

УДК 007:316.324.8

*Олена Іванова* ♦

### МОВА ЕКРАНУ В ЗОНІ ЦИФРОВИХ І ВІРТУАЛЬНИХ ПЕРЕТВОРЕНЬ

*У статті описуються диджиталізація та віртуалізація як властивості сучасної екранної культури та комунікації.*

**Ключові слова:** диджиталізація, віртуалізація, аудіовізуальні комунікації, екранна культура.

*В статье описываются дигитализация и виртуализация как свойства современной экранной культуры и коммуникации.*

**Ключові слова:** дигитализация, виртуализация, аудиовизуальные коммуникации, экранная культура.

*This article is about digitalization and virtualization as the attributes of the modern on-screen culture and communication.*

**Key words:** digitalization, virtualization, audiovisual communication, on-screen culture.

Абсолютна більшість спостерігачів сучасності впевнена, що фундаментальною ознакою цього етапу розвитку людської цивілізації є інформація, інформаційні технології, інформаційні потреби, інформаційні ресурси, шляхи інформатизації. І хоча новий тип суспільства, постаючи як об'єкт міждисциплінарних досліджень, вимальовується не досить чітко у строкатій і малоузгоджуваній картині поглядів, концепцій, теорій, зміни саме в інформаційній царині усвідомлюються як індикатор нової ери людства.

У статті пропонується зосередити увагу на такому феномені сучасної культури як екран, адже він має безпосереднє відношення до інформаційної діяльності, та ставиться *мета* визначити роль і місце тенденцій, породжених інформатизацією, у розвитку екранної культури та екранної комунікації.

З технічної точки зору, екран — це «площина, що утворюється з тканини, плівки, скляної пластини, на поверхню якої проектується

кіно-, фото-, телевізійне чи комп'ютерне зображення» [1, 292]. Натомість екран — це також соціокультурний феномен, який відтворює принципово нову парадигму комунікації між людьми, нові продукти людської діяльності, нові форми рецепції тощо.

Історія вивчення екранної культури та екранної комунікації майже синхронна історії самого феномену екрану і нараховує понад століття, протягом якого чергові технічні новачі спричинювали розширення сфери застосування цього винаходу та розвиток екранної мови, що поступово формували стійкі репутаційні характеристики екрану та особливий вид суспільної практики — екранну культуру. Про це в різні часи у різних контекстах глибоко й цікаво міркували Ж. Дельоз, Р. Барт, Ю. Лотман, М. Ямпольський, К. Разлогов, Д. Дондурей та ін. дослідники. Уявити наше сьогодення без екрану — марна витівка, бо відпочинок, навчання, лікування, робота, спілкування, рецепція творів мистецтва, сама мистецька практика передбачають використання екрану.

Теперішнє чи сучасність — це відчуття, переживання та усвідомлення дійсності з позиції «тут і тепер». У суб'єкта конструюється множина таких співіснуючих станів, прив'язаних до подій особистого і суспільного життя, які є для нього актуальними. Коли період закінчується, він позначається важливим переживанням неперотної зміни, яка є насправді перетином кордону, межі, за якою актуальність одних подій, явищ, процесів змінюється актуальністю інших. Новий хронотоп теперішнього паралельно вибудовується як нова віха, від якої буде відраховуватися і суб'єктивно переживатися це теперішнє. З позицій феноменологічного підходу сучасність постає як інтерсуб'єктивне (оскільки йдеться про спільноту людей) відчуття теперішнього, де за методом «феноменологічної редукції» (Е. Гуссерль) виносяться за дужки об'єктивний час, натомість визнається темпо-ральність свідомості, суб'єктивної за природою.

Сучасність — тло розгортання та усвідомлення будь-яких соціокультурних феноменів, процесів, явищ, законів. Що впливає на наше відчуття сучасності? Не останньою мірою досвід сучасності сьогодні формується екраном, — екраном комп'ютера, телевізора, електронної книги, телефона, планшета тощо.

Наукові та філософські концепції суспільства і культури XXI століття — не що інше як образ цього теперішнього з позиції розповідача-інтелектуала, котрий прагне осмислити його витоки, описати ознаки і спрогнозувати розвиток. Тож є сенс зосередити увагу на деяких з цих експлікацій досвіду сучасності, аби мати підґрунтя для осмислення ролі екранної мови і екранної комунікації в умовах «тут і тепер». У координатах теперішнього часу

сучасність бачиться як така, що трансформується на наших очах. А трансформація, якщо вона продуктивна, є парадоксом, тобто містить протилежні якості та визначається через ірраціональність як властивість розвитку і перетворення всього живого. Не дивно, що наш досвід сучасності постає не як повна й вичерпна картина наявних позицій, а, швидше, як фіксація опорних точок, які дають уявлення про найважливіші напрями змін соціуму, культури, людини тощо. Так, Ф. Уебстер в ґрунтовній узагальнюючій праці «Теорії інформаційного суспільства» наголошує, що описані в ній теорії не виключають одна одну, хоч кожен з теоретиків наголошує на власному визначенні нового суспільства відповідно до своїх уявлень, а обрані для цього критерії часто викликають гостру критику. На думку вченого, теоретичні абстракції слід залишити за межами науки. Сам Ф. Уебстер виділяє п'ять визначень інформаційного суспільства, наголошуючи, що всі вони пов'язані з параметрами ідентифікації новизни та є критеріями, що дозволяють кількісно виміряти виникнення інформаційного суспільства: технологічне, економічне, пов'язане зі сферою зайнятості, просторове, культурне [4, 14]. Тож, з одного боку, нашу сучасність формують принципові глобальні зміни, які піддаються чіткій фіксації та оцінці, а з іншого, новачі провокують перебудову повсякденного емпіричного досвіду реальності, що позначається на суб'єктивному відчутті та осмисленні життя навколо. Відтак, ставлячись до позицій, концепцій і теорій нового суспільства як до джерела уявлень про трансформації, що тривають у культурі та соціумі «тут і тепер», вважаємо за необхідне зосередити увагу на принципових *технологічних* змінах, що мають місце сьогодні, адже саме вони впливають на характер екранної мови та екранної комунікації (предмету нашого дослідження), а ті, відповідно, формують наш досвід повсякденності.

Технологічні зміни осмислюються інтелектуалами зокрема як основа продуктивного соціального розвитку на шляху до «технотронного» чи «технологічного» суспільства (Дж. К. Гелбрейт, Дж. Несбіт, Г. Шиллер, Зб. Бжезінський, ін.). Основною тенденцією сучасно-

го світового поступу за таких умов визнається процес теоретизації і методологізації інформатики з метою її впливу на суспільний розвиток, глобалізацію взаємодії банків, корпорацій, суспільних організацій, керівництв держав (кабельне і супутникове телебачення, комп'ютерні мережі, нові офісні технології, онлайнві інформаційні послуги тощо). Технологічні зміни визнаються головним двигуном соціальної динаміки та ознакою настання нової ери в історії людства. Ті соціокультурні перетворення, що тривають сьогодні, беззаперечно свідчать про зростання ролі новітніх технологій, хоч питання про достатню кількість інновацій, яка б фіксувала прихід інформаційного суспільства, залишається відкритим. У межах такого бачення сучасності формується технологічний ідеалізм — «перебільшення, однобічне упереджене тлумачення вирішальної ролі технічних засобів у розвитку інформаційних процесів і систем зв'язку» [1, 331], що безпосередньо пов'язується з уявленням про зростання влади інформації над різними сферами життя соціуму. Так, наприклад, Дж. К. Гелбрейт для аналізу здійснюваного впливу використовує поняття «техно-структура», яке свідчить про створення в суспільстві ієрархії технічних фахівців залежно від функції управління і рівнів прийняття ними рішень. У полеміці з прихильниками технологічного ідеалізму виникає також поняття «технофобія», що фіксує уявлення про світ техніки як загрозу буттю людини. Негативні ефекти техніки (зокрема ядерна небезпека, екологічні катастрофи) спростовують уявлення про неї як про цілковите благо.

Самі по собі технології відображають і формують цінності, прагнення, настанови, мотиви, бажання суспільства, які й рухають ці інновації. В умовах сучасності суспільний прогрес трактується перш за все як прогрес матеріального виробництва та стрімке розширення сфери послуг. Натомість соціальний прогрес — не лише технологічний, це також процес безперервного становлення і розвитку людської природи, який являє собою невинне самовдосконалення, а критерієм суспільного прогресу є також і рівень людської свободи, і творчі прагнення тощо. Новітні технології, забезпечуючи комфорт, поглинають чуттєвість людини, обмежують можливості активного творчого самовираження. Питання про постлюдське і постлюдину в координатах «тут і тепер» загострюється, набуває сили та актуальності, адже епоха розвитку кібернетики, теорії інформації, теорії зв'язку, моделей функціонування нервової системи, конструювання кіберпростору — це також наш досвід сучасності (Н. Вінер, Дж. фон Нейман, К. Ше-нон, В. Маккалок, Х. фон Ферстер, У. Матурані, А. Тьюрінг, Н. Лу-ман). Про постгуманітарний характер нашого теперішнього буття

свідчить також широка і багата практика застосування новітніх технологій до самої людини — наноінженерних, геномних, психоінформаційних новацій, що зрештою призводять до втрати людиною своїх антропологічних ознак, адже зовсім по-іншому постають питання про мораль і систему цінностей людини, природа якої модифікується через застосування високих технологій. Новітні культурні «надбання» недвозначно інтерпретуються як нові глобальні загрози людства, що вже стали очевидними і прямують до посилення свого впливу.

Проте інформаційні теорії нового суспільства вносять все ж частку оптимізму в осмислення сучасності (Ф. Махлап, Т. Умесао, О. Тоффлер, М. Кастельс). За О. Тоффлером, інформація як найцінніший ресурс стає стимулятором творчих сил та пошуків, адже постійне спілкування з комп'ютером вчить людей добре орієнтуватися в глобальних просторах інформації за індивідуальним багатоваріантним вибором рішень, незалежно від стандартів та упереджень. У такому типі соціуму цінується креативний потенціал людини, яка може одночасно виконувати декілька ролей, брати участь у різних варіантах використання програмної системи. Основний ресурс — інформація, основний характер виробничої діяльності — обробка інформації, основні технології — інформаційномістки. Інтелектуалізація (а не технізація) як вміння працювати з інформацією та мати доступ до неї — принцип діяльності в нових умовах. Означені зміни — не послідовне продовження індустріального суспільства, а різкий відрив від минулого, радикальне перетворення, «шок майбутнього», який, однак, можна успішно долати завдяки стратегічним життєвим планам. Інформаційне суспільство в такому тлумаченні — форма суспільного устрою, що базується на інформаційно-інтегративних процесах і цивілізаційній творчості. Важливо, аби теоретичне знання як центральне джерело інновацій, інтелектуальні технології як ключовий інструмент системного аналізу і теорії прийняття рішень узгоджувалися з духовним розвитком особистості й суспільства загалом. Прагматичне ставлення до світу має поступитися визнанню суспільно-значущих, етичних оцінок наукового прогресу на основі уявлень про складну

взаємообумовленість усього живого, що з кінця ХХ століття розробляються постнекласичною наукою, зокрема синергетикою з її новим об'єктом пізнання — складними системами, які самоорганізуються і саморозвиваються та включають як обов'язковий компонент людину-спостерігача, що змінює своїм впливом поле можливих станів системи (І. Пригожин, Г. Хакен, В. Гоч).

Кількісні, якісні і технологічні зміни в інформаційній сфері мають місце, вони невідворотні й тотальні, їх не вдасться ні зупинити, ні зігнорувати, до них слід пристосовуватись, використовуючи потенціал нових можливостей та нейтралізуючи негативні впливи. Що ж несуть вітри змін екранові? На нашу думку, основними новачками, що впливають на характер екранної мови та екранної комунікації, стають цифровізація (диджиталізація) та віртуалізація. Зупинімось на цьому детальніше.

Фахівці у сфері новітніх технологій називають сучасність «епохою комп'ютерних оцифрованих зв'язків» [1, 103] завдяки глобальному переведенню інформаційно-комунікаційних систем на цифрове кодування даних. Новітні електронні системи зв'язку широко використовують оцифрування інформаційних ресурсів для забезпечення легкого їх транспортування та доступності без часових і просторових обмежень, що створює додаткові комутативні можливості.

Диджиталізація, змінивши засіб вираження інформації, змінює звичні уявлення про генерування, втілення, зберігання значень, як і про форми чи способи сприйняття та осмислення інформації. М. Мак-Луен вважає, що електронні носії інформації задіюють більший спектр сенсорних можливостей людини, свідомості повертається міфологічна образність через входження до глобальної комунікаційної мережі (лона колективності), виникає нова причетність до єдиного цілого світу, який був індивідуалізований, віддалений та розбитий на фрагменти культурою друкованого слова. Н. Луман переконаний, що електроніка занурює в комунікацію та робить здатним до комунікації весь світ. Р. Ленем у роботі «Електронне слово: Демократія, технологія та мистецтво» [3, 60]. Найбільше уваги приділяє співвідношенню між повідомленням у друкованому і цифровому вигляді та констатує деканонізацію і зняття недоторканності з тексту: «той же вихор, що розвіяв геть авторитетний текст, вивітрив і ту потужну серйозність, з якою ми його сприймали» [3, 64], «внутрішня мотива-ційна структура електронного тексту настільки ж комічна, наскільки друковане слово серйозне» [3, 65], «відтворювати та змішувати з іншими фрагментами, як у колажі, значить, змінювати масштаб, а зміна масштабу —

це одна з дійсно ферментативних здібностей електронного тексту» [3, 69]. В електронному комунікаційному просторі той, хто говорить, відбирає теми, способи, час та тривалість передачі інформації, виходячи з власних уявлень про їхню доцільність, а одержувач інформації піддає селекції самого себе (у значенні з'ясування того, що йому було б доречним почути, побачити чи почитати).

Диджиталізація — це також широкі можливості тиражування, що ведуть до нівелювання розбіжностей між копією і оригіналом. В. Беньямін сам статус мистецтва сучасності визначає технічною відтворюваністю як провідним його параметром. Відсутність принципів розбіжностей між копією та оригіналом має декілька наслідків. По-перше, людина починає сприймати отримане в оцифрованому вигляді повідомлення (версію концертної програми, наприклад), не як «доопрацьовану» віртуальну версію дійсності, а як саму реальність. По-друге, сам процес «доопрацювання» виглядає як цілком можливий і природний, що розмиває поняття авторства та авторських прав, а заодно і плагіату, пародіювання тощо. По-третє, цей самий процес «доопрацювання» призводить до комодифікації, перетворення естетичного продукту (якщо мати на увазі ситуації «роботи» з витворами мистецтва) на товар, а також до конс'юмеризму — запровадження стратегії споживацької поведінки. У сфері мистецтва це веде до проголошення експериментування з формою як єдиноправильного шляху новаторства і творчих пошуків. Далі — практика рімейку та серійності. У. Еко вказує ще на одну тенденцію, пов'язану з тиражуванням: воно надає нові права будь-якій вторинності, що виводить на авансцену кітч, де оригінал дублюється, імітується, копіюється. До цього сьогодні можна додати ще й треш, який повністю нівелює цінність творчої продукції і діяльності.

Інформаційний простір, що вміщує оцифровані й доступні для інтерактивного спілкування надбання людства, змінює також уявлення про культурну традицію і культурну пам'ять, адже історичний процес постає як симультанне поле.

Диджиталізація для екранної мови та екранної комунікації означає розширення можливостей обробки оцифрованої інформації та

формування глобального інтертексту, який вміщує весь диджиталі-зований людський цивілізаційний спадок, доступний для будь-яких комунікаційних операцій.

Ще один принципово важливий тренд нашої сучасності — віртуальність. Зазвичай віртуальність як властивість об'єктів асоціюється з комп'ютерними образами і світами. Технології обробки інформації досягли такої досконалості, що здатні створити зображення, яке майже нічим не відрізнятиметься від справжнього явища. Такому образу можна задати характер руху і сумістити з будь-яким середовищем. Саме він і є віртуальним. Д. Іванов у роботі «Суспільство як віртуальна реальність» як універсальні властивості віртуальної реальності виділяє три характеристики: 1) «нематеріальність впливу» (зображення здійснює ефекти, характерні для речей), 2) «умовність параметрів» (об'єкти штучні та змінювані), 3) «ефемерність» (свобода входу / виходу забезпечує можливість переривання та відновлення існування) [2, 373]. Створення віртуальних світів (імітаційних сфер, процесів, явищ) та комп'ютерне їх моделювання дає можливість створювати і випробовувати різноманітні проекти в різних галузях діяльності (науці, освіті, медицині, виробництві) та є корисним надбанням людства.

Однак цим уявлення про віртуалізованість сучасності не вичерпуються. «Віртуальність — це культурне сприйняття того, що матеріальні об'єкти наскрізь пронизані інформаційними структурами» [5, 36], адже новітні інформаційні й комунікаційні технології ведуть людство до усвідомлення того, що інформація — скрізь, і все — інформація. Тож віртуалізується світ через розуміння, яке прагне «об'єднати віртуальні технології з поширенням наприкінці ХХ століття відчуттям, що всі матеріальні об'єкти взаємно перетинаються потоками інформації від коду ДНК до глобального простору "всесвітнього павутиння" — Інтернету» [5, 36]. Світ набуває рис гіперреальності, а опозицію «природа, всесвіт» / «людина» змінює опозиція «інформація» / «людина», де інформація — самостійна субстанція, яка заміщує матерію, вона не засіб діяльності, а місце, середовище існування людини.

Усвідомлення віртуальності як такої підводить до висновку про віртуалізацію світу в умовах екстраполяції інформаційно-комунікаційних технологій і ресурсів на різні соціокультурні сфери. Логіка віртуальності — особливий тип взаємодії між різноприродними об'єктами через розташування їх на різних ієрархічних рівнях і визначення відносин між ними за принципами породження та інтерактивності: об'єкт віртуального

рівня породжується об'єктами нижчого рівня, але не дивлячись на статус породженого, взаємодіє з об'єктами породжуючої реальності як онтологічно рівноправний. Отже віртуалізується політика, економіка, наука, що дає певні практичні результати (рекламні політичні кампанії у боротьбі за владу, спекуляції на фондових біржах, наукова симуляція досліджуваних процесів та формування абстрактних гіпотез тощо.). Брендінг, соціальний і комунікаційний інжиніринг використовують технології віртуалізації у тактичних і стратегічних цілях в усіх сферах соціокультурного простору (випадкова ситуація як системна, системна — як випадкова, постановочні події та ін.).

Небезпека віртуалізації полягає в заміщенні реальності симульованим її образом. Вони часто нічим не відрізняються, і за відсутності міток, до якого зі світів належить об'єкт (реального або віртуального), здогадатися важко, заплутатися — найімовірніше. Крім того, інтерактивні засоби занурення у віртуальний світ (ЗМК, іміджеві, комп'ютерні технології) роблять віртуальну реальність чинником життєдіяльності людини, де вона може реалізуватися в тих ролях і просторах, які залишаються недоступними в об'єктивній дійсності. Цей процес називають «кіберпротезуванням». Він «викликає прагнення компенсувати за допомогою комп'ютерних симуляцій відсутність соціальної реальності» [2, 374]. Але кіберпанки, для яких сенсом буття є занурення у світи комп'ютерних симуляцій, — крайня форма реалізації себе через віртуальність, взаємодія ж із символічним світом симулякрів (Ж. Бодріяр) чи шоу-політики або шоу-мистецтва (Г. Дебор) — буденна річ, вияв нашої культури повсякденності.

Якщо екранна мова епохи становлення кінематографу та появи телебачення створювала ефект реальності, достовірності повідомлення, то екран за умови глобальної віртуалізації втрачає таку здатність, залишаючись аудіовізуальним засобом зваблення людини через всю дисущість екранної комунікації та здатність екранної мови робити моментальними і переконливими уявлення про те, що світ інформації не менше важить і впливає на нас, ніж реальний світ.

Диджиталізація і віртуалізація для мови екрану означають розширення можливостей фрагментації, контамінації та трансформації оцифрованої інформації на будь-яких комунікаційних підставах,

проте з досить суттєвими комунікаційними ефектами. Тож технічний прогрес стає умовою змін не лише операцій зберігання і трансляції інформації, а й інтерпретаційної та мисленнєвої практики людини в умовах прив'язаності її досвіду повсякденності до екрану як феномену культури і до екранної мови та комунікації як засобів формування життєвого світу особистості. Перспектива цього дослідження бачиться зокрема в аналізі комунікаційного досвіду сучасного телебачення як варіанту реалізації екранної культури та екранної мови у формі телепотуку.

#### БІБЛІОГРАФІЯ

1. *Землянова Л. М.* Коммуникативистика и средства информации : англорусский толковый словарь концепций и терминов / Л. М. Землянова ; [под ред Я. Н. Засурского]. - М. : Изд-во Моск. ун-та, 2004. - 416 с.
2. *Иванов Д.* Общество как виртуальная реальность / Дмитрий Иванов // Информационное общество : сб. - М. : ООО «Издательство АСТ», 2004. - С. 355-427.
3. *Ленем Р.* Електронне слово: демократія, технологія та мистецтво / Ричард Ленем ; пер. з англ. А. Галушка. - К. : Ніка-Центр, 2005. - 376 с.
4. *Уэбстер Ф.* Теории информационного общества / Фрэнк Уэбстер ; пер. с англ. М. В. Арапова, Н. В. Малыхиной ; [под ред. Е. Л. Варгановой]. - М. : Аспект Пресс, 2004. - 400 с.
5. *Хейлз Н. К.* Як ми стали постлюдством : Віртуальні тіла в кібернетиці, літературі та інформатиці / Н. Кетрін Хейлз ; пер. з англ. Є. Марічева ; [наук. ред. С. Ю. Шліпченко]. - К. : Ніка-Центр, 2002. - 430 с.