

РЕМЕЙК В СЕРЕДОВИЩІ НОВИХ МЕДІА

Русаков С. С., Шевченко Н. В.

ВСТУП

З розвитком цифрових та мобільних технологій, створенням та поширенням всесвітньої інформаційно-комунікаційної мережі Інтернет, у людства виникла можливість комунікації нового рівня. До цього часу передача інформації за допомогою ЗМІ здійснювалась ієрархічно, вертикально, імперативно, що виражалось у формі «від деяких – до всіх». З появою та розвитком мережевого зв'язку виникає новий спосіб передачі інформації, що долає будь-яку відстань за лічені секунди та дає можливість самовираження будь-кому, хто має відповідний пристрій – персональний комп'ютер або інший девайс¹ та доступ до мережі. Це практично урівнює людей в правах на вільне публічне висловлення власних думок, створюючи горизонтальний спосіб передачі інформації у формі «всі – до всіх». Універсальним посередником забезпечення нового типу комунікацій стають онлайн-платформи або соціальні мережі, що використовуються для спілкування, створення соціальних відносин між людьми зі спільними інтересами, а також для розваг та роботи тощо. З'явилися безліч нових понять, таких як користувач, контент², веб-сторінка, сайт, онлайн-простір, віртуальність та ін. Суспільство, на відміну від споживацького, поволі стає користувачьким – воно не тільки споживає контент у вигляді інформації, але й активно створює його, використовуючи усі інструменти цифрових засобів творення змісту, заповнюючи простори мережі Інтернет безліччю симулякрів, схожих один на одного з найменшим розрізненням.

1. Розвиток цифрових технологій та їх вплив на життєдіяльність людини, художника

Світ у XXI столітті драматично вступає в цифрову цивілізацію, започатковуючи мережеве суспільство, мережеву культуру у вигляді мережевих взаємовідносин між різними спільнотами. Відбувається

¹ З англ. “Device” – прилад, пристосування, технічно складний електронний напівпровідниковий пристрій, що використовується в повсякденному житті (смартфони, планшети, леп-топи, смарт-годинники та ін.)

² З англ. “Content” – зміст, з лат. “Contentum” – вміст. Це наповнення інтернет-ресурсу, веб-сторінки, сайту, соц. мережі інформацією у вигляді тексту, графіки, зображень, аудіо, відео, анімації тощо.

інтеграція цифрових технологій у всі сфери життя людини, які потенційно можуть бути оцифровані. Змінюється все: взаємодія людей один з одним, соціальні практики, праця, дозвілля тощо. Цифровий прогрес перетворює соціальну реальність, суспільство зазнає фундаментальних змін, шоківих метаморфоз, які знищують антропологічні константи звичного існування й усталеного розуміння світу³. Цифрове конструювання світу виникає як результат поширення цифрових комунікацій, гібридизації онлайн- та офлайн-просторів, використання технологій великих даних. Ще у 1940-ві рр. Г. Інніс, розробляючи комунікаційні теорії, вбачав надзвичайну роль засобів масової інформації у формуванні культури і розвитку цивілізації. В його дослідженнях історичний розвиток цивілізації пов'язаний з розвитком комунікаційних технологій, що сприяли формуванню потоків знань та інформації⁴. Проводячи паралелі між видом соціального устрою і типом засобів комунікації, Г. Інніс визначив, що перехід з одного виду письмових джерел до іншого зумовлював перехід до нового етапу організації суспільства на прикладі переходів від каменю до папірусу в Давньому Єгипті, від пергаменту до паперу в Середньовіччі, в ХХ столітті – до електронних (телеграф, телефон)⁵, цифрових (мережа Інтернет) засобів комунікації. Говорячи про зміну соціальної структури суспільства завдяки появі нових засобів комунікації, Г. Інніс наполягав на їх властивості здійснювати контроль над значними географічними територіями. Проаналізувавши історію формування та розвитку різних цивілізацій, він дійшов висновку, що кожна історична епоха стикалась з вирішенням питань, пов'язаних з монополізацією засобів комунікації, що виливалось в появу нових типів медіа, які в свою чергу призводили до зміни в культурній та соціальній структурі суспільства. На основі революційних ідей Г. Інніса пізніше започаткувалась галузь медіаекології, що вивчає повсякденний глобальний вплив електронних комунікацій на життя людства.

М. Маклюен, зазнавши деякого впливу ідей Г. Інніса, передбачив виникнення всесвітньої мережі, висловивши думку, що стала афоризмом та основою його досліджень в галузі теорії комунікації: «Засіб передачі інформації – це повідомлення»⁶. Досліджуючи масову культуру як систему комунікацій на противагу ціннісному підходу,

³ Beck U. The Metamorphosis of the World: How Climate Change is Transforming Our Concept of the World. 2016. Cambridge, Malden: Polity.

⁴ Інніс Г. Імперія та комунікації. URL: <https://gutenberg.ca/ebooks/innis-empire/innis-empire-00-h.html>

⁵ Г. Інніс помер у 1952 р., тому не застав утворення мережі Інтернет.

⁶ Маклюен М. Розуміння медіа. Зовнішні розширення людини. URL: <https://gtmarket.ru/library/basis/3528>

М. Маклюен відзначив важливу особливість подачі повідомлень засобами масової комунікації у мозаїчній формі, за допомогою якої щодня в масовій свідомості створюється відчуття нестачі, неповноти розуміння того, що відбувається. Він відмічає приховані форми впливу на масову свідомість різних форм масової комунікації: реклами, телевізійних програм, кіно тощо⁷. М. Маклюен доходить важливих висновків, що виникнення нових комунікаційних технологій змінює сенсорне сприйняття людиною навколишнього середовища, ламаючи його самоідентифікацію та змушуючи до адаптації та викривленого бачення світу⁸. Він виголошує думку, що така технологія заміщує людські сенсорні органи, викликаючи їх нестачу та стає продовженням людського тіла та його нервової системи. Ця думка дійсно знаходить подальшу імплементацію в розвитку мережових технологій та девайсів, які безпосередньо впливають на сенсорні органи людини, що дозволяє сучасному користувачеві відчувати глибоке занурення в цифрове середовище, бути дійсним учасником посеред вигаданого світу віртуальної реальності, у відеогрі, кінофільмі, художній інсталяції, інтерактивному майданчику, арт-шоу тощо. Користувач за допомогою нейросенсорів, що впливають на центральну нервову систему, тривимірної графіки, об'ємного звуку, інтерактивного інтерфейсу⁹ занурюється в цифрове середовище як модель реальності з повною фантазією або абстракцією. Технологія занурення підміняє реальні відчуття навколишнього світу. Середовище занурення, в свою чергу, реагує на дії користувача, його мозкову активність, відстежує рухи, зір, керування жестами тощо. Прикладом застосування такої симулятивної реальності є широкий спектр людської діяльності: від інтерактивних телевізійних шоу, комп'ютерних ігор, навчальних програм (авіасимулятор, автотренажер тощо), до художніх інсталяцій з ефектом присутності в цифровому середовищі та взаємодії з глядачем на різних рівнях сенсорного сприйняття.

Отже, цифрові медіа є середовищем функціонування соціальної взаємодії, де соціальне відтворюється за допомогою медіа, цифрові технології стимулюють нові соціальні практики, конструюється медіатизована реальність. Розвиток технологій штучного інтелекту, хмарних обчислень та Інтернету речей в подальшому будуть посилювати інтеграцію людини, людського, особистості в технічну

⁷ Маклюен М. Механічна наречена. URL: <https://ccnymadmen.files.wordpress.com/2016/08/mcluhan-the-mechanical-bride.pdf>

⁸ Маклюен М. Війна та мир в глобальному селі. URL: <https://coolib.com/b/495048-gerbert-marshall-maklyuen-voyna-i-mir-v-globalnoy-derevne/read>

⁹ Інтерфейс – інструмент цифрової взаємодії, за допомогою якої одна система контактує з іншою.

сферу, сприяти подальшій цифровій трансформації суспільства. Інфраструктура цифрового суспільства буде функціонувати на основі панування технологій великих даних, штучного інтелекту, алгоритмів та алгоритмічних систем, хмарних обчислень. Найбільш розповсюдженими наразі є чотири технології, що разом посилюють інтеграцію інформаційних та комунікаційних інфраструктур в єдиний цифровий простір підключених один до одного цифрових пристроїв та циркулюючої між ними інформації. Це мережеві комунікації, технології великих даних, алгоритми та онлайн-платформи, що розширюють кордони життєвого світу індивіду, а медіатизована соціальна взаємодія стає одним з основних способів спілкування. Суспільство стикається з новими викликами, такими як цифрова форма нерівності, розмивання кордонів приватного та публічного, масове застосування технології Deep fake¹⁰ в неетичних цілях тощо. Соціальний світ конструюється за допомогою технічних інфраструктур (алгоритмів, автоматизованої обробки даних, роботи нейромереж тощо). Індивіди добровільно залишають безліч цифрових слідів в цифровому середовищі, які штучний інтелект збирає, аналізує та генерує на їх основі щось надзвичайне (наприклад, за допомогою штучного інтелекту було згенеровано пісню-дует канадського співака The Weeknd та репера Drake з використанням їх голосів, що за відгуками слухачів, «звучали лякаючи правдиво». Або «інтерв'ю» М. Шумахера, відомого автогонщика, що за станом здоров'я перебуває в непритомному стані, згенероване за допомогою нейромережі). Такі речі зараз викликають скандал та є неетичними. В обох випадках цифрові артефакти були видалені, проте деякі діячі музичного та кінобізнесу вбачають в алгоритмах майбутнє композиції, як більш удосконаленого інструменту для створення музики, кінофільмів тощо.

Структура сучасної мережі Інтернет використовує великі об'єми даних, де «всі пов'язане зо всіма в невидимій структурі мережі», що може нести загрозу їх конфіденційності¹¹. М. Кастельс вважає, що інформація, викладена одного разу в мережу стає майном володарів комунікаційних мереж, це природньо несе в собі загрозу щодо подальшого її використання¹².

Посилення мережевізації призводить також до появи Інтернету речей, технології «розумного будинку», де поєднані до мережі сенсори

¹⁰ Deep fake – технологія заміни візуального контенту за допомогою роботи штучного інтелекту.

¹¹ Ловінк Г. Ми не хочемо бути жертвами Інтернету. *Інтерв'ю для hromadske.ua*. 26.02.2020. URL: <https://hromadske.ua/posts/mi-ne-hochemo-buti-zhertvami-internetu-intervyu-z-media-teoretikom-gertom-lovinkom>

¹² Castells M. *Communication Power*. Oxford University Press. 571 p.

фіксують зміну навколишнього середовища, стаючи акторами (діячами) в мережі комунікацій, та створюючи нові системи виробництва сенсів та значень¹³. Виникає гібридна мережа поєднаних між собою індивідів та «розумних» приладів, певна проміжна ланка до стану роболодини. Вже зараз роботизовані протези, екзоскелети повертають людям, що втратили кінцівки чи сенсорні органи (зору, слуху) повноту життя та використовуються в різних галузях промисловості (машинобудування, аерокосмічна галузь, логістика тощо).

Повсякденний досвід сучасного індивіда пов'язаний з цифровим середовищем: алгоритми сайтів соціальних мереж підтримують його авторитет, популярність, дружбу, вподобання завдяки кількості переглядів, послідовників (фоловерів), посилань, навіть професійні зв'язки налагоджуються за допомогою професійних профілів у відповідних професійних соціальних мережах. Дані, що збираються на платформах, стають новою цінністю та провокують кількісну оцінку соціального життя індивідів¹⁴. За допомогою даних стає можливим обчислення соціальної цінності людини – метрики або числові показники стають універсальними засобами оцінювання себе та інших. Датифікація стає новою парадигмою розуміння соціальності та соціальної поведінки¹⁵. Індивіди самостійно та добровільно обирають кількісну оцінку себе та свого життя, надаючи дані про себе в мережу, стаючи «проектм управління та спостереження за собою»¹⁶.

Цифрові алгоритми збирають дані індивіда, на основі яких можуть робити прогнози та нові конфігурації даних. Вони регулюють поведінку індивідів, формують їх переваги, навіть класифікують їх. Деякі науковці визначають алгоритми як форму соціального порядку за допомогою складних програмних взаємодій ПК¹⁷, тому що вони невидимі, невідконтрольні та можуть оптимізувати дані про індивідів; інтерпретувати, прогнозувати можливу поведінку користувачів, що викликає нові прояви соціальної нерівності. Е. Паризер вважає, що образ Інтернету стає все більш суперечливим «коли напевне, він знає

¹³ Bunz M., Meikle G. *The Internet of Things*. 2018. Cambridge, MA: Polity. 292 p..

¹⁴ Mejias U. A., Coudry N. Datafication. *Internet Policy Review*. 2019. 8 (4). DOI: 10.14763/2019.4.1428.

¹⁵ Van Dijck J. Datafication, Dataism and Dataveillance: Big Data between Scientific Paradigm and Ideology. *Surveillance and Society*. 2014. 12 (2), 197–208. DOI: 10.24908/ss.v12i2.4776.

¹⁶ Ajana B. Introduction: Metric Culture and the Over-examined Life. *Metric Culture*. 2018. P. 1–9. Emerald Publishing Limited.

¹⁷ Katzenbach C., Ulbricht L. Algorithmic Governance. *Internet Policy Review*. 2019. 8 (4), 1–18. DOI: 10.14763/2019.4.1424.

про нас, хто ми, але ми не знаємо, ким він нас вважає та як використає цю інформацію про нас»¹⁸.

Платформізація стає розповсюдженням цифрових платформ в різноманітні сфери суспільного життя, що провокують глибоку трансформацію існуючих соціальних та культурних практик, суспільних норм та цінностей, механізмів суспільного контролю та управління. Головною властивістю онлайн-платформи є модерація її вмісту, що означає фільтрування, блокування, видалення інформації – тобто, цензура. Платформа за допомогою алгоритмів може редагувати, рекомендувати, слідкувати за контентом через стрічку новин, персоналізувати пропозиції, пріоритетизувати подачу інформації користувачу в мережі тощо. Взагалі, платформи існують для забезпечення взаємовигідної взаємодії, сприяючи створенню цінності між усіма акторами.

Процес медіатизації стає відмінною рисою сучасного суспільства, впливаючи на всі сфери життя індивідів та їх взаємодію. Суспільство стає тотально медіатизованим, залежним від медіаспоживання. Розвиток та вдосконалення інформаційних технологій сприяє процесу глобалізації в економічній, політичній, духовній та культурній сферах життя суспільства та впливає на зміну соціальної структури суспільства, перетворюючи світ на єдину систему взаємозв'язків та комунікацій.

Отже, виникнення цифрового суспільства характеризується з одного боку глобальною втратою сенсів, зламом старої культурної парадигми, застарінням та закоснілістю традиційних видів мистецтва, з іншого – поглибленням технізації суспільства, машинної досконалості, появою нових видів мистецтва, основаних на традиції з перенесенням їх у цифрове середовище. Об'єднання суспільства з мережею на різних онлайн-платформах, зі сховищем даних у дата-центрах, роботою алгоритмів є прикметними ознаками сучасного цифрового суспільства.

2. Медіатизація суспільства та кіноадаптації в глобальній культурі

Новітні цифрові технології невідворотно стирають межу між безпосередніми та опосередкованими комунікаціями: «Культура одночасно бажає множити медіа та стирати усі свої сліди»¹⁹. Індивід стає настільки зануреним у символічні прояви (лінгвістичні формули, художні образи, міфічні символи тощо) цифрової комунікації, що вже

¹⁸ Паризер Е. За стіною фільтрів. Що Інтернет приховує від нас? 2012. URL: https://royallib.com/book/parizer_eli/za_stenoy_filtrov_chno_internet_skrivaet_ot_vas.html

¹⁹ Bolter J. D., Grusin R. R. Remediation: Understanding new media. 1999. Cambridge: The MIT Press. P. 5.

не може розгледіти участь штучного посередника в ній. Така узагальнююча медіатизація, за опінією Е. Кассірера, почалась задовго до виникнення всесвітньої мережі Інтернет: «Людина вже не протистоїть реальності безпосередньо, не стикається з нею. Навпаки, фізична реальність віддаляється по мірі того, як росте символічна активність людини». Сучасне суспільство майже оселяється в цифровому середовищі, адже життя сучасної людини зосереджене в цифровому просторі, забезпечується та контролюється ним. Кожного дня індивід, виконуючи буденні справи, залишає в цифровому просторі безліч цифрових слідів, копій попередніх слідів, що вже відторгнуті від оригіналу та не мають з ним зв'язку.

В культурі проблема технізації, змішування копії та оригіналу почала обговорюватися ще з початку ХХ століття. В. Беньямін відмічає, що з винайденням технічних засобів відтворення у візуальних видах мистецтва, виникає заміна процесу наслідування на повторення. Справді, на початку ери кінематографу тривалість показів кінофільмів залежала від їх популярності, комерційного прибутку, а коли між 1927 та 1931 рр. в кінематографі з'явився звук – від ремейків. Тогочасний ремейк, за дослідженням К. Лоок, був історично еволюціонуючою практикою інноваційного відтворення, що набувала різного значення у змінюваних кінематографічних контекстах²⁰. Дж. Грей відмічає, що за часів німого кіно паратексти відігравали надважливу роль, замінюючи відсутність звуку історичними свідченнями про кінофільм²¹. До паратекстів в такому сенсі відносились новини, рецензії, листи шанувальників, конкурси та вікторини за тематикою кінофільмів, коментарі та відгуки, опубліковані в газетах та фанатських журналах тощо. Такі паратексти забезпечували рамки інтерпретації для розуміння звукових інновацій, архівуючи пам'ять про німе кіно, яким би воно могло бути зі звуком. Перероблення популярних кінофільмів того часу було усталеною практикою в Голівуді, а з появою звукового кіно «Голівуд збожеволів від «розмовних картин»²², відвідуваність кіно-театрів зросла, глядачі шаленіли, а кінокомпанії не встигали задовольнити попит на «розмовні картини». Тому переробка попередніх кінофільмів була способом наситити публіку, адже кінематограф того часу ще тільки ставав на конвеєр, а комерційна складова мала на меті отримувати усталений прибуток з попиту на успішний кіноматеріал.

²⁰ Look K. *Sound Memoires, Talker Remakes, Paratextes, and the Cinematic Past. The Politics of Ephemeral Digital Media*. 2016. Routledge, Cornwall, Great Britain. P. 123–137.

²¹ Gray J. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts*. 2010. New York Press. 256 P.

²² Журнал “Screenland” за жовтень 1928 р.

У. Еко тлумачить ремейк як невід’ємний атрибут мистецтва епохи постмодернізму, зауважуючи, що ремейки існували в тому чи іншому вигляді в усі епохи розвитку мистецтва. Він розподіляє ремейк на п’ять типів, а саме: *власне ремейк*, *ретейк*²³, *серія*, *сага* та *інтертекстуальний діалог*, де будь-яка переробка є оновленою успішною історією, в якій органічно поєднані новизна і повторення²⁴. Т. Лейч розглядає ремейк як універсальне явище сучасної культури у контексті моделі «інтертекстуального трикутника», утвореного ремейком, оригіналом й оригінальним літературним твором або сценарієм. Він виділяє чотири типи ремейку: *повторна екранізація*, *оновлення (up-dating)* або переказ осучасненого сюжету на підґрунті нових технологій, *дань поваги (hommage)* і *справжній ремейк*, що поєднує в собі три попередніх типи²⁵. Такі переробки є діалогом з автором первинного твору, засновані на синефільських²⁶ оммажах, обігрування оригіналу з повагою до нього.

К. Веревіс зазначає, що з початку ХХ століття факторами поширення кіноадаптацій та перероблень стали посередництво, транснаціоналізм та логіка конвергенції (зближення). Поєднання факторів – глобалізації, конгломерації та оцифрування стали рушійною силою для запровадження ремейку, який дослідник називає також кінороманізацією або кіноновелізацією тощо. К. Веревіс відзначає, що за останні три десятиліття поширення цифрових екранів та нових комунікативних технологій (соціальні мережі, відеохостінги, музичні сервіси тощо) докорінно змінює саме виробничі процеси в кінематографії, що веде до трансформації медіакультури, швидкого росту цифрового розповсюдження (загрузка, потокова передача даних) та посилення інтересу до контенту з рухомими зображеннями (iTunes, Netflix, YouTube, Spotify тощо)²⁷. Нові медіа надають шаблони для нових способів осмислення переробок та адаптацій, що стають прикладом для концептуальних рамок організації цифрової інформації. Схильність кінематографістів інтерпретувати, відтворювати, переробляти та використовувати доступні культурні продукти, що є

²³ Ретейк (з англ. “Retake” – перезняти) – це повторна зйомка або повторне фотографування.

²⁴ Еко У. Інновація та повторення. URL: https://hist.bsu.by/images/stories/files/uch_materialy/muz/3_kurs/Eстетика_Leschinskaya/31.pdf

²⁵ Leitch T. Twice-Told Tales: Disavowal and the Rhetoric of the Remake. *Dead Ringers: The Remake in Theory and Practise*. 2002. P. 37–40.

²⁶ Сінефілія (від грец. κίνημα – рух і грец. φίλια – дружба, любов) – термін, що використовується для опису особливого інтересу до кінематографу, теорії кіно і кінокритики.

²⁷ Verevis K. *Film Novelization*. 2017. Melbourne, VIC, Australia. 19 P.

мистецтвом постпродакшена в кінематографі є відповіддю на хаос глобальної культури, що поширюється у світі. Настає інформаційна доба, що характеризується зростаючим накопиченням творів та зникненням традиційної різниці між виробництвом та споживанням, створенням та копіюванням, тривіальним та оригінальним тощо. Перехід всієї культури до оцифрованих форм виробництва, розповсюдження та комунікації поряд з можливістю цифрової переробки та ремоделінгу підриває усталене протистояння оригіналу та копії та потребує від теоретиків детального дослідження для описання практик кінематографічного ремейку. До цього часу ремейк розумівся як фільм, оснований на іншому або декількох фільмах, пізніше – як переклад декількох оповідань та популярних тем або персонажів з раніше існуючих творів до цифрових. Така цифрова адаптація визначалась як перенос знайомого контенту зі старих медіа (друку, кіно та телебачення) до нових медіа об'єктів, що охоплюють концепцію кінцевого продукту. Така адаптація не обмежується взаємозв'язком двох текстів, а множиною текстів, що функціонують в колаборації нових медіа. Відбувається не просто перехід відомих образів зі старого середовища в нове, а процес, що є симптомом логіки конвергентної культури²⁸. К. Веревіс пропонує не розділяти адаптацію та ремейк, вважаючи що адаптація (відношення між новою версією та середовищем оригінального артефакту) та ремейк є похідними власне переробки. Теорії адаптації включають інтерсеміотичний переклад або «перекодування», частіше всього, з літератури в кінематограф, але ремейки є версіями інших кінофільмів, у наявності присутність процесу внутрішньомовного перекладу або «переформулювання». Ця різниця є проблематичною для багатьох літературних адаптацій, що були екранізовані. Послідовність адаптацій за умовчанням робить останню версію ремейком, особливо коли першоджерелом є не літературний текст, а більш ранній кінофільм. Це вже є багатовимірною культурною подією, в якій немає єдиної точки виникнення. Такий твір є трансмедійний – анонсований як кінофільм, зроблений для телебачення, оснований на літературному творі – сигналізує про конвергенцію, характерну для нових медіа та різноманітності споживчого досвіду. Деякі науковці припускають, що кінематографічні ремейки пов'язані з питанням перекладу та посередництва або інтермедіальності²⁹, що

²⁸ Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. 336 p

²⁹ Mazdon L. *Encore, Hollywood: Remaking French Cinema* Paperback. 2000. BFI Publishing. 240 P.

Evans J. *Film Remakes, the Blach Sheep of Translation*. DOI: 10.1080/14781700.2013.877208

характерні для нових медіа. Прикладом ремейку за посередництва та взаємодії між старими та новими медіа є історія про Кінг Конга: міфічний задум оригінальної історії, уперше відзнятої у кінофільмі М. К. Купера та Е. Б. Шодзака (1933), притаманна йому видовищність та відкритість до нових інтерпретацій зробили його об'єктом постійної виробничої та культурної переробки: театральні вистави (1938, 1942, 1946, 1952, 1956), сиквели («Син Конга» Е. Б. Шодзака, 1933), спін-офи³⁰ («Могутній Джо Янг», Е. Б. Шодзак, 1949, Р. Андервуд 1998), крос-культурні адаптації («Кінг Конг проти Годзіли» І. Хонда, 1962, «Годзіла проти Конга» А. Вінгард, 2021), та нарешті, епічний ремейк Д. де Лаурентіса та Дж. Гіллерміна «Кінг Конг» (1976), згодом сиквел³¹ «Кінг Конг живий» (Дж. Гіллерман 1986). На хвилі фанатського ентузіазму до «Володаря кілець», П. Джексон звернувся по історію про Кінг Конга та переосмисливши її за допомогою великої кількості коштів та найсучасніших цифрових ефектів, створив величне оscarоносне кіношоу з найкращими спецефектами. Щоб залучити якомога більше фанатів, глядачів та користувачів, П. Джексон використав нові медіа-стратегії, перетворивши офіційну веб-сторінку кінофільму у великий паратекст основного тексту та створивши базу даних нелінійної розповіді. Він встановив зв'язок з кінофільмом 1933 року та ремейком 2005 року за допомогою набору записів у відеоблозі, показаних на фанатському веб-сайті, перед тим як випустити кінофільм на DVD-носії під назвою «Кінг Конг: виробничі щоденники П. Джексона», що демонструють не тільки власний вклад режисера в новаторську класику спецефектів та її творчу трансформацію, а й важливість проміжного підходу до ремейків, які направлені на перетворення популярних серіальних форм через нові медіаплатформи.

Сучасні культурні продукти сьогодні є симбіозом текстів, сенсів та посилань з багатьох культурних джерел, «будь-який текст є не лінійним ланцюжком слів, а зітканням інших текстів, цитат, посилань, відзвуків з тисяч культурних джерел що разом становлять стереофонію інтертекстуальності, численне поєднання анонімних, невловимих і водночас уже читаних цитат, що разом є мовою культури»³². Такі поєднання, симбіози та дифузії призводить до поширення гібридних, вторинних текстів, гіпертекстів в онлайн-просторі тощо. Тексти в мережі поширюються, переписуються, дописуються, гублять і знаходять автора,

³⁰ Спін-оф – художній твір (кінофільм, книга, гра, комікс), що є відгалуженням від основної історії з використанням її основних впізнаваних елементів.

³¹ Сиквел – з англ. “Sequel” – наслідок. Художній твір (літературний роман або кінофільм) продовжує сюжет іншого відомого художнього твору

³² Барт Р. Вибрані твори. Семіотика, поезика. 1989. М.: Прогрес. С. 417.

нарешті починають існувати автономно як позаавторські незалежні творчі одиниці. Виникає феномен «смерті», забуття автора, коли після створення культурний об'єкт (текст, музика, світлина, відео тощо) починає самостійне існування в онлайн-просторі, а його автор символічно «помирає» (Р. Барт) або зникає. Оригінал зазнає переробки й змін, а безліч інтерпретацій породжується такою ж безліччю користувачів або реципієнтів. Ж. Дельоз виділяє два шляхи рецепції класичного тексту: крадіжка та дар. Поняття «переписування» текстів попередників або повторення-крадіжки, відтворення, копіювання, що не передбачає розширення змісту основи, характеризується нестачею вербальної репрезентації, наслідуваністю тощо. Дописування ж, навпаки, вважається ним народженням нового тексту на основі змістовного й формального вдосконалення тексту-основи, що пов'язане «з надлишком лінгвістичної та стилістичної ідеї», основаної на диференціації, нетотожності, яка реалізується в формі становлення або Вічного повернення, співвіднесеного Дельозом «зі світом відмінностей, включених одна в одну, зі складним, позбавленим ідентичності достеменно хаотичним світом». Дописування за Дельозом є нескінченним семантичним розвитком початкового поняття, роботою з більш загальними рівнями структури, що дозволяє створити новий твір, тотожний за «якістю» до наслідуваного. Інтерпретація стає головною метою аналізу художніх текстів: чим би люди не займалися, вони завжди прийдуть до знаків мистецтва.

Дослідження переписування текстів дає можливість розділити серйїну масову літературу та інтертекстуальний діалог з текстами в літературі постмодернізму. Також, різною є і аудиторія: твори масової літератури орієнтовані на масового читача, а твори літератури постмодернізму – на досвідченого читача, що в змозі оцінити інтелектуальну гру, іронію по відношенню до тексту попередників. Подібний тип рецепції є вільною грою понять і слів, «галактики позначаючих» (Р. Барт). Тексти, створені таким чином, відкриті та багатозначні, вони ніби нескінченно переписуються і доповнюються автором і читачем одночасно, залучаючи все нових читачів до процесу співтворчості.

Пам'ять є хранителем ідентичності індивіду. За А. Бергсоном, пам'ять є багаторазовим повторюваним актом інтерпретації³³. Саме ремейк є таким жанром – багаторазовим актом інтерпретації, в його природі вже укладено пам'ять зразка, оригіналу, канону тощо. Якщо розглядати ремейк не тільки як ігрову адаптацію чужого тексту до сучасності, а й творчий діалог зі зразковим, канонічним текстом, то

³³ Бергсон А. Матерія і пам'ять. URL: https://librebook.me/mati_re_et_m_moire/vol1/1

розгортання його потенційних можливостей до перероблення безмежне.

З глобалізацією в культурі виникають суперечливі процеси: зближення та усереднення унікальних культур, пригнічення національних культур більш поширеними популярними позанаціональними культурами, завдяки їх універсальності, їх розповсюдженості та пропаганді в медіа як єдиного омріяного більшістю способу життя. Як зазначав свого часу І. Берлін, «в повному обсязі хороші речі складно сумістити, а ще менш можливо сумістити усі ідеали людства»³⁴. Тому в умовах наростаючої динаміки соціальних та культурних контактів переваги будуть в тій культурі, яка є більш експансивною по своїй природі та буде агресивно репрезентувати «успішне», «універсальне» суспільство. А решта унікальні, одиничні, національні культури мають поступитися автентичністю заради інтеграції. Постає питання, чи зможуть національні культури зберегти свою самобутність, унікальність? Процес гомогенізації світу, розповсюдження ринкових економічних відносин, виникнення технонаук, розвиток комунікативних та інформаційних технологій є безупинним, тому найбільшим викликом постане збереження унікальності національних культур, визначення, визнання та збереження унікальної культурної спадщини тощо. Напевне, діалог культур може бути адекватним продовженням глобальних процесів на шляху взаємодії різних культур.

Проте, невпинний розвиток науки та технологій та їх тісна взаємодія породжують суспільство знання, в якому існування таких галузей як технонаука, нано-, біо-, інформаційні технології, стають викликом навіть для традиційних людських цінностей, етики та моралі всього світу. Такі технології відкривають нові перспективи у можливості трансформування людської тілесності, впливу на генну систему людини, редагування геному біологічних видів, втручання в роботу мозку, психіки тощо. Поки створення надлюдини за допомогою технологій ще не увінчалось успіхом, ризики залишаються дуже серйозними, від втрати людської ідентичності до соціальної нерівності в доступі до покращень, від зазіхань на місце Бога й створення нової технорелігії до розвитку технологічного тоталітаризму тощо.

На нашу думку, ремейк як частина глобальної культури представляє собою дієвий спосіб локалізації зачатків масової культури в осередки національних культур. Це несе потенційні ризики гомогенізації образів та культурних об'єктів в рамках національної культури з їх прообразами з масової культури, стирання унікальних одиничних

³⁴ Берлін І. Дві концепції свободи. URL: <https://library.khpg.org/files/docs/1329123681.pdf>

артефактів минулого, поглинання національного епосу всесвітом супергероїв, заміну традиційних свят на традиції світової практики (Геловін тощо) та ін.

Уся культура в контексті теорії серійності може бути представлена як величезна гіпертекстова структура, кожний наступний повтор якої є рефлексією за попередньою культурною традицією, продовженням та завершенням її на новому рівні. Перші дослідники визначають витoki ремейку в періодиці, серіалізації газет та журналів, а вже потім офіційне виникнення як кінематографічний прийом та жанр³⁵. Унікальність цього жанру опосередкована його структурою: ремейк будується на трансформації коду попереднього тексту в сучасній культурній парадигмі. Відомий афоризм виголосив американо-британський поет Т. С. Еліот: «Молоді поети наслідують, зрілі крадуть», або «талант позичає, геній – краде». Фраза є влучною щодо кіновиробництва, що признають самі учасники кінопроцесу³⁶, адже кінематограф наскрізно пронизаний адаптаціями, інтертекстуальними запозиченнями та гібридними текстами. Кіноадаптації охоплені безперервним виром інтертекстуальних посилань і метаморфоз, коли одні тексти породжують інші тексти в нескінченному процесі переробки, трансформації та трансмутації без чіткої точки відліку дати походження³⁷. В американській науковій думці на початку досліджень переробок панувало уявлення про ремейк як кіноадаптацію літературних творів з їх зумовленою меншовартістю по відношенню до «зразка» – книжкового варіанту³⁸. Дослідження такого роду ґрунтувалися на проблематичних концепціях оригінальності та літературної цінності. Тому в подальшому дослідники зосереджувалися на інтертекстуальності ремейків, їх надзвичайно багатій різноманітності через використання кіно, телебачення та нових медіа: франшизи, меш-апи, відео-арт, знайдені кадри, музичні відео тощо³⁹. Класифікація реміксування цифрового відео від політичних відеороликів до мешап-трейлерів до кінофільмів описує складні процеси адаптації, які пронизують нові медіатехнології,

³⁵ Kelleter F., Look K. Hollywood Remaking as Retrospective Serialization. *Media of Serial Narrative*. 2017. Ohio State UP. USA. P. 125–147.

³⁶ Iain Robert Smith. *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*. 2009. Scope. P. 4.

³⁷ Stern L. Emma in Los Angeles. *Remaking the Book and the City*. 1997. UCLA. P. 66.

³⁸ Cardwell S. *Adaptation Revisited: Television and the Classic Novel*. 2007. Manchester. University Press.

³⁹ Mazdon L. *Rewriting and Remakes: Questions of Originality and Authenticity*. 1996. Amsterdam. P. 47–63;

Verevis K. *Film Remakes*. 2006. Edinburgh. 187 P.

укорінюючись в практиці авангардної кінозйомки⁴⁰. Вивчення «знайдених кадрів»⁴¹ просувається від порожніх запозичень до форм творчого присвоєння, що пропонують більш емпатичні моделі взаємодії з пам'яттю, історією та архівом⁴². Імітаційні форми привласнення характерні і для культури фандому⁴³ та субкультурних ідентичностей. Такі запозичення передають власний набір загальних і субкультурних компетенцій суспільству. Внесок європейського кіно до транснаціональних екранних культур та навпаки, інновації через наслідування у крос-культурному ремейку Боллівуду відображають паралельні шляхи рецепції з Європи – до США, зі США – до, наприклад, Індії. Звичайно, з таким різноманітним матеріалом можна було б запитати, що не є адаптацією? З ремейками, мешапами, знайденими кадрами, франшизами, музичними кліпами майже будь-який твір є адаптацією, творчим використанням попередніх творів.

ВИСНОВКИ

Споживацьке суспільство поступово переходить до користувацької моделі, коли воно водночас є і творцем, і споживачем нових смислів буття. Завданням цифровізації наразі стає збирання, зберігання та опрацювання інформації про користувачів задля формування соціального профілю кожного індивіда, визначення його смаків, схильностей та соціальної цінності. Алгоритми знають про користувача все і можуть індивідуально моделювати поведінку користувача в мережі, обирати його улюблені розділи та спрямовувати саме на ті сайти, де він почуває себе в затишку. Глобальна культура поєднана з цифровим маркетингом. Все, що приносить прибуток, шалено розвивається. Жанр ремейку, як комерційно прибутковий, множить та поділяється на десятки підвидів. Перспективні сюжетні лінії використовуються багаторазово аж до їх повного виснаження. Мистецтво зазнає трансформації, впливу вторинності, національні культури бомбардуються транснаціональними культурними об'єктами, зростає кількість колаборацій, взаємодій всіх рівнів від найменшої таксономічної

⁴⁰ Costandinidies C. *From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation: Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters Across Old and New Media*. 2010. New York, Continuum.

⁴¹ Знайдені кадри – піджанр ремейку, в якому відеоряд зумисно зображається передаткованим, а сюжетно подається як загублений оператором та знайдений іншими особами.

⁴² Cocker E. *Ethical Possessions: Borrowal from the Archives*. *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*. Scope, 2009. P. 92–110.

⁴³ Фандом – субкультурне співтовариство, об'єднане пристрасстю до певного фільму, книги, серіалу тощо.

одиниці до гомогенізації культур та стирання унікальності національних культур. Нові виклики для суспільства полягають у постійній нестачі часу, адже в майбутньому знадобиться agile-підхід, швидкість у постійному навчанні мінливим технологіям, гнучкість у ціннісних орієнтирах життя в умовах суперечливих наслідків глобалізації світу. «Вічні» питання культури, відмінності культур, культурні контакти, їх сумісність та несумісність, сумірність та несумірність, проблема культурної самоідентифікації, культурної експансії, етнокультурної асиміляції, здатність національних культур засвоювати «чуже» та ефективні способи цього засвоєння чи відторгнення знов постануть перед людством. Ремейк виявляє себе як амбівалентну сутність, що з одного боку, сприяє збереженню національної пам'яті через оновлене повернення її на сучасний рівень буття, а з іншого боку, з внесенням зародків «чужої», транснаціональної культури, жанр, що непомітно впливає на масову свідомість, згодом виливається у невиловимий та систематичний підрив традиційних цінностей, їх підміну та, нарешті, застаріння і втрату.

АНОТАЦІЯ

Розвиток цифрових технологій веде до технізації суспільства: мережевізації, датифікації та алгоритмізації та платформізації. Мистецтво теж рухається до зближення творчого акту і потужності новітніх технологій, використовуючи весь спектр сучасних інструментів задля задоволення потреб користувачів. Споживче суспільство перетворюється на творче, користувачке, яке стає середовищем творення нових сенсів. Задля збереження культурних надбань минулого та задля того, щоб повністю не відірватись від традиційних основ минулого, в мистецтві активно розвивається жанр та мистецька адаптаційна стратегія ремейку, який вдало поєднує традиційні сенси та сучасне середовище, повертаючи артефакти минулого та перекодовуючи їх на сучасну мистецьку мову.

Література

1. Beck U. The Metamorphosis of the World: How Climate Change is Transforming Our Concept of the World. 2016. Cambridge, Malden: Polity.
2. Інніс Г. Імперія та комунікації. URL: <https://gutenberg.ca/ebooks/innis-empire/innis-empire-00-h.html>
3. Маклюен М. Розуміння медіа. Зовнішні розширення людини. URL: <https://gtmarket.ru/library/basis/3528>

4. Маклюен М. Механічна наречена. URL: <https://csnymadmen.files.wordpress.com/2016/08/mcluhan-the-mechanical-bride.pdf>

5. Маклюен М. Війна та мир в глобальному селі. URL: <https://coollib.com/b/495048-gerbert-marshall-maklyuen-voyna-i-mir-v-globalnoy-derevne/read>

6. Ловінк Г. Ми не хочемо бути жертвами Інтернету. *Інтерв'ю для hromadske.ua*. 26.02.2020. URL: <https://hromadske.ua/posts/mi-ne-hochemo-but-i-zhertvami-internetu-intervyu-z-media-teoretikom-gertom-lovinkom>

7. Castells M. *Communication Power*. Oxford University Press. 571 p.

8. Bunz M., Meikle G. *The Internet of Things*. 2018. Cambridge, MA : Polity. 292 P.

9. Mejias U. A., Couldry N. Datafication. *Internet Policy Review*. 2019. 8 (4). DOI: 10.14763/2019.4.1428.

10. Van Dijck J. Datafication, Dataism and Dataveillance: Big Data between Scientific Paradigm and Ideology. *Surveillance and Society*. 2014. 12 (2), 197–208. DOI: 10.24908/ss.v12i2.4776.

11. Ajana B. INTRODUCTION: Metric Culture and the Over-examined Life. *Metric Culture*. 2018. P. 1–9. Emerald Publishing Limited.

12. Katzenbach C., Ulbricht L. Algorithmic Governance. *Internet Policy Review*. 2019. 8 (4), 1–18. DOI: 10.14763/2019.4.1424.

13. Паризер Е. За стіною фільтрів. Що Інтернет приховує від нас? 2012. URL: https://royallib.com/book/parizer_eli/za_stenoy_filtrov_chno_internet_skrivaet_ot_vas.html

14. Bolter J. D., Grusin R. R. *Remediation: Understanding new media*. 1999. Cambridge: The MIT Press. P. 5.

15. Look K. Sound Memoires, Talker Remakes, Paratextes, and the Cinematic Past. *The Politics of Ephemeral Digital Media*. 2016. Routledge, Cornwall, Great Britain. P. 123–137.

16. Gray J. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts*. 2010. New York Press. 256 P.

17. Еко У. Інновація та повторення. URL: https://hist.bsu.by/images/stories/files/uch_materialy/muz/3_kurs/Estetika_Leschinskaya/31.pdf

18. Leitch T. Twice-Told Tales: Disavoval and the Rhetoric of the Remake. *Dead Ringers: The Remake in Theory and Practise*. 2002. P. 37–40.

19. Verevis K. *Film Novelization*. 2017. Melbourne, VIC, Australia. 19 P.

20. Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. 336 p

21. Mazdon L. *Encore, Hollywood: Remaking French Cinema* Paperback. 2000. BFI Publishing. 240 P.

22. Evans J. Film Remakes, the Blach Sheep of Translation. DOI: 10.1080/14781700.2013.877208
23. Барт Р. Вибрані твори. Семіотика, поезика. 1989. М., Прогрес. С. 417.
24. Бергсон А. Матерія і пам'ять. URL: https://librebook.me/mati_re_et_m_moire/vol1/1
25. Берлін І. Дві концепції свободи. URL: <https://library.khpg.org/files/docs/1329123681.pdf>
26. Kelleter F., Looock K. Hollywood Remaking as Retrospective Serialization. *Media of Serial Narrative*. 2017. Ohio State UP. USA. P. 125–147.
27. Stern L. Emma in Los Angeles. Remaking the Book and the City. 1997. UCLA. P. 66.
28. Cardwell S. Adaptation Revisited: Television and the Classic Novel. 2007. Manchester. University Press.
29. Mazdon L. Rewriting and Remakes: Questions of Originality and Autenticity. 1996. Amsterdam. P. 47–63.
30. Verevis K. Film Remakes. 2006. Edinburgh. 187 P.
31. Costandinidies C. From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation: Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters Across Old and New Media. 2010. New York, Continuum.
32. Cocker E. Ethical Possessions: Borrowal from the Archives. *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*. 2009. Scope. P. 92–110.

Information about the authors:

Rusakov Serhii Serhiyovych,

Ph.D. in Philosophy,

Associate professor at the Department of Philosophical Anthropology,

Philosophy of Culture and Culture Studies

Mykhailo Dragomanov Ukrainian State University

9, Pirogov Str., Kyiv, 02000, Ukraine

Shevchenko Nataliia Valeriivna,

Postgraduate student at the Department of Philosophical Anthropology,

Philosophy of Culture and Culture Studies

Mykhailo Dragomanov Ukrainian State University

9, Pyrohova Str., Kyiv, 01601, Ukraine