

<https://doi.org/10.15407/np.71.330>
УДК 791.43“199/201”

Марія Кушнарьова,

кандидат філософських наук, старший науковий співробітник,
Фонд Президентів України

Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського

Голосіївський просп., 3, Київ, 03039, Україна

e-mail: mariakushn8@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3361-8838>

КІНЕМАТОГРАФ У ДОБУ ПОСТПРАВДИ: ОСОБЛИВОСТІ ВПЛИВУ НА МАСОВУ СВІДОМІСТЬ

У статті подано аналіз проявів постправди у популярних кінематографічних творах кінця ХХ – початку ХХІ ст. Особливості цих проявів розглядаються з точки зору їх впливу на формування масової свідомості, а також з метою окреслення ймовірних наслідків цього впливу. Ознаками постправди у кінематографі, що проявилися саме в цей час, можна вважати появу великої кількості фільмів у жанрах фантастичного бойовика та фентезі, що спричинило подальший розквіт явища кінофраншизи, а також значне збільшення ступеня редагування минулого у фільмах історичного жанру. Хоча окремі фантастичні бойовики та історичні фільми, творці яких вільно поводилися з історичним матеріалом, знімали і раніше, але саме на рубежі ХХ–ХХІ ст. та пізніше соціальні умови та параметри масової свідомості, що склалися, сформували особливі риси згаданих видів кінопродукції та уможливили інше сприйняття масовим глядачем фільмів зазначених жанрів, що, у свою чергу, проявило певні риси сучасної масової свідомості.

Ключові слова: постправда, кінофільм, фантастичний бойовик, історичний фільм, масова свідомість, аномія,

У нашому динамічному сучасному суспільстві слова можуть з імпозантних неологізмів дуже швидко перетворитися на уживані концепти чи наукові терміни. Саме це сталося зі словом «постправда»: з'явившись у 90-ті роки ХХ ст., воно у 2016 р. було проголошено «словом року», тепер постправда є об'єктом численних наукових розвідок, а в інформаційному просторі повсюди можна

© М. Кушнарьова, 2024

зустріти твердження на кшталт «ми живемо у добу постправди». Переважно постправда позначає феномен втрати фактами та реальністю як аргументами сили на користь бажань та емоцій у взаємодії політичних сил та суспільства. Постправда прийшла на зміну пропаганді [8, с.14], відповідно, постправда набула великого значення насамперед як ознака та знаряддя політичних або суспільних суперечок, полем для яких є більший або менший сегмент інфопростору. Безумовно, очевидним прикладом прояву цього феномену є використання постправди у той чи інший спосіб задля впливу на погляди виборців, але елементи постправди проявляються не тільки у громадсько-політичному дискурсі, а й в усій сфері духовного життя сучасної людини, хоча, можливо, не так очевидно. Оскільки однією зі складових духовного життя є мистецтво, а найпопулярнішим серед сучасних мистецтв є кіно, постільки на особливу увагу заслуговують прояви постправди у сучасному кіномистецтві.

Тож **мета дослідження** – виокремлення ознак та особливостей прояву постправди у творах сучасного популярного кінематографу з точки зору їх впливу на формування масової свідомості, а також окреслення ймовірних наслідків цього впливу.

Об'єктом аналізу став масив кінотворів, спродюкованих у другій половині ХХ – на початку ХХІ ст., які належать до популярної культури. Процес дослідження ґрунтувався на теоретичних засадах і методологічних принципах історизму та об'єктивності, системного підходу, відбувався з використанням загальнологічних методів і прийомів дослідження (аналіз, синтез, узагальнення тощо), які застосовувалися в поєднанні з контент-аналізом.

Аналіз досліджень і публікацій. Явище постправди як таке стало об'єктом помітної кількості наукових праць, зокрема, українських учених. Комунікаційні аспекти постправди досліджує М. Закіров [4]; чинники, що зумовили поширення постправди, дістали висвітлення в працях Т. Гайналь, І. Кучери та С. Білоус [2]; когнітивні передумови постправди стали об'єктом інтересу І. Пухти [8]; окремі виміри постправди висвітлив О. Висоцький [1]; постправда як інструмент політичного наративу перебуває у фокусі уваги З. Самчука та А. Гурківської [9]; прояви постправди у культурі знайшли відображення у розвідці Т. Шоріної [12]. Роль кінематографу

у формуванні громадської думки та масової політичної свідомості привернула увагу Т. Фісенко [10], а окремі особливості сучасного кінематографу з огляду на проблематику постправди знайшли відображення у дописах відомого фахівця з питань комунікації Г. Почепцова [6, 7]. Важливими для аналізу обраної теми є погляди британського критика Б. Редлі [14].

Актуальність теми дослідження. Проблему прояву постправди у мистецтві складно вважати розробленою чи навіть такою, що привертає увагу науковців. Це видається дещо дивним, оскільки постправда як метод впливу на громадську думку, котрий апелює до бажань та емоцій, просто не може за означенням не діяти насамперед через мистецтво, яке теж за означенням орієнтоване на чуттєву сферу. Натомість дослідники переважно, і це є загалом очікуваним, аналізують постправду насамперед як символічне джерело фейків і варіант прихованої непрямой пропаганди, які мають безпосередній вплив на громадсько-політичну ситуацію в певній країні чи світі. Мистецтво зазвичай впливає на громадсько-політичну ситуацію в інструментальний спосіб, тобто воно є засобом для поширення певних ідей чи настанов, що їх просувають певні політичні чи громадські сили. А от на масову свідомість мистецтво впливає самостійно, причому цей вплив є непрямим, відтермінованим та не чітко оформленим, через що цей вплив буває складно визначити та, відповідно, ще складніше нейтралізувати в разі потреби. Як зауважив Г. Почепцов, «мистецтво створює та продає саме емоції, раціо в цьому сенсі не продається» [6]. Емоції впливають на масову свідомість, яка – з часом – починає впливати на громадсько-політичну ситуацію, тож значення мистецтва як носія постправди є вкрай важливим.

Оскільки аудиторія кіно є найбільшою, зокрема, за даними дослідження, проведеного Соціологічною групою «Рейтинг» наприкінці 2021 р., найпоширенішою культурною практикою українців є перегляд кінофільмів (54% опитаних дивилися кінофільми «дуже часто» та «часто» [3]), а також з огляду на те, що, як зауважила українська дослідниця Г. Чміль, «для глядачів екран – царина формування сенсів реального життя» [11, с.144], видається особливо актуальним звернути увагу саме на прояви постправди у сучасному кінематографі.

Виклад матеріалу. Британський кінокритик Б. Редлі вважає, що провісником явища постправди у кіно став фільм А. Куросави «Расьомон» (1950), насамперед через наявність у фільмі кількох правд та відсутність однієї, справжньої [14]. Утім, це можна вважати ознакою не стільки доби постправди, скільки доби постмодерну з властивою їй множинністю сенсів. І хоча оповідачі у стрічці Куросави справді звертаються до емоцій, що цілком слушно зауважив критик, але сам режисер все-таки передбачає застосування глядачем якщо не раціонального, то принаймні аналітичного підходу, інакше глядачі не змогли б зробити наприкінці фільму той висновок, на який їх налаштовує режисер. Але не можна не погодитися з Б. Редлі у тому, що фразу «Мені байдуже, що це брехня, якщо вона мене розважає» дійсно можна вважати провісником тенденції поширення постправди, тріумфальна хода якої в наш час триває. Те, що цю фразу в «Расьомоні» вимовляє неоднозначний персонаж волоцюга, є маркером позиції режисера, але така декларативна прихильність якщо не до брехні, то до вигадки справді стала ознакою подальшого перебігу не тільки художнього, а й громадсько-політичного процесу.

Б. Редлі вважає, що важко уявити інший час, крім нашого, коли люди настільки б спокійно ставилися до заплутаної брехні. Тепер складно визначити, це стало передумовою поширення постправди чи його результатом. Також специфічною ознакою нашого часу можна вважати те, що брехню тепер можна коректно позначити як «версія реальності». Саме це дало можливість українському досліднику О. Висоцькому визначити постправду як «версію реальності, що сконструйована владним дискурсом за допомогою масмедіа та поділяється суспільством чи окремою соціальною групою, (...) це твердження, що долає важливість фактів чи фактичної точності на користь емоційного переконання» [1, с. 130]. Видається за можливе дещо розширити це визначення.

На початку ХХІ ст. безпосередній диктат влади у сфері мистецтва, зокрема пресинг з боку влади на митців, на відміну від масмедіа з їх «темниками», фабриками ботів та відповідними телеграм-каналами, є все-таки, на щастя, явищем доволі рідкісним, принаймні у країнах, які позиціонують себе як демократичні. Тому у царині мистецтва владний дискурс не конструює постправду. Він непрямом долучається

до цього шляхом просування потрібних йому образів та наративів. Будь-яка влада зацікавлена у тому, щоб громадяни були задоволеними, отже, слухняними та керованими, за можливості позбавленими протестних настроїв, для чого в людей слід притлумити аналітичне сприйняття дійсності, яке є елементом раціонального мислення, для чого, у свою чергу, слід збільшити ступінь домінування емоційної сфери. Отже, в інтересах влади – щоб мистецтво формувало саме таку масову свідомість.

Кіно – мистецтво фінансово витратне, а сучасне кіно з його багатомільйонними бюджетами – поготів, тому його творці дуже зацікавлені у тому, щоб їхня продукція окупилася, а це може статися, якщо вона сподобається якомога більшій кількості глядачів. А для цього кінотвір не повинен бути складним, важким, таким, що змушує глядача докладати якихось зусиль, аби його зрозуміти, тож він якраз і повинен задіювати не раціональні здібності глядача, а саме емоції. Очевидно, що владний дискурс та ринкові механізми прагнуть одного й того самого, тому ці хвилі, як це буває під час інтерференції, взаємопідсилили одна одну.

Загалом кіно від самого свого виникнення переважно воліло впливати на емоції та не бути занадто складним, але все-таки кіномистецтво переважно будувало свою мову, відштовхуючись від реальності, яка оточувала людину/глядача. Тепер ситуація змінилася. Зокрема, характерними рисами постправди, на які звертає особливу увагу М. Закіров, є те, що «правда в сенсі відповідності інформації, що подається, об'єктивній реальності стає неважливою» [4, с. 29]. Наслідки цієї «неважливості» у кінематографі проявляються принаймні у двох варіантах: перший полягає у значному збільшенні кількості кінострічок, фабула яких передбачає створення або, на думку М. Закірова [4], саме конструювання на екрані іншої штучної реальності. Другий варіант проявляється у значному збільшенні ступеня редагування дійсності, насамперед минулої, причому це редагування призводить, у свою чергу, до редагування сенсів.

Ця штучна реальність стала основою величезної кількості кінотворів, які належать до жанрів фантастичного бойовика та фентезі, котрі з'явилися наприкінці ХХ – на початку ХХІ ст. і стали настільки комерційно успішними, що отримали продовження, а це

призвело до нечуваного розквіту явища кінофраншизи. Саме такими стали «Зоряні війни» (з 1977, 9 фільмів), «Горець» (1986–2007, 5), «Бетмен» (з 1989, 11), «Джуманджі» (з 1995, 3), «Люди в чорному» (з 1997, 4), «Матриця» (з 1999, 4), «Люди Ікс» (з 2000, 13), фільми про Гаррі Поттера (2001–2022, 11 фільмів), «Володар перснів» (2001–2003, 3), «Осея зла» (з 2002, 7), «Трансформери» (з 2007, 6), фільми кіновсесвіту Marvel («Залізна людина», «Месники», «Людина-павук» тощо, з 2008, 34), «Хоббіт» (з 2012, 3), «Голодні ігри» (з 2012, 5) тощо. Якоюсь мірою до цього переліку можна додати пригодницькі фільми з елементами фантастики «Індіана Джонс» (з 1981, 5), «Пірати Карибського моря» (з 2003, 5) та телевізійні серіали «Горець» (1992–1996, 119 епізодів), «Ксена – принцеса-воїн» (1995–2001, 134), «Гра престолів» (2013–2016, 73) та його приквел «Дім дракона» (з 2022). Ця кількість не може не вражати, причому тут не враховано ще чимало прикладів окремих фільмів тих самих жанрів, які франшизи не започаткували, принаймні, поки що. Безумовно, всі ці фільми різні, зокрема, деякі створювалися за оригінальним сценарієм, деякі – на підставі якісного літературного твору, і це відчутно впливає на ту реальність, яка виникає на екрані. Частка тієї самої об'єктивної реальності в цих кінотворках є різною, більшою або меншою, але все одно вона є украй невеликою.

Не можна не звернути увагу на час виникнення та розквіту зазначеного явища. Перший фільм «Зоряних війн» та перший «Індіана Джонс» стали вкрай гучним початком (касові збори «Зоряних війн» перевищили бюджет фільму у понад 70 раз, а «Індіани Джонса» – у майже 22 рази). Утім, нові фільми «Зоряних війн» не виходили з 1984 до 1998 р., а «Індіани Джонса» – з 1989 до 2008. Слід також зауважити, що окремі фільми за коміксами про Бетмена були створені ще в 40-х роках. Усе це непрямо свідчить про те, що «зоряна година» згаданих кіноказок настала саме на початку нашого століття. Чинниками, що уможливили це явище, можна вважати зростання світової економіки, підвищення рівня життя населення, стабілізацію політичної ситуації у світі, посилений розвиток цифрових технологій тощо.

Таку популярність фільмів, про які йдеться, можна принаймні частіше пояснити ескапізмом, але ескапізм теж може бути різним

залежно від підстав до його прояву. Один варіант ескапізму актуальний зазвичай для людей втомлених, виснажених. Саме на такому ескапізмі, наприклад, ґрунтувався розквіт Голівуду в 30–40-ві роки ХХ ст., коли глядачам, що істотно потерпали від економічних і політичних негараздів, військових дій тощо, у кінотеатрах пропонували фільми, у яких були відсутні соціальні та політичні проблеми, на екранах не було бідних, розчарованих, знесилених, зневірених, навпаки, всі персонажі – багаті та красиві, а там, де є бодай якесь протистояння добра і зла, добро обов'язково, на відміну від реальності, перемагає. Жінки в таких фільмах зазвичай мали на собі вечірні чи, принаймні, дуже елегантні сукні, чоловіки – фраки та смокінги, а дія відбувалася у розкішних або, принаймні, у дуже затишних інтер'єрах. Адаптовані, з огляду на локальні особливості, версії такого підходу застосовувалися в той час у кіновиробництві, мабуть, усіх колишніх країн.

Іншим прикладом тодішнього ескапізму, який також свого часу започаткував франшизу, є фільм «Тарзан – людина-мавпа», створений у 1932 р. До 1948 р. вийшло 12 фільмів, які глядачі по всьому світу дивилися ще у 50-ті роки. Але в основу цих фільмів покладено сюжет, хоча б до певної міри заснований на фактах, що справді були в реальності (випадки, коли дитина з різних причин опинялася та жила у тваринному середовищі, були зафіксовані), по-друге, дія цих фільмів відбувається все-таки у реальних, земних джунглях, а згодом і в міському просторі.

І у першому, і у другому прикладах глядачам пропонувалася втеча у покращену, відредаговану версію навколишньої реальності, тобто онтологічні засади начебто залишалися незмінними, коригуванню зазвичай піддавалися проблематика та декорум.

Натомість франшизи нашого часу покликані до життя іншим варіантом ескапізму, оскільки вони мають справу не з виснаженими та зневіреними людьми, а з представниками, за влучним висловом І. Петренка, «гедоністичного масового інформаційного суспільства, зачарованого популізмом» [5], тобто, іншими словами, з налаштованими на розваги пещеними особами, які над усе цінують цифрові технології та вважають правильним те, що задовольняє їхні бажання. Для представників цієї частки суспільства, за образним висловом

Г. Почепцова, «життя перебуває надто близько, на відстані витягнутої руки, в ньому немає нічого захопливого, немає інтриги та страху» [6], їм життя видається прісним, позбавленим смаку, відповідно, редагувати, як це робили у 30–40-ві роки минулого століття, це життя нема сенсу, тому йдеться не про втечу від реальності, а про втечу саме в іншу реальність.

Ця інша реальність сконструйована за принципами відеоігор, а пізніше – комп'ютерних ігор, у кожній з яких діють свої закони, свої цінності, свої правила (у найповнішому варіанті це проявилось у «Джуманджі» та «Оселі зла», фабула яких побудована саме на тому, що герої потрапляють всередину відеогри). Наявність своїх правил у кожній відео- чи комп'ютерній грі загалом є небезпечною, адже у довгостроковій перспективі, через екстраполяцію уявлень про віртуальну реальність на навколишню, це призводить до поширення серед молодого покоління морального релятивізму з відповідними уявленнями про цінності, перебіг соціального розвитку тощо. Почасти саме через ці «свої правила» штучна кінореальність стає набагато яскравішою, динамічнішою, більш вражаючою, такою, що може у глядача спричинити стан так званого wow-ефекту. Wow-ефект – поняття, що виникло у клієнтському сервісі, його сутність полягає у тому, що рівень сервісу має вразити клієнта, щоб він міг сказати: «Це ж треба!» Це означає, що клієнта, а в нашому випадку глядача, треба не просто здивувати, а саме вразити, йому треба не просто сподобатися, а його слід полонити тощо. Тобто «гедоністичне масове інформаційне суспільство, зачароване популізмом», не цікавлять нюанси, напівтони тощо, цьому суспільству подобається те, що здатне збити з ніг, відібрати мову тощо.

З цієї точки зору цікавою є метаморфоза, що її зазнала франшиза «Форсаж» (з 2001, 10), адже перший фільм був цілковито реалістичним. Неочікуваний комерційний успіх (касові збори становили понад 200 млн дол. при бюджеті 38 млн) спонукав авторів до запуску франшизи, але з часом від реальності залишились самі згадки, а вся увага сконцентрувалася виключно на мало не абсурдних трюках, вибухах, пожежах тощо.

Конструювання іншої реальності є спільною рисою згаданих вище фільмів, різною є лише ступінь кореляції цієї іншої реаль-

ності із земною. Найочевидніше та найповніше це конструювання проявилось у запровадженні та поширенні самої назви «кіновсесвіт Marvel» – тобто на протигагу земному всесвіту існує інший світ, зі своєю хронологією, своєю географією, своїми героями тощо.

Можна виокремити певні риси, які характеризують особливості глядацького сприйняття цих творів. По-перше, вибухи, пожежі, двобої, масові бійки тощо, чого так багато у згаданих фільмах, мають викликати у глядачів ті самі емоції, про які так «дбає» постправда. По-друге, згаданий wow-ефект, як зазначено вище, є станом споживача, клієнта, якому надають певні послуги, і це передбачає споживацьку налаштованість і відповідний настрій, хоча кінофільм – це все-таки твір мистецтва. По-третє, важливо те, що всі ці емоції досягаються виключно завдяки комп'ютерній графіці та спецефектам, глядачі це розуміють і відповідно сприймають. По-четверте, ці емоції мають яскраво виражений ситуативний характер, вони не вкорінені в цінностях глядачів, їхніх переконаннях, поглядах тощо, відповідно, вони не є тривалими, не інкорпорується до особистого досвіду, вони виключно відволікають, розважають, причому у дуже короткостроковій перспективі. По-п'яте, за типовою голівудською традицією, у згаданих фільмах наприкінці перемагає умовне добро, уособлене відповідними героями. Це суттєво знижує ступінь емоційної та моральної реакції глядачів на, знову-таки, традиційний конфлікт між добром і злом: глядачам нема чого хвилюватися за хороших героїв, адже всі знають, що все буде добре. По-шосте, у цих фільмах відсутні особисті чи суспільні проблеми, які можуть стати підґрунтям для подальших дискусій, громадської реакції тощо. Проблеми є в реальному, земному житті, у сконструйованій реальності їх нема і не може бути, бо аж настільки глибоко сценаристи іншу реальність не конструюють. Відповідно, глядачам не доводиться подумки ставати на чийсь бік, робити свій вибір тощо, та й узагалі замислюватись.

Окреслений вище варіант модерного ескапізму можна умовно вважати ґрунтом, а численні кінофраншизи – одним із добрив, яке підживлює ці настрої втечі до іншої реальності, що проявляється як у відсутності інтересу до земної реальності, так і у мало не свідомому відмежуванні власної особи від подій і процесів,

що відбуваються навколо. Це призводить до посилення настроїв аномії, негативний вплив якої на суспільство та державу є загально-відомим.

Викладене дає змогу дещо відкоригувати твердження Г. Почепцова про те, що «Месники» та близька до них продукція «утримує наші голови на тій відстані від світу, яка потрібна, щоб не виходити на вулиці з протестами, а бігти за квитками в кіно» [7]. Це було б надто просто. Насправді згадані франшизи формують у глядачів такі емоції, такий настрій, отже, такий стан, за якого у людей просто не виникає бажання «виходити на вулиці з протестами», бо вони просто не помічають – тому що їм не цікаво, що відбувається «на вулицях». Для них не є актуальною позиція актора, вони віддають перевагу позиції споглядача, причому вкрай відстороненого.

Очевидно, що така позиція громадян, а особливо молоді, є небезпечною для будь-якої держави, а для України, з огляду на ту екзистенційну небезпеку, з якою вона зіткнулася, може стати фатальною, тому що передумовою нейтралізації цієї небезпеки є насамперед консолідація суспільства, концентрація зусиль, загальне усвідомлення надзвичайної важливості та складності ситуації, але окреслені вище настрої не передбачають дій, спрямованих на це.

Ще одним неоднозначним наслідком захоплення згаданою кінопродукцією є те, що нескінченні пожежі, вибухи, вбивства, що їх людина бачить на екрані, з одного боку, стають для неї звичними, їх величезна кількість призводить до того, що всі ці згадані загалом жахливі сцени, зафільмовані у численних франшизах, втрачають трагічність, перетворюючись просто на яскраве видовище, геть позбавлене моральної складової, відповідно, у глядачів може виникнути дуже поверхове ставлення до таких ситуацій. У крайньому випадку це може спонукати глядачів до спроб відтворити те, що вони бачать на екрані, у реальному житті, не усвідомлюючи драматизму руйнувань, трагічності загибелі людини тощо, а виключно задля насолоди видовищем, тобто емоції починають домінувати над почуттями, не кажучи вже про мисленеві процеси. Треба визнати, що проблема безпеки відтворення кіноподій у реальності поставала ще у зв'язку зі згаданим вище «Тарзаном», але одна справа – стрибати з гілки на гілку, чим розважалися діти тоді, і зовсім інша – підпалювати автомобілі, що роблять вони тепер.

Імовірно, саме тут, принаймні почасти, криється підґрунтя дивних та вкрай небезпечних «челенджів» на «ТікТок» та інших дій, що часом стають навіть протиправними.

Як зазначено вище, другий варіант прояву характерних рис постправди у кінематографі проявляється у значному збільшенні інтересу до редагування дійсності, насамперед, минулої. Ідеться про історичні фільми.

Історичні фільми – жанр, що виник майже одночасно з кінематографом. Ще в період розквіту цього мистецтва були створені історичні епоси «Кабірія» (1914), «Народження нації» (1915) та «Нетерпимість» (1916), які не втратили художньої цінності навіть тепер. У подальшому інтерес до історичних фільмів був доволі хвилеподібний, імовірно, це залежало від соціально-політичної та економічної ситуації в окремих країнах. Об'єктами зображення з різних причин ставали різні часи, причому з різним забарвленням. У певному смислі розквітом жанру історичного кіно можна вважати 50–60-ті роки. У цей час творцям фільмів переважно не дуже залежало на відповідності того, що глядачі бачать на екрані, історичним реаліям, тому, по суті, сучасні почуття і стосунки мало не механічно переносилися у реалії минувшини, які ставали просто екзотичним середовищем завдяки насправді псевдоісторичним інтер'єрам, костюмам тощо (доба пеплумів у голівудському кіно, фільми «плаща та шпаги» французького чи франко-італійського виробництва тощо). Можливо, тому публіка ці фільми сприймала відповідно і не дуже переймалася сюжетами. Відповідно, критикам, ученим та просто освіченим людям не спадало на думку звертати увагу на відповідність “Quo vadis?” (1951) чи «Картуша» (1962) історичним реаліям та робити сценаристам і режисерам закиди щодо «вільного поводження з історичним матеріалом».

А от, знову-таки, наприкінці 90-х – на початку 2000-х ситуація змінилася, доказом на користь цього твердження є, зокрема, комерційно успішна спроба реанімації згаданих пеплумів («Гладіатор» (2000) тощо) і не тільки. Саме в цей час з'являються резонансні та успішні в прокаті «Слизавета» (1998), «Король танцює» (2000), «Перл-Харбор» (2001) тощо. Змальований вище варіант ескапізму, що формувався саме в цей час, цілком влашто-

ували історичні реалії, оскільки вони якраз були варіантом іншої реальності, причому доволі мальовничої та небанальної. На думку Т. Шоріної, внаслідок кризи, яку «переживає капіталізм, його демократичні інституції та ідеологія, його мораль, політика, економіка, соціальна структура, цінності, людина втрачає довіру до старої культури» [12, с. 114], відповідно, суспільство формує запит на інше знання чи, принаймні, інше потрактування вже наявного знання. Притаманний постправді «дискурс заперечення» (Л. Макінтайр) проявляється, серед іншого, у потребі в альтернативних (неофіційних, отже, «справжніх») версіях подій, жазі до «викриття» начебто прихованих раніше «секретних» (у розумінні пересічної публіки) фактів тощо. Але при цьому широка громадськість, цілком природно, не має часу, сил та необхідної підготовки для того, щоб достеменно опанувати історичний матеріал в усьому комплексі різноманітних зв'язків, тому, за О. Висоцьким, посилюється тенденція до спрощення сприйняття, що своєю чергою веде до когнітивних спотворень [1, с. 132]. Згаданий розвиток цифрових технологій спричинився до посилення ступеня візуалізації інформації та зменшення інтересу до читання, що своєю чергою призвело до того, що історичні фільми в очах аудиторії, особливо молодій, набули статусу неформальних підручників з історії. Відповідно, перегляд історичних фільмів, що ще в 60–80-х роках сприймався як розвага, на початку 2000-х починають сприймати як джерело цілком імовірної інформації, на яку можна поспиратися, спиратися задля подальших висновків тощо.

Те, про що йшлося вище у зв'язку з кінофраншизами – прагнення якомога більших касових зборів та wow-ефекту – відіграло свою роль і в цьому випадку. Сприйняття дійсності як чогось нецікавого, позбавленого смаку поширилося також і на історичну реальність. За влучним висловом З. Самчука та А. Гурківської, «проблема правди полягає в її небездоганності: насправді існує чимало причин її уникати, адже вона може бути двозначною, суперечливою, контр-аверсійною, “темною”, незручною, дискомфортною тощо. Тому з метою уникнення інтерпретаційних труднощів і психологічних фрустрацій напрошується вибір на користь постправди як спрощеної, полегшеної, переконливої, зручної і оптимістичної версії правди»

[9, с. 172]. Іншими словами, якісь «незручні», неприємні або просто «несмачні» – із сучасної точки зору – події чи риси певної історичної особи можна змінити на «зручні» та «смачні», додати чогось гострого чи солодкого виключно для того, щоб глядачу сподобалося.

Саме з цієї позиції в сучасних історичних фільмах висвітлюють певні історичні постаті, внаслідок чого вони набувають дуже правильних, з точки зору сучасності, рис, яких насправді вони не мали і мати не могли. Як приклад можна навести сцену з фільму «Темні часи» (2017): прем'єр-міністр Великої Британії В. Черчилль у безперечно чудовому виконанні Г. Олдмена, намагаючись визначитися із тим, чи вступати Британії у Другу світову війну, спонтанно опиняється в метро, де спілкується з громадянами, тисне їм руки, у тому числі й афробританцю. Сцена справляє враження, але не має жодного стосунку до реальності з усіх точок зору, адже якщо суто теоретично ще можна припустити, що Черчилль опинився в метро, то тиснути руки там афробританцю він би не став ніколи. Як відомо, у видатного політичного діяча, який ніколи не забував про те, що він належить до герцогського роду Мальборо, були дуже складні стосунки навіть з індіями, а з африканцями – поготів. Це якраз є прикладом тієї самої «незручної» правди, яку творці фільму, аби відповідати сучасним настроям та уникнути «психологічних фрустрацій», вирішили зробити «зручною». Судячи з того, що касові збори фільму перевищили його бюджет у понад п'ять разів, глядачам сподобалось.

Цей приклад є, можливо, найочевиднішим, але таких прикладів можна навести багато стосовно різних кінотворів, що загалом свідчить про постправду як, на перший погляд, «дрібно інформаційне шахраювання, тенденційне тлумачення чи видавання бажаного за дійсне» [9, с. 168]. Здавалося б, нічого злочинного чи небезпечного немає у тому, щоб у «Перл-Харборі» (2001) зобразити, як під час рейду Дуліттла американські літаки долітають до Китаю, хоча насправді вони туди не долетіли, або у тому, щоб головною героїнею «Версальського роману» (2014) зробити жінку, яка, нікому не відома, у XVII ст. (!) спромоглася стати однією з творців парку Версая (хоча в ті часи таке було абсолютно неможливим), бо «людям таке подобається». Інша справа, що «люди», натрапивши на таке «дрібно інфор-

маційне шахраювання», вважають, що їм розказали правду, вони цю «правду» сприйняли, отже, вони володіють істиною, до здобуття якої вони, до речі, не доклали ніяких зусиль, і цю істину вони використовуватимуть надалі як засновок для подальших висновків, але, як зауважив свого часу з іншого приводу Г. Грабович, «які засновки, такі й висновки». Сучасна людина «відчуває себе співпричетною до прийняття важливих рішень та їх реалізації», тож для неї важливо «руйнувати» істину (правду), факти, а «подібні процеси несуть для сучасника видимі переваги: реалізація суб'єктності, особистої значущості та гідності, помітності поміж іншими людьми, групами, спільнотами, розвиток творчого потенціалу» [2, с. 16]. Тому маємо констатувати високу ймовірність того, що в сучасних умовах необмежений доступ до часто неперифікованої інформації веде насамперед до того, що людина втрачає здатність до критичного сприйняття інформації, відповідно, уявлення громадськості про перебіг історичного процесу, особливості певних епох, держав та форм суспільного устрою будуть суттєво вульгаризовані, а це може створити сприятливий ґрунт для різноманітних маніпуляцій, деформування уявлень про бажаний шлях розвитку та його мету, що своєю чергою матиме негативні наслідки для соціуму чи певних його сегментів.

Додатково ситуацію ускладнює те, що «на фоні падіння фаховості, безпідставної зверхності, культури «самозакоханості», моди на невігластво» [2, с. 18], притаманних нашому часу, будь-які спроби шляхом апелювання до фактів та розуму переконати аудиторію, яка впевнена, що володіє істиною, у тому що її ошукали і що ця «зручна» правда є вигадкою, на думку Дж. Данна-Ховрі, викликає у представників цієї аудиторії роздратування та спротив, оскільки у її сприйнятті інтелектуальні дебати видаються як елітистські викаблучування [13], що наперед підважує фахову думку як штучну, вигадану, отже, безпідставну.

По суті, все це є проявами того самого популізму, яким зачароване згадане вище «гедоністичне масове інформаційне суспільство». В особливий спосіб цей популізм проявляється також, зокрема, у критеріях, яким, з огляду на сучасні уявлення про толерантність, мають відповідати фільми, якщо їх творці хочуть брати участь у фести-

валях чи номінуватися на якісь кінематографічні нагороди тощо. Зокрема, вимоги ВАФТА до номінантів полягають у тому, щоб один або більше з головних героїв фільму представляв меншість (жінки, національні, етнічні, расові групи, LGBTQ тощо) серед другорядних героїв має бути дотриманий гендерний баланс, 20% з етнічної меншини, 10% LGBTQ + 7% люди з обмеженими можливостями, «значна кількість» із нижчого соціально-економічного класу, причому всі представники вищезазначених категорій не мають бути зображені штампами або шаблонами. Головна сюжетна лінія має бути присвячена проблемам меншості. Безумовно, не можна не погодитися з Т. Фісенко в тому, що «зазначені вимоги демонструють важливість акцентуації на проблемах меншин для західної цивілізації і розуміння ролі творів кінематографу у формуванні толерантного та поважливого ставлення до представників меншин» [10, с. 213]. Але у певних випадках, і в цьому теж не можна не погодитися з дослідницею, дотримання цих правил призводить до певної абсурдизації кінотвору, адже, якщо такі критерії цілком можуть бути застосовані до фільмів на сучасну тематику, то відповідність цим критеріям історичних фільмів може перетворити їх виключно на вкрай умовну «версію реальності», яка має дуже мало спільного з історичною.

Висновки. Виокремлення зазначених тенденцій у сучасному кінематографі дає змогу констатувати наявність помітних проявів постправди. Зокрема, саме посиленням впливу постправди на початку XXI ст. покликана до життя поява великої кількості кінофраншиз, які належать до жанрів фантастичного бойовика та фентезі. Фабули та художня тканина цих фільмів передбачає конструювання іншої реальності, що, у поєднанні із впливом виключно на емоційну сферу глядачів, приспавши раціональний чи моральний бік їхньої свідомості, призводить до посилення у суспільстві настроїв соціальної та політичної індиферентності, аполітичності, аномії.

Інший приклад прояву постправди у кіномистецтві пов'язаний із тенденцією до свідомої деформації історичного минулого в історичних фільмах, що має суто популістське походження. Вульгаризація масових уявлень про історичний процес, особливості певних епох, держав та форм суспільного устрою може створити сприятливий ґрунт для різноманітних маніпуляцій, причому як поверхових,

так і глибинних, які можуть вплинути на уявлення про бажаний шлях суспільного розвитку, громадські ідеали тощо.

Очевидно, що все це повною мірою стосується й українських глядачів, насамперед молодих, створюючи небезпеку для консолідації суспільства, що є особливо тривожним у наш украї важкий час.

Список бібліографічних посилань

1. Висоцький О. Ю. Постправда: концептуальні та праксеологічні виміри. *Грані*. Т. 21 № 10. 2018. С.128–133. <https://doi.org/10.15421/1718138>

2. Гайналь Т. О., Кучера І. В., Білоус С. І. Епоха постправди: фактори виникнення і виживання. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2022. Вип. 36. С.15–20. <https://doi.org/10.32837/apfs.v0i36.1104>

3. Емоції та заняття у 2021 році. *Соціологічна група «Рейтинг»*. URL: https://ratinggroup.ua/files/ratinggroup/reg_files/rg_emotion_leisure_122021.pdf (дата звернення: 20.07.2024).

4. Закіров М. Комунікаційні інструменти конструювання реальності епохи постправди. *Наук. пр. Нац. б-ки України ім. В. І. Вернадського*. 2023. Вип. 69. С. 26–39. <https://doi.org/10.15407/np.69.026>

5. Петренко І. Епоха постправди: чому перемагає технологія популізму. *Апостроф*. URL: <https://apostrophe.ua/ua/article/politics/political-parties/2018-12-21/epoha-postpravdy-i-pochemu-pobejdaet-tehnologiya-populizma/22886> (дата звернення: 20.07.2024).

6. Почепцов Г. От «Игры престолов» до «Пеппы Пиг»: миры, куда уже переселились люди, большие и маленькие. *Детектор Медиа*. URL: <https://ms.detector.media/mediaanalitika/post/23047/2019-06-16-ot-ygry-prestolov-do-peppu-pyg-myru-kuda-uzhe-pereselylys-lyudy-bolshye-y-malenkye/> (дата звернення: 20.07.2024).

7. Почепцов Г. Постправда как новый виток развития цивилизации. *Детектор Медиа*. URL: <https://ms.detector.media/mediaanalitika/post/22902/2019-05-19-postpravda-kak-novyy-vytok-razvytyya-tsyyvylyzatsyy/> (дата звернення: 20.07.2024).

8. Пухта І. Когнітивні передумови «постправди». *Вісн. Львів. у-ту. Серія: Філософські науки*. 2022. Вип. 29. С. 14–22. <https://doi.org/10.30970/PHS.2022.29.2>

9. Самчук З., Гурківська А. Постправда як інструмент політичного нарративу епохи постмодерну. *Політичні дослідження*. № 1 (5). 2023. С.163–177. <https://doi.org/10.53317/2786-4774-2023-1-9>
10. Фісенко Т. В. Кінематограф у формуванні громадської думки. *Обрії друкарства*. № 1 (8). 2020. С. 205–223. [https://doi.org/10.20535/2522-1078.2020.1\(8\).190102](https://doi.org/10.20535/2522-1078.2020.1(8).190102)
11. Чміль Г. П. Людина – екран: візуальна антропологія (пост) сучасності: монографія. Київ : Ін-т культурології НАМ України, 2020. 256 с. <https://doi.org/10.37627/ICRNAAU9789662241549>
12. Шоріна Т. Г. Постправда як реальність девальвованої культури в епоху кризи сучасної демократії. *Вісник НАУ. Серія: Філософія. Культурологія*. 2020. № 1 (31). С. 114–121.
13. Dunne-Howrie, Joseph (2023). [Review of the book *Theater in a Post-Truth World: Texts, Politics, and Performance*. Edited by William C. Boles]. *Contemporary Theatre Review*. Vol. 33. Issue 4. Pp. 450-452. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10486801.2023.2257971> (Last accessed: 20.07.2024).
14. Radley, Blaise. The Pioneers Of Post-Truth: Rashomon, 70 Years On. *The Quietus*. URL: <https://thequietus.com/culture/film/film-rashomon-post-truth-70-anniversary/> (Last accessed: 20.07.2024).

References

1. Vysotskyi, O. Yu. (2018). Postpravda: kontseptualni ta prakseologichni vymiry [Post-truth: conceptual and praxiological dimensions]. *Hrani – Facets*, 21(10), 28-133 [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.15421/1718138>
2. Hainal, T. O., Kuchera, I. V., Bilous, S. I. (2022). Epokha postpravdy: faktory vynyknennia i vyzhyvannia [The Post-Truth Era: the Factors of Appearance and Survival]. *Aktualni problemy filosofii ta sotsiologii – Current Problems of Philosophy and Sociology*, 36, 15-20 [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.32837/apfs.v0 i36.1104>
3. Emotsii ta zaniattia u 2021 rotsi [Emotions and leisure in 2021]. *Sotsiologichna hrupa “Reitynh” – Sociological Group “Rating”* [in Ukrainian]. Retrieved from https://ratinggroup.ua/files/ratinggroup/reg_files/rg_emotion_leisure_122021.pdf (Last accessed: 20.07.2024).

4. Zakirov, M. (2023). Komunikatsiini instrumenty konstruiuvannia realnosti epokhy postpravdy [Communication Tools for Constructing Reality of the Post-Truth Era]. *Naukovi pratsi Natsionalnoi biblioteki imeni V. I. Vernadskoho – Transactions of V. I. Vernadsky National Library of Ukraine*, 69, 26-39 [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.15407/np.69.026>

5. Petrenko, I. Epokha postpravdy: chomu peremahaie tekhnolohiia populizmu [The post-truth epoch: why the technology of populism is winning]. *Apostrof – Apostrophe* [in Ukrainian]. Retrieved from <https://apostrophe.ua/ua/article/politics/political-parties/2018-12-21/epoha-postpravdyi-pochemu-pobejdaet-tehnologiya-populizma/22886> (Last accessed: 20.07.2024).

6. Pocheptsov, H. Ot “Igry prestolov” do “Peppy Pig”: miry, kuda uzhe pereselilis liudi, bolshie i malenkie [From *Game of Thrones* to *Peppy Pig*: worlds where people, big and small, have already moved to]. *Detektor Media – Detector Media* [in Russian]. Retrieved from <https://ms.detector.media/mediaanalitika/post/23047/2019-06-16-ot-ygry-prestolov-do-peppy-pyg-myry-kuda-uzhe-pereselylys-lyudy-bolshye-y-malenkye/> (Last accessed: 20.07.2024).

7. Pocheptsov, H. Postpravda kak novyi vitok razvitiia tsivilizatsii [Post-truth as a new turn in the development of civilization]. *Detektor Media – Detector Media* [in Russian]. Retrieved from <https://ms.detector.media/mediaanalitika/post/22902/2019-05-19-postpravda-kak-novyiy-vytok-razvytyya-tsyvlyzatsyy/> (Last accessed: 20.07.2024).

8. Pukhta, I. (2022). Kohnityvni peredumovy “postpravdy” [Cognitive preconditions of “post-truth”]. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriya filosofski nauky – Visnyk of the Lviv University. Philosophical sciences*, 29, 14-22 [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.30970/PHS.2022.29.2>

9. Samchuk, Z., Hurkivska, A. (2023). Postpravda yak instrument politychnoho naratyvu epokhy postmodernu [Posttruth as an instrument of political narrative of the postmodern era]. *Politychni doslidzhenia – Political Studies*, 1(5), 163-177 [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.53317/2786-4774-2023-1-9>

10. Fisenko, T. V. (2020). Kinematohraf u formuvanni hromadskoi dumky [Cinematography as a tool of public opinion formation]. *Obrii drukarstva – Printing Horizon*, 1(8), 205-223 [in Ukrainian]. [https://doi.org/10.20535/2522-1078.2020.1\(8\).190102](https://doi.org/10.20535/2522-1078.2020.1(8).190102)

11. Chmil, H. P. (2020). Liudyna – ekran: vizualna antropolohiia (post) suchasnosti: monohrafiia [A Person and a Screen: Visual Anthropology of (Post)Modernity]. Kyiv: In-t kulturolohii NAM Ukrainy [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.37627/ICRNAAU9789662241549>

12. Shorina, T. H. (2020). Postpravda yak realnist devalvovanoi kultury v epokhu kryzy suchasnoi demokratii [Post-truth as the reality of a devalued culture in the era of the modern democracy crisis]. *Visnyk NAU. Seriia: Filosofiia. Kulturolohiia – Proceedings of the National Aviation University. Vol.: Philosophy. Cultural Studies, 1(31)*, 114-121 [in Ukrainian]

13. Dunne-Howrie, Joseph (2023). [Review of the book *Theater in a Post-Truth World: Texts, Politics, and Performance*. Edited by William C. Boles]. *Contemporary Theatre Review*, 33(4), 450-452. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10486801.2023.2257971> (Last accessed: 20.07.2024).

14. Radley, Blaise. The Pioneers Of Post-Truth: Rashomon, 70 Years On. *The Quietus*. Retrieved from <https://thequietus.com/culture/film/film-rashomon-post-truth-70-anniversary/> (Last accessed: 20.07.2024).

Стаття надійшла до редакції 15.08.2024.

Mariia Kushnarova,

PhD (Philosophy), Senior Researcher,
Foundation of the Presidents of Ukraine
V. I. Vernadsky National Library of Ukraine
3 Holiivskyi Ave., Kyiv 03039, Ukraine
e-mail: mariakushn8@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3361-8838>

Cinematography in Post-Truth Era and Its Influence on Mass Consciousness

The paper presents analysis of how post-truth manifests itself in cinematography in the late 20th – early 21st centuries. Special characteristics of its influence are examined in terms of mass consciousness formation and probable consequences of this influence. Certain post-truth features in cinematography became apparent in this time: great quantity of movies in genres of science fiction, action and fantasy which led to the unprecedented heyday of film and media franchises, and notable increase of trend to update the past in historic films. Hedonistic and compensatory functions which art has been performed, common for all state authorities commitment to want people to be quiet and

manageable, film producers' dreams on huge box-office, relative economic stability, and development of digital technologies, were the factors which being superposed, formed a resultant wave of greater strength. Although single science fiction movies and ones whose creators felt too free while operating with historic material were shooting much earlier, it was at the end of the 20th – beginning of the 21st centuries that social conditions and mass consciousness parameters have shaped and made possible another kind of reception which became dominant for mass spectator, and in its turn, displayed important features of modern mass consciousness. The main characteristic of the post-truth cinema, and rather dangerous one, is canceling of reality, or at least, its notable updating. Indirect consequences of the analyzed phenomenon could be: the strengthening of escapist mood, moral relativism, social indifference, and anomy, especially among youth generation, and vulgarization of images of the past, certain epochs and states could make a favorable basis for superficial and deep manipulations which could influence people's ideas on desired way of social life and public ideals.

Keywords: post-truth, cinematograph, science fiction movie, action movie, fantasy movie, historic movie, mass consciousness, construction of reality, escapism, anomy.