

Брюховецька О. В.

СПРОЕКТОВАНИЙ СУБ'ЄКТ: ДОСВІД МАШИНИ В КОНТЕКСТІ АПАРАТНОЇ КІНОТЕОРІЇ

У статті розглянуто апаратну теорію і проаналізовано роль технології в кінематографічному досвіді, а також; роль технічної і психічної роботи у виникненні враження реальності. Коди реалізму й первинна ідентифікація розглядаються у зв'язку з досвідом машини, який визначає специфічну позицію суб'єкта в кіно.

Як слушно зауважив Вельтер Беньямін, ми живемо в епоху технічного репродукування твору мистецтва [1]. Це не лише кардинально змінює його статус, а й породжує цілковито новий тип досвіду і, відповідно, по-новому структурує саму реальність. У першу чергу це стосується кінематографа. Тут техніка виступає не просто засобом популяризації творів мистецтва, фільмів, а є їхньою невід'ємною, «сутнісною» складовою. Однак у теорії кіно існує тенденція підпорядковувати технологічне естетичному, а технічний розвиток розглядати як «природний» і поступальний рух, що дає можливість вирішити ті чи інші естетичні завдання в конкретних мистецьких творах. Саме в такому ракурсі розглядали техніку зокрема Жан Мітрі [2], Андре Базен [3], Зіґфрід Кракауер [4], Девід Бордвел [5]. Таку точку зору поділяли і радянські теоретики, зокрема Семен Гінзбург [6]. Інший підхід до питання техніки пропонується в рамках апаратної теорії, яка сформувалася в середині 70-х років ХХ століття на перетині дискурсів психоаналізу, семіології і критики ідеології. Представники апаратної теорії, серед яких Жан-Луї Бодрі [7], Крістіан Метц [8], Лора Малві [9], Жан-Луї Комоллі [10], Стефан Гіс [11], розглядали кінематографічну техніку в контексті того, яким чином вона конститує специфічний кінематографічний досвід глядача (а радше, суб'єкта), враховуючи ті несвідомі бажання і потреби, що пов'язані з цим досвідом. Засадничою настановою апаратної теорії є фундаментальна підозра, яка намагається виявити конструкт, «роботу» там, де заведено вбачати «природний», нейтральний і самозрозумілий процес. Термін «апарат», який увійшов у назву теорії, має подвійне значення: сукупності кінематографічного обладнання, апаратури і психічного апарату, певні коди і диспозиції, які викорис-

товує або (оскільки йдеться про значною мірою несвідомий процес) інтерналізує суб'єкт. При цьому Жан-Луї Бодрі ввів важливе методологічне розрізнення між «базовим апаратом» (*l'appareil de base*), сукупністю усієї кінематографічної техніки (камера, освітлення, плівка, хімічні лабораторії, проектор, екран тощо) і апаратом (*le dispositif*), власне тією частиною базового апарату, в якій бере участь глядач-суб'єкт (проектор, екран, а також їхні ефекти, що структурують досвід суб'єкта) [12].

Апаратна теорія продовжує займати важливе місце в теоретичних рефлексіях стосовно кіно на Заході, але піддається критиці з боку емпірично зорієнтованих дослідників [13]. Їхній основний закид полягає в тому, що апаратна теорія пропонує надто абстрактну та узагальнену модель, що нечутлива до конкретних даних. Натомість ці дослідники пропонують вивчати емпіричного глядача з його історичними, культурними, етнічними, тендерними і соціальними відмінностями. Не відкидаючи важливості таких досліджень, зазначимо, що об'єктом апаратної теорії є не «погано вивчені» емпіричні глядачі, не їхня ідеосинказійна реакція на той чи інший фільм, а суб'єкт, як певний соціальний конструкт, ефект апарату, як певне місце, що його повністю або частково, несвідомо або критично вимушений займати конкретний глядач. Йдеться про ту частину досвіду, яка стосується не конкретного фільму, а кінематографічного досвіду як такого. Зрештою, йдеться про вихід у ширший культурологічний і філософський контекст.

Вищенаведена проблематика практично не розроблена в радянській і вітчизняній теорії кіно, за винятком незначних спроб у працях С. Гінзбурга [14] та Ю. Лотмана [15]. У даній роботі пропонується конкретизація та експлікація окре-

мих положень апаратної теорії стосовно специфіки кінематографічного досвіду як такого.

Досвід машини

Те, що брати Люм'єр показували у «Гранд Кафе», було не фільмами, а кіно. Сенсацією стали не повсякденні й банальні сюжети, а радикально новий досвід - досвід машини, апарата. На афіші першої публічної кінодемонстрації великими літерами було написано: «Сінематограф», далі йшов опис: «цей апарат, винайдений панами Августом та Луїсом Люм'єрами, дає змогу запису, через серію фотографій, усіх рухів, що послідовно відбувалися в певний проміжок часу перед камерою, і подальше відтворення цих рухів шляхом проекції їхніх зображень на екран, у живий зріст, на очах усієї публіки». Лише внизу були зазначені назви фільмів [16]. Досить порівняти це з будь-якою сучасною (і не лише сучасною) афішею, щоб зрозуміти зсув акценту, який відбувся в зацікавленнях публіки. Вона тепер іде на фільм - певну нарративну структуру, визначену жанром, на певну зірку або на певного автора. Принаймні так їй здається, хоча й досі існує вираз «ходити в кіно», який зберігає ознаки зорієнтованості на певний тип досвіду в цілому, а не на конкретний фільм. Але цей досвід стає вже немов нейтральним. Основна увага спрямована на те, що і як показують.

Час від часу в історії кіно відроджувався першопочатковий інтерес до самого апарата, коли запроваджувалися нові можливості перцептивного досвіду. Існує ціла таксономія «перших» фільмів, значимість яких часто зводиться до того, що вони стали полігоном нових можливостей апарата: перший звуковий фільм «Співачка джазу» (1927), перший триколірний фільм системи «Техніколор» «Бекі Шарп» (1935), перший фільм у системі «СінемаСкоп» «Шнурок» (1953), перший фільм у системі звуку «Долбі стерео» «Зоряні війни» (1977), перший фільм, повністю зроблений комп'ютерними технологіями, «Грашкова історія» (1996) [17]. Але, загалом, фільм, домінуючою формою якого вже з часів Мельєса став наратив, сприймається саме як певна історія, оцінюється з точки зору того, якою мірою його оповідь, герої викликають співпереживання глядача. Відповідно в критичних рецепціях фільмів домінує аналіз конкретних текстів, певних нарративних і стилістичних технік, а узагальненіші рефлексії зводяться до аналізу «еволюції кіномови».

Якщо глядач-реципієнт текстів потрапляє в поле зору таких теоретиків, то якраз в аспекті емпатії, здатності співпереживати героям і подіям фільму. Так, Жан Мітрі, який узагальнив і синтезував усю класичну кінотерію в капітальній праці «Естетика і психологія кіно» (1975), розглядає емпатію глядача як складний процес активного і пасивного сприйняття, в якому ідентифікація з героєм виступає «спроєктованою асоціацією»: «Ми не «інтерналізуємо» дії актора. Навпаки, йдеться про персональні тенденції, які «екстерналізуються» і пов'язуються з актором» [18]. Тобто, глядач бачить у героєві своє власне ідеальне «я» тому, що проектує своє ідеальне «я» на екран, на героя. Таке розуміння взаємодії глядача (суб'єкта) і фільму базується на механізмі, що є значно універсальнішим: він діє не лише у вигаданому світі кіно, а й у вигаданому світі літератури, театру, більше того, він діє і в реальному житті. Апаратна теорія є більш специфічно зорієнтованою, оскільки вона підходить до кінематографічного досвіду на метапсихологічному рівні, фокусуючи увагу на взаємодії технології кіно, технік фільмічних текстів і глядача. Власне, її завдання полягає в тому, щоб проаналізувати досвід машини й те, яким чином цей досвід (якоюсь мірою трансцендентальний і несвідомий) бере участь у конституванні досвіду кожного конкретного фільму.

Репрезентація і коди реалізму

Такі дослідники, як Жан Мітрі, Андре Базен, Юрій Лотман, Семен Гінзбург визначають кінематографічний досвід як ілюзію реальності. Саме нею пояснюють те, що у перших глядачів поява потягу, який насувався на них, викликала паніку. Але ж той чорно-білий, беззвучний, плаский кінематографічний потяг помітно відрізняється від реального. Як зазначив Жан-Луї Комоллі, таке зображення могли прийняти за об'єктивного двійника «самого життя» лише за рахунок сліпоти до інших аспектів реальності: кольору, об'єму, звуку. Як будь-яка репрезентація, кінематографічне відображення реальності ґрунтується на нестачі, але його ефект полягає у маскуванні цієї нестачі [19]. Оскільки жодній, навіть найдосконалішій кінематографічній репрезентації ще не вдалося досягнути повної ілюзії реальності, доцільніше говорити, слідом за представниками апаратної теорії, про «враження реальності». Воно базується на цілком певних технічних властивостях апарата і на особливості будови

людського ока, — Інерції зору, завдяки якій показ окремих статичних зображень послідовних фаз руху зі швидкістю 24 (для звукового) і 16 (для німого) кадрів на секунду сприймається як неперервне рухоме зображення. Ілюзія руху, разом з фотографічною аналоговістю, була для перших глядачів достатньою умовою для створення враження реальності, оскільки це враження ґрунтується не на повній схожості, а на специфічних кодах правдоподібності, реалізму, які визначають, що саме вважається реалістичним. (Зауважимо, що термін «реалізм» ми розуміємо значно ширше за «однойменний» мистецький напрямок, який має визначену стилістико-тематичну специфіку. Йдеться про фундаментальнішу характеристику, яка стосується того, що вважається правдоподібним і достовірним, тобто того, що сприймається «як сама реальність».)

Про те, що коди реалізму існують і є до певної міри самостійними, тобто володіють певною часткою конвенційності, а отже, можуть змінюватися і потребують навчання, відзначалося в семіологічних дослідженнях кіно Крістіана Метца [20] та Юрія Лотмана [21]. Це твердження можна проілюструвати «мандрівним сюжетом», який зустрічається в багатьох авторів, про реакцію глядачів, котрі вперше в житті побачили крупний план у кіно. Зокрема, Бела Балаш розповідає про сільську жительку, яка вперше пішла в кіно і була обурена «гідотою», яку там показували: «людей, розірваних на шматки». Щось подібне відбулося з американськими глядачами під час демонстрації фільму Гріффіта, в якому вперше з'явився крупний план голови: коли величезна «відрубана» голова стала усміхатися, в залі почалась паніка [22]. Ще одне схоже свідчення - дитячі спогади Луїса Бунюеля (10-ті роки ХХ століття). «Кіно принесло настільки нову, настільки незвичну форму оповіді, що більшій частині глядачів було важко зрозуміти те, що відбувалося на екрані. <...> Не можу забути свого жаху, що охопив усю залу, коли я вперше побачив "наїзд уперед". На екрані на нас стала насуватися голова, вона все росла й росла, немов хотіла нас проковтнути. Ніхто не міг подумати, що це камера наближається до голови чи що голова роздимається за допомогою трюкової зйомки, як у фільмах Мельєса. Ми бачили голову, що насувалася на нас і неймовірно збільшувалася у розмірі. І як апостол Тома, вірили лише в те, що бачили» [23].

Іншим прикладом конвенційності кодів реалізму є сприйняття кольору. Зокрема, Юрій Лот-

ман переказує історію, описану Айвором Монтегю: коли Пітера Устинова запитали на телебаченні, чому він зняв фільм «Біллі Бад» (1962) чорно-білим, а не кольоровим, він відповів, що йому хотілося, щоб фільм був більш правдоподібним. Коментар Айвора Монтегю: «Дивна відповідь, але ще більш дивно, що ніхто не побачив у ній нічого дивного» [24]. Семен Гінзбург навіть у 1974 році не зараховував колір до складу реалістичного коду. Цей теоретик кіно пише: «Недолік кольорового кіно бачать зазвичай у неадекватності кольоропередачі. Справді, кольорова плівка здатна зафіксувати лише незначну частку відтінків кольору, які може відрізнити око. Тому, коли автори фільма намагаються відтворити в природних кольорах картини добре знайомого, звичного глядачам побуту, то це не вдається: глядачі сприймають зображення як погано і приблизно розфарбовані фотографії. Але досягнення адекватної кольоропередачі лежить за межами мистецтва. Якби її вдалося досягнути, то глядачі були б спершу вражені досягнутою в фільмі ілюзією (як вони були вражені ілюзією руху, коли вперше побачили кінематограф), а потім... просто перестали б помічати колір» [25]. Таке сприйняття кольору в кіно пов'язане з тим, що для кількох поколінь чорно-біле зображення вважалося більш реалістичним, було, якщо скористатися семіологічною термінологією, немаркованим елементом опозиції, в якій саме кольоровому зображенню відводилася роль маркованого елемента [26]. Досить швидко поширення кольорового кінозображення перевернуло цю опозицію кодів реалізму, в якій тепер саме чорно-біле зображення є маркованим. Зокрема, у фільмі «Небо над Берліном» колір атрибутований людському баченню, тоді як у чорно-білих тонах бачать ангели, а один з приписів «Догми-95» забороняє знімати чорно-білі фільми саме тому, що таке зображення є нереалістичним.

Міф тотального кіно

Саме в контексті кодів реалізму варто розглянути досить поширену точку зору, за якою технологічний розвиток кіно має кінцеву мету - досягнення повної ілюзії реальності. Одним з найвідоміших зразків такої телеології є «міф тотального кіно» Андре Базена; на думку цього теоретика «винайдення кінематографа спрямовувалося тим же міфом, який приховано визначав усі інші різновиди механічного відтворення реальності, що побачили світ у ХІХ столітті, - від

фотографії до фонографа. Це - міф інтегрально-го реалізму, що відтворює світ і дає такий його образ, який непідвладний ні довільній інтерпретації митця, ні незворотному ходу часу» [27]. Андре Базен настільки радикальний у своїх твердженнях, що називає кіно явищем «ідеалістичним» у тому сенсі, що «його ідея існувала в цілком готовому вигляді в людському мозку - як на платонівському небі. Найбільше нас вражають, - пише Андре Базен, - не ті імпульси, які уява дослідників отримувала від технічних винаходів, а впертий опір матерії ідеї» [28]. Власне, багато істориків і теоретиків кіно займалися ретроактивним пошуком прототипів кіно, зібравши цілий арсенал реальних і уявних попередників. Серед них опинилися і безпосередні технічні предки, і суто ідеальні побудови, які здавна переслідували уяву людства. Це й примітивні оптичні пристрої (камера обскура, магічний ліхтар, зоотроп тощо), і спроби візуально представити наратив (від клейм на іконах до коміксів), і аналіз фаз руху (від апорії про стрілу елеата Зенона до фотографій Мейбріджа), і міф про печеру Платона, чи протосеміологія св. Августина.

Однак міф тотального кіно як пояснююча модель розвитку технології і технік кіно породжує кілька проблем. Перша проблема, назвемо її недостатньою детермінованістю, пов'язана з тим, що між технологічним розвитком і конкретною технічною практикою немає прямої залежності. Достатньо запитати себе, чому «матерія» так довго чинила опір «ідеї» кіно, щоб зрозуміти, що чотири логічних причини тут недостатні, потрібно було, щоб кіно стало соціальною практикою [29]. Як зазначив Жан-Луї Комоллі, будь-яка машина, перш ніж бути технологічною, є соціальною. Тому кіно винайшли насамперед глядачі [30]. Саме в соціальній практиці, а не в «опорі матерії» криється пояснення того дивного факту, що кіно винайшли так пізно, хоча основні технологічні складові були відомі ще за 50 років.

Друга проблема, назвемо її змінністю кодів реалізму, пов'язана з тим, що кіно, на якому б етапі його технологічного розвитку не розглядати, завжди сприймається як реалістичне відтворення світу, і лише в період впровадження нових технологічних можливостей (звук, колір, стереозвук) попередня форма, вже ретроактивно, починає сприйматися як менш досконале відтворення реальності, як певна умовність. Якби міф тотального кіно існував «готовим» на платонівському небі, глядачі не здатні були б так легко піддаватися недосконалій ілюзії. Якби

об'єктом бажання глядачів була повна ілюзія реальності, то всі сучасні існуючі репрезентації породжували б відчуття нестачі, а вони, натомість, функціонують як заповнення нестачі.

Обидві проблеми можна продемонструвати на хрестоматійному прикладі з історії кіно, що стосується перспективи і глибинного фокусу. На думку Андре Базена поява глибинного фокусу на початку 40-х років у фільмах Орсона Веллса та Біллі Вайлдера знаменувала запровадження нової, більш реалістичної естетики кіно, яка відтворювала «нормальну» оптику людського зору. Для Базена глибинний фокус означав перехід від монтажної естетики до естетики мізансцени [31], або у термінах вітчизняної теорії кіно - від аналітичного до синтетичного способу побудови сцени [32]. Така зміна розглядалась як «природний» і «самозрозумілий» поступальний рух у напрямку до більшої реалістичності. Втім, історики кіно знають, що глибинний фокус не був винайдений на початку 40-х років оператором Грегом Толландом. Побудова кадру в глибину практикувалася в архаїчний період кіно, починаючи від фільмів Люм'єрів, але на початку 20-х років глибинний фокус майже повністю зникає з кінематографічної практики. Заведено пояснювати це суто технічними причинами: кінематографісти почали використовувати інший тип плівки та лінз і так зване м'яке павільйонне освітлення. Але те, чому саме відбувся цей перехід, чому один тип практики змінюється на інший, вже потребує екстра-технологічного пояснення.

Жан-Луї Комоллі пропонує такий погляд на цю історію: глибинний фокус ранніх фільмів відтворював просторові пропорції, що відповідали «нормальному баченню» і таким чином відігравали свою роль у створенні враження реальності, якому сінематограф завдячує своїм успіхом. Зникнення глибинного фокусу пов'язане з трансформацією кодів правдоподібності: зсувом їх з площини виключно «враження реальності» в складнішу площину художньої логіки (наративних кодів), психологічної достовірності, враження гомогенності і неперервності [33]. Отже, річ не в тому, щоб пояснити цей зсув поширенням близько 1925 року більш чутливої панхроматичної плівки, а в тому, щоб пояснити, чому відбулося це поширення, а разом з ним переформування всієї техніки знімального процесу (освітлювальної системи, лінз, емульсій, перехід з природи у павільйони тощо). Яку перевагу вбачала в цьому кінематографічна індустрія? Таке ж питання можна поставити на будь-

якому з перехідних етапів, включно з сучасною зміною обладнання за стандартами нових звукових систем «Долбі стерео». Як зазначає Жан-Луї Комоллі, причина «технічного прогресу» не є суто технічною, вона ідеологічна. Глибина, перспектива втрачає значущість у виробництві «ефектів реальності», поступаючись спектру відтінків сірого, які виступали монохромним аналогом кольорового спектру [34]. Значення має не більша чутливість плівки, не більше звуку, а «більша істинність».

До того ж, розглядаючи «міф тотального кіно», слід враховувати можливості нереалістичного використання технологій. Наприклад, колір у деяких епізодах фільму «Червона пустеля» не підпорядковується кодам реалізму, а виконує експресивну функцію. Або стереозвук у деяких епізодах фільму «Мамай» відтворює не правдоподібну об'ємність акустичного досвіду, а створює авангардну ритмічно-мелодійну композицію, яка розрахована на денатуралізуючий ефект. Отже, підсумовуючи, можна зазначити, що між технологічними відкриттями і конкретно технічною практикою немає прямої і тим більше хронологічної залежності, а на зміну кодів реалізму впливають множинні чинники, серед яких слід враховувати різні соціальні практики.

Первинна ідентифікація і досвід машини

У контексті сконструйованості і змінності кодів реалізму слід розглядати звернення апаратної теорії до суб'єкта і його досвіду на рівні апарата, а не на рівні тексту. Для позначення досвіду на рівні апарата Жан-Луї Бодрі ввів [35], а Крістіан Метц розвинув [36] поняття «первинної» кінематографічної ідентифікації, яке слід відрізнити від вторинної ідентифікації з побаченим, з героєм. Первинна ідентифікація - це ідентифікація з поглядом; йдеться про те, що глядач не свідомо й автоматично займає таку позицію, яку визначає камера. Про те, що цей факт був помічений досить рано (і успішно витіснений) свідчить спостереження Всеволода Пудовкіна, яке датується 1923 роком: «Глядач немов щоразу ставить себе на місце об'єктива знімального апарата, то наближаючись, то віддаляючись від знятого об'єкта. Якби ми замінили психічну координацію глядача щодо зображення на його просторову координацію щодо знятого об'єкта, ми б побачили режисера, який міцно тримає відвідувача кінотеатра за комір і послідовно то піднімає його над містом на висоту аероплана, то відсмикує від нього, щоб показати його повністю» [37].

Цікаво, що Всеволод Пудовкін наводить приклад саме аероплана, теж апарата, з яким, по ідеї, у глядача повинна виникнути вторинна ідентифікація: виходить немов подвійний досвід машини. Але вторинна ідентифікація, як справедливо зазначив Крістіан Метц, не обов'язково виникає у кожному фільмі. До того ж вона не є специфічною для кінематографічного досвіду: ми також ідентифікуємося і з літературними й театральними персонажами. Оскільки питання первинної і вторинної ідентифікації в кіно ми розглядали детальніше в іншій праці [38], зазначимо лише, що представники апаратної теорії розглядають вторинну ідентифікацію як результат і часткове перегравання описаної Жаком Лаканом дзеркальної фази. Дзеркальна фаза - важливий і складний етап у розвитку дитини, на якому виокремлюється її власне «я» шляхом ідентифікації з образом іншого, яким може виступати дзеркальний «двійник». На думку Крістіана Метца, кіноекран стає «другим дзеркалом» [39], в якому ми ідентифікуємося з образом іншого. Джоан Копжек, представник наступного покоління апаратної теорії, критикує метафору екрана як дзеркала, вказуючи на те, що вона послаблює радикальніший сенс лаканівської дзеркальної фази, який полягає в тому, що дзеркало виступає екраном, на який суб'єкт проектує свій образ [40]. На нашу думку, метафори екрана як дзеркала і дзеркала як екрана передбачають транзитивність: екран-дзеркало виступає дзеркалом-екраном, на яке глядач проектує свій образ, ідеальне «я» (здаймо вищенаведені ідеї Жана Мітрі). Зрештою, можливо, справді апаратна теорія, надто зайнята критикою ідеології, не помітила тенденції лаканівського дискурсу, для якого важливіше не розрізнити кіно і реальність, а показати їх фундаментальну спорідненість, причому не за рахунок наближення кіно до життя, а навпаки, за рахунок наближення життя до кіно. Тобто показати фантазматичну структуру самої реальності, яка теж визначається кодами реалізму.

Інша адаптація психоаналітичних ідей до кінодосвіду, здійснена Крістіаном Метцом - виявлення фетишистської структури віри - формула: «так, я знаю..., але все одно...», описана Октавом Манонні, - що лежить в основі емоційного співпереживання, тобто вторинної ідентифікації глядача. Але ця структура віри є також неспецифічною для кіно. Власне, Октав Манонні застосовував цю формулу до театральної вигадки [41], а Ролан Варт з таким же успіхом застосовував її до літературного тексту [42]. Йдеться про

те, що ця структура віри функціонує скрізь, де існує водночас певна нестача і заперечення цієї нестачі. У тому числі і в «реальному» житті, яке теж структурується довкола нестачі. Зрештою, Зигмунд Фройд описував механізми фетишизму, послуговуючись клінічним досвідом [43].

Значно пліднішим для визначення специфічно кінематографічного досвіду і позиції суб'єкта є поняття первинної кінематографічної ідентифікації, яке було висунуте в апаратній теорії, але не дістало належної розробки. Крістіан Метц намагався також пов'язати цю форму ідентифікації з дзеркальною фазою, проводячи паралель між «гіперінвестицією сприйняття і пригніченістю моторики», характерної і для дзеркальної фази, і для фізичного стану глядача в кінозалі [44]. На це ж спрямовував увагу Жан-Луї Бодрі, порівнюючи глядачів у кінозалі з в'язнями в платонівському міфі про печеру [45]. Але ж ідеться про те, що в кіно проектується сам погляд суб'єкта, точніше, констеляція візуального й акустичного досвіду. Локалізація первинної кінематографічної ідентифікації в реєстрі уявного і символічного породжувала труднощі, які добре розуміли самі представники апаратної теорії. З цієї точки зору плідним є зауваження Вінсента Ф. Роккіо, що первинну кінематографічну ідентифікацію слід розглядати в контексті додзеркальної фази, на якій ще не почали діяти реєстри уявного і символічного, а наявний лише реєстр уявного. На цьому етапі дитина, не маючи ще власного цілісного образу, не відрізняючи себе від зовнішніх об'єктів, ідентифікується з ними, точніше, з їхніми ефектами [46]. У цьому сенсі мож-

на виправити формулу Крістіана Метца, який проголосив, що кіно є технікою уявного. Технікою уявного точніше було б назвати фільми, а кіно є технікою реального у найрадикальнішому лаканівському значенні цього терміна. Іншими словами, за нашаруванням уявного і символічного завжди зберігається вісцеральний жах первинного досвіду машини, який так гостро переживали перші глядачі «кінематографа». Про цю завороженість не потрібно забувати, бо, як висловився Мартін Гайдеггер, у найгірший полон до техніки ми потрапляємо тоді, коли вбачаємо в ній щось нейтральне [47].

Отже ми спробували виокремити специфіку кінематографічного досвіду глядача шляхом переосмислення та диференціації таких традиційних понять теорії кіно, як враження реальності та ідентифікація. Складність, виявлена в результаті реалізації даного завдання, полягає в тому, що зазначений досвід становить лише один із шарів, найглибший, загального досвіду глядача, і цей шар часто не усвідомлюється ні глядачами, ні теоретиками. Особливість аналізу таких шарів досвіду полягає в тому, що їх не можна ні абсолютизувати (регресивна модель пасивного суб'єкта), ні повністю відкидати (прогресивна модель всевладного суб'єкта), а отже, потрібно уникати мислення в простих бінарних опозиціях: пасивне/активне, природне/технічне. Крім цього, в роботі показано, що феномен техніки не слід розглядати як автономне явище або як явище, підпорядковане естетичній практиці. Техніку слід розглядати у взаємодії з суб'єктом та кодами, які він продукує і якими він продукується.

1. *Беньямін В.* Мистецький твір у добу своєї технічної відтворюваності / Вибране.- Львів: Літопис, 2002.— С. 53-91.
2. *Mitry J.* The Aesthetics and Psychology of the Cinema.- Bloomington and Indianapolis: Indiana UP, 1997.- 403 p.
3. *Базен А.* Что такое кино? - М.: Искусство, 1972.- 384 с.
4. *Кракауэр З.* Природа фильма: реабилитация физической реальности.- М: Искусство, 1974.- 424 с.
5. *Bordwell D.* On the History of Film Style.- Cambridge, London: Harvard UP, 1999.- 322 p.
6. *Гинзбург С.* Очерки теории кино.- М.: Искусство, 1974,- 264 с.
7. *Baudry J.-L.* Ideological Effects of the Basic Cinematic Apparatus // Film Theory and Criticism. Introductory readings / Ed.by Brandy L., Cohem M.,— New York, Oxford: Oxford UP, 1999.- P. 345-355. *Baudry J.-L.* The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema // Film Theory and Criticism.- P. 760-770.
8. *Metz Ch.* The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema - Bloomington and Indianapolis: Indiana UP, 1982.- 327 p.
9. *Молви Л.* Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология тендерной теории.- Минск, 2000.- С. 280-296.
10. *Comolli J. L.* Machines of Visible // The Cinematic Apparatus / Ed.by de Laurentis T. and Heath S.- University of Wisconsin-Milwaukee, 1980.- P. 121-142.
11. *Heath S.* The cinephatic Apparatus: Thechology as Historical and Cultural Form // The Cinematic Apparatus.- P. 1-13.
12. *Baudry J.-L.* The Apparatus: Metapsychological Approaches.- P. 763.
13. Post-Theory: Reconstructing Film Studies. / Ed.by Bordwell D. and Carroll N.- Madison: Wisconsin UP, 1996.- 564 p.
14. *Гинзбург С.* Вказ. праця.
15. *Лотман Ю.* Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Об искусстве.- С-Пб.: Искусство СПб, 1998.- С.288-372.
16. *Heath S.* Op. cit.- P. 1.
17. *Pétie D.* History and Cinema Techology // Oxford Guide for Film Studies / Ed. by Hill J. and Gibson Ch.- Oxford UP, 1998.- P. 239.

18. *Mitry J.* Op. cit.- P. 84.
19. *Comolli J. L.* Op. cit.- P. 132.
20. *Metz Ch.* Problems of Denotation in the Fiction Film // Film Theory and Criticism. Introductory readings. / Ed. by Braudy L., Cohem M.,- New York, Oxford, 1999.- P. 87-88.
21. *Лотман Ю.* Вказ. праця.- С. 292-293.
22. *Балаш Б.* Становление и сущность нового искусства.- М.: Искусство, 1967.- С. 51.
23. Бунюэль о Бунюэле.- М.: Радуга, 1989.- С. 65-66.
24. *Лотман Ю.* Вказ. праця.- С. 303.
25. *Гинзбург С.* Вказ. праця.- С. 48.
26. Зокрема до маркованого елемента зачисляє кольоровий кадр Юрій Лотман. *Лотман Ю.* Вказ. праця.- С. 314.
27. *Базен А.* Миф тотального кино / Что такое кино? - М.: Искусство, 1972. -С. 51.
28. Там само.- С. 47-48.
29. Чотири причини, відомі ще з часів Арістотеля: *causa materialis, causa formalis, causa finalis, causa efficiens.* Мартін Гайдеггер показав, яким чином серед цих причин немає «сутнісної» причини існування явища. Див.: *Хайдеггер М.* Вопрос о технике / Время и бытие.- М.: Республика, 1993.- С. 222. Тобто, скористаємося класичним прикладом, якщо серед причин існування чаші згадується матеріал, срібло, з якого зроблена чаша, форма, яка надається матеріалу, мета, наприклад, ритуал жертвоприношення, і діюча сила, ремісник, то, скажімо, існування ритуалів і жертвоприношень, як певних соціальних практик, виходить за межі причинного зв'язку.
30. *Comolli J. L.* Op. cit.- P. 122.
31. *Базен А.* Эволюция киноязыка / Что такое кино? - М.: Искусство, 1972,- С. 88.
32. *Гинзбург С.* Вказ. праця.- С. 22.
33. *Comolli J. L.* Op. cit.- P. 129-130.
34. *Ibid.*-P. 131-132.
35. *Vaudry J.-L.* Ideological Effects of the Basic Cinematic Apparatus // Film Theory and Criticism.- P. 345-355.
36. *Metz Ch.* The Imaginary Signifier.- P. 49-52.
37. *Пудовкин В.* Время в кинематографе // Кино.- М., 1923.-№2-6.-С. 8.
38. *Брюховецька О.* Ідентифікація в кіно: психоаналітичний підхід // Національний університет «Києво-Могилянська академія». Наукові записки.- Т. 22. Гуманітарні науки.- К.: КМ Академія, 2003.- С. 114-118.
39. *Metz Ch.* The Imaginary Signifier.- P. 57.
40. *Copjec J.* The Ortopsyhic Subject: Film Theory and the Reception of Lacan // Film and Theory / Ed. by Stam R. and Miller T.- Blackwell Publishers Ltd, 2000.- P. 437.
41. See in: *Metz Ch.* The Imaginary Signifier.- P. 67, 86-87.
42. *Barthes R.* Diderot, Brecht, Eisenshtein / Image-Music-Text.- New York: Hill and Wang, 1977.- P. 76-77.
43. *Фрейд З.* Фетишизм // фон Захер-Мазох Л. Венера в мехах.- М.: РИК Культура, 1992.- С. 372-379.
44. *Metz Ch.* The Imaginary Signifier.- P. 107.
45. *Vaudry J.-L.* The Apparatus.- P. 762-767
46. *Rocchio V. F.* Cinema of Anxiety: A Psychoanalysis of Italian Neorealism.- University of Texas Press, 1999.- P. 13.
47. *Хайдеггер М.* Вказ. праця.- С. 221.

O. Bryukhovetska

PROJECTED SUBJECT: EXPERIENCE OF MACHINE IN THE CONTEXT OF APPARATUS THEORY

The article deals with apparatus theory and analyses the role of technology in the cinema experience, as well as the role of technical and psychological work in constitution of the impression of reality. The codes of reality and the primary identification are defined in relation with the experience of machine that determines specific position of subject in cinema.