

УДК 130.2

DOI: 10.34670/AR.2022.55.40.029

Интеграция экранности в социокультурное пространство: культурфилософская аналитика

Берлева Ирина Николаевна

Соискатель кафедры философии, политологии и теологии,
Липецкий государственный педагогический
университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского,
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: centrmediaciilgtu@mail.ru

Аннотация

Статья посвящена культурфилософскому анализу электронной экранности. Подчеркивается современная актуальность экранной культуры в качестве среды становления и распространения массовизации и информационно-коммуникационной глобализации. Констатируется, что электронная экранность объективируется в кино-, теле- и компьютерных формах. В работе проводится реконструкция определений экрана, отмечаются его смысловой генезис и появление новых технологически ориентированных значений. Отдельно выявляется динамика масштабирования экранности, описывается ее включение в повседневное жизненное пространство большинства людей. Концепт «заэкранность» рассматривается в его связи с виртуальной реальностью. Специально анализируется феномен киноэкранности в его когерентности с социокультурным пространством. Отмечается, что киноэкранность выступает транслятором визуальных нарративов и создает особую грамматику экранных текстов. Все это формирует новую модальность медиакультуры и контур виртуального жизненного пространства для людей, включенных в экранные практики.

Для цитирования в научных исследованиях

Берлева И.Н. Интеграция экранности в социокультурное пространство: культурфилософская аналитика // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2022. Том 11. № 5А. С. 257-263. DOI: 10.34670/AR.2022.55.40.029

Ключевые слова

Экранная культура, экранность, киноэкранность, массовая культура, кинематограф, виртуальная реальность, визуальность, экранная философия.

Введение

Современное общество развивается в лоне социокультурных трансформаций, базисом которых являются становление информационно-технических средств и возникновение технологий виртуальной реальности. «Эпоха идет вперед, а каждый отдельный человек начинает ее сызнова», – говорил Иоганн Вольфганг Гете. В действительности общественный прогресс отнюдь не является статичным явлением: каждая новая эпоха порождает новые социальные отношения, новые средства коммуникации, а также новый облик культуры.

В настоящее время активно развивается экранная культура, которая обеспечивает инновационную возможность коммуникации и трансляции информации, социокультурного опыта, социально значимых норм и стандартов. Эта культура пришла на смену эпохе тысячелетнего господства литературы и создала новые предпосылки для видоизменения внутренней картины мира каждого из представителей современного социума [Беляев, Задворнов, 2021, 7-9]. Культурно-историческое пространство, основывающееся на логоцентризме, преобразовалось в виртуализированную культурную среду, базовым содержанием которой является визуальный образ. Этот образ формируется посредством технических достижений современной цивилизации: компьютерных технологий, телевидения, видеотехники, каналов виртуальной коммуникации и передачи информации [Волков, 2021, 58-59].

Все это позволяет утверждать, что философская оптика исследования технокультурного феномена экранности обладает несомненной актуальностью. Цель данной работы заключается в экспликации и философской аналитике феномена экранной культуры, а также выявлении онтологических и социокультурных особенностей киноэкранности.

Результаты исследования

В целом экранная культура представляет собой виртуальную систему, включающую органично взаимосвязанные элементы современной социокультурной среды – культуру кинематографа, культуру телевидения и культуру, порождаемую компьютерными технологиями. Одной из основных функций экранной культуры в современном обществе является создание возможности для индивида выйти в информационное пространство и увеличить скорость подключения как к любому потоку информации, так и к различным сферам социальной жизни. При этом, вовлекаясь в социокультурную среду посредством визуальных образов и виртуальных технологий экранной культуры, человек освобождается от рутинной деятельности и навязывания установок внешней среды и приобретает способность самостоятельно совершать выбор в той или иной сфере жизнедеятельности [Злотникова, 2017, 72].

Экранная культура представляет собой одно из последствий глобализации мирового сообщества и распространения образцов массовой культуры. Именно новая реальность, воссозданная деятелями культурной массовизации, стала основополагающим источником становления экранной культуры. Виртуальный мир не только прогрессирует, но и активнее вторгается в жизненное пространство человека, определяя его духовные установки и социальные реалии. Можно предположить, что каждый из людей, объединяемых искусственным миром экранной культуры, постепенно начинает жить внутри универсального компьютера [Кузнецова, 2021, 99]. Центральным элементом подобного «культурного» компьютера, способного материализовать и транслировать аудиовизуальный контент, является

экран как таковой.

Экран некогда являлся обычной отражающей или отгораживающей поверхностью и выступал в качестве ширмы или же щита. Однако с развитием технических средств функциональное значение экрана постепенно расширялось, и он превратился в средство передачи энергии. Качественное же изменение внутреннего содержания экрана получило свой онтологический модус посредством развития электронной и компьютерной техники. Так, экран в современном понимании приобретает значение устройства, предназначенного для демонстрации визуальных образов, способных отражать определенное виртуальное пространство, которое находится далеко за пределами зрительной картины мира человека [Духан, Старусева-Першеева, 2022, 12-15].

Современное состояние и функциональное значение экрана можно назвать уникальными по отношению к предыдущим эпохам ввиду того, что экран как неотъемлемый элемент новой культуры способен порождать внутри себя некий виртуальный мир. При этом он объединяет реальную действительность и незримый «заэкранный» мир, наблюдаемый человеком. Однако, оставаясь лишь сторонним наблюдателем виртуальной среды, субъект предстает отделенным от нее экранной преградой, дающей возможность лишь аудиовизуально соприкоснуться с этой «заэкранный» реальностью. Подобного рода визуализированная информация постепенно становится доступной массовому потребителю. Так, интенсификация информационных и коммуникационных каналов приводит к сдвигам в сознании человека, социализирующегося в рамках массовой культуры, что формирует новую ментальность и внутренние установки потребителя [Миронов, Сокулер, 2018, 10-11]. Социальные и иные связи и взаимодействия человека с социокультурной средой активно начинают протекать посредством виртуальных и компьютерных технологий. В настоящее время экран становится главным медиатором социальных отношений и культурных взаимодействий.

Говоря о современной экранной культуре, можно сказать, что она представлена не только компьютерными технологиями, телевидением, но и кинематографом. Киноискусство в нынешней социокультурной среде является одним из доминантных феноменов. Кинематограф развивался по большей части в русле массовой культуры и посредством технических средств и визуальных образов экранной культуры приобрел необычайную популярность в массовом сознании нового потребителя.

Возникнув в конце XIX в. и продолжая свое развитие на протяжении XX в., киноискусство приобрело статус если не «важнейшего из искусств», то определенно самого популяризированного и зрелищного из них. Кинематограф мгновенно закрепил свою позицию в социокультурной среде посредством использования древних мифологем и создания на их базисе современных сюжетов, тем самым кино стало активно включаться во взаимоотношения со зрителем. На сегодняшний день массовый кинематограф опирается на исследование и точное знание практически всех потребностей человека, который стремится к поиску такого кино, которое необходимо ему для устранения эмоциональных переживаний и отчасти удовлетворения эстетических потребностей [Берлева, Беляев, 2022, 19-20]. Можно утверждать, что кинематограф порождает новую картину мира, которую человек может видеть, осмысливать, но он остается включенным в нее лишь посредством виртуального взаимодействия с экраном. С учетом вышесказанного видно, что в целом киноискусство представляет собой закономерный этап развития духовной жизни социума и является новым элементом современной экранной культуры, способным визуализировать реальную действительность посредством ее виртуальной конструкции, воссозданной на экране.

Кинематограф, будучи одной из основополагающих единиц экранной культуры, имеет

глубокие корни, которые берут свое начало в традиционном образе духовной культуры (живопись, музыка, литература, театр). Используя богатый опыт классических искусств, кино создало уникальный вид экранного творчества, которому свойственны черты «движущейся живописи», «цветомузыки», «зримой литературы». Таким образом, киноискусство постепенно стало удовлетворять духовные потребности как творческого деятеля, так и массового зрителя в синтетической и визуализированной форме экранного искусства, превращаясь в одно из важнейших средств в массовой коммуникации, которая обуславливает одновременно и социализацию личности, и достижение социального согласия.

Современное интерактивное и экранное пространство, а также сфера жизнедеятельности индивида постоянно расширяются благодаря непрерывно совершенствующимся техническим средствам аудиовизуальной коммуникации, которые создают новую виртуальную социокультурную среду. В эпоху развития глобальных информационных процессов киноиндустрия формирует инновационный культурный ландшафт, содержание которого лишено всяких аналогов в прошлом [Krotz, Нерр, 2011]. По этой причине нынешний этап развития социума характеризуется активным распространением глобальной информационной культуры и развитием экранного медиапространства. Сейчас происходит процесс сотворения единого информационного (экранного) пространства мира. Не случайно известный социолог Э. Тоффлер высказал мысль о том, что информационная культура является наиболее значимой в современном обществе и во многих аспектах монополизирует информационное (экранное) поле. Именно в этих условиях развиваются массовая культура и массовый кинематограф, порождая единое виртуальное социокультурное пространство. Основным содержательным компонентом кинематографа является его неограниченная коммуникативная природа, которая порождает виртуальное взаимодействие зрителя и визуального (экранного) образа.

В настоящее время аудиовизуальная культура становится наиболее эффективным инструментарием систематизированного исследования человеком окружающей его среды во всех ее измерениях – психологических, нравственных, социальных, интеллектуальных и художественных. Подобного рода медиапространство, олицетворяющее действительность, представляет собой единство духовных и материальных ценностей в области медиа и одновременно исторически сложившуюся совокупность их воспроизводства и функционирования в обществе [Григорьев, 2022, 166]. Именно кинематограф является связующим звеном медиапространства. Кино, обладая уникальным аудиовизуальным аппаратом, способно консолидировать массовую аудиторию, разделенную социальными, пространственными, культурными и иными границами.

Современный кинематограф как интегративный феномен культуры формирует экранное пространство, в рамках которого протекают психологическое, эстетическое, экономическое и другие виды взаимодействия тех или иных социальных субъектов. Ключевым же компонентом любого экранного взаимодействия является фильм, который оказывает активное воздействие на каждого из участников виртуального взаимодействия [Познин, 2021, 87-93]. Так, массовый зритель, будучи вовлеченным в сюжетную линию экранных образов, переживает судьбу героев как свою собственную. Субъект как бы погружается в мир фильма и, переставая быть сторонним наблюдателем, активно включается в визуализированную картину мира, протекающую на экране, становясь ее активным участником. Кроме того, сюжетные перипетии кино порождают у зрителя определенные ассоциативные ряды, напрямую связанные с окружающей его действительностью.

Кино представляет собой не только часть информационной медиакультуры или экранного пространства, но и социальный институт, формирующий массового зрителя и оказывающий

воздействие на социум, способствуя тем самым расширению его сознания во всех измерениях. Поэтому потребитель, социализирующийся в условиях влияния массового кинематографа, трансформируется в более искушенного приверженца киноискусства, требуя от киноиндустрии новых технологических и творческих достижений [Melro, Oliveira, 2019, 589]. Иными словами, между социокультурной средой и возникшим в ней кино сформировалась непрерывная и паритетная амбивалентная связь. Несмотря на это, современный массовый кинематограф не является простым зеркалом, объективно отражающим повседневную жизнедеятельность индивида и общества во всех ее проявлениях. Подобное объясняется тем, что определенный социальный актер (создатель фильма) не обладает возможностью охватить всю социокультурную реальность всеобъемлющим объективным взглядом и проецирует на экране лишь некоторые характерные черты этой среды и определенные ее корреляции. Однако кинематограф на протяжении всего своего развития был и все еще остается не только видом искусства, отражающим динамику современной жизни, но и важнейшим способом самовыражения современного человека и социума в целом.

Необыкновенная сила воздействия экрана способна порождать в современной социокультурной среде новую мифологию, описывающую те или иные модели человеческого поведения в эпоху массовой культуры, помещающую бытие человека в инновационную систему социокультурных координат. Кроме того, нынешняя экранная культура создает разного рода мифы, закрепляющиеся в сознании массового потребителя. Она способна не только исказить действительность в угоду наиболее популярных социокультурных запросов, но и воссоздавать мифы определенной общественной сопричастности, которые деформируют представления массового зрителя о себе самом [Manovich, 2000, 89-92]. На современном этапе развития единой информационной культуры (медиакультуры) сложились позитивные и негативные тенденции создания и восприятия аудиовизуальных произведений (кино, телевидение, Интернет). В этом смысле экранная культура нуждается в поиске новой теории и практико-ориентированного анализа самоидентификации и взаимодействия медиаторца с массовым потребителем.

Заключение

Развитие технических средств и виртуальных технологий на протяжении XX-XXI вв. во многом способствовало формированию уникальной по своему содержанию культуры – экранной культуры, которая органично соединяет в себе возможности искусства, техники и личности автора. При наличии определенной творческой идеи режиссера как творца то или иное аудиовизуальное произведение (кино), сформированное им посредством использования новых технических средств и технологий виртуальной реальности, становится неотъемлемой частью современной экранной культуры. В целом становление экранной культуры индивида в настоящее время является одним из актуальных способов решения проблемы самоидентификации человека и слаженного взаимодействия творца (режиссера) с массовым потребителем аудиовизуальных произведений.

Современная экранная культура с возможностью ее внедрения в жизнедеятельность индивида создает определенный эффект, который связан с возникновением новых виртуальных миров. У каждого человека в условиях развития экранного пространства постепенно возникает некая мнимая реальность, в которой он может пребывать длительное время. Это так называемое пространство виртуальной социокультурной среды, в котором воплощаются все достижения современных информационных процессов глобализации.

Библиография

1. Беляев Д.А., Задворнов А.Н. Экранная культура: динамика генезиса и форматы репрезентации // Культура и цивилизация. 2021. Т. 11. № 1А. С. 5-11.
2. Берлева И.Н., Беляев Д.А. Виртуально-симулятивное пространство культуры в контексте динамики масштабирования электронной экранности: социокультурная сфера актуализации // Общество: философия, история, культура. 2022. № 11. С. 18-22.
3. Волков С.Н. Мир экранной культуры как фактор симулятивности реального бытия // Культура в фокусе научных парадигм. 2021. № 12-13. С. 58-64.
4. Григорьев С.Л. Анатомия экранного образа // *Galactica media: journal of media studies*. 2022. Т. 4. № 1. С. 164-170.
5. Духан И.Н., Старусева-Першеева А.Д. Оптические стратегии новых медиа: от перспективизма к дрейфующему взгляду // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2022. № 3. С. 9-38.
6. Злотникова Т.С. Экранный дискурс массовой культуры: философско-эстетические парадоксы // Вестник гуманитарного образования. 2017. № 4. С. 70-77.
7. Кузнецова Е.И. Экранная культура: новая онтология цифрового мира // Материалы III Международной научной конференции «Современное состояние медиаобразования в России в контексте мировых тенденций». Екатеринбург, 2021. С. 98-101.
8. Миронов В.В., Сокулер З.А. Тоска по истинному бытию в цифровой культуре // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2018. № 1. С. 3-22.
9. Познин В.Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. СПб., 2021. 389 с.
10. Krotz F., Hepp A. A concretization of mediatization: how mediatization works and why 'mediatized worlds' are a helpful concept for empirical mediatization research // *Empedocles: European journal for the philosophy of communication*. 2011. Vol. 3. No. 2. P. 137-152.
11. Manovich L. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2000. 354 p.
12. Melro A., Oliveira L. Screen culture // *Advanced methodologies and technologies in artificial intelligence, computer simulation, and human-computer interaction*. Mehdi Khosrow-Pour, 2019. P. 586-599.

Integrating screenness into the sociocultural space: cultural and philosophical analytics

Irina N. Berleva

Postgraduate at the Department of philosophy,
political science and theology,
Lipetsk State Pedagogical University,
398020, 42 Lenina str., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: centrmediaciilgtu@mail.ru

Abstract

The article aims to carry out a cultural and philosophical analysis of the phenomenon of electronic screenness. The author of the article points out the relevance of screen culture as an environment for the formation and spread of massovization and information and communication globalization under modern conditions. Electronic screenness is objectified in film, television and computer forms. The paper makes an attempt to reconstruct the definitions of the screen, pays attention to its semantic genesis and the emergence of new technologically oriented meanings. The article also reveals the dynamics of the scaling of screenness, describes its inclusion in the everyday living space of most people, and considers the concept of the "off-screenness" in its connection with virtual reality. The phenomenon of cinema screenness is analyzed with due regard to its coherence with the sociocultural space. Having studied the integration of screenness into the sociocultural

Irina N. Berleva

space from the perspective of its cultural and philosophical characteristics, the author comes to the conclusion that film screenness acts as a translator of visual narratives and creates a special grammar of screen texts. All this forms a new modality of media culture and determines the contour of a virtual living space for people involved in screen practices.

For citation

Berleva I.N. (2022) Integratsiya ekrannosti v sotsiokul'turnoe prostranstvo: kul'turfilosofskaya analitika [Integrating screenness into the sociocultural space: cultural and philosophical analytics]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 11 (5A), pp. 257-263. DOI: 10.34670/AR.2022.55.40.029

Keywords

Screen culture, screenness, cinema screenness, mass culture, cinematograph, virtual reality, visuality, screen philosophy.

References

1. Belyaev D.A., Zadvornov A.N. (2021) Ekrannaya kul'tura: dinamika genezisa i formaty reprezentatsii [Screen culture: the dynamics of the genesis and the formats of the representation]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 11 (1A), pp. 5-11.
2. Berleva I.N., Belyaev D.A. (2022) Virtual'no-simulyativnoe prostranstvo kul'tury v kontekste dinamiki masshtabirovaniya elektronnoi ekrannosti: sotsiokul'turnaya sfera aktualizatsii [The virtual simulation space of culture in the context of the dynamics of the scaling of electronic screenness: the sociocultural sphere of actualization]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura* [Society: philosophy, history, culture], 11, pp. 18-22.
3. Dukhan I.N., Staruseva-Persheeva A.D. (2022) Opticheskie strategii novykh media: ot perspektivizma k dreifuyushchemu vzglyadu [Optical strategies of new media: from perspectivism to a drifting view]. *Praksema. Problemy vizual'noi semiotiki* [Praxema. Journal of visual semiotics], 3, pp. 9-38.
4. Grigor'ev S.L. (2022) Anatomiya ekrannogo obraza [The anatomy of screen image]. *Galactica media: journal of media studies*, 4 (1), pp. 164-170.
5. Krotz F., Hepp A. (2011) A concretization of mediatization: how mediatization works and why 'mediatized worlds' are a helpful concept for empirical mediatization research. *Empedocles: European journal for the philosophy of communication*, 3 (2), pp. 137-152.
6. Kuznetsova E.I. (2021) Ekrannaya kul'tura: novaya ontologiya tsifrovogo mira [Screen culture: a new ontology of the digital world]. *Materialy III Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii "Sovremennoe sostoyanie mediaobrazovaniya v Rossii v kontekste mirovykh tendentsii"* [Proc. 3rd Int. Conf. "The current state of media education in Russia in the context of global trends"]. Ekaterinburg, pp. 98-101.
7. Manovich L. (2000) *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
8. Melro A., Oliveira L. (2019) Screen culture. In: *Advanced methodologies and technologies in artificial intelligence, computer simulation, and human-computer interaction*. Mehdi Khosrow-Pour, pp. 586-599.
9. Mironov V.V., Sokuler Z.A. (2018) Toska po istinnomu bytiyu v digital'noi kul'ture [A longing for true being in digital culture]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 7: Filosofiya* [Bulletin of Moscow University. Series 7: Philosophy], 1, pp. 3-22.
10. Poznin V.F. (2021) *Ekrannoe prostranstvo i vremya. Strukturno-tipologicheskii i pertseptual'nyi aspekty* [Screen space and time. The structural-typological and perceptual aspects]. St. Petersburg.
11. Volkov S.N. (2021) Mir ekrannoi kul'tury kak faktor simulyativnosti real'nogo bytiya [The world of screen culture as a factor affecting the simulativeness of real being]. *Kul'tura v fokuse nauchnykh paradigm* [Culture in the focus of scientific paradigms], 12-13, pp. 58-64.
12. Zlotnikova T.S. (2017) Ekrannyyi diskurs massovoi kul'tury: filosofsko-esteticheskie paradoksy [The screen discourse of mass culture: philosophical and aesthetic paradoxes]. *Vestnik gumanitarnogo obrazovaniya* [Herald of humanities education], 4, pp. 70-77.