

УДК 130.2

Леонтьева В.Н.

### ПРОБЛЕМА КУЛЬТУРНОЙ ТРАНСЛЯЦИИ В ЭПОХЕ «ПОСТ-»

*У даній статті автор обґрунтовує тезу про існуючий перехід від письмових кодів культури до її екранних форм, що виникають завдяки появі кінематографу й сполучені зі структурними трансформаціями культуротворчості. Автором аналізуються сутнісні «механізми» культурної трансляції в «(пост)сучасності», що підвладні цілісній трансформації. Особлива увага приділяється розкриттю культуротворчої природі людини та її впливу на розвиток нових технологій.*

*Ключові слова: культура, коди «екранної культури», знаково-комунікативна діяльність, гра, знаковість, культуротворчість.*

*In the article the author has proved the thesis about existing transition from written codes of culture to its screen forms which has been discovered according to appearance of cinema and connected with structural transformation of cultural creative work. The author analyzes intrinsic “mechanisms” of cultural translation in post-modernity that subject to complete transformation/ the special attention is given to discovering of cultural creative work of human nature and its influences of development of new technologies.*

*Key words: culture, codes of “screen-culture”, mark-communicative activity, game, marking, cultural creative work.*

Актуальность избранной темы обусловлена тем, что современная – «постсовременная» – культура, по-прежнему создаваемая в процессе знаково-коммуникативной деятельности, все чаще использует так называемые коды «экранной культуры», добившись того, что сама начинает называться экранной, в которой уже сложились тенденции изменения принципов трансляции культурного опыта, в сравнении с привычным «европейским типом». Учítывая, что процесс культурной трансляции есть не что иное, как системно протекающий культуротворческий процесс [см.: 1, с. 51–52, 153–188.], который, наряду с типом культурного кода, правомерно рассматривать в качестве способа самоорганизации культуры, и что оба эти способа, удовлетворяющие требованиям универсальности, самодостаточности и способности к изменению, максимально полно и отчетливо проявляются в художественной культуре (самостоятельной и структурированной сфере профессионального культуротворчества), попытаемся эксплицировать заявленную проблему посредством обращения преимущественно к сфере эстетической деятельности.

Особенности художественного творчества в «эпоху постмодерна» исследуют многие: Б. Галлеев, А. Генис, А. Дриккер, Г. Кнабе, В. Кутырев, Л. Левчук, Е. Надеждина, К. Разлогов, В. Скуратовский, Н. Хренов, А. Чаплыгин, А. Якимович и др., однако в их работах недостаточно корреляций между происходящими в нем изменениями и «тектоническими сдвигами в культуре» (Е. Режабек [2]), которые, на наш взгляд, во многом обусловлены именно трансформациями указанных способов самоорганизации культуры.

После работ Х.М. Мак-Люэна, связавшего социокультурный процесс со средствами коммуникации и особенностями получения, переработки и передачи информации, во всем многообразии локальных культурных и исторических реальностей принято выделять

три основных типа культурных кодов: дописьменные (мифологические), письменные и экранные. Основной тезис, обоснованию которого посвящена данная статья, заключается в том, что переход от письменных кодов культуры к экранным, возможность возникновения которых была подготовлена появлением кинематографа, сопряжен со структурными трансформациями культуротворчества.

В кино – после приобретения им звука и цвета – есть «место всему»: рационализированным и нерационализированным представлениям и переживаниям, зрительным и слуховым ассоциациям, реальным воспоминаниям и фантазийным элементам «из снов». Не случайны оценки искусства кино как визуализированного «потока сознания», как полного аналога «внутренней речи» – этого базисного онтологического основания человека. По словам Сергея Эйзенштейна, «Нет ни одной специфической черты кинематографического явления или приема, не соответствующих специфической форме протекания психической деятельности человека» [цит. по: 3, с. 74]. Если новоевропейское изображение, начиная от самого своего рождения, во всей амплитуде от Джотто до ренессансной картины периода ее расцвета и дальше, через все школы постренессансной (преимущественно реалистической) живописи вплоть до импрессионизма, через фотографию и, наконец, кино, воссоздавало окружающий предметно-материальный мир, то кино, кроме того, возникло именно в силу уникальной возможности быть рентгенограммой человеческой души и визуализировать все то, что длительное время пребывало вне компетенции сознательного семиозиса [3, с. 88].

Появление кино стимулировало изменение самой «технологии» знаковой деятельности (и практически одновременно и вместе с ней, в связи с изобретением телеграфа и телефона, – деятельности коммуникативной), подобно тому, как последняя изменялась под влиянием появлявшихся систем письменности и изобретением печатного станка. Но нужно иметь в виду, что уже с самого начала XX века влияние кинематографа на культурное целое оценивалось амбивалентно: одновременно и как «ликвидация ценности традиций», и как «обновление человечества». С одной стороны, кино в гораздо большей степени, чем иные виды искусства, «тиражирующие» художественную продукцию (и, шире, чем иные способы тиражирования информации), способствовало появлению того, что впоследствии получило название массовой культуры. С другой стороны, кино, особенно документальное, стало способным – как никакой иной способ культурной памяти – запечатлеть факты, выводя на экран зрительно достоверное представление о них.

Здесь необходимы минимум две оговорки: первая – касающаяся игрового кино. Поскольку синонимом культуры в идеале может считаться игра, то в каждой культуре имеет место «игровое ядро», стремящееся распространиться на всю реальность. Таким ядром выступает стиль как наиболее игровой фактор. Некоторые исследователи, например, полагают, что стиль – это не только стиль искусства, но и культуры как целостности. Сформировавшийся в искусстве стиль трансформируется в некое подобие сценария, к которому тяготеет поведение людей в различных – публичных, военных, политических сферах. Стиль стремится трансформировать все проявления бытия. В барокко, например, важно понятие роли, которую личность играет. Здесь личность едва ли не впервые предстает в виде системы социальных ролей [4, с. 331], барокко же – стилем, в котором театр выдвигается на одно из первых мест и не только в системе искусств. Для этой эпохи характерно не только развитие театральной стихии, но и вторжение театра в саму жизнь. Происходит театрализация образа жизни. Эта мания превращать жизнь в театр становится предметом рефлексии, первоначально в формах

---

журналистики (в журнале «Телескоп» 1833 года читаем: «для людей нужны игрушки, костюмы, волшебные призраки, театральные перемены, представления, обморачивания, церемонии, зрелища... Сделайте политику сценической, подымите завесу, двиньте декорации, займите народ, расставьте лица – и, с небольшим запасом ума, но с хорошею игрою, непременно достигнете цели» [цит. по: 5, с. 168]). Эпоха украинского барокко, длившаяся почти три столетия, по сути, и определила ведущие тенденции в отечественной культуротворческой целостности. К таковым прежде всего нужно отнести ориентацию на индивидуально-личностный характер самореализации (т.е. неявное полагание бытия-в-культуре в качестве идеала) и осознанное (ибо игровое ядро сохраняется лишь благодаря сознательной аффирмации) стремление к ценностной согласованности обоих потоков культурной трансляции – целенаправленного (профессиональной культуры) и стихийного (повседневности).

Художественный (игровой, а также анимационный, как разыгрывающий определенные сюжеты) кинематограф значительно повлиял на развитие современных компьютерных игр и, шире, виртуальной реальности, освоение/создание которой стало одной из центральных тем художественной литературы рубежа XX–XIX вв. («Принц Госплана» В. Пелевина, трилогия С. Лукьяненко о «дайверах», погружающихся в виртуальный мир, и др.). Нельзя не признать, что ныне игра из способа «ухода от реальности» все более превращается в специфический модус самой реальности с вытекающими отсюда психологическими, нравственными и социальными последствиями. Понимание условности игровой деятельности, принятие ее «несерьезности» связано со стабильностью набора социальных ролей личности; увеличение же этих ролей (в пределе – до бесконечности) в виртуальной реальности вместе с раздроблением их в реальной социальной практике вызывает размывание границы между игрой («культурой») и жизнью (повседневностью), провоцирует «легкое» – игровое – отношение к жизненным коллизиям и проблемам.

Во-вторых, возможности киноискусства таковы, что экран многократно трансформирует реальность, и «Обычный зритель, наблюдающий за телевизионным сериалом или «нормальным» игровым фильмом, вовсе не отдает себе отчета в том, что его ведут в определенном направлении; ему кажется, что он видит пусть разыгранную актерами, но саму реальность, и если он не специалист, он и не замечает, в какое мгновение камера перескакивает от одного ракурса к другому, и какие именно моменты действия исчезают в силу этих переходов. Он чувствует себя свободным, однако культурный дискурс уже не представляет собой большого и цельного куска мяса, вырезанного из туши культуры по прихоти оператора, а является целенаправленной аранжировкой предварительно разрезанного и пропущенного через мясорубку куска, который уже переработан в некое более или менее псевдоорганическое тело, каковым на поверку и является фарш» [6, с. 26]. Это также оказывает влияние на личностное бытие как бытие-в-культуре, трансформируя и культуротворческую свободу индивида, и возможности его самоидентификации.

С появлением телевидения и возможностью получать экранную информацию в собственном доме, и еще в большей степени – с появлением видеозаписывающих/видеовоспроизводящих устройств (несмотря на то, что телевидение и видео-, как и книга, как и кинематограф, передают информацию лишь «в одну сторону», т.е. от культурного целого, как источника информации, к индивидуальному носителю, субъекту культуры), изменения в типе культурного кода стали осознаваться просто-таки неизбежными, что и произошло вместе с изобретением персональной ЭВМ.

Основное отличие кодов книжной и экранной культуры заключается в типе (способе построения/восприятия) текста (имеется в виду текст как в собственном смысле слова, так и в широком – как любая последовательность знаков культуры, построенная согласно правилам данной знаковой системы). В первом случае это текст «линейный», «твердый», жестко фиксированный («что написано пером, не вырубишь топором»), во втором – «гипертекст», «мягкий» текст на экране компьютера (с учетом графических и изобразительных языков) с его безграничной и ежесекундной готовностью к трансформации [см.: 7]. Такой «мягкий» текст компьютера создает соответствующие ему взаимодополняющие связи между параметрами основного культурного кода (предметностью, знаковостью и идеальностью), предоставляя им возможность достичь полного единства, как бы сливаясь при этом в некий «новый синкретизм». Изменяется направленность предметности: с освоения природы она почти полностью переориентируется на «вторичную» предметность – компьютеры, информационные системы связи, банки данных и т.п. Расширяет область своего действия знаковость: все три типа знаков на экране реализуются иначе, чем в мифологическом ритуале, повествовании или книге. Наконец, существенно обновляется и формируемая экранной культурой идеальность кода: в ней постепенно размываются границы некогда оппозиционных логического и образного, понятийного и наглядного, для неё характерно «синтетическое» мышление в формах «интеллектуальной образности» и «чувственного моделирования».

Преодолевая множество традиционных для новоевропейского типа культуры различий и дихотомий (в том числе и характерных относительно недавнему монототальному типу культуротворчества практически на всем пространстве бывшего СССР [1, с. 158]), идеальность кодов экранной культуры преодолевает и привычную привязанность к определенным пространственно-временным параметрам, позволяя своему «читателю» в информационной действительности реконструировать прошлое, проектировать будущее, исследовать настоящее. Но ведь там, где смещаются границы временной последовательности, может меняться логика протекания процесса, – и остенсивные культурные формы, при сохранении своего первостепенного значения с точки зрения «содержательности» [1, с. 129–141], могут уступить свое «первичное» место в структуре культуротворчества какому-то иному типу. Тем более что сам код экранной культуры не нуждается в некоем культурном образце, подлежащем обязательному воспроизводству, как это было в прошлых культурных эпохах, благодаря чему появляется возможность трансформации структуры культуротворческого процесса, который, «откликаясь» на особенности информационной действительности, не требующей обязательного воспроизводства заданного образца действий и оценок, обеспечивает (позволяя аффирмировать) новое качество культурного кода. По словам М.С. Киселевой, «...задавать образец как различным формам и видам деятельности, так и процессу осмысления жизни, формам и правилам поведения становится излишним. Экранная культура нуждается в другом: в естественном доверии к профессионализму, нравственности, эмоциональному богатству и способности к творчеству, короче, к богатству личной гуманитарной культуры («гуманитарной» здесь употребляется в прямом смысле – «человеческой») ее субъектов. Культурный код, в таком случае, можно предположить, найдет «живой» способ функционирования благодаря возможностям «компьютерной страницы» осуществлять диалоговый-полилоговый режим «чтения», определяемый личными интересами, потребностями и творчеством человека» [8, с. 87]. Признание этого приводит к допущению возможности изменения – при переходе к иному типу культурного кода – доминирующих состояний «культуротворческого вдохновения»,

прежде всего, за счет расширения границ индивидуальной культуротворческой свободы в обеих ее ипостасях – и единовременного «актного» воления, и содержательной свободы аффирмации.

Теоретически бытие-в-культуре – это объективация культуротворчества, это результат реализации человеком своей способности впускать (или, наоборот, не впускать) в бытие культуры и свой духовный мир им воспринятые, понятые, интерпретированные и оцененные смыслы, причем, результат не статичный, а находящийся всегда в неустойчивом равновесии, «всегда готовый» и подвергающийся изменениям. Если бытие-в-культуре (которое «по определению» не может не быть индивидуальным) имеет внутреннюю упорядоченность, то в пределе его содержания (и в этом смысле синоним) – это духовный космос личности. Быть в культуре – внутри культуры – то есть делать свою повседневную жизнь, с реальными и символическими действиями, с ритуалами телефонных разговоров, проверкой электронной почты и т.п., позволила индивиду только «эпоха постмодерна» – в основном, благодаря новым информационным технологиям. То, что в «старой» культуре было прерогативой искусства и было доступно лишь «избранным», в постсовременности оказывается возможным<sup>1</sup> для каждого – в его повседневности, которая расстается со своей «модусностью» по отношению к культуре, постепенно аккумулируя черты атрибута культуры. Даже оставаясь наедине с самим собой, человек (пост)современной культуры продолжает быть «внутри» культуры, – бытие-в-культуре не может быть (стать) отчужденным бытием, ибо «объективация» культуротворческого усилия завершается утверждением бытия культурного явления – того, что есть лишь благодаря человеку – субъекту культуротворческого процесса.

Впрочем, нельзя забывать, что у тенденции «становиться бытием-в-культуре» есть своя обратная сторона, связанная с выявленной амбивалентностью влияния информационных технологий на культуротворчество [9; 10]. Если допустить, что в недалеком будущем «внешнее» пространство для культуротворческого усилия может расшириться на несколько порядков (учитывая, что почти 90% социально значимой информации человек получает посредством зрения, и именно к этому приведет использование универсального носителя для визуальной информации), нельзя не предположить, что это может (не должно, но вероятность существует) обернуться сужением «внутреннего» личностного пространства и изменением взаимодействия культуропорождающих экзистенциалов – свободы, страха, лени, влюбленности/вдохновения и др.

Прежде всего, может возникнуть соблазн «безусильного» – но одновременно свободного и в буквальном смысле ленивого, поскольку лень не нужно будет преодолевать, – и бесцельного хождения по виртуальным музеям, не сопровождающееся тем необходимым для культуротворчества напряжением, которое возникает при общении с подлинными Эль Греко, Сезанном, Модильяни. Любая массовизация («омассовление») чревата утратой индивидуально-уникального, личностно-неповторимого: вот я, сегодня (и, быть может, больше никогда!), будучи в Эрмитаже (и больше нигде!), люблюсь «Большой сосной близ Экса» – или, не испытывая наслаждения от постимпрессионизма, все-таки пытаюсь что-то понять. Но если я знаю, что при тираже в четверть миллиона экземпляров, диск («клип-арт») с изображением и этого шедевра «между делом»

<sup>1</sup> Именно возможным – не «действительным», так как принцип взаимного соответствия и взаимной обусловленности культуротворческой свободы и ответственности, на наш взгляд, обладает абсолютным значением.

просматривают каждый день (гипотетически) у себя дома – в гостиных, спальнях и кабинетах – тысячи таких же, как я, его приобретших, – и я буду считать, что у меня «всегда есть» возможность это сделать, – я, быть может, ленясь, никогда не реализую эту возможность...

Исследователи отмечают, что негативными издержками распространения экранного кода (и экранного же «характера») современной культуры является то, что «пострадало эмоциональное воздействие искусства на человека, воспитание его как чувственно воспринимающей и сопереживающей личности. Ведь в отличие от театрального искусства экранная культура утратила ничем не заменимый живой контакт с аудиторией своих потребителей, а в отличие от художественной литературы она элиминировала такие важные черты усвоения духовных ценностей, как его камерность, интимность» [11, с. 41].

Также необходимо обратить внимание на то, что у бытия-в-культуре есть своеобразный «антагонист», сила которого растет с теми же процессами, которые порождают рассматриваемую онтологическую реальность. Речь идет о так называемой «информационно-образной наркомании», как следствии предельной технологизации, перепроизводства информации и нарастания «шума» (избыточной, бесполезной – для потребителя – информации). Эта проблема, исследование которой началось всего несколько лет назад [см.: 12; 13; 14 и др.], заключается в подавлении психики телеинформацией, перегрузке человеческого сознания готовыми образами и утрате способности самостоятельного их генерирования, что создает предпосылки не только для управления и манипуляции сознанием, но и для «трансформации социопсихической сущности человека и его деятельности в системе культуры» [15, с. 115]. И если не учитывать (и, тем более, даже не предполагать) в качестве альтернативы однонаправленному воздействию «социотехноса» (т.е. информационной сферы) на человека активной аффирмации (акт которой всегда фиксирует личностное «здесь-и-теперь») смыслов, то можно прийти к выводу, что «В социотехносе не нужна культура как механизм поддержания социальности, она заменяется массовой культурой, которая есть искусственно сформированное и подверженное управлению и контролю явление. В результате в социотехносе, в системе, которая не выдерживает большого разнообразия поведения, исчезает общение атомарно разобщенных индивидов. А технология PR решает задачи коммуникативной организации общества в целом, задавая пределы смыслов культуротворчества» [15, с.116–117].

Мы не можем согласиться с этим выводом, поскольку, во-первых, как было показано, влияние новых технологий на культуротворчество, неотделимое от субъективности и интерсубъективности, амбивалентно (ср.: «машинное производство субъективности может работать и к лучшему, и к худшему. Лучшее – это созидание, изобретение новых универсумов референции; худшее – оупляющая масс-медиагизация, на которую сегодня обречены миллиарды индивидуумов» [16, с. 153]). Во-вторых, вывод сделан, на наш взгляд, без учета (и даже предположения) культуротворческой природы человека и, по-видимому, при отождествлении культуротворчества и «творчества» в классическом – узком – смысле, ограниченность и, следовательно, о неправомерности чего мы неоднократно писали. В-третьих, указанные тенденции, действительно существующие и действительно угрожающие «целостности личности», могут быть интерпретированы как инерция (вплоть до агонии) той системы культуротворчества, которая предшествовала эпохе постсовременности: ведь практически против тех же «технично-технологических врагов» боролась контркультура 60–70-х гг., те же тенденции должны были, по мысли ее теоретиков, преодолеть участники контркультурного движения в ходе «революции

сознания».

Таким образом, «механизмы» культурной трансляции в «(пост)современности» претерпевают существенные изменения (позволяющие констатировать их трансформации), связанные, с одной стороны, с переходом современной (постсовременной) культуры к «экранным кодам», с другой – с объективными тенденциями в переструктурировании культуротворческого процесса, где такие же объективные процессы предоставляют возможность констатировать формирование принципиально нового типа культуры, синтезирующего все предыдущие, но, в то же время, выходящего за границы известного.

*Литература:*

1. Леонтьева В.Н. Культуротворческий процесс: основания и начала. – Харьков: Консум, 2003. – 216 с.
2. Режабек Е.Я. Постиндустриальное общество: сдвиги в континууме культуры и их социальные предпосылки // Очерки сравнительной культурологии. Вып. 1. Исторические основания взаимодействия культур. – Ростов-на-Дону: изд-во Рост. госуниверситета, 1993. – С. 194–209.
3. Скуратовский В. Кино – как открытие человека // Философская и социологическая мысль. – 1996. – № 1–2. – С. 65–88.
4. Хренов Н.А. Игровые проявления личности в переходные эпохи истории культуры // Общественные науки и современность. – 2001. – № 2. – С. 167–179.
5. Чечот И. Барокко как культурологическое понятие. Опыт исследования К. Гурлита // Барокко в славянских культурах. – М., 1982.
6. Разлогов К.Э. Экран как мясорубка культурного дискурса // Вопросы философии. – 2002. – № 8. – С. 24–41.
7. Штанько В.И. Информационные технологии в контексте ситуации постмодерна // Постмодернізм у філософії, науці та культурі. Вісник Харківського університету. – № 464. Серія: теорія культури і філософія науки. – 2000. – С. 134–141
8. Киселева М. С. Культурные коды и типы культур // Культурология. – М.: О-во «Знание» Российской Федерации, 1993. – С. 67–88.
9. Леонтьева В.Н. Новые информационные технологии и проблемы развития культуротворчества // Вестник национального технического университета «ХПИ», № 5'2002. – Харьков, 2002.
10. Леонтьева В.Н. Проблемы трансформаций культурного кода и логики культуротворчества в информационной действительности // Вісник Харківського національного університету, серія “Теорія культури і філософія науки”, № 553. – Харків, 2002.
11. Крапивенский С.Э., Фельдман Э. Девальвация личности: причины и возможности коррекции // Философия и общество: Научно-теоретический журнал. – Москва, 2(35), 2004.
12. Кара-Мурза С.Г. Манипуляция сознанием. – М.: Алгоритм, 2000. – 688 с.
13. Кордобовский О.С. Телемания и ее социально-психологические корни // Человек. – 2001. – № 4. – С. 99–113.
14. Невмержицька О. Педагогічні аспекти впливу телебачення на формування особистості дитини // Людинознавчі студії. Збірник наукових праць ДДПУ. – Дрогобич: Каменярь, 2002. – С. 137–146.
15. Тарасова О.И. Информационные аспекты социокультурной системы // Вестник национального технического университета «ХПИ», № 5'2002. – Харьков, 2002. – С. 112–117.
16. Генис А. Глаз и слово // Иностранная литература. – 1995. – № 4. – С. 226–229.