

СНАФФ В ВИЗУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННЫХ МЕДИА: ЭСТЕТИКА, ЭТИКА ИЛИ ПОЛИТИКА?¹

ЕЛЕНА ИВАНЕНКО

Елена Анатольевна Иваненко — Научный сотрудник Лаборатории Философской Антропологии Жертвы, со-редактор проекта «Философская Самара» www.phil63.ru, Самара, Россия.

E-mail: iv@webvertex.ru

Рефлексия в данной работе строится вокруг понятия *вуайеристического долга*, предложенного британским исследователем Ксавье Райзом (Xavier A. Ryes) в контексте изучения эстетических и этических закономерностей кинематографической и телевизионной репрезентации смерти в снафф-материалах. В статье предлагается поместить это понятие в более широкий смысловой горизонт *гражданского долга*, формирующегося в цифровую эпоху постжурнализма в качестве отклика зрителя на зрелище страданий. В этом контексте снафф-материалы и смыкающиеся с ними визуальные материалы с постфиксом –porn (warpporn, murderporn, survival-porn и подобные) вписываются в архитектуру *запретного зрелища*, понятого как нарушение установленной этической и эстетической дистанции в пространстве биополитики. В этой связи предлагается расширить типологию снаффа как художественного жанра и рассмотреть близкие к нему способы визуальной репрезентации насилия как единый феномен, в качестве проблемного центра которого можно обозначить

¹ Публикация подготовлена при финансовой поддержке РФФИ в рамках научно-исследовательского проекта РФФИ № 19 011 00872 «Философская антропология жертвы: сакрализация, управление, дизайн»; the author gratefully acknowledges the support of the Russian Foundation for Basic Research under Grant No. 19 011 00872 “Philosophical Anthropology of Victim: Sacralization, Management, Design”.

возрастающее значение *жертвы насилия* и сопутствующего ей символического и социального капитала в современном обществе. В статье с позиций философской антропологии осуществляется попытка обозначить общие предпосылки репрезентации смерти в разнообразных снафф-материалах, через экспериментальное понятие *экономика жертвы*, чтобы в конечном счете найти новые точки опоры для работы со структурами насилия в современном обществе. Главный тезис: жертва насилия — это особый конструкт, подверженный инфляции; причины его инфляции глубоко социальны по своей сути, а способы работы с инфляцией располагаются в визуальном пространстве современных медиа. Предложенный анализ проблематики снаффа на стыке эстетики, этики и политики позволяет увидеть работу определенной системы по производству и потреблению образов жертв.

Ключевые слова: вуайеристический долг, эстетика, этика, биополитика, жертва насилия, снафф, политики жалости, *dolce vita/nuda vita*

SNUFF IN THE VISUAL SPACE OF MODERN MEDIA: AESTHETICS, ETHICS, OR POLITICS?

Elena Ivanenko

Researcher at the Laboratory of Philosophical Anthropology of Victim.
Co-editor of the project “Philosophical Samara” www.phil63.ru, Samara, Russia.
E-mail: iv@webvertex.ru

The reflection in this article is built around the concept of *voyeuristic debt* proposed by British researcher Xavier A. Ryes in the context of studying the aesthetic and ethical patterns of cinematic and television representation of death in snuff fiction. The article proposes to place this notion in the broader semantic horizon of civic duty, emerging in the digital age of post-journalism as the viewer’s response to the spectorship of suffering. In this context, snuff materials and related visual materials with the postfix -porn (warporn, survival-porn, and the like) fit into the architecture of *forbidden spectacle*, understood as a violation of the established ethical and aesthetic distance in the space of biopolitics. In this regard, we propose to expand the typology of snuff genre and consider the close to it ways of visual representation of violence as a single phenomenon, the problem center of which can be defined as the increasing importance of the victim of violence and the accompanying symbolic and social capital in modern society. The article attempts to outline the semantic horizon that unites the visual representation of death in snuff-materials through the experimental notion of victim economy in order to eventually find new points of reference for working with the structures of violence in modern society. The main thesis is that the victim of violence is a special construct subject to inflation; the causes

of its inflation are deeply social in nature, and the ways of dealing with inflation are located in the visual space of modern media. The proposed analysis of the problems of snuff at the intersection of aesthetics, ethics, and politics allows us to see the workings of a particular system for the production and consumption of images of victims.

Keywords: voyeuristic duty, aesthetics, ethics, biopolitics, victim of violence, snuff, politics of pity, *dolche vita/nuda vita*

«Как именно и в какой визуальной форме могут быть запомнены страдания жертв, по-прежнему остается неясным».

Шарлотта Клонк (Klonk, 2018, 104)

Британский исследователь кино Ксавье Алдана Райз (Xavier Aldana Ryes), задаваясь вопросом о парадоксальной притягательности эстетики сцен насилия и смерти в снафф-материалах, выходит к особому этическому пределу, который он обозначает как *вуайеристический долг*:

Вопрос об этических основаниях со стороны зрителей служит как для погружения в действие, так и для создания ощущения вуайеристического долга: зрители каким-то образом несут ответственность за действия на экране, поскольку добровольно решили посмотреть их. Хотя снафф фикшн и не предполагает наслаждения насилием, но, тем не менее, он основывается на определенном болезненном любопытстве. Снафф не столько потворствует зрителю в его садистских фантазмах, сколько присваивает себе ту самую риторику, которая исторически использовалась против него, чтобы через визуальные образы заманить зрителя в свой многообещающий предельный опыт смерти. (Ryes, 2016, 215)

Итак, склонность смотреть видео, транслирующее «предельный опыт смерти», в некотором контексте может восприниматься как *долг* (debt). Мы позволим себе в дальнейшем опираться на двойственность слова *долг* в русском языке, используя и этическое, и экономическое его значение, поскольку, как мы собираемся продемонстрировать, между данными сферами обнаруживается прямая связь в интересующем нас «глобальном» культурном контексте. Этот контекст становится более понятным, если убрать предметные рамки снаффа как

специфического киножанра и перенести его основные характеристики на мощный пласт видео-контента в современных медиа — профессиональных и любительских съемок, запечатлевших чью-то смерть или экстремальные физические страдания и широко присутствующих в повседневной новостной повестке СМИ и социальных сетей. На первый взгляд, количество подобных видео-материалов парадоксально, ведь неприглядность телесного страдания, насилия и смерти находится под запретом биополитической идеологии. Табуированность смерти в наши дни отчетливо выражается в заворачивании ее «острых углов» в паллиативные практики и коммерциализированные ритуальные услуги, в планировании смерти¹ и даже ее отмене, убирая, так сказать «на официальном уровне», шокирующий *крупный план* (close up) смерти подальше от «легко ранимого» общества. На этом фоне просмотр снаффа превращается в девиантное поведение (и это, собственно, во многом так и есть), но снафф упорно просачивается практически во все сферы общественной жизни, не только будоража любопытство, но и вызывая к ревизии этических норм и даже выступая в качестве властного аргумента (например, через демонстрацию жертв какого-либо теракта) на том же «официальном уровне».

При этом важно подчеркнуть эскалацию снафф-образов в визуальном пространстве современных медиа. В области исследований кино отмечается рост популярности фильмов в жанре *найденный хоррор* (found footage horror) (Ryes, 2016, 212). В исследованиях масс-медиа тоже фиксируется рост числа визуальных образов насилия и смерти, а также возрастание интенсивности и откровенности показанных смертей. Подобная тенденция фиксируется также в сфере визуальной социологии и социологии искусства (Enwezor, 2015). Понятно, что образы жертвы насилия востребованы потому, что вписываются в превалирующую сегодня в глобальном формате идеоло-

¹ Показательна в этом плане программа лояльности от швейцарской торговой сети COOP — наряду с бонусами при покупках товаров повседневной необходимости клиент сети может отчислять суммы на свои похороны, заранее выбирая мемориальные товары и тип церемонии, подобно тому, как покупатели выбирают призы или подарки.

гию биополитики и ее макабрических версий (например, таких как танатополитика и некрополитика (Esposito, 2008). Очаги благоденствия (которые можно условно обозначить как *dolche vita*) существуют на фоне постоянной угрозы депривации, обозначенной пределом пресловутой «голой жизни» (*nuda vita*), и актуальность угрозы поддерживается во многом с помощью медиализированных напоминаний, к которым относится и снафф как специфическая художественная практика. Эстетика снаффа опирается в самых общих чертах на двойную депривацию — зрители лишаются чувств, наблюдая, как жертва лишается прав, демонстрируя превращение в «голую жизнь». Собственно, критика «кровожадности» биовласти давно уже стала общим местом, и нет смысла останавливаться на этом подробно. В фокусе данной статьи будет образ жертвы насилия в снафф материалах, а точнее изменение его значения во времени: на проверку выносится тезис, что жертва насилия — это особый конструкт, подверженный инфляции; причины его инфляции глубоко социальны по своей сути, а способы работы с инфляцией располагаются в визуальном пространстве современных медиа. Мы попробуем продемонстрировать, что внутри фасцинирующей притягательности снаффа (даже в регистре «праздного развлечения») есть ядро должествования, которое и обеспечивает востребованность подобного способа работы с аудиторией, поскольку представляет собой плавильный котел нормативности этической, эстетической и даже экономической сторон социальной жизни.

Широкая теоретическая разметка статьи включает такие теории, как *культура виктимности* (*victimhood culture*) (Campbell & Manning, 2018) и *производство страха* (Altheide, 2002; 2013; Furedi, 2006), описывающие природу власти жертвы насилия в современном обществе. Методология работы с такой сложной проблематикой, как жертва насилия, предложена в данной статье в рамках философской антропологии жертвы — молодого междисциплинарного поля исследования, которое «позволяет работать с современной проблематикой жертвы во всей ее неоднозначности [...] и ставить вопросы не в чисто метафизической перспективе, [...] а в перспективе конкретного культурного, социального опыта» (Koretskaya,

2017, 3). Методологическая оптика философской антропологии жертвы опирается на комплексный подход к изучению жертвы, поскольку

различные аспекты феномена жертвы существенным образом перекликаются и не могут быть рассмотрены в отрыве друг от друга. В самом деле, трудно говорить об экономике жертвы, не затрагивая антропологических констант, или поднимать вопрос о жертве в политическом горизонте, не вовлекая в сферу рассмотрения медиальные конструкции. (Koretskaya, 2017, 7)

Исследовательский подход опирается на концепцию *медиа-логика* (Altheide, 1979) как «общую теоретическую рамку для понимания природы и влияния медиа и информационных технологий на социум» (Altheide & Snow, 1979, 256), в особенности в аспекте парадокса медиации социального порядка, который в общих чертах описывает способность современного медиализированного общества поглощать и превращать в стереотип любые маргинальные состояния. Также в работу со структурами снаффа как сложного современного медиа явления вовлекается понимание *языка медиа*, предложенного Л. Мановичем, где аудио-визуальная демонстрация тела жертвы рассматривается как язык со своей грамматикой, эволюционирующей под воздействием технологий гипервизуальности и паноптизма (Manovich, 2001). Специфику сетевой репрезентации снаффа мы предлагаем рассмотреть с помощью методологии *produsage* (от *producing* — производство и *usage* — использование), предложенной медиологом Акселем Брансом (Bruns, 2013), и весьма точно описывающей процессы одновременного создания и использования контента в современном медиализированном обществе, когда всякий пользователь является частью распределенного производства коллективного продукта культуры. Для понимания связи снафф-репрезентации в медиа и власти жертвы насилия мы привлечем концепцию медиации насилия, предложенную Лили Чулиараки (Lilli Chouliaraki), анализирующую зрелище страданий через социальный аффект *театра солидарности* (*theatre of solidarity*) и сопутствующие ему схемы управления в виде *политик жалости* (*politics of pity*) (Chouliaraki, 2006). В этот же исследовательский арсенал мы добавим анализ взаимодействия медиа и общества, предло-

женного А. Горных, в аспекте критики структур реалити-шоу (Gornukh, 2013); а также понимание эволюции медиализированного насилия в направлении «прорыва к реальности», обнаруженного В. Зверевой (Zvereva, 2012).

Далее мы попробуем поставить несколько вопросов, касающихся работы эстетики снафф-образов в современном социокультурном пространстве, опираясь на ключевое понятие *вуайеристический долг*. Как возникает *вуайеристический долг*? На какой тяге существует? Каким таким образом «зрители ответственны за происходящее на экране»? Как сложилось так, что «мы смотрим и не можем не смотреть?» (Reyes, 2015, 218) и почему возникает разница между «смотреть» и «подглядывать»? Сближение с *чем* содержит в себе *экстремально крупный план* (extreme close up) снаффа и как конструируется эта дистанция? Разберемся последовательно.

Снафф и -porn

Исследователь кино Адам Херрон (Adam Herron) дает такое определение снаффа: «снафф устанавливает парадоксальный подход к симулированию визуального взаимодействия с *реальной* смертью внутри *фиктивной* оболочки нарративного кино (*курсив мой — Е.И.*)» (Herron, 2018, 2). Амбивалентность реальности и репрезентации выступает своего рода страховкой (*safety net*) для зрителей, открывающей возможность для спекуляций с опытом реальной смерти другого в условиях понимания, что никто не страдает непосредственно здесь и сейчас. Интенсивность производимого аффекта (а также его непредсказуемость) делает снафф самодостаточным приемом. Вследствие чего возникает устойчивый эффект пренебрежения подлинностью — как пишет С. Зенкин, весь снафф *деконтекстуализирован, подобно порнопродукции*:

Потребитель порнографии не доискивается, где, когда и при каких обстоятельствах разыгрывались изображаемые в ней сцены, участники этих сцен, как правило, анонимны. Так же и «документальные» изображения убийств, трупов, разрушений, циркулирующие в масс-медиа, сплошь и рядом отрываются от своего действительного контекста [...] подобные фото или видео предстают без надежных реквизитов (точной дати-

ровки, идентификации персонажей, заслуживающей доверия авторской подписи, подтверждения из независимых источников). (Zenkin, 2016, 178)

Снафф эксплуатирует эффект аппроксимации к смерти и страдающему телу, производя в качестве побочного действия навязчивую идею подлинности даже при всей очевидности фиктивной природы видео. На наш взгляд, подобный прием симптоматичен и может быть обнаружен в широком поле визуального в современности: высокотехнологические тенденции паноптизма проявляются в подаче объектов на специфической дистанции сближения (*close up*), игнорирующей границы приватности — как зрителей, так и воспроизводимых объектов. Эта провокативная бесцеремонность показа лежит в основе практик гражданского журнализма (*citizen journalism*) (Bowman & Willis, 2013), а также современных трендов визуальной репрезентации, объединяемые частицей *-porn* (*war-porn, murder-porn, survival-porn, eco-porn, social-porn, food-porn* и тому подобных). Причем следует заметить, что зачастую в подобной «порн»-продукции сексуальность либо отодвигается на второй план, либо отсутствует вовсе. Возможно, таким причудливым образом сказывается свойственный снаффу эффект деконтекстуализации, очевидным образом распространяющийся шире его жанровых рамок.

В силу этой особенности снафф как особый жанр репрезентации смерти тяготеет к деструкции констант классического нарративного кино. «Снафф становится откровенно саморефлексивным зрелищем» (Ryes, 2016, 212) настойчиво воспроизводя одну и ту же максиму: *показать смерть живого существа, просто чтобы показать смерть живого существа*. С учетом того, что специфика снаффа состоит в постоянном апеллировании к подлинности переживаемого аффекта (как жертвы, так и зрителя), невзирая на фиктивность видео, грань между настоящим снафф-видео (смерть, запечатленная видеорегистратором, например) и постановочной игрой актеров, изображающих смерть, оказывается очень тонка и в контексте нашего исследования не столь существенна. Нас, прежде всего, будет интересовать зрительская реакция как предполагаемый эффект, ведь «саморефлексивность снаффа оказы-

вает влияние на то, как подобное видео конструирует свою аудиторию» (Ryes, 2016, 212).

Ксавье Райз предлагает разделять кинематографический снафф (или *снафф фикшн*) на четыре поджанра в зависимости от обрамляющей стилистики съемок:

- Фильмы о снаaffe. Это наиболее нарративный и конвенциональный кинематографический жанр, предлагающий, как правило, готовую моральную оценку происходящего на экране и в качестве такового могущий быть эстетическим, этическим или политическим высказыванием (например, «Сербский фильм» (Srpski film, 2010) как радикальное политическое высказывание).
- Поддельный снафф (*faux snaff*). Сюда относятся фильмы, претендующие на подлинность и реальность снятого насилия при как бы полном отсутствии режиссерской интерпретации. Распространенный прием поддельного снаафа — «найденная запись» (*found footage*); этот прием лежит в основе целого направления снааф-видео, известного как *мондо* фильмы.
- Снафф мокьюментари (иногда используется термин *снааффьюментари*, или близкое понятие *шокьюментари*). Телевизионный жанр, имитирующий документальное кино о реальных случаях гибели людей.
- Видео-дневники серийных убийц. Этот жанр объединяет в себе черты поддельного снаафа и снааффьюментари.

В рамках нашего исследования к этой кинематографической типологии мы можем добавить еще несколько пунктов из смежных областей современной визуальной репрезентации. Если исходить из положения, что в снаафе в качестве приема работы с аудиторией реализуется предельная реалистичность физических страданий и смерти, то довольно близко к типологии снаафа можно расположить телевизионные шоу типа *реалити*, *рестлинга* и *выживания* с одной стороны, и *иммерсивное кино* и *документальный театр*, с другой. Типичное для снаафа «разрушение границ между реальностью и репрезентацией» (Hegron, 2018, 5) достигается в шоу за счет работы с экстремальными состояниями тела (Gornukh, 2013, 244-245) и ожидаемого аудиторией «прорыва к реальности» через внесценарные трав-

мы и смерть участников (Zvereva, 2012, 188); а в иммерсивных и инклюзивных постановках — за счет предельной эмпатии зрителя и документальной основы сюжетов (Enwezor, 2015, 155), подаваемой аудитории «дословно» (Lehtier, 2020, 115).

Также по касательной к подобной снафф-трансгрессии относятся отдельные направления визуального искусства, работающего с пограничными состояниями человеческих тел, вынутых из привычных кодов биополитики. Как известно, «послушные тела» биополитики должны быть стандартизированы и коммодифицированы, а иначе они лишаются всех предпочтений. Потому всякое бесформенное воспринимается как прямая демонстрация угрозы утратить форму и, следовательно, утратить жизнь как главную ценность. Такая взаимосвязь формы и жизни прослеживается, например, в артхаусных фильмах: в частности, в образе дома, собранного из мертвых человеческих тел и их частей в фильме Ларса фон Триера «Дом который построил Джек» (2018), или в образе монстра, состоящего из множества сросшихся людей в короткометражном фильме Нила Бломкэмпса «Зигота» (2017). Здесь же, в качестве примера, можно упомянуть работы британских концептуальных художников братьев Чепмен, чьи скульптурные композиции репрезентируют движение человеческого тела в статике многофигурной сюрреалистической композиции, напоминающей стоп-кадр из снаффа или порно (например, «Зиготная акселерация: биогенетическая десубримированная либидональная модель (увеличено 1x1000)», 1995), с отчетливым акцентом на действующие культурные табу. Чепмен работают в пространстве прямой критики биополитической коммодификации — человеческие тела «Зиготной акселерации» (да и многих других композиций данных авторов) обуты в черно-белые унифицированные брендовые кроссовки, что только подчеркивает аморфность перетекающих друг в друга тел и частей тела.

Отдельно стоит упомянуть существующие особняком от эстетизированного кинематографического пространства видеоролики на тему насилия и смерти, размещенные на платформах типа youtube и tik-tok, а также в социальных сетях. Массив подобного снафф-видео весьма значителен и симптоматичен:

в каком-то смысле миллионные просмотры смертельной автокатастрофы, запечатленной на видеорегистратор, представляют собой дистиллят снаффа, поскольку опираются на «сырой» эффект объективности, как бы не искаженный ничьими эстетическими интенциями. Нечто травмирующее освещается *само*, и не содержит *нисколько* авторской оформленности — есть только медиум (web-платформа; канал; пользователь, выложивший видео; гаджет для просмотра; тысячи строк программного кода), которому, как правило, никакое влияние не приписывается. Этот важный момент отсылает нас к горизонту теории *информационной эстетики* (Manovich, 2017, 68), как доминирующей системы восприятия в современности, и потому обладающей чертами априорности и объективности. Примечательно, что сама по себе установка на объективность расположена в сфере эстетического восприятия, которое, однако, не проговаривается отчетливо: «Для некоторых это вопрос вкуса: чем более необработанным получается образ, тем более достоверную систему ощущений он якобы создает» (Enwezor, 2015, 149). Априорное доверие беспристрастию техники имеет в качестве оборотной стороны фантазм пользовательской свободы выбора смотреть / не смотреть. В этой связи будоражащий эффект от просмотра снафф-контента возникает от максимальной деконтекстуализации — зритель вынужден как бы «сам изобретать подход к ней» (Barthes, 1996, 148), в противовес срежессированному снаффу. Подобное свойство восприятия описано Роланом Бартом в «Мифологиях» в отношении шокирующих фотографий: «Большинство снимков, собранных с целью неприятно поразить нас, не производят никакого впечатления — именно потому, что фотограф в оформлении своего сюжета слишком многое взял на себя, подменив нас, зрителей. Ужасное здесь почти всякой раз *сверхвыстроено* — к непосредственному факту игры контрастов и сближений присоединяется умышленный язык ужаса» (Barthes, 1996, 147). Декларативная *невыстроенность* сетевого снаффа, на наш взгляд, в не меньшей степени является языком, «нецензурно» сообщаящим нам об уязвимости обетованного биополитическими схемами существования, и потому провоцирующая особый аффект — социальный по своей сути, поскольку предполагает необходимость

поделиться увиденным и пережитым с позиций коллективной идентичности. Буквальный снафф социальных сетей «помогает постичь не сам ужас, а его возмутительность» (Barthes, 1996, 149), запустив круговую волну возмущения в глобальном океане общественной коммуникации. Мы в данном контексте — все те, кто отзываются на эту волну определенным образом, опознавая себя в этот момент как сообщество: «Кто такие МЫ, на которых направлены такие шокирующие образы?» (Sontag, 2003, 9) Такое «возмущение» не является основой каких-то радикальных изменений — это особое состояние «нерешительного возбуждения» (Haraway, 2016), которое прошивает сообщество, в первую очередь создавая эффект консолидации.

Возвращаясь к типологии снаффа, можно заметить, что из перспективы вуайеристического долга разница между описанными типами снафф-видео состоит только в скорости взаимодействия с аудиторией — от очень медленного в случае художественных фильмов до почти мгновенного в случае сетевого снаффа. Гонка ведется за пальму первенства в работе с реальностью: «Предполагается, что они (документальные фильмы) описывают реальные факты, происходящие в мире события, то есть демонстрируют ничем не приукрашенную правду жизни. Однако ныне широко распространено «реальности-телевидение», объем эмоционального воздействия которого и его скорость таковы, что документальные свидетельства, запаздывающие по сравнению с ним в реакции, кажутся нелепыми и порой даже устаревшими» (Enwezor, 2015, 149). Понятно, что если продолжить эту линию далее, то приоритет в работе с реальностью останется за сетевой версией снаффа. Цикл действий, упакованных в понятие «вуайеристический долг» (*возмущаться, снимать, транслировать, смотреть, возмущаться*) в полной мере обнаруживает себя в сетевом формате в точке *produsage*, наполняя «реальность» снаффа реальностью переживаемого аффекта.

Пайдейя чистого свидетельства

Снафф во всем его многообразии существует в сумеречной зоне табу, наложенного биополитическими нормативами сохранения жизни, и служит инструментом для работы с «воз-

мутительностью ужаса» смерти. В условиях неолиберальной культуры живому телу (и физиологическим процессам) индивида гарантировано право на целостность и безопасность, а также разумное управление, касающееся всех точек экстремума человеческой жизни. С этими целями существуют институты планирования беременности и родов, ведения болезней, страхования здоровья, подготовки и принятия смерти, подкрепленные регламентированным порядком медиации всех этих предельных телесных состояний. Потому всякое повреждение тела вне установленного регламента опознается как нарушение порядка, и чем серьезнее нарушение — тем более вопиющим оказывается факт попрания границ биовласти. Однако регламент допустимого — это конструкт, изменчивый во времени. Для его определения требуется постоянно забрасывать во фронтير представителей биополитического общества, с целью создания актуального мерил допустимого. Осознание необходимости такого маргинального действия лежит в основе феномена *чистого свидетельства* (bear witness), приобретшего массовый характер на волне распространения принципов гражданского журнализма: «чистое свидетельство — это социальный этический долг во имя человечности» (Chouliaraki, 2019, 301), позволяющий добиться «отображения реальности как она есть для определения эстетических способов трансляции человеческой травмы» (Chouliaraki, 2019, 302). Важно, что описываемый тип свидетельства всегда связан с коллективностью: он рассчитан на коллективное восприятие и коллективную же идентичность, характерную для современного медиализированного пространства социального. Как быть свидетелем? Распределенный с помощью сетевых технологий поиск ответа на этот ключевой для современности вопрос способствует выработке этических нормативов современного общества. Создаваемые в этом регистре правила и соответствующие им практики балансируют на грани институализированных форм и мифопоэзиса. Потому появление снафф-контента в социальном ландшафте неслучайно, поскольку снафф провокативным образом объединяет в себе и норматив, и его деструкцию: нерелефлексивная завороченность запрещенным зрелищем делает зрителя политическим

актором, а коллективный резонанс по поводу воспринятого близкого плана смерти обеспечивает быструю и эффективную разведку границ биополитики. Таким образом формируется всеобщая *пайдейя*, оттачивающая и транслирующая правила «как правильно быть свидетелем» того, что запрещено. Пайдейя, задаваемая тонусом гражданского журнализма, раз за разом вытаскивает на всеобщее обозрение изнанку страданий, травм, насилия, обеспечивая, так сказать, постоянное повышение биополитической квалификации общества. Кстати говоря, точки активного формирования этических нормативов можно отслеживать по возникающим коммуникативным кадрам наподобие «неправильного оплакивания» (*grief shaming*).

Совокупность алгоритмов описываемой нами пайдейи опознается исследователями как многомерные *политики*; то есть как разнообразные направленные потоки управления и организации деятельности сообществ. Зачастую эти политики причисляются к горизонтальной децентрированной структуре власти, так называемой *низовой активности* (*grassroots activity*). В нашем контексте имеет смысл обратить внимание на *политики жалости* (*politics of pity*). Этот концепт, предложенный Ханной Арендт и Люком Болтански (Boltanski, 1999), был далее развернут Лили Чулиараки в ходе изучения способов консолидации сообщества посредством восприятия медиализированного страдания других людей. *Жалость* (*pity*) в данном контексте — это опосредованный медиа социальный аффект, заменивший в обществе непосредственное (и потому дискредитированное) *сострадание* (*compassion*). С точки зрения Чулиараки, именно жалость отвечает сегодня за производство этических значений в западном мире (Chouliaraki, 2006, 19), обеспечивая поле для создания публичных идентичностей в условиях, когда прямое ответное действие сострадания невозможно — ведь публика определяется *оптимальной дистанцией* зрелища по отношению к страданию и боли других. И поскольку в современных условиях транспарентности социальных медиа невозможно отрицать чужое страдание, то доступной этической моделью поведения становится долг зрителя. Смотреть и делать видимой боль, несправедливость, чужие страдания — прямая гражданская обязанность сегодня;

долг, на который в обществе биополитического типа принято откликаться без размышлений.

Таким образом, мы получаем, что деконтекстуализированный снафф-контент тем не менее политизирован и вовлекает ни много ни мало «транснациональную солидарность и глобальную власть» (Chouliaraki, 2019, 302). В принципе, можно предположить, что принципиальная для биополитики власть жертвы насилия транслируется посредством эстетики снаффа и сходных материалов. Как именно? Предложим прочтение в контексте нашего экспериментального понятия «экономика жертвы». Это понятие призвано описывать особый комплекс процессов глобализации, связанный с жертвой насилия и капитализацией ее значений — будь то культурное, символическое или социальное ее значение. Касаемо присутствия снаффа в пространстве социального в данном «экономическом» ключе мы хотим предложить две версии: одна из них носит отчетливо меркантильный характер, а вторая опирается на более сложные конфигурации потоков капитала и его эквивалентов. При этом обе версии вписаны в биополитическое пространство *dolce vita/nuda vita* — оппозиции, в которой биологическая жизнь имеет (не)большую ценность.

Жертва продает

Первая — «коммерческая» — версия опирается на утверждение «жертва продает». Такая простая и предельно циничная констатация факта принадлежит персонажу скандального «Сербского фильма», обосновывающего таким образом наличие в кадре маргинальной жестокости. В этом контексте «снафф — эпатаж для буржуа» (Herron, 2018, 1), а «смерть и страдание — продаваемый товар» (Herron, 2018, 10). Подобную максиму приводила С. Зонтаг в применении к критериям отбора новостной повестки: «Если кроваво — значит, будет спрос» (If it bleeds, it leads) (Sontag, 2003, 17). Понятая так репрезентация смерти и умирания открывает не столько этический, сколько экономический пласт проблем современного капиталистического общества, существующего в конкурентной борьбе за новые ресурсы и территории влияния. В этой логике снафф — часть марксистской «саморасширяющейся

экономической системы», создающей новые пространства для возникновения торговых связей, ведь страдающий — это, прежде всего, потребитель, просто с особым набором запросов. «Приоритет эстетики боли над другими видами эстетик» (Reyes, 2016, 217) объясняется спросом со стороны аудитории, жаждущей острых зрелищ. Постсовременная канва данного спроса выражается в «осмыслении сути предельной цены» (Herron, 2018, 10), которую предлагает снафф своей аудитории: биополитическое унифицирование жизни и смерти («это может произойти с каждым») понимается здесь как постмодернистский прием по разбиванию «четвертой стены» (известный сюжетный прием амбивалентности зрителя и действия *you watch, you die* (Reyes, 2016, 218)). Так понятая система производства потоков снафф-видео позволяет «понять, что потребители снаффа частично ответственны за снятые смерти, поскольку этот спектакль был разыгран из экономических соображений» (Herron, 2018, 11). Зрители, жаждущие понимания «предельной цены», сами провоцирует «хищную погоню за сенсационными снимками, подобную преследованию охотником дичи» (Enwezor, 2015, 147).

Здесь мы рискуем предположить, что в структурах снаффа можно увидеть работу определенной системы по производству и потреблению образов жертв, позволяющую использовать как капитал социальные аффекты, обрамляющие снафф и расположенный в его ядре образ жертвы насилия. Через снафф и его работу в социальном пространстве можно понять *экономику жертвы* как модель специфической немонетарной экономики, отвечающей за распределение и конвертацию весьма востребованного «жертвенного» капитала. Предположим, что в данной «экономической» модели работа с выстраиванием баланса ценностей осуществляется от обратного — от предельной единицы (смерти) к оценке страдания жертвы. Это очень важный момент, поскольку количественная оценка страдания жертвы является камнем преткновения современной виктимологии. Ранжирование статуса жертвы затруднено сакрализованным статусом страданий и, в конечном счете, оказывается неизмеримо, а значит и не дает четких оснований для выстраивания систем компенсации нанесенного ущерба.

То есть, иными словами, эстетика снаффа с его процессуальностью смерти и аффекта, позволяет тестировать величину, базовую для биополитического строя, которую можно выразить состоянием «*насколько еще не умер*».

Хороший пример такого коллективного тестирования снафф-образа на предмет «насколько еще не умер» виден в эволюции общественного внимания к фотографиям погибших братьев Курди: один из братьев — Галип Курди — оказался «слишком мертв» на фотографии, и потому его фото уступило в медиа-внимании фотографии Алана Курди, младшего брата, поза которого оставляла призрачную надежду, что «он еще не умер» (Mattus, 2020). В итоге имя старшего брата (равно как и его фото) оказалось вытеснено и забыто. В контексте нашего исследования, можно сказать, что фотография Алана Курди получила больший отклик в обществе, поскольку демонстрировала *процессуальность* смерти ребенка, сближаясь в этом плане с эстетикой снаффа.

На этой тонкой границе снаффа как запретного зрелища можно наблюдать самую важную динамику конструкта жертвы насилия, а именно, инфляцию образа страданий. Подчиняясь принципам медиалогии, снафф как медиапродукт вступает на путь эскалации влияния на социум, отчетливо становясь приоритетным «инструментом поддержки реальности» (reality maintenance tool) и вытесняя прочие образы страданий, уступающие снаффу в аффективном воздействии. Характерная для снаффа «погоня за аффективной прибылью» (Reyes, 2016, 215) может быть понята как компенсация инфляции и совершенствование приемов воздействия на аудиторию. Данный процесс осуществляется через свойственную снаффу самореферентность — упакованная в снаффе власть жертвы насилия подтверждается за счет *жертвоприношения*, реализуемого практически в прямом смысле слова. О подобном феномене в применении к реалити-шоу пишет Андрей Горных: «В принципе, вся телевизионная информация явно или не явно содержит в себе примесь жертвенности того, кто нам ее подает. Жертвенности репортера, подвергающего себя разнообразным опасностям (на что различными способами указывается), жертвенности телеканала, идущего на определенные затраты,

чтобы обеспечить знание о каком-либо событии в трудно-доступном месте, и т.п. Знание конвертируется в визуальное удовольствие от зрелища «жертвоприношения» для телезрителя» (Gornukh, 2013, 244). Что касается сетевого снаффа, то «жертвоприношение для зрителя» рассматривается (то есть конструируется самими пользователями в логике produsage) буквально — через деконтекстуализацию и доверие подлинности видео. Кроме того, у «аффективной прибыли» снаффа есть и меркантильная сторона: большое количество просмотров снафф-контента может быть монетизировано, а значит, имеет смысл возлагать новые и новые жертвы на алтарь сетевых медиа — следовательно, будет интенсивно осуществляться дальнейший поиск и сбор «предельного опыта смерти».

Политики жалости

Другой ракурс понимания работы снафф-образов в пространстве социального предлагает Лили Чулиараки в своей концепции *театра солидарности* — особого коллективного аффекта, который структурируется с помощью современных медиа вокруг *зрелища страданий* (spectatorship of suffering). Чулиараки предлагает понимать коллективный этический аффект современного общества, неизбежно созерцающего чужие страдания, через *политики жалости* (politics of pity). *Вуайеристический долг* в данном случае — это этический долг благополучного гражданского общества, находящегося в безопасности, но соблюдающего ритуалы сожаления о страданиях других. Иными словами, «иди и смотри». Эта неуютная максима с одной стороны заставляет понимать, что у *dolce vita* есть обратная сторона в виде «голой жизни» (*nuda vita*), а с другой стороны позволяет надеяться на страховочную сеть, закрепленную в самом зрелище страданий: «Важно понимать различие — кто смотрит, и кто страдает» (Chouliaraki, 2006, 4). Это важнейшее различие, предельно истончающееся в снаффе, тем не менее остается надежным гарантом баланса социальных структур: «И пусть Фуко утверждал, что «сегодня на кону стоит жизнь», нам представляется, что, несмотря на современные масштабы массовой резни, мы сейчас более, чем когда бы то ни было прежде, привыкли к тому, что Сьюзен Зонтаг

зовет «чужими страданиями» (Enwezor, 2015, 130). И здесь мы возвращаемся к вопросу о чистом свидетельстве: что делать с потоком «чужих страданий»? Быстро накапливающаяся резистентность общества к образам насилия и жертв описывается как феномен *усталости от сочувствия* (compassion fatigue) (Chouliaraki, 2006, 34), где снижение аффективного ответа ведет к снижению этической реакции общества и, как следствие, к деструкции ключевых «общечеловеческих» ценностей. Снафф-материалы новостной повестки в этом контексте распадаются на отдельные образы насилия, деконтекстуализируются и оседают в поле популярной культуры, представляя собой *одомашнивание* опыта зрелища страданий, где «глаз как этический прибор» (Enwezor, 2015, 131) просто перестает работать. Чтобы избежать этического тупика, «человеческое реконфигурируется для эмоционального отклика и действия» (Chouliaraki, 2019, 304), но здесь мы вновь сталкиваемся с парадоксом медиалогии, ведь для реконфигурации всякий раз нужен новый и более мощный импульс, который с неизбежностью становится очередным стереотипом. «Зрелище, которое потребляет современный человек, гигантский совокупный продукт коммерческой культуры, нуждается в максимальной дроблении, новизне, адресности обращения к каждому» (Zvereva, 2012, 207). Потребность в новизне, равно как и усталость от сочувствия, описывает все те же квазиэкономические процессы инфляции образа жертвы насилия в общественном восприятии и постоянный поиск новых триггеров коллективных аффектов. Таким образом, театр солидарности оказывается встроен в процессы «экономического» регулирования потоков символического и социального капитала, неизменно сопутствующих статусу жертвы. С помощью театра солидарности постоянно проверяется и пересобирается конструкт жертвы, релевантный биополитическому балансу «общечеловеческих» ценностей современного общества. Эстетика снафф — это лабораторное пространство, в котором ставятся эксперименты разного уровня (от авторских художественных проектов до сетевых мемов) с целью обнаружения некой универсальной этической «прошивки» общества в глобальном формате. Жанровая особенность снаффа в виде первичной

идентификации зрителя с камерой совпадает с этической максимой *чистого свидетельства* в практиках театра солидарности и политик жалости, обеспечивая лояльность аудитории и ее готовность принимать как должное свойственную снаффу деконтекстуализацию, выход к додискурсивности тела и депривацию чувств. Потому вполне закономерно предположить, что принципиальная для биополитики власть жертвы насилия транслируется посредством снаффа, причем так, что сами институты власти выглядят децентрализованными и могут быть подвергнуты реконфигурации со стороны глобального сообщества:

Жертва по-прежнему играет роль основания солидарности, но сегодня путь к этой солидарности лежит по большей части не через жертвенный энтузиазм, а через негативные аффекты вмененного сострадания пострадавшим и гнева в адрес виновников. В этом смысле можно сказать, что сообщество (или даже общество в целом) по-прежнему является скрытым адресатом жертвоприношения, однако властные инстанции не могут ни откровенно требовать жертв, ни приносить их, и даже допуская жертвы, рискуют быть дискредитированными. (Ivanenko, Koretskaya, & Savenkova, 2017, 26)

Выводы

Итак, снафф как специфическая художественная практика может быть понят через призму этических и экономических отношений в обществе; понятие *вуайеристический долг* в этом контексте обретает двойное — этико-экономическое — звучание. Такой подход к анализу визуальной репрезентации насилия позволяет нам увидеть «зрелище экономического саморегулирования — экономика доставляет потребителю удовлетворение опосредовано — через материальный продукт, подверженный к тому же рыночным колебаниям» (Gornukh, 2013, 334). С помощью цифровых технологий *produsage* общество формирует востребованную актуальную конфигурацию образа жертвы, тестируя его границы через потоки снафф-контента в сети. Результатом становится специфическая эстетика снаффа, можно сказать, *дизайн жертвы* (Ivanenko, 2017), находящийся в состоянии постоянного тестирования в границах глобального общества и позволяющий эти границы

определять. «Иногда дизайн объекта новых медиа формирует лишь одна из этих двух целей: необходимость обеспечения доступа или вовлечения» (Manovich, 2018, 268) — так вот, в случае такого объекта новых медиа, как снафф, мы видим вовлечение и последующую консолидацию общества. Снафф с видеорегистраторов завораживает и фасцинирует как некогда «Прибытие поезда» Люмьеров, производя, так сказать, биополитический «культурный софт» (Manovich, 2017), то есть взаимное влияние и сращение программного обеспечения и культурных практик.

Из подобного вовлечения конструируется *вуайеристический долг* как разновидность гражданского долга, как социально-этический норматив, служащий для распознавания по принципу «свой-чужой» и, соответственно, для определения границ (со)общества (как мы помним, в зрелище страдания важно понимать *кто смотрит* и *кто страдает* (Chouliaraki, 2006, 6)). Исходя из данного норматива даже совершенно банальное присутствие снафф-материалов в поле популярной культуры играет существенную роль в коррекции этических нормативов, ведь «развлекательная» периферия снафф является неотъемлемой частью коллективного резонанса.

Перефразируя слова Андрея Горных о джунглях выживальщиков, можно сказать, что дебри снафф «для постколониального воображения — это территория, которую нужно разведать не для того, чтобы завоевать ее, но чтобы проверить самого себя» (Gornyxh, 2013, 246). До тех пор, пока подобная верификация будет востребована, снафф будет оставаться гарантом биополитических ценностей и надежным способом постоянной проверки их актуальности.

Жан Бодрийяр в работе «Войны в заливе не было» (Baudrillard, 2017) вывел на передний план идею симулякра визуальной репрезентации страданий в качестве властного рычага (как тут не вспомнить фильм «Хвост виляет собакой!»¹); Зонтаг, в свою очередь, критикуя уязвимость такого подхода, указала, что глаз — это этический орган, служащий, прежде всего, для

¹ «Хвост виляет собакой» (англ. Wag the Dog), 1997. Сатирическая комедия Барри Левинсона.

установления связи с *другим*. Возможно, имеет смысл сделать еще один шаг в сторону понимания репрезентации насилия как способа экспансии биополитических нормативов. Эстетика снафф и инфляция образа жертвы позволяет наблюдать, как власть жертвы насилия все больше становится априорным условием публичных идентичностей современного общества, захватывая новые и новые горизонты социального и участвуя в формировании новых глобальных культурных формаций, например, таких, как культура виктимности и культура страха. Образно говоря, коль скоро мы не можем покинуть ойкумену биополитики и вынуждены скитаться по ней как Одиссей, мы будем нести на своих плечах *жертву* до тех пор, пока не встретится кто-то, кто не сможет ее узнать.

REFERENCES

- Altheide, D. L. & Snow, R. P. (1979). *Media Logic*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Altheide, D. L. (2002). *Creating fear: News and the construction of crisis*. NY: Routledge. doi: 10.4324/9780203794494
- Altheide, D. L. (2003). Media Logic, Social Control, and Fear. *Communication Theory*, 23 (3), 223-238. doi: 10.1111/comt.12017
- Barthes, R. (1996). *Mythology*. Rus. Ed. Moscow: Izdatelstvo sabashnikovoykh Publ. (In Russian)
- Baudrillard, J. (2017). *The Gulf War Did Not Take Place*. Rus. Ed. Moscow: Ripol-Klassik Publ. (In Russian)
- Boltanski, L. (1999). *Distant Suffering. Morality, Media and Politics*. Cambridge University Press. doi: 10.1017/CBO9780511489402
- Bowman, S. & Willis, C. (2003). *We Media: How Audiences Are Shaping the Future of News and Information*. Reston, Va.: The Media Center at the American Press Institute.
- Bruns, A. (2013). From prosumption to produsage. In *Handbook on the Digital Creative Economy* (67-78). Cheltenham: Edward Elgar Publ.
- Bruns, A. (2020) *Distributed Creativity: Filesharing and Produsage*. Retrieved from <http://snurb.info/files/2010/Distributed%20Creativity%20-%20Filesharing%20and%20Produsage.pdf>
- Campbell, B. & Manning, J. (2018). *The Rise of Victimhood Culture: Microaggressions, Safe Spaces, and the New Culture Wars*. London: Palgrave Macmillan. doi: 10.1007/978-3-319-70329-9

- Chouliaraki, L. (2006). *The Spectatorship of Suffering*. London: Sage Publ. doi: 10.4135/9781446220658
- Chouliaraki, L., Orwicz, M., & Greeley, R. (2019). The visual politics of the human. *Visual Communication*, 18(3), 301-309. doi: 10.1177/1470357219846405
- Enwezor, O. (2015). Dokumentary / Verite: Bio-Politics, Human Rights and the Figure of "Truth" in Contemporary Art. *Logos*, 25 (5), 122-167. (In Russian)
- Esposito, R. (2008). Thanatopolitics. In *Bios: Biopolitics and Philosophy* (110-145). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Furedi, F. (2006). *Culture of Fear Revisited*. Bloomsbury Academic.
- Godamunne, V. K. S. (2011). *Biopolitics in science fiction films. An exploration of the representation of the contemporary politicization of human biological life in cinema*. London: Metropolitan University Publ.
- Gornyxh, A. (2013). *Media and Society*. Vilnius: EHU Press. (In Russian)
- Haraway, D. (2016). Anthropocene, Capitalocene, Plantaziocene, Cthulucene: creation of a tribe. *Khudozhestvennyy zhurnal*, 99. Retrieved from <http://moscowartmagazine.com/issue/39/article/771> (In Russian)
- Herron, A. (2018). Victim sells: the commercial context of snuff. *Film Matters*, 9(3), 28-41. doi: 10.1386/fm.9.3.28_1
- Ivanenko Ye., Koretskaya, M., & Savenkova Ye. (2017). Trauma as a Spectacle: Nuances of the Biopolitical Assemblage of the Collective Body. In *Filosofskaya antropologiya zhertvy: ot arkhaiskikh korney k sovremennym kontekstam. Materialy vserossiyskoy konferentsii s inostrannym uchastiyem*. In M. A. Koretskaya (Ed.), (24-57). Samara: Samar. gumanit. akad. Publ. (In Russian)
- Ivanenko, Ye. (2017). Victim design. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury*, 4 (29), 44-55. (In Russian)
- Klonk, C. (2018). In Whose Name?: Visualizing Victims of Terror. In *Victimhood and Acknowledgement: The Other Side of Terrorism* (103-116). Berlin: De Gruyter.
- Koretskaya, M. A. (Ed.). (2017). *Philosophical Anthropology of Sacrifice: From Archaic Roots to Modern Contexts: Proceedings of the All-Russian Conference with Foreign Participation (October 12-14, 2017)*. Samara: SaGA Publ. (In Russian)
- Lehtier, V. (2020). Coming out in a "remission society": towards the theory of evidence by Arthur Frank. *Topos*, 1 (2020), 111-136. (In Russian)
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Manovich, L. (2017). *Soft culture theories*. Nizhny Novgorod: Krasnaya lastochka Publ. (In Russian)

- Manovich, L. (2018). *The Language of New Media*. Moscow: Ad Marginem Press Publ. (In Russian)
- Mattus, M. (2020). Too dead? Image analyses of humanitarian photos of the Kurdi brothers. *Visual Studies*, 1-15. doi: 1472586X.2020.1731325
- Reyes, X. A. (2016). The Mediation of Death in Fictional Snuff: Reflexivity, Viewer Interpellation, and Ethical Implication. In *Snuff: Real Death and Screen Media* (211-223). London, New York: Bloomsbury.
- Sontag, S. (2003). *Regarding the pain of others*. NY: Picador.
- Zenkin, S. N. (2015). Image, story and death (Georges Bataille). *Siniy divan*, 20, 178-196. (In Russian)
- Zvereva, V. V. (2012). Specialized bodies in popular culture: bodybuilding. Retrieved from <http://culturca.narod.ru/Bodybuild0.htm> (In Russian)