

ЭКРАННАЯ КУЛЬТУРА КАК КОНСТРУКТ «ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ»

Кириллова Наталья Борисовна

*Д. культурологии, профессор, Уральский
федеральный университет им. Первого Президента
России Б. Н. Ельцина (Екатеринбург)
urfo@bk.ru*

SCREEN CULTURE AS A VIRTUAL REALITY CONSTRUCT

Kirillova N. B.

Summary. The article explores the screen (electronic) culture as an information age phenomenon, as well as the concept of virtual reality constructed based on this culture. The author argues that the development of diverse form of screen creativity — from cinema to Internet — played decisive role in the democratization of culture and the transformation of media environment. By coopting audio-visual affordances of the cinema, and then of the TV and video, and by augmenting and transforming them, the screen (including the computer display) becomes not only the physical medium of the new type of culture founded on the synthesis of technology and creativity, but also the constructor of the new parallel world, i.e. the «virtual reality». Today, this problem has not only academic, but also social weight, because the global expansion of information and communication technologies embeds them into all aspects of public life and demands thorough attention.

Keywords: information age, audio-visual technologies, virtual reality, screen culture, e-culture, media environment, information and communication technologies (ICT).

Аннотация. В статье рассматривается экранная (электронная) культура как феномен информационной эпохи и сконструированный на ее основе концепт «виртуальной реальности». Автор доказывает, что развитие разных форм экранного творчества (от кино до Интернета) сыграло решающую роль в демократизации сферы культуры и трансформации медийной среды. Именно экран (в том числе и дисплей компьютера), вбирая в себя аудиовизуальные возможности кино, затем телевидения и видео, дополняя и трансформируя их, становится не только материальным носителем нового типа культуры, основанной на синтезе техники и творчества, но и конструктом нового параллельного мира — «виртуальной реальности». Сегодня эта проблема является не только научной, но и социально значимой, так как планетарный масштаб ИКТ делает их включенными во все сферы общественной жизни и требует особого внимания.

Ключевые слова: информационная эпоха, аудиовизуальные технологии, «виртуальная реальность», экранная культура, электронная культура, медиасреда, информационно-компьютерные технологии (ИКТ).

Одним из феноменов информационной эпохи, оказавших влияние на социокультурные процессы во всех регионах мира, стала *экранная культура*. Изобретение в 1895 году кинематографа и стремительное распространение его, затем телевидения, видео, компьютерных технологий, Интернета — все это разновидности единого целого — экранной культуры как своеобразного итога научно-технической революции.

Экранная культура:
аудиовизуальный синтез

Экранная культура — это особый тип культуры, основанный на синтезе техники и творчества, материальным носителем текстов которой является экран. И можно согласиться с К.Э.Разлоговым, ведущим исследователем этой сферы, в том, что экранная культура на рубеже XX — XXI веков «становится важнейшим механизмом формирования и трансляции норм, обычаев, традиций и ценностей, составляющих основу различных сообществ людей и массовой культуры в целом» [8, С. 13].

Все это достаточно четко проявляется в разные периоды развития экранной культуры, каждый из которых

выделяется «техническими артефактами, обуславливающими возможности распространения артефактов культурных — произведений экранных искусств» [8, С. 13].

Поэтому вполне естественно, что содержание экранной культуры включает в себя самые разнообразные формы, связанные с кино, телевидением, видео, компьютерным творчеством, системой мультимедиа. То есть по мере совершенствования технических артефактов экран от белого полотна кино эволюционировал к электронной телевизионной трубке и далее — к дисплею компьютера. В процессе этой эволюции экран повышал свою способность передавать изображения. Таким образом, развитие экранных средств отображения реальности определило формирование экранной культуры. А сами термины «экран», «экранирование», «экранная реальность», затем и «виртуальная реальность» — стали центральными и ключевыми понятиями культуры на рубеже XX — XXI веков.

Чтобы глубже раскрыть содержание экранной культуры, попытаемся представить ее как систему культур, среди которых можно выделить кинокультуру, телекультуру, видеокультуру и компьютерную культуру, которые органически взаимосвязаны друг с другом. Что в этом случае

можно считать системообразующим признаком экранной культуры? И.А. Негодаев в качестве такого признака предлагает рассматривать подачу представляемых объектов «в аудиовизуальной и динамичной форме, т.е. в сочетании звука и динамичного изображения» [7]. По его мнению этот признак присущ всем элементам системы «экранная культура» и объединяет их в целостное образование. С этим утверждением нельзя не согласиться. Хотя тексты и фотографии, отображаемые на экране компьютера, SMS-сообщения, хранящиеся в памяти сотового телефона, ролики, прокручивающиеся на городском рекламном дисплее, — эти и многие другие явления современной экранной культуры могут не иметь аудиальной составляющей и подаваться в статичной форме. И все же понятие «экранная культура» тождественно понятию «аудиовизуальная (звукоразительная) культура», так как «обеспечивает включение определенных качеств одних элементов в другие» [7].

Таким образом, можно определить экранную культуру как развивающуюся систему разных аудиовизуальных культур, основополагающим признаком которых является представление информации (текста) в аудиовизуальном аспекте, то есть посредством синтеза экранных изображений и звука.

Об экранной (аудиовизуальной) культуре как феноменальном явлении писали многие исследователи как зарубежные, так и отечественные: Арнхейм Р., Базен А., Беньямин В., Больц Н., Маклюэн М., Делез Ж., Кастельс М., Лотман Ю., Луман Н., Маклюэн М., Кириллова Н., Нечай О., Разлогов К., Шлыкова О. и др. Экранной культуре и экранным видам творчества за последние десять лет посвящены научные конференции и сборники научных трудов [11–14].

За последние три десятилетия стало очевидно, что экранная культура серьезно потеснила печатную (книжную). Взаимодействуя со сложными и противоречивыми социальными процессами, экран сыграл решающую роль в демократизации культуры и в появлении ее новых форм. В результате изменилась социально-культурная ситуация в целом, трансформировалась медиасреда: наряду с локальными средами появилась глобальная.

Развитие аудиовизуальной коммуникации и экранной культуры представляет собой комплексную проблему, поскольку включает факторы и технические (развитие новых медийных технологий), экономические и социокультурные, которые, тесно переплетаясь между собой, приводят к непредсказуемым результатам.

Понятие «экранная культура», как считает К.Э. Разлогов, достаточно многомерное: «Именно экран (в том числе и дисплей компьютера), вбирая в себя аудиовизуально-образные возможности кинематографа (а затем

телевидения и видео), дополняя и трансформируя их, становится материальным носителем нового типа культуры во всех ее формах: информационной, художественной и научной» [9, С. 11].

С теоретической точки зрения экранная культура типологически соотносится с письменной (книжной) культурой, с другой — является продуктом ее эволюции. В книге, о чем бы она ни рассказывала, повествование вытягивается в книжную строчку, поскольку основано на «линейном языке» письма. Появление на книжной странице иллюстрации явило уже новое качество этой страницы (и книги в целом). В данном случае линейный язык письменности сочетается с языком изобразительного (визуального) искусства, этот синтез приводит к рождению кинематографа, сумевшего передать реальную последовательность движений на плоском четырехугольнике экрана. «Ожившая» страница превратилась в экран, который затем с помощью телевидения пришел в каждый дом, став таким же атрибутом бытовой культуры, каким уже давно являлись книга и радио. Наконец, видеомагнитофон предоставил возможность более гибкой обратной связи с экраном, нежели кинематограф или телевидение. Видеокассета, затем DVD, CD — те же явления мировой культуры, как и книга. Процесс совершенствования экранной культуры привел к тому, что персональный компьютер стал восприниматься как «раскрытая» книга.

Новизна экранных форм моделирования реальности обернулись качественно иными социокультурными измерениями компьютерной страницы. Это прежде всего возможность диалога с новым типом книги. Принципиально важное для экранной книги и культурологически знаковое понятие «диалог», связанное с теоретическими трудами М. Бахтина, В. Библиера, Ю. Лотмана, Л. Когана, в трудах по информатике принято подменять не синонимом «взаимодействие», а его калькой с английского «интерактивность». А между тем в культурологии и семиотике, благодаря исследованиям Ю. Кристевой, уже появились термины «полилог» (широкий обмен смыслами, значениями, в которые вступает каждый новый автор и каждый новый текст) и «интертекст» (взаимодействие между текстами), которые «поднимают на качественно новую ступень бахтинскую полифонию» [5, С. 14–21]. Компьютер, благодаря наличию информационных сетей, становится важнейшей составной частью глобального полилога, новым динамизированным способом бытия экранной культуры.

Настоящее призвание экранной культуры — открытие новых социокультурных ниш, освоение которых классической культурой невозможно как по технологическим причинам, так и из-за традиционалистских форм мышления. В то же время экранная культура может развиваться только в неразрывном контексте трех культур: письменной, визуальной и аудиальной.

Сегодня экранная культура берет на себя доминирующую роль, частично «съедая» книжную. Экранная культура имеет более широкий ареал распространения и более тесную обратную связь между контактирующими сторонами, между творцами культурных ценностей и их потребителями.

Экранная культура и виртуализация реальности

Что же привнесла с собой экранная культура? Прежде всего новый тип общения, основанный на возможностях свободного выхода личности в «информационное пространство». Свободное распространение информации сделало медиапространство постоянным местом встречи людей, ищущих созвучие себе в бескрайнем информационном мире, позволило ощутить специфику многомерности разных культур, стало основой нового мышления.

Приоритетность экранной культуры возросла во всем мире. А всемирная паутина Интернет стала глобальным коммуникационным «зеркалом-экраном» жизни всей планеты. В начале третьего тысячелетия появилась особая порода людей, живущих более в виртуальном мире Интернета, нежели в мире реальном.

В предисловии к русскому изданию своей книги «Галактика Интернет» американский социолог М. Кастельс подчеркнул, что «в России происходит одновременно несколько переходных процессов. Один из самых значимых — технологический и организационный переход к информационному обществу. Богатство, власть, общественное благополучие и культурное творчество России XXI века во многом будут зависеть от ее способности развить модель информационного общества, приспособленную к ее специфическим ценностям и целям» [2, С. 5].

Вместе с тем Интернет — это явление культуры, оказавшее влияние и на политику, и на сферу коммуникаций. «Интернет изначально создавался как средство свободной глобальной коммуникации», — утверждает Кастельс. — Это не просто метафора, это технология и орудие деятельности» [2, С. 6–7].

Особое внимание социолог уделяет «культуре реальной виртуальности», посвятив этой проблеме и предшествующую свою работу «Информационная эпоха: экономика, общество и культура» [3].

Проблеме разнообразия культур в сети Интернет, его сохранения и использования при создании обществ знаний посвящена Всеобщая декларация ЮНЕСКО «О культурном разнообразии». В ней, в частности, говорится, что «киберпространство» — это не только среда существования и распространения информации, но и средство осу-

ществления коммуникации и обмена взглядами. Разнообразие информации в Интернете о различных культурах и ценностях позволяет человеку, оставаясь носителем своей культуры, представлять ее другим людям, и в свою очередь, знакомиться с другими культурами и испытывать их влияние» [6, С. 11].

Поэтому важнейшей задачей информационной эпохи является необходимость «найти баланс между защитой этнических и экономических прав авторов и сохранением общественного доступа к литературным произведениям, научным и художественным работам, а также к услугам в области культуры» [6, С. 20–24].

Наличие общедоступных сетей Интернета и услуг, предоставляемых с помощью этих сетей, является первым необходимым условием для того, чтобы все граждане могли извлечь пользу от использования информации, находящейся в Web. Значительная часть всемирного наследия человечества составляет содержание, известное как «информация, относящаяся к общественному достоянию». Этот огромный массив знаний, частично созданный правительствами, общественными учреждениями и международными организациями, есть в каждой стране, представляет разные культуры и существует на разных языках.

Отсюда и цель ЮНЕСКО — «содействовать распространению идей о необходимости соблюдения баланса интересов и равноправия в информационном обществе, о том, что свободный доступ к информации и сохранение языкового и культурного разнообразия является, прежде всего, политическим выбором, а также о том, что такой выбор является единственно возможным выбором просвещенного общества» [6, С. 29].

Виртуальная реальность и виртуальная культура

На протяжении всей человеческой истории людей интересовало существование параллельных, иных миров, в том числе созданных искусственно. Однако только в эпоху технических революций, бурного развития ИКТ, появилась потребность в более глубоком изучении процессов конструирования новой реальности. На волне внимания к проблемам искусственной (виртуальной) реальности французский философ, социолог, писатель Ж. Бодрийяр в романе «Симуляции» еще в 1983 году писал:

«В современном мире доминируют симуляции — смоделированные опыт и чувства, и мы уже потеряли способность воспринимать реальность саму по себе. Наш опыт состоит из «обработанных» реальностей. Определением реальности стала фраза: то, чему можно создать эквивалентную копию. Реальность сегодня — это не то, что мож-

но скопировать и воспроизвести, это то, что уже воспроизведено. И это гиперреализм: т.е. симуляция» [4, С. 245].

Заметим, что Бодрийяр в качестве примера упоминает вовсе не виртуальную реальность, а главное средство массмедиа второй половины XX века — телевидение, формирующее существенную часть реального мира для современного человека. Однако под «симуляцией» Бодрийяр все-таки имел ввиду реальность виртуальную, иллюзорную.

Понимание «виртуальности» как инобытия и ее осмысление предпринималось еще в античности. А в 1990-е годы понятия «виртуальная реальность», «киберпространство», «виртуализация сознания» и др. стали настолько модными трендами, что сегодня без них трудно представить социокультурную сферу — будь то теоретические исследования или практика реального бытования [4, С. 245].

«Философско-культурологическое осмысление виртуальности,— считает Д. Усанова,— может быть представлено как динамика следующих ключевых вариантов прочтения: 1) виртуальность как инобытие, несуществующая реальность; 2) виртуальность как непознанная реальность; 3) виртуальность как утопия — идеальная реальность; 4) виртуальность как внутренний мир, субъективно-переживаемая индивидом реальность; 5) виртуальность как мнимая, имитационная реальность («псевдореальность»); 6) виртуальность как информационно-техническое пространство — киберпространство: технически-опосредованная среда, как информационный ресурс современного общества, как медийная среда культуры» [10].

Актуализация виртуальности оказывает значительное влияние на современную культуру, способствует переходу общества к «сетевому» (М. Кастельс) типу существования, установлению прямых и равноправных связей «всех со всеми», обеспечивая возможности более точного, оперативного учета личностных запросов институциональными структурами.

При этом современные гуманитарные науки все больше акцентируют внимание на изменчивости и нестабильности реальности — на том, что «виртуально», то есть связано с духовно-символическими образованиями. Более того, можно констатировать, что игра, иллюзия, случай как вариации псевдореального существования «становятся мировоззренческими доминантами современной культуры; все превращается в элемент... азартно-игрового проживания: коммерция, политика, социокультурные практики» [10].

Что касается «киберпространства», то этот термин впервые был введен писателем У. Гибсоном в романе

«Neuromancer» (1984). В этом научно-фантастическом произведении описано киберпространство, основанное на прямой «нейросвязи», ведущей от мозга к мозгу. В мозг главных героев вмонтированы электронные устройства и датчики, позволяющие им быть частью компьютерной киберсети: иметь доступ к данным, оперировать ими.

Постепенно «киберпространством» стали называть пространство, созданное всемирной телекоммуникационной сетью, а также компьютерными системами связи. По мнению Н. Петровой, «киберпространство является значимой базой современных систем виртуальной реальности, обеспечивая интерактивность взаимодействия. Киберпространство активизирует творческое воображение пользователей» [8, С. 385]. Вначале, когда очередное киберизобретение еще не было поставлено на поток, его пользователями являлись его же создатели, то есть профессионалы, хорошо понимающие и, как правило, самостоятельно совершенствующие новую кибертехнологию. Они относились к новой технологии критически, творчески преобразуя и развивая киберпространство, сначала подражая реальному миру, а затем — создавая разные виртуальные реальности.

В какой-то момент технология, ранее бывшая объектом и материалом для исследований избранных специалистов, приобретает простой интерфейс и массовые приложения. И тогда она стала доступна обычному пользователю, который в устройстве «киберпространства» ничего не понимает и воспринимает представленную ему в привлекательной упаковке форму киберпространства — конкретную виртуальную реальность — как нечто законченное, совершенное, обладающее неведомыми силами и даже «мыслящее».

Будучи пространством «свернутых» виртуальных реальностей, киберпространство может пробуждать творческие и психологические ресурсы не только профессионалов, но и обычных пользователей компьютера и Интернета, только надо начать осваивать киберпространство критически и творчески, не придавая ему никаких «мистических» черт. Именно это и подчеркивает М. Кастельс в указанном выше исследовании «Галактика Интернет».

«И все-таки — это инструмент или игрушка?» — спрашивает немецкий медиолог Н. Больц, размышляя о компьютерных технологиях и предлагает свою точку зрения. «Компьютер — это артефакт, который полностью может быть описан функционально; все его свойства имеют организованный характер. Поведение компьютера определяется, следовательно, функциями его компонентов. И куда он функционирует, ссылки на какие-то аспекты его устройства просто неинтересны. Поэтому «взять и попробовать» — всегда хороший совет.

В случае техники, которую легче использовать, чем объяснить, игра — лучший способ понимания. Это относится не только к компьютеру, но и к цифровым фото и видеокамерам и мобильным телефонам. Инструменты они или игрушки? Вопрос поставлен неверно. Эти технологии медиа нужно, играя, познавать, чтобы раскрыть их инструментальный потенциал.

Поэтому дети так легко осваиваются в новой медиареальности. Книга помогает образованию взрослых, компьютер способствует обучению детей. Они сразу чувствуют, что все товары, от коммуникационных технологий до развлекательной электроники, представляют собой не инструменты, а фетиши и игры. Игра, следовательно, — прямая дорога в цифровой мир. Медийную компетентность человек приобретает, не читая руководства по применению, а получая удовольствие от использования программ» [1, С. 89–90].

Исходя из концепции психологического подхода, виртуальная культура характеризуется как набор поведенческих стереотипов и мотиваций, обеспечивающих коммуникацию внутри гиперреальности. Виртуальная культура в данном случае может быть понята через индивидуальный мир представителя виртуального пространства, своеобразную компенсаторную мотивацию восполнения реальности.

Проанализировав особенности экранной культуры, мы рассмотрели не только процесс ее трансформации — от кинокультуры к телевизионной культуре, видеокультуре, компьютерной и Интернет-культуре, но и выявили, что именно экранная культура является не чем иным как

конструктом виртуальной реальности и соответственно виртуальной культуры как особой среды обитания современного человека. Отличительными, специфическими чертами виртуальной культуры, позволяющими «киберпутешественникам» создавать свой виртуальный мир являются: возможность для личности самостоятельного моделирования виртуального пространства через собственный сценарий; личностная основа виртуальной культуры (так как у каждого потребителя Интернета она своя); открытый характер внутрикультурной мобильности.

Вместе с тем виртуальная культура может быть рассмотрена как часть культуры реального мира, развивающаяся по аналогичному сценарию, однако имеющая свои отличительные черты и свое специфическое пространство. Опираясь на логику структурно-функционального подхода, можно определить и ключевые функции виртуальной культуры: информационную, познавательную, коммуникативную, компенсаторную, креативную, интеграционную, посредническую и функцию социализации личности. И можно согласиться с теми исследователями, кто в качестве ведущей определяет функцию компенсаторную, сущность которой видится в особой «философии восполнения», то есть того, что не достает в объективной реальности, но необходимо для восприятия личностью ценностно-идеального (мифологического) мира.

Но анализ этих процессов относится не столько к сфере культурологии, сколько к сфере психологии познания человеком окружающей его реальности. А это уже другая тема исследования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Больц Н. Азбука медиа. — М.: Европе, 2011.
2. Кастельс М. Галактика Интернет. — Екатеринбург: У-Фактория, 2004.
3. Кастельс М. Информационная эпоха: экономики, общество, культура. — М.: ГУВШЭ, 2000.
4. Кириллова Н. Б. Медиалогия. — М.: Академический проект, 2015.
5. Кристева Ю. Избранные труды: Разрушение поэтики. — М.: РОССПЭН, 2004.
6. Культурное и языковое разнообразие в информационном обществе. — СПб.: ЮНЕСКО, 2004.
7. Негодаев И. А. Информатизация культуры [Электронный ресурс]. — 2002. Режим доступа: http://polbu.ru/negodaev_informculture/ (дата обращения 18.11.2016 г.)
8. Новые аудиовизуальные технологии/Под ред. К. Э. Разлогова. — М.: Едиториал УРСС, 2005.
9. Основы продюсерства. Аудиовизуальная сфера/Под ред. Г. П. Иванова и др. — М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2003.
10. Усанова Д. О. Виртуальная культура как феномен современности и репрезентация ее в субкультурных практиках//Теория и практика общественного развития № 11 (2013)/Электронный ресурс: http://teoria-practica.ru/rus/files/arhiv_zhurnala/2013/11/kulturologiya/usanova.pdf.
11. Экранная культура в современном медиaprостранстве / Под ред. Кирилловой Н. Б. — Екатеринбург: Ур. рабочий, 2006;
12. Электронная культура и экранное творчество/Под ред. К. Э. Разлогова. — М.: Академич. проект, РИК, 2006;
13. Экранная культура. Теоретические проблемы: сб. статей/Под ред. К. Э. Разлогова. — СПб.: Изд-во «Дмитрий Буланин», 2012;
14. Кириллова Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества. — Екатеринбург: УрФУ, 2013 и др.

© Кириллова Наталья Борисовна (urfo@bk.ru)

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»