминатор» (1984) Дж. Камерона, «Бэтмен» (1989) Т. Бёртона) или просто цельного, нерефлексирующего героя, спасающего мир из самых близких побуждений профессионального долга или защиты близких, как в «Крепком орешке» (1988) Д. Мактирнана или в фильмах со Стивеном Сигалом.

И наконец, третья группа фильмов 1980—1990-х основана на философском принятии тревоги во всем диапазоне ее модусов (дискомфорт, страх, ужас, боль) как необходимого условия экзистенциального акта-существования. В таких фильмах доминирует экзистенциальная модель. Этот выбор, безусловно, характерен для авторского философского кино: «Положение вещей» и «Хэммет» (1982) В. Вендерса, «Более странно, чем в раю» и «Отпуск без конца» (1984) Д. Джармуша, «В белом городе» (1984 А. Таннера, «Ностальгия» (1986) А. Тарковского, «Дни затмения» (1988) А. Сокурова. Но в несколько ином, романтическом модусе, рассчитанном на широкого зрителя, охотно идентифицирующего себя со страдающим героем-одиночкой, она работает и в жанровых фильмах этого времени: «Бегущий по лезвию» (1982) и «Тельма и Луиза» (1991) Р. Скотта, «Молчание ягнят» (1991) Д. Демми, «Дракула» Брэма Стокера (1991) Ф. Ф. Копполы, «12 обезьян» (1995) Т. Гиллиама.

Переходя к конкретной реальности кинопроцесса, надо отметить, что тот или иной фильм или серия фильмов чаще всего сочетают две или даже три базовые модели. Так, например, серия фильмов «Пуаро Агаты Кристи», особенно начиная с сезона 2003 г., использует «детективную» и «алиментарную» модель, причем первая является номинальной, декларированной как соответствие литературному первоисточнику, а вторая — собственно порождающей для всей материи фильма, что делает фильмы этой серии по большей части комфортабельными, уютными, доставляющими чувственное удовольствие от созерцания комфортных интерьеров, гастрономических и вестиментарных «деликатесов», туристических красот. Точно так же «детективная» модель британского сериала «Шерлок», заявленная авторами в силу традиции, в первых

двух сезонах сериала несколько ослаблена, поскольку в качестве порождающей в ней действует еще и «паркурная» модель, реализованная в пластическом динамизме кадра, в «скользящем» монтаже, затрудняющем «считывание» кадра для неопытного зрителя, и, что немаловажно, в специфической «хореографии» актерского исполнения (Б. Камбербетч, Э. Скотт)...

Здесь необходимо, заметить, что понятие «онтологическая модель фильма» не покрывается содержательным объемом понятия «жанр фильма». Говоря «модель» мы всего лишь имеем в виду формулу ответа на порождающую интенцию времени. Жанровые конструкции и телесное облачение фильма, включая кастинг и художественное решение, — это всего лишь драматургические (сюжетно-фабульные) и пластические вариации «ответа». Поэтому, например, мы различаем два первые фильма «бэтмениаы», созданные Т. Бёртоном в одном и том же жанре фильма-комикса, согласно различию их порождающих моделей. «Бэтмэн» 1989 г., безусловно, сделан по мифологической модели трансцендентного спасения, поэтому алиментарные, паркурные и аркадные конструкции здесь определяют стиль. Фильм 1992 г. базируется в основном на экзистенциальной модели, хотя и разработанной в популярно-романтическом ключе. Иначе говоря, мы допускаем строение фильма одновременно по нескольким моделям, одна из которых является доминирующей, определяющей, а прочие способствуют глубине и сложности ее реализации в фильме. Это особенно характерно для так называемых авторских фильмов с оригинальной художественной и философской концепцией, но и коммерческое кино нередко пользуется сразу несколькими гедонистическими моделями для достижения максимального успеха.

Изучение модельной основы современного кинематографа начала XXI в. дает возможность сделать предварительные заключения о ценностных доминантах современного общества, взятых в динамике. Важно заметить, что ценность «экзистенциальной» модели в эти два десятилетия не отменяется. Во всяком случае, фильмы, построенные на ее основе, привлекают внимание общественности и становятся даже объектами зрительского культа, как, например, фильмы Д. Вильнёва «Прибытие» (2016), «Бегущий по лезвию 2049» (2017) или сериал «Сказки из Петли» («Tales from the Loop», 2020), созданный по мотивам дистопических книг С. Столенхага.

Таким образом, проведенный нами философский анализ современного кинематографа показал, что базовой интенцией современной эпохи является интенция наслаждения и удовольствия, что позволяет нам определить онтологию современного кино как гедонистическую. Кино как культурный феномен само по себе имеет гедонистическую природу, поскольку изначально является зрелищным искусством, связанным с удовольствием и наслаждением. Кинематограф 2010—2020-х гг. доставляет зрителю следующие виды удовольствий: удовольствие от тотального присутствия телесности мира и человека, удовольствие телесной свободы в движении, удовольствие покоя, познавательное наслаждение, удовольствие от преодоления препятствий и трудностей. На основании указанных видов удовольствий нами была разработана и описана гедонистически-онтологическая типология кинематографических моделей, включающая в себя алиментарную, паркурную, аркадную, детективную, экзистенциальную порождающие кинематографические модели. Порождающие модели фильма — это всего лишь схема, позволяющая следить за процессами, определяющими духовную жизнь эпохи, замечать, отслеживать, анализировать и оценивать наиболее важные ее проявления. Классификация этих моделей, с одной стороны, позволяет систематизировать массу произведений киноискусства на основаниях более существенных, нежели жанрово-тематические, учитывая доминирующие духовные интенции эпохи и варианты ответов на вызов времени. С другой стороны, она позволяет наблюдать за изменениями в состоянии социальной «души», сменой ее желаний и намерений, приоритетов и убеждений. Успех того или иного фильма может свидетельствовать о востребованности моделей, его порождающих, и в таком случае стать достаточно точным и глубоким философским диагнозом времени.

1. Алымова Е. В., Караваева С. В. Аристипп из Кирены: феноменология наслаждения // Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина. 2019. № 1. С. 7—15.

2. Барт Р. К психосоциологии современного питания // Система Моды. Статьи по семиотике культуры. М. : Изд-во им. Сабашниковых, 2003. С. 366—377.

3. Василенко Ю. В. «Системный гедонизм» как этическое учение // Философская мысль. 2019. № 12. С. 28—28.

4. Деменев А. Г. Эвдемонические и гедонистические теории в современных исследованиях счастья // Вестник ВГУ. Серия: Философия. 2020.

№ 4. С. 15—23. URL: http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/phylosophy/2016/04/2016-04-02.pdf (дата обращения: 13.04.2020).

5. Диоген Лаэртский. О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов. М. : Мысль, 1979. 620 с.

6. Дядык Н. Г., Конфедерат О. В. Концептуальный фильм как форма философствования (экзистенциальная проблематика фильмов В. Вендерса) // Социум и власть. 2019. № 3 (77). С. 95—106.

7. Камю А. Миф о Сизифе / пер. с фр. А. М. Руткевича // Бунтующий человек. Философия. Политика. Искусство : пер. с фр. М. : Политиздат, 1990. С. 90— 92.

8. Кузьменков В. А. Аномия и гедонизм: поиск взаимосвязи // Манускрипт. Т. 13. Вып. 2. Тамбов : Грамота, 2020. С. 142—145. URL: www.gramota.net/materials/9/2020/2/25.html (дата обращения: 15.03.2020).

9. Левинас Э. Избранное: трудная свобода : пер. с франц. М. : Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2004. 752 с.

10. Лехциер В. Л. Боль и переходность: набросок экзистенциальной альгодицеи // Вопросы философии. 2007. № 12. С. 41—49.

11. Лотман Ю. М. К проблеме типологии текстов // Статьи и семиотике культуры и искусства. СПб. : Академический проект. 2002. С. 17—23.

12. Мерло-Понти М. Кино и новая психология / пер. М. Ямпольского // Sens et non-sens. Paris : Nagel, 1948. P. 97—122.

13. Никольский Б. М. Эпикур о наслаждении: проблема кинетического и статического наслаждения // Цицерон. О пределах добра и зла. Парадоксы стоиков. М. : РГГУ. 2000. С. 424—425.

14. Нуреев Р. М. Западный мир на пути к постиндустриальному обществу// Terra Economicus. 2013. Т. 11. № 4. С. 120—142.

15. Орешин В. П., Халиков М. С. Системный кризис глобализирующегося капитализма // Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. 2010. № 3. С. 105—123.

16. Рассадина С. А. Герменевтика удовольствия: наслаждение вкусом. СПб. : Петрополис, 2010. 254 с.

17. Kron A., Pilkiw M., Goldstein A., Lee D.H., Gardhouse K., Anderson A.K. Spending one's time: the hedonic principle in ad libitum viewing of pictures // Emotion. 2014. № 14 (6). P. 1087—1091.

18. Taquet M., Quoidbach J., de Montjoye Y.-A., Desseilles M., Grossg J.J. Hedonism and the choice of everyday activities // PNAS (Proceeding of the National Academy of the United States of America). 2016. № 113(35). P 9769—9773.

19. Veenhoven R. 'Hedonic' and 'Eudaimonic' Happiness: Which qualifies best as a moral guide. Erasmus University Rotterdam, 2020. URL https://www.eur.nl/ehero/media/2020-01-hedoniceudaimonichappiness-liontievbook2020-2 (дата обращения:16.04.2020).

20. Walton S. Cinema's Baroque Flesh: Film, Phenomenology and the Art of Entanglement. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2016. P. 284. URL http://en.aup.nl/books/9789089649515-cinemas-baroque-flesh.html (дата обращения: 03.05.2020).

References

1. Alymova E. V., Karavaeva S. V. (2019) *Vestnik LGU im. A.S. Pushkina*, no. 1, pp. 7—15. [in Rus].

2. Bart R. (2003) K psihosociologii sovremennogo pitanija. Moscow [in Rus].

3. Vasilenko Yu.V. (2019) *Filosofskaja mysl'*, no. 12, pp. 28—38 [in Rus].

4. Demenev A.G. (2020) *Vestnik VGU*, no. 4, pp. 15—23 [in Rus].

5. Diogen Lajertskij (1979) O zhizni, uchenijah i izrechenijah znamenityh filosofov. Moscow [in Rus].

6. Djadyk N.G., Konfederat O.V. (2019) Socium i vlast', no. 3 (77), pp. 95—106 [in Rus].

7. Kamju A. (1990) Mif o Sizife // Filosofija. Politika. Iskusstvo. Moscow [in Rus].

8. Kuz'menkov V.A. (2020) Manuskript, vol. 13 (2), pp. 142—145 [in Rus].

9. Levinas E. (2004) Izbrannoe: Trudnaja svoboda. Moscow [in Rus].

10. Lehcier V.L. (2007) *Voprosy filosofii*, no. 12, pp. 41—49 [in Rus].

11. Lotman Yu.M. (2020) K probleme tipologii tekstov // Stat'i i semiotike kul'tury i iskusstva. Moscow, pp. 17—23 [in Rus].

12. Merlo-Ponti M. (2000) Kino i novaja psihologija. Moscow [in Rus].

13. Nikol'skij B.M. (2000) Epikur o naslazhdenii: problema kineticheskogo i staticheskogo naslazhdenija // Ciceron. O predelah dobra i zla. Paradoksy stoikov. Moscow, pp. 424—425 [in Rus].

14. Nureev R.M. (2013) *Terra Economicus*, no. 4, pp. 120—142 [in Rus].

15. Oreshin V.P., Halikov M.S. (2010) *Vestnik Moskovskogo universiteta*, no. 3, pp. 105—123 [in Rus].

16. Rassadina S.A. (2010) Germenevtika udovol'stvija: naslazhdenie vkusom. St. Peterburg [in Rus].

17. Kron A., Pilkiw M., Goldstein A., Lee D.H., Gardhouse K., Anderson A.K (2014). *Emotion*, no. 14 (6), pp. 1087—1091 [in Rus].

18. Taquet M., Quoidbach J., de Montjoye Y.-A., Desseilles M., Grossg J.J. (2016) *PNAS (Proceeding of the National Academy of the United States of America)*, no. 113 (35), pp. 9769—9773. [in Eng].

19. Veenhoven R. (2020) 'Hedonic' and 'Eudaimonic' Happiness: which qualifies best as a moral guide. Erasmus University Rotterdam [in Eng].

20. Walton S. (2016) Cinema's Baroque Flesh: film, Phenomenology and the Art of Entanglement. Amsterdam, Amsterdam University Press, p. 284 [in Eng].

For citing: Konfederat O.V., Dyadyk N.G. Hedonistic ontology of the film: generative models // Socium i vlast'. 2020. № (83). P. 74—84. DOI: 10.22394/1996-0522-2020-3-74-84.

DOI: 10.22394/1996-0522-2020-3-74-84

UDC 130.2; 175

HEDONISTIC ONTOLOGY OF THE FILM: GENERATIVE MODELS

Olga V. Konfederat,
Chelyabinsk State University,
Associate Professor of the Department Chair of Russia's and Foreign Countries'History,
Cand.Sc. (Cultural Studies), Associate Professor.
The Russian Federation, 454129,
Chelyabinsk, ulitsa Bratyev Kashirinykh, 129.
E-mail: olga.confederat@yandex.ru

Natalia G. Dyadyk,
South Ural State Humanitarian Pedagogical University,
Associate Professor of the Department Chair of Philosophy and Cultural Studies,
Cand. Sc. (Philosophy).
The Russian Federation, 454080,
Chelyabinsk, prospect Lenina, 69.
E-mail: djadykng@cspu.ru

Abstract

Introduction. Observing the production and consumer area of modern cinematography makes it possible to draw conclusions about the value dominants of modern society, to conduct its socio-cultural analysis. Cinema, both auteur and mass, is a way of reflecting and modeling the society spiritual state and its analysis makes it possible to draw quite serious and justified philosophical and social conclusions. The film in a philosophical sense is ontologized by the dominant intention of the era. Such a dominant intention of modernity is hedonism.

Pleasure, enjoyment, happiness, according to the humanities, is the basic values of the 21st century society. Cinema is the most comprehensive reaction to the needs of hedonism, since hedonistic prerequisites are to some degree laid down in its technical (movement, photographic phenomenology) and social nature (art and entertainment). In this regard, it seems relevant to conduct a philosophical analysis of the ontological level of modern cinema.

The aim of the study is to conduct a philosophical analysis of the ontological level of modern cinema; identify ontological models, variations and combinations of which provide its artistic diversity.

Methods: the authors use the general scientific methods of analysis and synthesis, the phenomenological method, since they identify the sensory intentions that underlie modern cinema. The authors also use the hermeneutic method, since they reveal the hidden meanings of the film, determined by the time and conditions of its creation, as well as the semiotic approach, which makes it possible to analyze the structural-semiotic whole of the film.

The scientific novelty of the study lies in the fact that the authors analyze films from philosophical aspects, and not just cultural studies, as is customary. In modern cinema, the authors look for a reflection of the "social soul", identify those intentions that underlie modern cinema, both auteur and mass. This makes it possible to deduce a typology of film models that have not previously been applied to the analysis of the film process.

Results. During the analysis, the authors developed a hedonistic-ontological typology of cinematic models, identified five generative models of cinema, four of which have a hedonistic orientation: an alimentary model that pleases the recipient by intensively stimulating his perceptual sphere; a parkour model that gives pleasure to light and unhindered movement, minimizing the severity and resistance of the environment; an arcade model that provides the viewer the pleasure of victory through virtual immersion in the ups and downs of the "action film"; a detective model that gives the viewer pleasure through the removal of cognitive uncertainty.

The fifth model, tentatively called existential, should lead the viewer into a complex philosophical state of being-with-self-self, an experience of one's own fulfillment, associated with the experience of suffering. However, due to the hedonistic orientations of modern culture, this model is not relevant in the first decades of the 21st century.

Conclusions. Philosophical analysis of modern cinema has revealed that at the ontological level it is based on the philosophy of hedonism. Modern cinema delivers the following types of pleasures to the recipient: enjoyment of the flesh of the world, enjoyment of bodily freedom in motion, enjoyment of peace, cognitive enjoyment.

Key concepts:
hedonism,
intention,
kinetic pleasure,
static pleasure,
ontological model of the film.