

УДК 130.2:7.01
ББК 71.063.14

НИКОЛАЕВА Е.В.

ПОСТНЕКЛАССИЧЕСКАЯ КАРТИНА МИРА В ЭКРАННОЙ РЕАЛЬНОСТИ ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ

В статье анализируется корреляция экранной реальности и реальности первого порядка в цифровой культуре. Специфические понятия научной парадигмы последней четверти XX в. рассматриваются как конституирующие принципы экранной реальности цифровой эпохи. Доказывается фрактальный характер постнеклассической культурной картины мира, возникающей из динамического «хаоса» информационно-образных рядов телевизионных передач и кинематографических нарративов. Исследуются разные типы фрактальности телевизионного контента и киносюжетов, внутренние и внешние «странные петли» обратной связи и художественные интерпретации «эффекта бабочки».

Ключевые слова: постнеклассическая социокультурная парадигма, постнеклассическая картина мира, экранная реальность, цифровая культура, медиафилософия, фрактальность, нелинейный хронотоп, телевидение, кинематограф.

Постнеклассическая парадигма природы, культуры и социума

Цифровая эпоха коренным образом изменила как модусы восприятия и взаимодействия с информационно-образными потоками, так и способы визуальной репрезентации реальности [10]. Специфические понятия, которыми оперирует постнеклассическая наука, в их популяризованных версиях формируют в обыденном сознании лингвокультурную картину мира, требующую не верификации, но веры. Сложные термины естественных наук превращаются в художественные метафоры и фа-



КОНТЕКСТ

бульные элементы современного искусства. Черные дыры, бифуркация, фракталы, странные аттракторы, ретро-причинность и целый ряд подобных концептов образуют ментальную среду «магической» реальности, которая начинает существовать на правах априорности и формирует соответствующую ей мифологию культуры «дабл-пост»¹.

Теория хаоса, сложившаяся благодаря работам И. Пригожина, Э. Лоренца, Дж. Глейка, Г. Хакена, Б. Мандельброта и других ученых, сделала возможным принципиально иной взгляд на «случайные» процессы не только в природной, но и в социокультурной среде, и предоставила свою аксиоматику для концептуализации и конструирования действительности в современном художественном дискурсе. Действительно, символическое освоение онтологии, непостижимой для рядового субъекта культуры, происходит в наши дни, по большей мере, посредством самых разных медийных и художественных практик, которые предлагают эстетически привлекательный и при этом ментально комфортный способ восприятия новой (пост-постмодернистской) иррациональности.

Среди постнеклассических научных теорий, которые используются в качестве концептуального каркаса для нелинейных кинонарративов, особое место занимает фрактальная геометрия, начала которой в 1970—1980-х годах заложил франко-американский математик Бенуа Мандельброт [3]. Концепция фрактальной геометрии, первоначально возникнув как специальный раздел математики, неожиданно стала ключом к пониманию и моделированию объектов и феноменов, характеризующихся сложной структурой и нелинейным, «хаотическим» поведением, среди которых турбулентные потоки, облака, устья рек, горные массивы, цены на биржевых рынках, городская застройка, демографические и социально-исторические процессы, нервная система и сознание. Все они, как доказал Б. Мандельброт и его последователи, демонстрируют повторяющиеся паттерны разных масштабов, упорядоченные на более высоком уровне сложности. В самом общем виде, фрактал определяется как «структура, состоящая из частей, которые в каком-то смысле подобны целому» [12, с. 19]. Именно самоподобие является сутью фрактального образования: любой фрактал содержит на всех своих уровнях (бес)конечно воспроизводящиеся паттерны, которые в той или иной степени повторяют характерные особенности целого. Самоподобие паттернов может быть орнаментальным и/или структурным — тогда это конструктивные/ пространственные фракталы, в случае подобия ментальных, поведенческих, событийных и тому подобных паттернов фрактальность носит концептуальный харак-

тер. В концептуальных фракталах воспроизводится паттерн-концепт (символ, мифема, идеологема, ментальная конструкция и т. п.). Важно, что паттерн-концепт может материализоваться по-разному в разных частях фрактальной структуры. Чаще всего концептуальный фрактал содержит в себе фрактальные паттерны разных типов, относящиеся к различным знаковым системам и имеющие негомогенные планы выражения [7, с. 29].

Принципиально также, что алгоритм построения фрактала, во-первых, является итерационным (т. е. происходит многократное повторение одного и того же набора действий), а во-вторых, рекурсивным, то есть на каждом шаге начальным значением служит результат предыдущего цикла. В гуманитарном смысле это означает не просто формальное повторение, но «циклическое» развитие изначально «заданных» форм с приращением вмещающихся в них смыслов благодаря заключенной в алгоритм «преемственности» и «памяти» о прошлых значениях (событиях). Так некоторые герои фильмов, попадающие, как телеобозреватель Фил Коннорс из истории про День сурка («Groundhog Day», 1993, США), в «петлю времени», повторяют каждый раз «запрограммированную» череду действий, зная и помня эту последовательность, происходившую все предыдущие дни. Поэтому даже в рамках «жесткого» алгоритма у них остается возможность на первый взгляд незначительных вариаций в своих поступках, а знание траекторий предыдущих «итераций» позволяет персонажу выбирать тактические решения, несколько отличные от прошлых, что, в конце концов, приводит к разрыву заколдованного круга или к совершенно другому финалу.

Необходимо отметить, что подобие фрактальных паттернов не обязательно должно быть абсолютным. Гораздо чаще фракталы оказываются стохастическими, т. е. содержат небольшие искажения паттерна благодаря специально заложенной в алгоритм случайной компоненте. Кроме того, существуют алеаторные фракталы, в которых искажения паттерна существенны и непредсказуемы из-за случайных внешних возмущений [1, с. 155—158]. Более того, фракталам присуща сильная чувствительность к начальным условиям, то есть малейшие различия в начальных условиях дают совершенно разные состояния системы через некоторое время. Таков и классический выбор в точке бифуркации (например, цвет таблетки в «Матрице»), и роковая случайность (успевает героиня войти в поезд или нет в фильме «Осторожно, двери закрываются») («Sliding Doors», 1998, Великобритания—США)).

Самые простые варианты фрактального подобия можно наблюдать в геометрических объектах, таких как, например, матрешка или ветвистое дерево. На принципе «геометрической» фрактальности построены, к примеру, сюжеты таких кинофильмов, как «Господин Никто» («Mr. Nobody», 2009, Франция и др.), в котором происходит множественное ветвление линии жизни главного героя, и «Начало» («Inception», 2010, США-Великобритания), где реальности оказываются вложенными друг в друга.

К числу более сложных, нелинейных фракталов относятся так называемые «странные аттракторы» — пучки

¹ В основе культуры пост-постмодерна «дабл-пост» лежит Цифровой Большой стиль, трансформировавший постмодернистскую модель разъятого, «рифленого» и «складчатого» мира (Ж. Делез) в более сложные модели «детерминированного хаоса» (Дж. Глейк). Культурная парадигма пост-постмодерна характеризуется специфическими (цифровыми, электронными, виртуальными и т. п.) социокультурными и технологическими формами и алгоритмами быта, бытия и концептуализации действительности.

сложных, «запутанных», часто близких, но никогда не пересекающихся траекторий, соответствующих движению сложной открытой системы (физической или социокультурной) в ее стремлении к устойчивому состоянию. В последние годы делаются попытки соотнести «портреты» странных аттракторов с общественно-политическими и социокультурными феноменами (тип государственного устройства, смены социокультурных парадигм и т. п.) [2; 5].

Если рассматривать с этой точки зрения кинонарративы, то «странные аттракторы» формируются сюжетными линиями, образующими «циклические» событийные ряды. Сразу уточним, что «циклические» сюжеты, структурно относящиеся к категории странных аттракторов, можно найти не только в кинематографе конца XX — начала XXI в. Существуют созданные еще в «доцифровую» эпоху литературные произведения и, соответственно, их экранизации, в которых одна и та же история (чаще всего детективная) рассказывается несколько раз — от лица разных действующих лиц, как это происходит в известной новелле Рюносэ Акутагава «В чаше» (1921) и фильме Акиры Куросавы «Расемон» (1950). Появление фрактальной истории и ее экранизации в первой половине XX в., по-видимому, это не случайно. Искусство всегда оказывается наиболее чувствительным к еще неясным

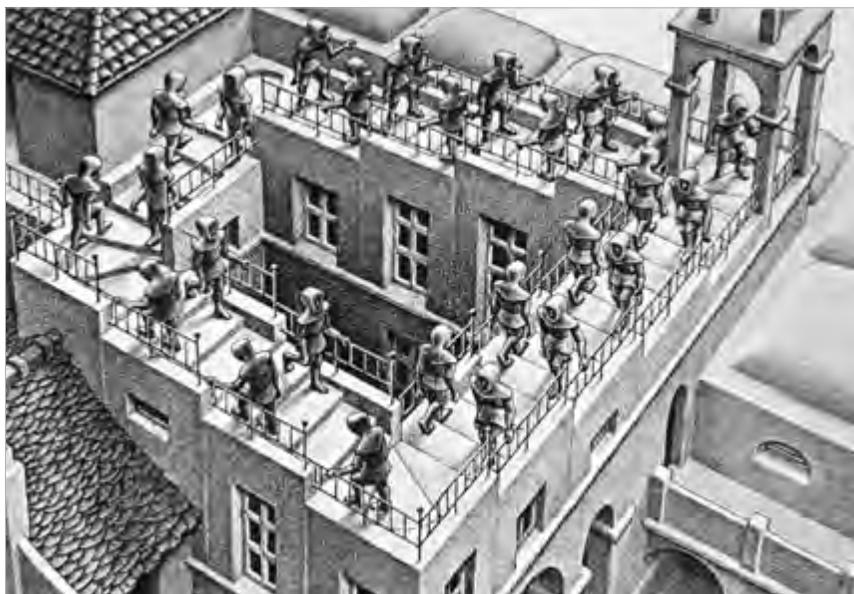
отдельное действующее лицо. Странные аттракторы в большинстве кинонарративов конца XX — начала XXI в., напротив, формируются «изнутри», динамикой собственного движения главного героя (героев), как, например, в известном фильме «Беги, Лола, беги» («Lola rennt», 1998, Германия). Кроме того, в современных фильмах такого рода, за редким исключением, постулируется априорная нелинейность времени, повторяемость событий возникает в результате нелинейности потока повседневности: траектории микрособытий формируют странный аттрактор именно вследствие цикличности и повторяемости временных «кластеров», чаще всего, суток, но есть варианты, где петля времени замыкается за несколько часов или минут («Исходный код» («Source code»), 2011, США-Канада).

Фракталы и петли обратной связи в телевизионной картине мира

Телевизор, еще до наступления цифровой эпохи, стал первым экраном, отражающим динамический «хаос» культурных и политических пространств, нелинейность времени и существующие альтернативные реальности.

В свое время телевизионный экран изменил физическое и семиотическое пространство дома и всю конфигурацию личных степеней свободы. Практически с самого начала он стал демонстрировать разные часто меняющиеся или чередующиеся ландшафты и интерьеры внешней фактической и фикциональной «реальности». Круглый, как циферблат, тумблер переключения каналов, последовательный алгоритм их переключения только по или, в крайнем случае, против часовой стрелки, исчисляемое число каналов, соразмерное человеческой телесности (не более 5—10), и число передач, соразмерное социокультурному телу общества — в результате телевизионная картина мира была подвижна, но дискретна и циклична и на уровне интерактивного конструирования воспринимающим субъектом, и на уровне «объективного» предъявления «реальности».

С появлением пульта дистанционного управления — гаджета, открывшего эру «кликвого» режима общения человека с информационными системами, — отменяется строгая последовательность и фиксированность места каждого фрагмента реальности в предлагавшейся картине мира доцифрового телевидения. Теперь переключение каналов и, соответственно, «картинка мира» хаотично настолько, насколько интерактивен телезритель. Хаотичен и набор каналов и самих передач внутри каждого канала. Картинки сверхдинамичны, так же и техника зеппинга (zapping), которая формирует не



Лестница Пенроуза (странная петля обратной связи)
Эшер М.К. «Спускаюсь и поднимаюсь» (литография, 1960)

идеям, которые оформятся в научные концепции порой спустя многие годы.

В киноновеллах, подобных «Расемону», сюжетные повторы представляют стохастический фрактал события как бы «снаружи», с разных ракурсов, которые заданы позициями разных персонажей в истории. При этом время внутри события линейно, стохастические циклы относятся к ментальному воспроизведению мегасобытия в целом (совокупности поступков всех персонажей), а не к цепочке событий, которую повторно проживает

социокультурную картину мира как некую целостность, но поставляет огромное количество разномасштабных срезов этой телевизионной картины мира (концептуальных предфракталов). Количество каналов и передач уже не является соразмерным ни антропологическому, ни социальному телу человека.

При этом возникает вопрос, отражает ли телеэкран реальность первого порядка или формирует ее? Или то, и другое? Или, возможно, как раз здесь и образуются бесконечные петли обратной связи, присущие культуре постиндустриального общества? В любом случае невозможно не согласиться с В. Тарасенко, что в культуре множественных экранных реальностей «своим взаимодействием Человек Кликающий меняет мир, изменившийся мир меняет Человека Кликающего, и эти изменения опять провоцируют изменения мира» [11, с. 44]. И тогда телевизионные «картинки» мира, очевидно, представляют собой бесконечные геометрические/концептуальные фракталы, а рекурсивный процесс их создания может быть описан в терминах *итераций и петель обратной положительной и отрицательной связи*.

В мультифрактальной призме телевидения «перекрещиваются различные слои реальности и культурного дискурса» [9, с. 23], и это относится не только к разным телепередачам по отдельности, но и ко всем телепрограммам как совокупному образно-информационному полю. «Разные формы перехода от передачи к передаче, <...> вторжение рекламных вставок в коммерческом телевидении, — отмечает российский культуролог и кинокритик К.Э. Разлогов, — превратили экран в сложную, тысячу раз опосредованную систему зеркал» [9, с. 24]. И поскольку в центре «зеркальной комнаты», образованной совокупностью миллиардов телевизионных экранов на планете, находится не один человек, а весь мир (или реальность n -ного порядка, т. е. его фрактальная копия), этот Мета-экран, Экран экранов оказывается инструментом фрактализации и самой «реальности», и глобальной картины мира.

В результате культурная картина мира, индуцированная фрактальным генератором (алгоритмом) медиареальности, имеет сложный (геометрически-аналитически-концептуальный) характер, что на самом деле соответствует новым механизмам трансляции и воспроизводства культуры, которые заложены в проекте пост-постмодерна. Прежде всего, «на смену вертикальным представлениям о культуре в реальной жизни пришло представление о культуре как о сфере, своеобразном шаре, который представляется то плавильным котлом, то неким бурлящим морем» [9, с. 259]. Более того, культура функционирует и отображается в сфере дополненной (augmented) реальности, складывающейся, в свою очередь, из множества пересекающихся, соприкасающихся и взаимно отражающихся сфер — реальностей разных порядков. И в этом контексте, культурная картина мира есть то фрактальное образование, которое возникает в «зазоре» между всеми этими реальностями, подобно фрактальному узору, появляющемуся в центре пирамидки из четырех блестящих

шариков (математики называют его Wada basin fractal) [16]. В пустоте межпространственности и межреальности разворачивается то, чего нет ни в одном из этих пространств, ни в одной из этих реальностей — фрактальная рефлексия.

Попробуем проникнуть вглубь этой фрактальной рефлексии, пристальнее взглянуть на отблески реальностей, многократно отраженных в зеркалах телевизионных экранов, и увидеть, в чем заключается фрактальность телевизионной картины мира. В первую очередь, это рекурсивность поведенческих реакций, выхваченных телеглазом из реальности первого порядка, которые, может быть, сначала даже, являются исключительными в своей единичности, но предьявленные телезрителю, они интегрируются как поведенческие паттерны повседневной культуры, и возвращаются в «реальную» реальность множеством своих подобий.

Во-вторых, это самоподобные паттерны фрагментов реальности: повторение тех же самых (или с небольшими изменениями) новостных телесюжетов в течение дня на одном или разных каналах, повторение вечерних передач утром следующего дня, повторение через несколько месяцев/лет фильмов и телесериалов на одном или разных каналах, например, ставший «ритуальным» предновогодний показ телефильма «Ирония судьбы, Или с легким паром!» и его сиквел. В последние годы сюда добавились т. н. «сезоны» развлекательных шоу типа «Битва экстрасенсов» или «Топ-модель по-американски/по-русски», которые являются, пожалуй, самыми яркими рекурсивными практиками в телевизионной картине мира. Все эти и другие телепрограммы основаны на итерационных циклах, которые служат алгоритмом (формулой) построения любой фрактальной картины. От серии к серии, от сезона к сезону все компоненты программы — от заставок и интерьеров до персонажей и сценария — воспроизводят одну и ту же структурную модель.

Более того, можно говорить о *странных петлях обратной связи* (термин принадлежит Дугласу Хофштадтеру, 1979 г.) [14], а именно о временных сдвигах, таких, например, как непрямая трансляция спортивного матча, когда телезритель уже знает (из других источников) еще «не случившееся» будущее, т. е. чем кончится соревнование. Возвраты в прошлое путем включения архивных материалов в «ткань» репортажей и передач о сегодняшних событиях и их новые интерпретации и реконструкции. Или когда участник телесъемки позднее, сидя у себя дома, наблюдает за самим собой на экране домашнего телевизора. Эта телепередача, к тому же, может имплицитно восприниматься как происходящая синхронно с личным «сейчас» телезрителя, скажем, новогодний «Голубой огонек». Или герой телесюжета может увидеть себя и свой дом в телеинтервью, снятом в тех же самых пространствах, где в данный момент находится он сам и его телеэкран.

В целом, субъективная картина мира, которая составляется телезрителем из некоторого лично им определяемого набора телевизионных образов и идей, не является простым коллажем: фрагменты реальности разных по-

рядков накладываются друг на друга, перетекают, повторяются, деформируются подобно телевизионной технике морфинга, вкладываются друг в друга. При этом все эти телевизионные референции, рекурсии и фрактальные паттерны существуют *одновременно* в личном культурном сознании и, разумеется, в культурном бессознательном. Все это происходит в соответствии с некоторым алгоритмом строительства фракталов культуры, который обычно можно осознать лишь на уровне конечного результата, т. е. визуальной или концептуальной репрезентации. Сам же процесс фрактального «развертывания» реальности в телевизионной картине мира остается как бы «за кадром». Процессуальность и «формульность» фрактала оказывается спрятана за его репрезентативной формой.

Очень скоро после того, как телевизор вошел в европейскую повседневную культуру, «реальная» реальность начала «существовать», *только* попав на телевизионные экраны, на что одним из первых обратил внимание Ги Дебор («Общество спектакля», 1967), а затем Жан Бодрийяр («Войны в заливе не было», 1991 и др.). Иными словами, телевизионный экран превратился в подзорную трубу и в микроскоп, в инструмент скейлинга, масштабного преобразования пространства-времени, представляя перед зрителем (потребителем реальности) многочисленные фрактальные копии реальности. Каждый телерепортаж, рекламный трейлер и т. п. является концептуально и структурно эквивалентным самому событию и продукту и даже меняется с ним местами в очередности фактических переходов человека с одного фрактального уровня реальности на другой.

Так большинство субъектов массовой культуры сначала видят тизер кинофильма на экране телевизора, а затем сам фильм в кинотеатре. Подобным образом посещение музейной выставки предваряется виртуальной экскурсией в теленовостях. При всех различиях в стилистике и глубине погружения в субстанцию реального, которые характерны для разных телеканалов, при всех вариациях в «цвете», «освещении» и деталях, телевизионные репрезентации реальности по отношению к ней всегда оказываются предфракталами, а сама «реальность» — стохастическим фракталом.

Фрактальные хронотопы кинематографических нарративов

Кинематограф, и в особенности цифровой, обладает практически неограниченными визуальными и концептуальными возможностями перекодирования научной (и квазинаучной) картины мира в красочные, поражающие воображение визуальные образы и медийные нарративы. Форма и содержание таких кинонарративов определяются логикой детерминированного хаоса и сконструированного на его основе нелинейного «дробномерного» хронотопа.

Разумеется, нелинейные сюжеты — явление отнюдь не исключительно последних десятилетий, они с давних пор существуют в художественной культуре, в первую очередь, в форме литературного «романа в романе» («Ты-

сяча и одна ночь», «Рукопись, найденная в Сарагосе» Яна Потоцкого и т. п.), однако, лишь на рубеже третьего тысячелетия сюжетная нелинейность представляет собой художественную экстраполяцию научной картины мира на опыт повседневной жизни. Иными словами, постнеклассическая научная эпистема начинает выступать не только в качестве алиби запутанных вымышленных вселенных (новые открытия всегда так или иначе интерпретировались искусством), но постепенно начинает играть роль матрицы социального бытия, прилагая технократические принципы к моделированию социокультурной организации всего человеческого общества. Ярким примером может служить «Матрица» братьев Вачовски. Так возникает космогоническая и эсхатологическая мифология цифровой эпохи и, говоря языком М. Маффесоли, новая «околдованность мира» [4, с. 274—283], порождающая в сознании субъекта медиаккультуры синкретизм природного и социального, воображаемого и действительного, техно-виртуального и биологически-материального.

Если теория относительности породила фантазийные версии космического пространства-времени, то понятия постнеклассической науки инициировали художественную рефлексию по поводу сложных конфигураций земного хронотопа и множественности параллельных реальностей земного бытия.

В 1990-х годах концепты нелинейной хаотической динамики начинают все чаще появляться непосредственно в киносюжетах. К настоящему моменту количество фильмов, в которых в том или ином виде обыгрываются идеи фрактального устройства мира и фрактальной сущности человеческой экзистенции, исчисляется десятками. В определенном смысле можно говорить о своего рода фрактальной онтологии, которая лежит в основе многих киноновелл 1990-х — 2010-х годов, в широком жанровом диапазоне от боевика («Looper», 2012), фильма катастрофы («End Day», 2005) и фильма ужасов («Haunter», 2013) до комедии («Groundhog Day», 1993), романтической драмы («Sliding Doors», 1998) и психологического триллера («Vanilla Sky», 2001).

Идея нелинейности времени реализуется в трех типах фрактальных кинонарративов. Во-первых, это фабулы, основанные на хронологических инверсиях «технологического» генезиса (всякого рода машины времени): «Терминатор» («The Terminator», 1984/1991/2003, США-Великобритания); «Назад в будущее» («Back to the Future», 1985/1989/1990, США); «Петля времени» («Looper», 2012, США-КНР). Фильмы этой категории являются типичными произведениями в жанре научной фантастики. В большинстве из сюжетов присутствуют так называемые «странные петли обратной связи», в результате которых изменения на разных уровнях (временных локусах) реальности коррелируют на основе сложного алгоритма обратной причинности. Например, робот-терминатор отправляется на 45 лет назад с целью убийства девушки, которая впоследствии родит сына, ставшего во главе сопротивления людей против машин. Успешная борьба Джона (лидера Сопротивления) с искусственным интеллектом военного компьютера в

будущем становится причиной смертельной опасности, которой подвергается его мать в прошлом. Кроме того, отцом Джона становится сержант Сопротивления, которого Джон посылает в прошлое, чтобы защитить свою будущую мать.

Для второго типа фрактальных кинонарративов характерны сюжеты, в которых аксиоматически задается цикличность/повторяемость времени и сюжетных паттернов как тип экзистенции, спроецированный на обычные (или не совсем обычные, но возможные) ситуации повседневной жизни: «День Сурка» («Groundhog Day»); «Если только» («If Only»); «Повторяющие реальность» («Repeaters», 2010, Канада); «Треугольник» («Triangle», 2009, Великобритания-Австралия). Примечательно, что первым фильмом такого типа, по-видимому, стала историческая кинодрама Владимира Хотиненко «Зеркало для героя» (1987, СССР), снятая по мотивам одноименной повести Святослава Рыбаса (1983). (Заметим в скобках, что именно в эти годы выходят впоследствии широко известные книги Бенуа Мандельброта по фрактальной геометрии. При этом в России идеи синергетики и фрактальности в гуманитарном дискурсе, в том числе в рамках математической истории, начнут разрабатываться лишь в середине 1990-х годов. В этой ситуации появление сюжета, построенного на принципе странного аттрактора, можно отнести к художественному предвосхищению парадигмы детерминированного хаоса.)

В историях этого типа не происходит ничего фантастического с точки зрения жизненного мира, за исключением «сбоя» в смене дат. К примеру, персонажи «Зеркала для героя», попавшие в послевоенное прошлое, проживают обычный день (включающий работу на аварийной шахте и ночные аресты «неблагонадежных») небольшого советского шахтерского городка 1949 года. Точно также все поступки юных пациентов реабилитационной клиники («Повторяющие реальность») — даже самые радикальные, такие как употребление наркотиков, ограбление, убийство, суицид, совершаемые изо дня в день тремя молодыми людьми, попавшими в «ловушку времени», тем не менее, не выходят за рамки реально возможного. То же самое относится к кровавым событиям, разворачивающимся на пассажирском лайнере в открытом море в мистическом триллере «Треугольник». Примечательно, что разрыв замкнутого временного круга во всех случаях происходит в результате критического накопления добрых или злых дел и невозможен без осознания ответственности человека за каждый прожитый день, за каждое



Нелинейность пространства-времени.
Постер к фильму «Начало» («Inception», США-Великобритания, 2010)

действие, за каждое слово. Именно поэтому жуткая последовательность убийств в кинодраме «Треугольник», как становится ясно в конце фильма, будет возобновляться бесконечно. Фрактальная структура таких кинонарративов служит средством художественного осмысления экзистенциальной проблемы «добра» и «зла» в повседневной человеческой жизни.

Кинематограф реализует концептуальные возможности фрактальных нарративов и для «документального» изображения реальности нового типа — множества потенциальных и равновозможных реальностей. Этот прием был использован компанией BBC в фильме «Конец света» («End Day»). В художественный фрейм включены четыре варианта глобальной катастрофы (мегацунами, вызванное извержением вулкана; падение астероида на одну из европейских столиц; распространение пандемии; взрыв синхрофазотронного ускорителя). Все они оказываются вложенными сюжетами «фильма в фильме» и закольцовываются титрами закончившейся телевизионной передачи, под которые каждое утро просыпается герой фильма — доктор Хауэлл.

Наконец, в некоторых кинонарративах фрактальное устройство антропо-социо-культурных пространств полагается в качестве онтологической характеристики жизненного мира: «Начало» («The Inception»); «Эффект бабочки» («The Butterfly Effect», 2004, США). Так в киноистории, созданной Кристофером Ноланом («Начало»), возможность группового погружения в многоярусные сны-реальности существует как данность и используется в качестве технологии промышленного шпионажа и внедрения определенной идеи в сознание жертв конкурентных войн. При этом архитектура сновидений и их пространственно-временной континуум выстроены на основе «невозможной» лестницы Пенроуза, которая представляет собой одну из самых наглядных визуализаций

«странной петли» обратной связи. В фильме эта лестница предъясняется как своего рода внутренняя рекурсивная отсылка — в виде эскалатора в деловом центре. Важно, что в фильме сделана попытка смоделировать принципиальную незавершенность фрактального мира — с одной стороны, он своими нижними этажами вложенных снов уходит в бесконечность (безвременье, Лимб), а с другой, подъем-пробуждение на самый верхний «начальный» уровень реальности оказывается в итоге лишь переходом в очередную промежуточную реальность дремлющего сознания.

Кроме того, существует особый тип репрезентации фрактального хронотопа экранной реальности — через сложные киносюжеты, фрактальность которых является концептуальной.

Наиболее интересный пример концептуальной фрактальности представляет, на наш взгляд, фильм Андрея Тарковского «Солярис» (1972). Психологически пронзительная философская кинодрама обладает, помимо сложного содержания экзистенциального плана, особым структурно-семантическим кодом. И код этот построен на принципах концептуальной фрактальности. Концептуальными паттернами в фильме Тарковского вместо эпистемологических и гносеологических из повести С. Лема стали идеи нравственного порядка — любви и смерти, совести и прощения. Поэтому рекурсивные сюжетные цепочки бесконечно возвращающихся мучительных воспоминаний и их обладающих плотью материализаций (Хари и другие «гости» — фрактальные копии ментальных слепков, извлеченных Солярисом из памяти сотрудников космической станции), оказываются не просто фрактальным повторением линейного типа, но частью фрактальной «формулы», из которой разворачивается концепция всего кинонарратива. Вторая шаль, которую Харри номер Два вешает на стул рядом с шалью, оставшейся от Харри номер Один, — это гениальная иллюстрация фрактального хронотопа воспоминаний в линейном времени человеческой реальности. Гибель настоящей (земной) Хари десять лет назад, ее «клоны», приходящие в каюту Криса, самоубийство «Хари», ее воскресение (регенерация), ее отражения в Зеркальной комнате (сцена не вошла в прокатную версию [13]), ее аннигиляция представляют собой художественные итерации бесконечного проживания неизбытой вины. Одним из самых сильных концептуальных паттернов является сцена на пороге дома, где герой, подобно возвратившемуся блудному сыну Рембрандта, стоит перед вышедшим к нему отцом. Дом, который проявляется из туманной дымки на острове посреди океана разумного космоса, — это образ (или концептуальный паттерн) космологической упорядоченности, которая спрятана в глубинах хаоса вселенской жизни человеческой души...

Все, о чем шла речь выше, относится к внутренней фрактальности киноисторий. В современном кинематографе можно наблюдать также феномен внешней фрактальности — в виде многочисленных ремейков старых экранизаций, а в культуре в целом — в виде трансме-

дийных художественных практик (роман — опера — балет — фильм — компьютерная игра). Существует и смешанный тип фрактальности, как в знаменитой трагикомедии Феллини «8½» (1963), когда и сам фильм, и фильм, снимаемый в фильме, и история жизни режиссера оказываются фрактальной семантической структурой, уровни которой располагаются одновременно внутри реальностей художественного вымысла и снаружи — в реальности человеческой повседневности. Разумеется, в контексте этого фильма нельзя говорить о каком-либо осмыслении нелинейного устройства мира и земного бытия, тем не менее, Феллини (также как, например, Сальвадор Дали в ряде своих работ («Лицо войны», 1940; «Галлюциногенный торреро», 1970; «Дали, повернувшись спиной, пишет портрет Гала, повернувшейся спиной...», 1977), Мориц Эшер в своих «геометрических» гравюрах и другие художники [6]) ощутил и передал образы постепенно складывающейся в недрах коллективного (бес)сознательного новой картины мира.

«Эффект бабочки» в кинематографической картине мира

Особого рассмотрения заслуживают кинематографические интерпретации «эффекта бабочки». Происхождение этого термина связано с поиском закономерностей погодных явлений, которыми занимался американский математик и метеоролог Эдвард Лоренц в начале 1970-х годов. Результаты своих исследований ученый изложил в докладе, который он озаглавил «Предсказуемость: может ли взмах крыльев бабочки в Бразилии вызвать торнадо в Техасе?» [15]. В докладе была предложена идея описания турбулентности воздушных потоков с помощью ныне хорошо известного странного аттрактора, спиральные траектории которого складываются в конфигурацию, напоминающую крылья бабочки. В этой связи необходимо упомянуть о том, что за двадцать лет до открытия Лоренца образ бабочки оказался метафорой непредсказуемых изменений в процессе социальной эволюции — в рассказе «И грянул гром» (Рей Бредбери, 1952). Бабочка из доисторических джунглей, случайно раздавленная башмаком путешественника во времени, стала тем микрособытием, которое привело к значительным отличиям в реализовавшемся варианте будущего. Очевидно, этот сюжет также относится к феномену творческой интуиции и философского «пророчества», поскольку математическая «бабочка» Лоренца имеет под собой независимое от литературного наследия научное основание. Символично также, что кинематографическая версия рассказа появилась лишь спустя 50 лет после его публикации, хотя в сюжете не заключалось никаких сложностей для экранизации: фильм «A Sound of Thunder» вышел в 2005 году, когда идеи детерминированного хаоса стали популярной темой в мировом кинематографе.

Художественное осмысление «эффекта бабочки» привело к появлению нескольких кинофильмов, названия и сюжеты которых без обиняков отсылают к соответству-

ющему понятию из теории хаоса, среди них французская комедийная мелодрама «Взмах крыльев мотылька» («Le Battement d'ailes du papillon», 2000) и американская драма-триллер «Эффект бабочки» («The Butterfly Effect», 2004). В сложном, лабиринтоподобном кинонарративе «Господин Никто» («Mr. Nobody») фраза Э. Лоренца о бабочке изображена буквально: взмах ее крылышек становится причиной проливного дождя, который смывает с бумажной записки цифры телефонного номера, и двое любящих теряют шанс встретиться вновь.

В фильме «Эффект бабочки» спиральная структура странного аттрактора воспроизводится уже на уровне сюжетных линий. Молодой человек, в самом имени которого зашифрована возможность перерождения событий (Evan Treborn)², обладает наследственными способностями возвращаться в свое прошлое и изменять его. Эван стремится «все исправить» и периодически «входит» с помощью своих дневниковых записей в поворотные моменты (т. е. в точки бифуркации) своего детства, сознательно поступая каждый раз по-другому. Спускаясь все глубже в свое прошлое, он получает все более тягостные и трагичные варианты будущего для себя и своих близких. В конце концов, он вынужден по-мальчишески жестко пресечь саму возможность дружбы с девочкой, которую он будет любить при любом раскладе будущего. В результате линии их жизней больше не пересекаются, и судьба у всех складывается вполне благополучно. Такой хеппи-энд был представлен в прокатной версии фильма. Но по первоначальному режиссерскому замыслу способ вырваться из зоны притяжения странного аттрактора существует только один: вообще не вступать ни на одну из его траекторий — и еще не родившийся младенец должен был задушить себя самого пуповиной в утробе матери. Однако публика на тестовых просмотрах выбрала счастливый конец, и, возможно, не только из-за желания эмоционального комфорта, но из-за бессознательного неприятия идеи бессилия человеческой воли перед «запрограммированным» злым роком.

Итак, в фильмах последних десятилетий фрейм «прошлое менять нельзя» заменяется препозицией «многовариантно не только будущее, но и прошлое». В постнеклассической картине мира оказывается возможным заново переиграть неудачные или трагические минуты, дни или годы. В этом отношении фрактальные кинонарративы аналогичны современным компьютерным играм-квестам, в которых игроку изначально предоставляется несколько жизней. Примерно так действует капитан Колтер Стивенс в фильме «Исходный код», который после многочисленных попыток в альтернативных реальностях в конце концов справляется с возложенной на него задачей. Стивенс вновь и вновь проводит последние восемь минут в поезде, который уже взорвался утром этого дня, обезвреживает бомбу и находит террориста — в результате поезд благополучно прибывает в пункт назначения. При этом сам

капитан Стивенс, как выясняется, ранее погиб по время боевых действий и живет лишь его сознание, которое после выполнения антитеррористической операции получает другое тело и совсем другую жизнь обыкновенного учителя. Иными словами, происходит уход с кольцевых траекторий «миссии» на кольцевые траектории повседневной жизни (на другое «крыло» странного аттрактора Лоренца). И никто не поручится, что в возможном сиквеле Стивенс не вернется снова на траектории «Исходного кода» и не будет раз за разом проживать последние восемь минут чьей-то жизни.

Важным отличием от классических сюжетных схем фантастических историй XX века является тот факт, что альтернативные «линии жизни» сослагательной реальности пост-постмодернистских экранных миров не просто равновозможны, но зачастую созданные вокруг них хронотопы пересекаются и влияют друг на друга. Альтернативные реальности могут оказаться параллельными, и в некоторых «складках» пространственно-временного континуума герои могут не только увидеть второго себя («Зеркало для героя»; «Осторожно, двери закрываются»), но и вступить с ним в общение («Зеркало для героя»; «Петля времени») или в схватку («Треугольник»; «Временная петля»). Более того, нередко именно рекурсивная цепочка физической борьбы с «Я» номер Два, номер Три и так далее или даже его убийства и составляют ту самую странную петлю обратной связи, из которой персонаж пытается вырваться. По существу, эта ситуация представляет собой проекцию присущего современному человеку страха перед своим бессознательным, вырвавшимся из уз социокультурных предписаний...

Заключение

Фрактальные паттерны, нелинейные хронотопы, странные аттракторы и странные петли обратной связи, представляют собой конституирующие принципы экранной реальности, которая, в свою очередь, является одним из главных элементов постнеклассической социокультурной парадигмы. В экранной картине мира эти концепты иллюстрируют художественные интерпретации динамического хаоса, порождающего фрактальные структуры не только в природе (земли и человека), но и во второй природе — культуре и ее артефактах. Выстраиваемая с помощью цифрового телевидения и кинематографа постнеклассическая картина мира экранной реальности становится очередной попыткой постичь ту самую Первую Реальность, которая, возможно, на самом деле непостижима.

В этой связи, по-видимому, стоит согласиться с позицией режиссера фильма «Mr. Nobody» Жако Ван Дормеля: «Кино рассказывает не о действительности, а о том, как действительность воспринимается. Каким образом действительность может восприниматься посредством наших органов. При том, что все это анализируется мозгом и проходит через память. При всем перечисленном ни на грамм не становится понятнее, что такое реальность. Как

² Имя и фамилия Evan Treborn созвучны словосочетанию «event reborn», т. е. «перерожденное событие».

непонятно и то, зачем мы существуем в этом мире. Да и то, что мы существуем, всего лишь гипотеза...» [8].

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. *Деменок С.Л.* Просто фрактал / С.Л. Деменок — СПб. : ООО «Страта», 2012. — 178 с.
2. *Жуков Д.С.* Метафоры фракталов в общественно-политическом знании / Д.С. Жуков, С.К. Лямин — Тамбов : Изд-во ТГУ им. Г.Р. Державина, 2007. — 136 с.
3. *Мандельброт Б.* Фрактальная геометрия природы / Б. Мандельброт. — М.—Ижевск : НИЦ «РХД», 2010. — 656 с.
4. *Маффесоли М.* Околдованность мира или божественное социальное // СОЦИО-ЛОГОС. — М. : Прогресс, 1991. — С. 274—283.
5. *Миронова Н.И.* Социальная динамика: метаморфозы самоорганизации и управления / Н.И. Миронова. — Челябинск : ОАО «Челябинский дом печати», 2005. — 174 с.
6. *Николаева Е.В.* Нецифровая фрактальная живопись: историко-культурологический экскурс // Вестник Самарского государственного университета. — 2013. — № 8—1 (109). — С. 223—228.
7. *Она же.* Парадигматические константы и структурно-семантические паттерны цифровой культуры // Обсерватория культуры. — 2014. — № 3. — С. 26—33.
8. Премьера фильма «Господин Никто». Интервью с режиссером Жако Ван Дормелем [Электронный ресурс]. — URL: <http://thebestphotos.ru/14/04/2010/rossijskaya-prem-era-fil-ma-gospodin/> (дата обращения: 01.06.2015).
9. *Разлогов К.Э.* Искусство экрана: от синемаатографа до Интернета / К.Э. Разлогов. — М. : Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2010. — 287 с.
10. *Сальникова Е.В.* Феномен визуальности // Обсерватория культуры. — 2012. — № 1. — С. 49—54.
11. *Тарасенко В.В.* Человек кликающий: фрактальные метаморфозы // Информационное общество, 1999. — Вып. 1. — С. 43—46.
12. *Федер Е.* Фракталы / Е. Федер ; (пер. с англ.). — М. : Мир, 1991. — 254 с.
13. Фильм Андрея Тарковского «Солярис». Материалы и документы / Сост. и автор вступит. статьи Салынский Д.А. — М. : Астрей, 2012. — 416 с.
14. *Хофштадтер Д.Р.* ГЕДЕЛЬ, ЭШЕР, БАХ: эта бесконечная гирлянда / Д.Р. Хофштадтер. — Самара : ИД «Бахрах-М», 2001. — 752 с.
15. *Lorenz E.* Predictability: Does the Flap of a Butterfly's Wings in Brazil Set Off a Tornado in Texas? [Электронный ресурс] / E. Lorenz. — URL: http://gymportalen.dk/sites/lru.dk/files/lru/132_kap6_lorenz_artikel_the_butterfly_effect.pdf (дата обращения: 01.06.2015).
16. Reflective Spheres of Infinity: Wada Basin Fractals (In physical reality and digital visualization) [Электронный ресурс]. — URL: http://www.miqel.com/fractals_math_patterns/visual-math-wada-basin-spheres.html (дата обращения: 01.06.2015).

УДК 130.2

ББК 71

ПУЧКОВСКАЯ А.А.

КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМАТИКА В РАБОТАХ И. ВАЛЛЕРСТАЙНА*

В статье рассматриваются воззрения американского исследователя И. Валлерстайна на некоторые процессы развития культуры, изложенные им в ряде работ. Анализируются различные трактовки понятия культуры, феномен национальной культуры и возможность конституирования всемирной культуры. Акцентируется внимание на проблеме универсализации культуры и ее взаимосвязи с глобализационными процессами. Прослеживается связь между основополагающей темой его научных изысканий: мир-системным подходом в его применимости к анализу современного мира и интерпретацией конкретных проблем культурологического знания.

Ключевые слова: мир-системный подход, нация-государство, национальная культура, всемирная культура, миграционные процессы, расизм, сексизм.

* Статья написана при поддержке гранта РГНФ 15-33-01018.