

Научная статья

DOI: 10.15593/perm.kipf/2023.3.05

УДК 791.4



ФАКТОР-КАЙДЗЮ: КАК КИНОМОНСТРЫ ПОЗВОЛЯЮТ ПРОДУМЫВАТЬ СРЕДЫ ЖИЗНИ?

К.А. Очеретяный

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия

О СТАТЬЕ

Поступила: 05 августа 2023 г.

Одобрена: 20 октября 2023 г.

Принята к публикации: 01 декабря 2023 г.

Ключевые слова:

кайдзю, визуальная экология, медиа-экология, спекулятивный урбанизм, соматическая герменевтика, поэтика насилия, жуткое, ноосферату.

АННОТАЦИЯ

Статья рассматривает актуальные проблемы визуальной экологии и призвана показать, как, анализируя ключевые образы и дискурсы развлекательных медиа, можно выявлять симптомы тревоги и беспокойства, с которыми имеет дело человек в своей повседневности. Воображаемые ландшафты, то есть пространства, которые можно желать и которыми можно быть одержимым, но в которые нельзя попасть – представляют собой часто не свободный вымысел, а некий компромисс с психологической и социальной реальностью. Кроме того, медиа предоставляют им ключевые метафоры и модели. Соответственно, гипостазированные черты этих ландшафтов и коррелирующие с ними образы, поведение, эмоции – ключ к пониманию неявных настроений, а аналитика метафор и моделей медиа предоставляет опыт сопротивления визуальному загрязнению; способы обжить непривычное, чуждое, жуткое. Исследование учитывает семиотические, герменевтические, медиатеоретические, психоаналитические подходы, а также особенности «новых онтологий», но подчиняет их визуальной экологии как дисциплине, исследующей воздействие визуальных образов медиареальности на конституирование городской среды. Цель – показать, как воображаемые ландшафты (кинематографические и игровые) соучаствуют в выстраивании отношения мысли и материи, тела и аффекта, образа и желания, а потому должны быть учтены в спекулятивном урбанизме: размышлении об альтернативных модусах сосуществования в городской среде. На примере жанров «кайдзю», совмещающих чудовищное, (анти)героическое и катастрофическое, показано, что ключевой симптом популярности потребления катастроф и спасения в современных гибридных медиа (смешивающих языки документалистики, компьютерных игр и кинематографа) есть индикатор загрязненности визуальной среды жизни, вызванной прежде всего доминированием оптических образов, подчинением тела взгляду и отсутствием живой и комплексной психотелесной вовлеченности в среду, соответственно, гипостазированные образы начинают восприниматься как что-то самостоятельное, автономное, жуткое в своей отчужденной от человека жизни. Делается вывод, что при понимании принципов обживания медиаэкологических ниш и использования методов визуальной экологии удастся выявить неуютность ландшафтов урбанистических, а те парадоксальные сущности, которые порождают такие воображаемые ландшафты и призваны заполнить экзистенциальную пустоту, дать выход подавленным настроениям, можно использовать по аналогии со средневековыми bestiaries для расшифровки дискурсов в отношении живого. Выдвигается концепт соматической герменевтики: а именно построение цифровых и аналоговых пространств не для направленного вовне аффекта, а для возвращения к себе, для вчувствования в собственные состояния и переживания, для их более углубленного понимания и проживания. Даются примеры и рекомендации для возможной соматической герменевтики.

© ПНИПУ

© **Очеретяный Константин Алексеевич** – кандидат философских наук, доцент, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0711-644X>, e-mail: kocheretyany@gmail.com.

© **Konstantin A. Ocheretyany** – Candidate of Sciences (Philosophy), Associate Professor, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0711-644X>, e-mail: kocheretyany@gmail.com.

Финансирование. Исследование выполнено при финансовой поддержке гранта РФФ.

Проект 21-18-00046 «Определение критериев визуального загрязнения окружающей среды» в Санкт-Петербургском государственном университете.

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Вклад 100 %.



Эта статья доступна в соответствии с условиями лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

THE KAIJU FACTOR: HOW DO MOVIE MONSTERS ALLOW THINKING THROUGH THE ENVIRONMENTS OF LIFE?

Konstantin A. Ocheretyany

Saint-Petersburg State University, Saint-Petersburg, Russian Federation

ARTICLE INFO

Received: 05 August 2023
Revised: 20 October 2023
Accepted: 01 December 2023

Keywords:

kaiju, visual ecology, media ecology, speculative urbanism, somatic hermeneutics, poetics of violence, eerie, noospheratu.

ABSTRACT

The article examines current problems of visual ecology and is intended to show how, by analyzing key images and discourses of entertainment media, one can identify symptoms of anxiety and restlessness that a person deals with in everyday life. Imaginary landscapes, i.e. spaces that can be desired and obsessed with but cannot be entered into, are often not free fiction but a compromise with psychological and social reality. In addition, the media provides them with key metaphors and models. Accordingly, the hypostatized features of these landscapes and the images, behavior, and emotions that correlate with them are the key to understanding implicit moods, and the analytics of metaphors and media models provides the experience of resistance to visual pollution, ways to inhabit the unusual, alien, and creepy. The study takes into account semiotic, hermeneutic, mediathetical, psychoanalytic approaches, as well as the features of "new ontologies," but subordinates them to visual ecology as a discipline that studies the impact of visual images of media reality on the constitution of the urban environment. The goal is to show how imaginary landscapes (film and games) participate in building the relationship between thought and matter, body and affect, image and desire, and therefore should be taken into account in speculative urbanism: thinking about alternative modes of coexistence in the urban environment. Using the example of the "kaiju" genres combining the monstrous, (anti)heroic and catastrophic, it is shown that the key symptom of the popularity of consumption of disasters and salvation in modern hybrid media (mixing the languages of documentary, computer games and cinema) is an indicator of the pollution of the visual environment of life, caused primarily by the dominance of optical images, the subordination of the body to the gaze, and the lack of living and complex psychophysical involvement in the environment - accordingly, hypostatized images begin to be perceived as something independent, autonomous, and creepy in their life alienated from humans. It is concluded that by understanding the principles of habitation in media-ecological niches and the use of visual ecology methods, it is possible to reveal the discomfort of urban landscapes, and those paradoxical entities that give rise to such imaginary landscapes and are called upon to fill the existential void, to give vent to depressed moods, can be used by analogy with medieval bestiaries for decoding discourses regarding the living. The concept of somatic hermeneutics is put forward - namely, the construction of digital and analog spaces not for outwardly directed affect but for returning to oneself, for feeling into one's own states and experiences for their more in-depth understanding and living through. Examples and recommendations for possible somatic hermeneutics are given.

© PNRPU

Спекулятивный ландшафт как поэтика насилия

В прошлом мы полагали, что мир вокруг нас представляет реальность, пускай путанную и смутную, а наш внутренний мир разума, снов, надежд, стремлений есть царство фантазии и воображения. Сейчас, на мой взгляд, все наоборот.

Дж. Г. Баллард

Когда нас спрашивают о желании, мы обычно смущаемся, молчим или вовсе пытаемся угадать желание другого. Даже после всей критической работы, произведенной философией в области желания, мы сохраняем веру во взаимоисключающие положения: в то, что желание индивидуально, т.е. обладает интимными отношениями с нами; в то, что оно характерно, то есть определяет нас; в то, что оно непостижимо или, по крайней мере, постоянно скрывается. В действительности желание скорее тотальным образом охватывает нас и наступает на нас – принадлежит поверхности, но не тайне: оно глядит на нас с экранов, страниц, плакатов; оно питает интерфейсы и сети – то есть наши способы видения, уровни доступа и техники взаимодействия. Обыденность не противостоит желанию – она есть медиум желания, или, если угодно, его симптом.

Например, анализируя широкий пласт литературы во временных рамках от середины XIX столетия и до середины XX столетия, Л. Болтански отмечает чрезвычайную популярность новых, не имеющих аналогов в другие эпохи жанров – детектива и шпионского романа [1]; французский социолог объясняет это прежде всего тем, что тайна, как и преступление, могут быть интересны только на фоне тотально упорядоченной реальности, как ее сбой, или – второе дно, отсюда интерес к тайным обществам, заговорам, измененным состояниям сознания (можно пойти дальше и добавить – к уфологии и криптозоологии как поиску не второго скрытого общества, а первой природы до освоения и даже до разумения ее человеком). Характерным образом становление детективного и шпионского жанра отражает массовые желания, говорит о попытке масс осознать себя: ведь с одной стороны реальность на уровне повседневных микрособытий довольно определена – транспорт, газ, электричество становятся фактами повседневности, которые отражают саму суть стабильности, предсказуемости, ясности; с другой стороны, открытия наук и технологий противостоят непосредственному пониманию – реальность одновременно все более предсказуема и при этом парадоксальным образом все менее понятна. Соответственно, тайна, заговор, безумие и абсурд – не просто спекуляция авторов популярных жанров, но аура, которая начинает пульсировать вокруг вещей в эту эпоху; литература предлагает лишь новую интенциональную установку по отношению к ним – исследование, тем самым переводя субъективную невозможность в объективное напряжение. Можем ли мы по аналогии с желанием, охватившим зарождающиеся масс-медиа с середины XIX до середины XX века и выразившимся в триаде подозрения, невозможности, напряжения, говорить о желании, доминирующем в медийной культуре второй половины XX века – первой четверти XXI века? И, прежде всего, в каких жанрах мы это желание видим?

Новейшие жанры, открытые современностью (и наиболее популярные, если верить кассовым сборам и степени представленности феномена в медиа), – фильмы про супергероев и фильмы-катастрофы: изначально выстроенные на интермедийных основаниях – впитывая в себя одновременно и риторику компьютерных игр, и техно-научный дискурс документалистики, – они работают с самыми разными ландшафтами (космическим, урбанистическим, утопическим), не столько погружая в него зрителя, сколько заражая его желанием обратить утопию в катастрофу. В самом деле и фильмы-катастрофы, и супергероика прежде всего вводят нас в мир, где все, как в античном космосе, покоится на своих местах, а динамика жизни скорее вечное возвращение, правда, только в симулятивном виде, как в тех городах-моделях, условно-воспроизводящих повседневность, но построенных только для того, чтобы быть разрушенными при испытании ядерной бомбы. Смысл всех погонь, взрывов, разрушений и упадка, которые манифестируют фильмы-катастрофы и супергероика, не в конечной цели, а в процессе – в поэтике насилия, или почти в религиозном смысле в эсхатологическом преодолении этического.

Ж.-Л. Нанси сопоставлял трансцендентальный метод И. Канта с поэтикой насилия [2], имея в виду всю игру синтезов многочисленных уровней, которые делают возможным мысль, только отстраняя ее от изначального события, напротив, ландшафты, разрушаемые в фильмах-катастрофах и супергероике, изначально «вымышлены», т.е. претендуют на зеркальное эмпирическое и, тем самым, невозможное воплощение категорий трансцендентальных – представляя собой не вещественные, а «не-вещественные», синтетические ландшафты; иными словами катастрофа здесь метод – выворачивание вывернутого, возможность события, путем отстранения от спекулятивного, через выход за границу эпистемического, возвращение от информации к вещи. Речь идет уже не о подозрении, невозможности, напряжении – но об обратной поэтике насилия, об ужасе, разрушении, освобождении, именно они выступают триадой, направляющей желание

медиа во второй половине XX – первой четверти XXI века (рис. 1). Довольно справедливой представляется точка зрения, с которой жанр ужаса рассматривают как поджанр комедии – однако здесь следует учесть комментарий, данный по другому поводу И.Кантом, согласно которому смех есть длительное напряжение, внезапно обращающееся в ничто. Если смех – выдох после длительного напряжения, то ужас – предельный вдох. Соответственно, если мы посмотрим на ужасное в жанрах в принципе – будь это супергероика или фильм-катастрофа, речь идет прежде всего о восстановлении возможности дышать, об экзистенциальной пневматике, о том, что ландшафт уничтожается для того, чтобы дать возможность дыханию. И тем самым катастрофы и супергерои выражают симптом – поиска дыхания, экологического сопряжения тела и среды. Мы знаем, что аллергия чаще всего выражает асимметрию в отношении природы и культуры; вполне возможно, катастрофа и ее герои – слияние сексуальности и технологий в актах тотальной аннигиляции – это поиск живых отношений со средой для нового дыхания, для полноценной телесной со-настроенности с ее атмосферой.



Рис. 1. Кадр из художественного фильма «Планета обезьян», 1968, реж. Ф. Шеффнер¹

Ноосферату: вторжение гиперсубъекта

Только мысль, совершающая насилие над самой собой,
достаточно сильна, чтобы разрушить миф.

Т.В. Адорно

Если горы рождали у архаического сознания мысли о великанах, то Кинг-Конг, Годзилла, Трансформеры – продукт современного урбанистического воображения. Не стоит видеть в них только стаффаж или туристический аттрактор. Конечно, можно легко представить, как в толпе говорят: «Смотри! Этот тот самый Эмпайр-Стейт-билдинг, на который взбирался Кинг-Конг!», «Неужели этот тот самый Крайслер-билдинг, который атаковал Годзилла». И, без сомнения, городам, стремящимся обрести популярность в медиа, не обойтись без своих монстров или катастроф. Лишенные таковых – пусты, вторичны, неинтересны, могут рассчитывать в лучшем случае на статус ретротопий, мест, где когда-то была жизнь и которые всеми силами стремятся ее возродить. Однако все это взгляд извне – туристический, а значит, внешний, упрощенный, обращающий местность в карту или открытку. Для внутреннего потребления гигантские монстры,

¹ Источник изображения: <https://fandomwire.com/apes-retrospective-planet-of-the-apes-1968/> (дата обращения: 15.12.2023).

атакующие город, – мера уюта: чем больше монстр, тем более неуютно пространство, которое его вызвало к жизни. В самом деле, обратимся к феномену «кайдзю», наиболее показательно совмещающему чудовищное, (анти)героическое и катастрофическое и, собственно, предугадавшему тренды супергероики и фильмов-катастроф, до сих пор скрытым образом питающих их, по той же логике, по которой субстанциальное «чудовище» предшествует функционально «чудовищному», а игра света, ветра и волн становится занимательной сама по себе лишь после того, как сознание выведет за сцену ансамбль фантастических существ, с которыми до сих вело диалог на языке этих стихий. Обычно о «кайдзю» (яп. 怪獣) говорят в контексте жанра «токусацу» (яп. 特撮), переводимого буквально как «спецэффекты» и напрямую связанного с супергероикой и катастрофами; но изначально «кайдзю» означает просто «странное существо», в определенном смысле соотносимое с концептом «жуткого» («Das Unheimliche») из одноименной работы Фрейда 1919 года [3, с. 228] и призванное изменить отношения между естественным и сверхъестественным – представить сверхъестественное не как отмену естественного, но как «непривычность привычного» или как внутреннюю амбивалентность естественного. Соответственно, «странные существа» – в определенном смысле амбивалентность живого по ту сторону его концептуализации, нечто существующее не на уровне понятия, а на уровне напряжения – кинестетического, пневматического, аффективного, эмоционального. Кайдзю в определенном смысле порождение и отражение того ландшафта, который это существо атакует (рис 2).



Рис. 2. Кадр из художественного фильма «Годзилла», 1954, реж. И.Хонда²

Написанное в 1914-м и опубликованное в 1925 году эссе Отто Ранка «Двойник» (Der Doppelgänger) [4] показывает, что в ряде случаев двойничество это не просто экзистенциальный поиск будто бы той же души в другом теле, но попытка владения телом через надделение его иным, чуждым ему образом, материализации фантазма; соответственно, кайдзю в определенном смысле одновременно и выражение амбивалентности естественного, и в своей «причудли-

² Источник изображения: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/4008771/> (дата обращения: 15.12.2023).

ности», несоотносимой ни с одним узнаваемым образом, – двойник человека, не ушедшего от природы, а вошедшего в природу и получившего ее масштаб вслед за отказом от своего образа, он является ответом на гипертрофию города, технически учитывающего коммуникации, транспорт, сети, трафик в большей мере, чем человека с его ограниченным ресурсом внимания, восприятия, эмоций. В борьбе за внимание, право определять настроение, окрашивать память образы, порожденные этим пространством, поглощают друг друга, создавая не-образы, т.е. образы, которые ничего не говорят, не сообщают и не выражают, а скорее опустошают, создают отмеченный Э. Левинасом и развернутый Д. Триггом эффект, подобный бессоннице с ее парадоксальными объектами, когда не «Я», а «Оно» бодрствует [5, с. 61–69], эффект тела за гранью времен, окруженного предметами, чьи свойства не материальны, а онейральны. Соответственно, киномонстры, а вслед за ними и монстры из компьютерных игр – это некая компенсация, иконический материализм, превращение чувствуемой человеком пустоты в живое, пусть и гротескное существо; образы, сливающиеся друг с другом в единого Левиафана (Годзиллу), они не могут быть прочитаны, узнаны, познаны, но могут еще стимулировать игру чувств и воображения как Нечто (*das Ding* Лакана или *The Thing* Карпенстера): живое, возвышенное и жуткое. Монстр-кайдзю (в традиции японского жанрового кино о гигантах, крушащих город) – это выход пустоты, реальность, настолько несоотносимая с порождаемыми ей образами (невыражаемое и неотражаемое в них), что ее можно представить только как форму жизни, сопротивляющуюся познанию и схожую по поведению скорее с действием стихий. Однако именно этот фактор восставшей пустоты, или фактор-кайдзю, можно учитывать при продумывании пространств жизни, а самое главное – в рекультивации визуальных сред.

Точно так же, как в экологическом дискурсе, выделяют гиперобъекты [6] – объекты, стремящиеся выйти за границы пространственно-временного характера, создать лауну в бытии, для дискурса медиаэкологии фактор-кайдзю (гротескная телесность фильмов про супергероев и киномонстров из фильмов-катастроф) – гиперсубъект как ответ на лауны бытия, визуализация пустот, которые чувствует урбанистическое воображение и стремится его заполнить средствами медиа. Т. Мортон вводит в философский оборот как термин «гиперобъект», так и термин «гипосубъект», противопоставляя его «гиперсубъекту» [7], однако в контексте визуальной экологии гиперсубъект может быть составлен из гипосубъектов. Иными словами гротескная, отчужденная от города телесность, стремится в медиасферу как в ноосферу, в избыточную спекулятивность, но возвращается из ноосферы в материю. Она как нечто, не имеющее живого отношения к ней, как вампир, как Носферату или, точнее, как ноосферату, телесность с нулевой денотацией, достигающая реальность только в разрушении, устанавливающая связи через абсурд. Ноосферату как гротескная телесность в спекулятивном ландшафте является репрезентацией поисков возможности альтернативного взаимодействия мысли и материи, тела и аффекта, образа и эмоции. Возвращение к учету воображаемых существ подобно практикам средневековой геральдики или страницам бестиариев: не важно, каким гротескным выглядит существо, важно, какие дискурсивные и прагматические стратегии оно стимулирует. В данном случае на монстров, разрушающих города, возлагают задачи эмансипации и рекультивации, превращения труда в стихию.

Парадоксальные ландшафты рождают неуютные сущности: Черепашки-ниндзя, Мышибайкеры с Марса, Люди-Икс. Монстр-кайдзю несет в себе клиницистскую и фармацевтическую функцию: во-первых, он не умещается в метафоры – любое сравнение не дает ему определенности, его нельзя ни с чем сопоставить, точнее, любое сопоставление не дает ничего, кроме головокругления, а тем самым он в рамках воплощенных архитектурой метафор показывает, что раз

она дала ему проявиться, то ее вектор определяет уместность фантазматического при неуместности фактического, архитектурные метафоры были использованы не для того, чтобы продолжать человеческое тело, т.е. углублять и расширять способы взаимодействия со средой, но для того, чтобы фантазматически гипостазировать субъекта – чтобы он страдал и саморазрушался под весом своей фантазматической величины; во-вторых он представляет собой выражение человеческого, слишком человеческого, дисбаланса – монстра; есть тело лишенное лица, противостоящее городу-лицу, лишенному тела, в этом городе не узнают себя социальные, возрастные и гендерные группы, поэтому они соотносятся только с не имеющим лица гротескным телом – их последняя консолидация не в истории, которая для них закончена (или даже не начиналась), но в природе, причем природе, которая скорее обнаруживается не вне истории, но как ее изнанка и искажение, отсюда единственная надежда на событие, не в истории и в коммуникации, а в мутации; в-третьих поскольку природа долгое время определялась через то, что ей не является (культурой с ее наукой и техникой), кайдзю позволяет культуре остаться в неопределенности: чрезвычайная ситуация здесь не дисциплина, а право на праздность, т.е. право на экзистенциальное, нецелесообразное действие: в фильмах катастрофах, в фильмах о супергероях, в кайдзю на первый взгляд нет места никакой праздности, все напротив приведено в движение, но при ближайшем рассмотрении движение это оказывается ритуализованным, а главными героями оказываются маргинальные группы, именно потому что их особенности поведения позволяют адаптироваться к иным нишам города, незнакомого практическому разуму.

Соматическая герменевтика

Это была жизнь, которая, бродя в самой себе, имела и время в самой себе, – дух Земли, еще не пришедший к противоположению, движение и грезы спящего.

Г.В.Ф. Гегель

Катастрофа, вызываемая вторжением кайдзю, и в целом широкая популярность фильмов-катастроф и супергероики – симптом кризисной среды, запрос на переосмысление отношений между средой и телом; данные фильмы впечатляют тем, что они воздействуют не визуально, а телесно, обращаясь к археологии тела, к опыту накопленной неуютности. В самом деле, брошенные инструменты, забытые игрушки, лишённые дальнейшего использования предметы повседневности не являются более подручными в хайдеггеровском смысле *Zuhandenheit*, но чем менее они «подручны», чем меньше пригодны к чему-либо, тем более громко заявляют о своем наличии, *Vorhandenheit*; в какой-то момент вопиющее чистого наличия становится просто чем-то зловещим [7, с. 151], зиянием бытия. Однако не то же ли самое «вопиющее наличие», с которым мы сталкиваемся в многочисленных фильмах-катастрофах (или например, в постапокалипсисе), взирает на нас с биллбордов, схем проезда и даже многоэтажных зеркальных отражений офисных зданий – то есть город, данный исключительно в визуальной перспективе, с которым у тела нет и не может быть живой связи, поскольку он долгое время своим оптическим монополизмом, правом на геоны (оптические и геометрические инварианты) подавлял и насиловал его, ведь насилие может выражаться не только в действии, но и в невозможности действовать. Забытые игрушки – зловещи, поскольку они выключены из игры и претендуют на то, чтобы покинуть свое игровое пространство, претендуют на реальность, но оптические императивы города зловещи не в меньшей степени, поскольку они, будучи изначально ориентированы только на взгляд, претендуют покинуть визуальное пространство, претендуют на динамику, кинестетику, тактильность, становясь по-

хитителями тел, оставляя телу статус мимолетного явления, выключая его из игры – словно в жуткой интерпретации мифа платоновского «Политика» («человек как игрушка божества»), превращая живых людей в забытые игрушки.

Город, подчиненный визуальности, не учитывающей тело, все же продолжает на это тело воздействовать, что выражается необязательно в кайдзю-кинематографическом, но в кайдзю-урбанистическом, т.е. в динамике коллективных тел, где индивидуальные чувства несоразмерности, напряженности, забвения сливаются в тревогу произвольных движений, обуславливают столкновения, повышенную психическую и физическую травматизацию: чем более оптически выверенным и правильным кажется такой ландшафт, тем больше иррациональным представляется порожденный им гиперсубъект. То же самое происходит и на уровне супергероев: их мутации – не более чем отражения гипертрофии нашей телесности, осетвленной и оцифрованной. Телесность, исключенная из взаимодействия со средой, галлюцинирует собственными подавленными возможностями (рис. 3) – и вот уже цифра становится поиском иного контакта с природой, не физиологического, а скорее энергетического, однако благоприобретенные сверхспособности изменяют и масштаб действий – быть здесь и сейчас становится все сложнее; необходимо все дальше и все большее, энергия понимается уже не в аристотелевском смысле как сосредоточение, но скорее в смысле дематериализации – превращения всего окружающего в энергию, как взрыв, поэтому цифровая жизнь начинает опознаваться именно как жизнь только до тех пор, пока она состоит из цепи взрывных событий, что характерно отражено в поздних тенденциях кинокомиксов, где сверхвозможности и взрывная жизнь супергероев лишь тень нависшей над ними депрессии. Супергерои на фоне катастроф – зеркало монстра-кайдзю, наступающего на город из океана-бессознательного или из космоса-сверхсознательного: телесность, лишенная контакта со средой, не знающая свои возможности и границы, а потому всякий контакт для нее – взрыв и разрушение, а всякое видение себя – самоумаление или гротескное преувеличение.

Р. Шустерман говорит о соматической эстетике или сомаэстетике в контексте возрождения баумгартеновского представления об эстетике как улучшающей жизнь познавательной дисциплине (по аналогии с тем, как философская жизнь может быть улучшена за счет большего овладения телом) [8, с. 243–272]. Однако по аналогии с соматической эстетикой необходима соматическая герменевтика: существуют пространства, создающие телесность – праздную (пляж), созерцательную (парк), желающую (рынок); если мы живем в утопии (не в смысле недостижимого места, а в смысле стремления) цифрового города, то новые формы интеракции должны породить рефлексивные пространства для «думающего тела», т.е. возможность не просто ощутить себя, но дать место диалогу с собой – понять свою сопричастность, свое значение, настроение как соотнесенность с-, а не унесенность от, углубить понимание субъектом себя, через внимание, вслушивание и вчувствование в индивидуальные, редкостные и исключительные переживания. В дизайне уже, по крайней мере если не на практическом, то на регулятивном уровне, доминирует учет визуальных и тактильных факторов – цвет, текстура, форма, которые не претендуют на статус «невозможных» желаний, а напротив дают коснуться, стимулируют желание взаимодействовать; на поведенческом уровне речь идет об отказе от фантомных, или невозможных аффордансов [9, р. 86–107] (способов предмета намекать на возможное взаимодействие с ним), т.е. переходе от значения к присутствию, когда окружающие объекты не соблазняют и провоцируют рассеяния, забвение, потерянности, а наоборот возвращают к себе, к телесному опыту с его возможностями и ограничениями, с его кинестетикой; на уровне рефлексивном – учитываются локализмы, соразмерность, культурный и социальный запрос [10].



Рис. 3. Кадр из художественного фильма «Тварь из черной лагуны», 1954, реж. Дж. Арнольд³

Что касается особенностей цифрового взаимодействия, то в дизайне компьютерных игр именно телесная встроенность в мир является ключевой целью интеракции [11, с. 141–165]; суть игровых действий и сопряженных с ними возможностей состоит в том, чтобы каждое действие приводило не только к следующему за ним следствию, но прежде всего углубляло опыт среды через интенсификацию чувства встроенности в нее – в этом смысле дизайн спекулятивных городов в компьютерных играх оказывается в большей степени приближен к телесному опыту с его ресурсом и ограничениями. Можно представить, как, исчерпав революцию графических возможностей, игры все больше и больше будут ориентироваться не на внешний, а на внутренний образ, на способы диалога с собой – более чуткого отношения к собственному поведению и эмоциям. В этом смысле метафоры, которые, по мнению ряда исследователей, ближе к телу, чем к отвлеченному рассудочному суждению [12, с. 387–415], и основывающиеся на особенностях опорно-двигательного, сенсорного и эмоционального аспекта нашего организма, в компьютерных играх визуализируются не для того, чтобы создать утопический город, но для того, чтобы ответить утопии нашего полноценного контакта со средой жизни [13, р. 115–136]. По мере того как урбанистический ландшафт порождает фактор-кайдзю (причудливости, неуместности, странности), спекулятивный урбанизм компьютерных игр открывает и расширяет метафорические особенности мыслящих тел – можно представить, что планирование городов будущего не обойдется без учета поведенческих моделей компьютерных игр.

Для экологии и экономики рекультивация – комплекс мер по возобновлению живых связей, нарушенных ранее. Обычно сюда включается минимизация токсичного воздействия, коррекци-

³ Источник изображения: <http://www.coolasscinema.com/2012/08/bogs-beasts-boggy-creek-creature.html?m=1> (дата обращения: 15.12.2023).

ровка ландшафта, нанесение плодородного слоя почвы, создание сети гидротехнических и мелиоративных сооружений. По аналогии следует продумать рекультивацию сред жизни, т.е. такой комплекс мер, который бы предупреждал пустоту, позволял бы городу отражаться в образах, а не размываться в них и потому был бы ориентирован на общение образов, взаимодействие с ними, идентификации и репрезентации в них, для отдельного человека и социальных групп [14, р. 153–172]. То есть был бы построен вокруг восстановления живой связи субъектов, а не вокруг интенсификации гротескной формы жизни гиперсубъекта (фактора-кайдзю).



Рис. 4. Кадр из художественного фильма «Охотники за привидениями», 1984, реж. А. Райтман⁴

Соответственно, меры рекультивации визуальных средств в урбанистическом пространстве – это меры, нацеленные против возникновения гипотетического гиперсубъекта (рис. 4), который порожден: 1) коммуникациями, исключаящими размерность человеческого тела; 2) пренебрежением к тигмотаксису – соотносённости точек тела с динамикой среды; 3) дезактивацией энвайроментальной и соматической герменевтики, когда пространство молчит, не вступает в коммуникативную игру, когда его знаки не дают эмоций, даже чувство головокружения; 4) противостоянием партисипативному вовлечению, т.е. вовлечению в социальные взаимодействия, с возможностью оставить след, повлиять на среду, в том числе средствами VR- и AR-технологий [15, с. 17–34]. В этом смысле соматическая герменевтика есть принцип рекультивации сред жизни: жизненные миры – цифровые, аналоговые, гибридные при отсутствии ее учета – порождают фактор-кайдзю, а с ее учетом – углубляют связи между телом, сознанием и средой, ориентируются на язык тех метафор, аффордансов, триггеров, которые позволят не просто испытать новые эмоции и чувства, но отнестись к ним с предельным вниманием, вдумчиво прожить их.

Список литературы

1. Болтански Л. Тайны и заговоры. По следам расследований. – СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2019. – 501 с.
2. Nancy J.-L. The Discourse of the Syncope: Logodaedalus. – Stanford University Press, 2008. – 164 p.

⁴ Источник изображения: <https://iwion.ru/spiski/ohotniki-za-privideniyami-luchshie-prizraki-iz-filmov.html> (дата обращения: 15.12.2023).

3. Фрейд З. Жуткое // З. Фрейд. Влечение и их судьба. – М.: ЭКСМО-Пресс, 1999. – С. 177–228.
4. Ранк О. Двойник. – СПб.: Скифия-принт, 2017. – 196 с.
5. Тригг Д. Нечто. Феноменология ужаса. – Пермь: Гиле Пресс, 2017. – 174 с.
6. Morton T. Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World. – University Of Minnesota Press, 2013. – 240 p.
7. Morton T., Boyer D. Hyposubjects: On Becoming Human. – London: Open Humanities Press, 2021. – 94 p.
8. Агамбен Дж. Нагота. – М.: Изд-во Грюндриссе, 2014. – 204 с.
9. Шустерман Р. Сомэстетика // Эстетика как образ жизни. – М.: Канон-Плюс, 2013. – С. 243–272.
10. Serada A.S. Phantom Affordances in Video Games // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. – 2019. – № 4. – P. 86–107. DOI: <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10038>
11. Norman D.A. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. – New York: Basic Books, 2005. – P. 287.
12. Ленкевич А.С. «Ты в своем теле?!» Исследование биополитического дизайна интерфейсов // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. – 2021. – № 2. – С. 141–165. DOI: <https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160>
13. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем // Н.Д. Аруюнова (ред.) Теория метафоры. – М: Прогресс, 1990. – С. 387–415.
14. Vella D., Gualeni S. Virtual Subjectivity: Existence and Projectuality in Virtual Worlds // *Techné: Research in Philosophy and Technology*. – 2019. – № 23 (2). – P. 115–136.
15. Study of visual garbage as visual ecology perspective / A.R. Latypova, A.S. Lenkevich, D.A. Kolesnikova, K.A. Ocheretyany // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. – 2022. – № 2. – P. 153–172. DOI: <https://doi.org/10.46539/gmd.v4i2.283>
16. Колесникова Д.А., Латыпова А.Р. О визуальной экологии цифрового города // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. – 2022. – № 3. – С. 17–34. DOI: <https://doi.org/10.46539/gmd.v4i3.310>

References

1. Boltanski L. Tainy i zagovory. Po sledam rassledovaniy [Mysteries and Conspiracies - Detective Stories, Spy Novels and the Making of Modern Societies]. Saint Petersburg, Izdatel'stvo Evropeiskogo universiteta v Sankt-Peterburge, 2019, 501 p.
2. Nancy J.-L. The Discourse of the Syncope: Logodaedalus. Stanford University Press, 2008, 164 pp.
3. Freud S. Zhutkoe [The Uncanny]. Vlecheniia i ikh sud'ba [Attractions and their fate]. Moscow, ZAO EKSMO-Press, 1999, pp. 177-228.
4. Rank O. Dvoinik [The Double]. Saint Petersburg, Skifiia-print, 2017, 196 p.
5. Trigg D. Necho. Fenomenologiya uzhasa [The Thing: a Phenomenology of Horror]. Perm', Hyle Press, 2017, 174 p.
6. Morton T. Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World. University Of Minnesota Press, 2013, 240 p.
7. Morton T., Boyer D. Hyposubjects: On Becoming Human. London, Open Humanities Press, 2021, 94 p.
8. Agamben G. Nagota [Nudities]. Moscow, Griundrisse, 2014, 204 p.
9. Shusterman R. Somaestetika [Somaesthetics]. Estetika kak obraz zhizni [Aesthetics a Way of Life]. Moscow, Kanon-Plius, 2013, pp. 243-272.
10. Serada A. S. Phantom Affordances in Video Games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2019, no. 4, pp. 86-107. DOI: <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10038>
11. Norman D. A. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. New York, Basic Books, 2005, 287 p.
12. Lenkevich A.S. «Ty v svoem tele?!» Issledovanie biopoliticheskogo dizaina interfeisov [Are you in your Body? Inquiry of Biopolitical Interface-design]. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2021, no.2, pp. 141-165. DOI: <https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160>
13. Lakoff J. Johnson M. Metafor, kotorymi my zhivem [The Metaphors we live by]. *Teoriia metafory*. Ed. N.D. Aruiunova. Moscow, Progress, 1990, pp. 387-415.
14. Vella D., Gualeni S. Virtual Subjectivity: Existence and Projectuality in Virtual Worlds. *Techné: Research in Philosophy and Technology*, 2019, no. 23 (2), pp. 115-136.
15. Latypova A.R., Lenkevich A.S., Kolesnikova D.A., Ocheretyany K.A. Study of visual garbage as visual ecology perspective. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2022, no. 2, pp. 153-172. DOI: <https://doi.org/10.46539/gmd.v4i2.283>
16. Kolesnikova D.A., Latypova A.R. O vizual'noi ekologii tsifrovogo goroda [Towards Visual Ecology of Digital City]. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2022, no. 3, pp. 17-34. DOI: <https://doi.org/10.46539/gmd.v4i3.310>