

УДК 1

DOI: 10.34670/AR.2023.10.43.033

Онтология и антропология экранной культуры

Берлева Ирина Николаевна

Соискатель,
Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского,
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: centrmediaciilgtu@mail.ru

Беляев Дмитрий Анатольевич

Доктор философских наук,
профессор кафедры философии, политологии и теологии,
Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского,
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

Аннотация

Статья посвящена философской экспликации экранности в онтологической и антропологической модальностях. Анализируется феномен экранности в структуре современной массовой культуры. Можно констатировать, что в настоящее время экран находится в центре жизни человека, работает ли он или развлекается, отдыхает или получает образование, ходит по магазинам или организует политическую деятельность. Рассматриваются конкретные, популярные примеры археологии экранности, которые стыкуются с примерами современной электронной экранности. Констатируется значимость и аксиологическая амбивалентность «экранизации» различных сфер современной культуры. В работе выявляются глубинные, сущностные структуры экранной культуры, выступающие ее атрибутивными характеристиками. Отмечаются маркеры уникальности, которые привносит экранность в пространство культуры, преобразая его в постмодернистской модальности. Отдельно реконструируется социальная антропология образа «нового человека», существующего в новом культурном контуре экранности. Выявляется, что он обладает гипертрофией зрительного канала восприятия и клиповым мышлением. Констатируется, что для этого «экранного человека» характерно приобретение личной и социальной идентичности с помощью экранных изображений, а также размывание онтологической границы между константной (налично-материальной) и экранной реальностью.

Для цитирования в научных исследованиях

Берлева И.Н., Беляев Д.А. Онтология и антропология экранной культуры // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2023. Том 12. № 1А. С. 363-369. DOI: 10.34670/AR.2023.10.43.033

Ключевые слова

Экранная культура, онтология экранной культуры, антропология экранной культуры, массовая культура, media studies, медиафилософия, визуальность, экранная философия.

Введение

Поскольку экранная культура часто рассматривается в зауженной модальности, адекватное раскрытие получили лишь ее отдельные элементы. Мы используем термин «экран» в широком смысле: большой экран в кинотеатре, экран телевизора, монитор компьютера, экран телефона и экраны других многочисленных технических устройств. С культурологической точки зрения «экран» предстает как многоэлементная система, глубоко преобразующая человеческое существование. Эрки Хухтамо, историк медиа, предложил концепцию экранологии – новой области исследований, в которой основное внимание уделяется экрану как важнейшему элементу современных медийных практик [Huhtamo, 2004, 33-34]. Лев Манович дает всесторонний анализ экрана как основного интерфейса общения и творчества [Manovich, 2000]. Распространение экранных практик сделало проблемы посредничества в культуре наиболее важными. Большинство представителей медиа исследований в настоящее время изучают феномен экрана в различных его проявлениях [Волков, 2021; Кузнецова, 2021]. Феноменология и антропология являются методологической основой изучения «внедрения» экрана в человеческое бытие, поскольку авторов в первую очередь интересует экран как артефакт; человек и следы воздействия экрана на него.

Все современные примеры проникновения экранности в пространство непосредственной жизнедеятельности человека актуализируют экспликацию онтологии и антропологии экранной культуры. Именно этой тематической топике, раскрытой в философской перспективе, посвящено настоящее исследование.

Основная часть

Человечество с незапамятных времен мечтало о способности владеть информацией, дающей знания о том, что происходит за пределами личного пространства, часто совпадающего с границами дома. Если сегодня источником такого опыта является экранная культура, представленная поколением гаджетов, компьютерных мониторов, телеэкранов, билбордов, то раньше функцию экрана изначально выполняла водная стихия. Магическая сила приписывалась водной стихии из-за ее отражающих свойств. Она дает любому желающему знания о будущем и делает доступной информацию, уходящую корнями в настоящее и прошлое [Познин, 2021, 146]. Поэтому вода стала предметом, которым пользовались гадатели, прорицатели, среди них и судебная система. Вспомним средневековье, когда для получения оправдательных показаний для женщины, осужденной за колдовство, ее бросали в воду. Только на случай, если она не утонет, страшные обвинения были сняты. Позднее эту функцию стало выполнять зеркало, предоставляя своему владельцу доступ к информации, закрытой для других, тогда как в сказке Пушкина «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях» такое волшебное зеркало не только визуализирует настоящее, но и вербализирует информацию в акте общения со своей хозяйкой. Показательно, что в этой сказке субъект общается с объектом, который представляет собой не что иное, как симулякр, имитирующий присутствие собеседника, что заканчивается для субъекта трагически [Тарасов, 2016, 56-57]. Несмотря на то, что зеркало помогло царице

справиться с проблемами, именно от зеркала она получила информацию о счастливом браке своей падчерицы, который привел к смерти злой мачехи.

Создание другого типа пророчеств было связано с портретной живописью. Это воплотилось в «Портрете» Николая Гоголя и в «Портрете Дориана Грея» Оскара Уайльда. В последнем случае портрет представляет собой окно во внутренний мир персонажа. Этот мир был невидим для посторонних и раскрывался исключительно на портретном уровне. Изображаемый человек сохранял свою чарующую привлекательность и красоту, в то время как его внутренний мир подвергался деформации и распаду. Причем такой опыт заканчивается трагически как для главного героя «Портрета Дориана Грея», так и для персонажа «Портрета» Гоголя. Показательно, что сегодня растет осознание того, что средства создания, хранения и передачи информации в культуре никогда не служат исключительно информационными носителями, а воздействуют на зрителя через информационное содержание. Маршалл Маклюэн также считал, что независимо от содержания информационной поддержки экранами, технологии неизбежно затрагивают личность и само общество [McLuhan, 1962, 123-125]. Не менее остро проблема стоит и в художественном творчестве. Назовем для примера некоторые зарубежные и отечественные фильмы: «Матрица», «Темная планета», «Дивергент» и др.

Еще один яркий пример экранной культуры – отдельные фрагменты британского телесериала «Черное зеркало», созданного Чарли Брукером в 2011 году, демонстрирующие, что взаимодействие человека с экраном оборачивается для него изощренным варварством. Проблема влияния информационных технологий на сферу человеческих отношений становится общей нитью, проходящей через несколько сезонов сериала. Режиссер уточняет, что название «Черное зеркало» — отсылка к черным дисплеям электронных гаджетов, которые сегодня прочно вошли в повседневную жизнь современного человечества.

В конце шестидесятих годов прошлого века Ги Дебор выступил с самой уничижительной критикой экранной пропаганды, получившей широкую поддержку читателей. Ключевым понятием его авторского исследования является общество, порожденное зрелищем. Жан Бодрийяр назвал его обществом потребления, главной чертой которого является симулякр. Жорж Батай ввел в научный оборот это понятие. По его словам, симулякр представляет собой иллюзию, порожденную симуляцией как копию чего-то несуществующего и никогда не существовавшего. В данном контексте речь идет о том, что современное телевидение превратило экран в своего рода «портал», открытое информационное окно, и теперь уже не человек проецирует изображение на экран, а сам экран светится, излучает и транслирует образы на человека. Экран монитора персонального компьютера, являясь также своего рода «порталом», увлекает человека в виртуальный мир через игры, различные сети [Николаева, 2016, 53-54]. «Современный экран находится на грани вымирания, растворяясь в виртуальной реальности» [Melro, Oliveira, 2019, 589]. Экран мобильных телефонов, смартфонов и других устройств расширяет тело человека, каким-то образом прилегает, прикрепляется к телу пользователя.

Таким образом, в наше время экран функционирует изнутри наружу, экран теперь предназначен не для того, чтобы защищать человека, а, наоборот для того, чтобы впускать информационный элемент в свою жизнь, служить порталом, через который проходит поток. В настоящее время направление потока изменилось, теперь люди «имплантируют» себя, свое существование на экран, проецируют свою жизнь на экран посредством экрана, в информационном пространстве. Новая мифология экрана с ее тотальным проникновением во все сферы человеческой жизни создает виртуальные миры [Миронов, Сокулер, 2018, 15-17]. С

одной стороны, экран интегрирует людей в глобальное общество, но с другой стороны, он запечатывает человека в капсулу, отделенную от других людей. Хотя иллюзия того, что экран соединяет человека со всеми сразу, в любое время и с кем угодно, колоссальна. Благодаря вживлению экрана в существование каждого человеческого существа информационная сфера стремительно расширяется, следовательно, число людей, включенных в нее, увеличивается. Ранее нерушимые границы разных культур размываются, следовательно, это ставит под угрозу функцию диалога. Таким образом, очевидно, что экран был значительно интегрирован в существование современного человека [Григорьев, 2022, 66-67].

С точки зрения истории средств массовой информации становится очевидным, что экран последовательно и наиболее быстро включался в частную жизнь субъекта культуры в 20 веке в связи с изобретением кинематографа и появлением синематеки.

Так, можно привести следующие процедуры «вживления» экрана в существование современного человека:

- 6) Цитирование слов, жестов, поз, образа жизни, поведения, переданных кинозвездами, телевизионными кумирами, известными персонажами виртуального мира;
- 7) Олицетворение (вселение в персонажа, косплей, пародия);
- 8) Материализация (изготовление моделей, кукол-персонажей из кино и компьютерных игр);
- 9) Расширение экранной вселенной в пространство литературы (игры, фанфики);
- 10) Вирусный маркетинг, представляющий персонажей фильма как реальных людей (сущств);
- 11) Технологии дополненной реальности и ‘телеприсутствия’;
- 12) Мокьюментари (псевдодокументальный фильм). Появление фальшивых новостей как сопутствующее явление. Пользователи социальных сетей и блогеры активно тиражируют и распространяют информацию как реальные факты, не задумываясь об их правдивости.

Одновременно ряд авторитетных медиакультурологов категорично заявляют, что реальность намеренно искажается с помощью экрана, массового потребителя превращают в объект политических и идеологических манипуляций, создавая принципиально новую модель дискурсивности [Разлогов, 2012, 19-23].

Заключение

Можно констатировать, что в настоящее время экран находится в центре жизни человека, работает ли он или развлекается, отдыхает или получает образование, ходит по магазинам или организует политическую деятельность. Почти все в жизни современного человека сосредоточено на экране или вокруг него. Потребление экрана развивает иллюзорную уверенность в неограниченной доступности любого контента в любое время, что, следовательно, формирует ложное отношение сознания, связанное с такими понятиями, как вездесущность, доступность, свобода, безнаказанность, контроль, что в целом способствует росту аномии и ангедонии. Наряду с безусловной ценностью экрана с доступом в Интернет, расширяющего возможности творческой личности, он может парализовать потребность в духовном развитии и стать инструментом для манипуляций толпы.

Наконец, в антропологическом измерении становится понятно, что условный «человек экрана» – это особый, технологически ориентированный вид *homo sapiens*, который обладает

гипертрофией зрительного канала восприятия и клиповым мышлением. Для него характерно приобретение личной и социальной идентичности с помощью экранных изображений, а также размывание онтологической границы между константной (налично-материальной) и экранной реальностью.

Библиография

1. Волков С.Н. Мир экранной культуры как фактор симулятивности реального бытия // Культура в фокусе научных парадигм. 2021. № 12-13. С. 58-64.
2. Григорьев С.Л. Роль полиэкранной культуры в формировании нового социокультурного типа человека // Вестник культуры и искусств. 2022. № 3. С. 64-72.
3. Кузнецова Е.И. Экранная культура: новая онтология цифрового мира // Современное состояние медиаобразования в России в контексте мировых тенденций. Екатеринбург, 2021. С. 98-101.
4. Миронов В.В., Сокулер З.А. Тоска по истинному бытию в цифровой культуре // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2018. № 1. С. 3-22.
5. Николаева Е.В. Хронотопы экранной культуры повседневность как экранный интерфейс // Наука телевидения. 2016. № 12. С. 48-72.
6. Познин В.Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. СПб., 2021. 389 с.
7. Разлогов К.Э. Экран как мясорубка культурного дискурса // Экранная культура. Теоретические проблемы. 2012. С. 9-37.
8. Тарасов А.Н. Экранный тип культурного кода как семиотическая характеристика современной стадии социокультурной трансформации: культурфилософский анализ // Общество: философия, история, культура. 2016. № 12. С. 54-56.
9. Huhtamo E. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen // ICONICS: International Studies of the Modern Image. 2004. Vol. 7. P. 31-82.
10. Manovich L. Language of New Media. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2000. 354 p.
11. McLuhan M. The Gutenberg Galaxy: the making of typographic man. Toronto, Canada: University of Toronto Press, 1962. 293 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.

Ontology and anthropology of screen culture

Irina N. Berleva

Applicant,
Lipetsk State Pedagogical University,
398020, 42, Lenina str., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: centrmediaciilgtu@mail.ru

Dmitrii A. Belyaev

Doctor Philosophy,
Professor of the Department of Philosophy, Political Science and Theology,
Lipetsk State Pedagogical University,
398020, 42, Lenina str., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

Abstract

The article is devoted to the philosophical explication of screenness in ontological and anthropological modalities. The phenomenon of screenness in the structure of modern mass culture is analyzed. It can be stated that at present the screen is at the center of a person's life, whether he is working or having fun, relaxing or getting an education, shopping or organizing political activities. Specific, popular examples of the archeology of screenness are considered, which are aligned with examples of modern electronic screenness. The significance and axiological ambivalence of the "screen adaptation" of various spheres of modern culture is stated. The work reveals the deep, essential structures of the screen culture, which are its attributive characteristics. Markers of uniqueness are noted, which the screenness brings to the space of culture, transforming it into a postmodern modality. Separately, the social anthropology of the image of the "new man" that exists in the new cultural contour of screenness is reconstructed. It is revealed that he has hypertrophy of the visual channel of perception and clip thinking. It is stated that this "screen person" is characterized by the acquisition of personal and social identity with the help of screen images, as well as the blurring of the ontological boundary between constant (cash-material) and screen reality.

For citation

Berleva I.N., Belyaev D.A. (2022) Ontologiya i antropologiya ekrannoi kul'tury [Ontology and anthropology of screen culture]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 12 (1A), pp. 363-369. DOI: 10.34670/AR.2023.10.43.033

Keywords

Screen culture, ontology of screen culture, anthropology of screen culture, mass culture, media studies, media philosophy, visuality, screen philosophy.

References

1. Grigor'ev S.L. (2022) Rol' poliekrannoi kul'tury v formirovanii novogo sotsiokul'turnogo tipa cheloveka [The role of multi-screen culture in the formation of a new socio-cultural type of a person]. *Vestnik kul'tury i iskusstv* [Bulletin of Culture and Arts], 3, pp. 64-72.
2. Huhtamo E. (2004) Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen. *ICONICS: International Studies of the Modern Image*, 7, pp. 31-82.
3. Kuznetsova E.I. (2021) Ekrannaya kul'tura: novaya ontologiya tsifrovogo mira [Screen culture: a new ontology of the digital world]. In: *Sovremennoe sostoyanie mediaobrazovaniya v Rossii v kontekste mirovykh tendentsii* [The current state of media education in Russia in the context of global trends]. Yekaterinburg.
4. Manovich L. (2000) *Language of New Media*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
5. McLuhan M. (1962) *The Gutenberg Galaxy: the making of typographic man*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.
6. Melro A., Oliveira L. (2019) Screen Culture. In: *Advanced Methodologies and Technologies in Artificial Intelligence, Computer Simulation, and Human-Computer Interaction*. Mehdi Khosrow-Pour.
7. Mironov V.V., Sokuler Z.A. (2018) Toska po istinnomu bytiyu v digital'noi kul'ture [Longing for true being in digital culture]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 7: Filosofiya* [Bulletin of Moscow University. Series 7: Philosophy], 1, pp. 3-22.
8. Nikolaeva E.V. (2016) Khronotopy ekrannoi kul'tury povsednevnost' kak ekranni interfeis [Chronotopes of screen culture everyday life as a screen interface]. *Nauka televideniya* [TV Science], 12, pp. 48-72.
9. Poznin V.F. (2021) *Ekrannoe prostranstvo i vremya. Strukturno-tipologicheskii i pertseptual'nyi aspekty* [Screen space and time. Structural-typological and perceptual aspects]. St. Petersburg.
10. Razlogov K.E. (2012) Ekran kak myasorubka kul'turnogo diskursa [The Screen as a Meat Grinder of Cultural Discourse]. In: *Ekrannaya kul'tura. Teoreticheskie problem* [Screen Culture. Theoretical problems].
11. Tarasov A.N. (2016) Ekranni tip kul'turnogo koda kak semioticheskaya kharakteristika sovremennoi stadii

-
- sotsiokul'turnoi transformatsii: kul'turfilosofskii analiz [Screen type of cultural code as a semiotic characteristic of the current stage of socio-cultural transformation: cultural and philosophical analysis]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura* [Society: philosophy, history, culture], 12, pp. 54-56.
12. Volkov S.N. (2021) Mir ekrannoi kul'tury kak faktor simulyativnosti real'nogo bytiya [The World of Screen Culture as a Factor of Simulation of Real Life]. *Kul'tura v fokuse nauchnykh paradigm* [Culture in the focus of scientific paradigms], 12-13, pp. 58-64.