

УДК 316.76:004

ВОЩЕНКО Вікторія Юріївна

кандидат філософських наук, доцент кафедри українознавства, культури та документознавства Полтавського національного технічного університету імені Юрія Кондратюка

«СУСПІЛЬСТВО ЕКРАНА» ЯК ВАРІАЦІЯ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ

Ми живемо в епоху постмодерністської реальності, яка не піддається спробам її змінити та не укладається в жодні теоретичні схеми. Постмодернізм можна розуміти як свого роду культурний настрій із властивою йому відсутністю всіляких абсолютів, постійних констант або фундаментів. Крім цього, найновіші аудіовізуальні й комп'ютерні технології сприяють створенню у свідомості споживача інформації ілюзії, що сприймається й відчувається як достовірна та реальна подія, яка замінює дійсність. Культуру постмодернізму можна назвати також візуальною; вона виражається в наочних образах та охоплює дослідження теорії кіно, теорії телебачення, відеоігор, коміксів, образотворчого мистецтва, перформативних мистецтв і нових медій, реклами в Інтернеті, і будь-яких інших носіїв, де вирішальну роль відіграє візуальний компонент.

Одна з головних особливостей сучасної візуальної культури полягає в тому, що нас постійно звідусіль оточують екрани, пропонуючи статичну чи динамічну інформацію у формі зображень, яка є важливою або незначною, проте здійснює вплив на людську життєдіяльність та сприйняття навколишньої дійсності. Характеризуючи сучасну епоху, можна говорити про «суспільство екрана», яке виникло внаслідок розвитку інформаційних технологій і постмодерністської культури. Майже всі сучасні цифрові пристрої та дивайси мають екрани: комп'ютери, мобільні телефони, смартфони, планшети, телевізори, буккрідери, банкомати, фотоапарати, відеокамери тощо. Однак сприйняття візуальних об'єктів на екрані та сприйняття візуальних об'єктів безпосередньо візуально відрізняються. Наприклад, коли ми розглядаємо об'єкти не на екрані, а в реальному житті, то наше візуальне поле виглядає як розтягнений на 180 градусів еліпс, що має розмиті краї. До того ж наші очі, голова, тулуб і все тіло постійно перебувають у рухові, внаслідок чого ми не дивимося на світ лише з однієї статичної точки зору: ми бачимо об'єкти з багатьох різних точок зору, які також увесь час змінюються, що свідчить і про динамічну природу нашого візуального сприйняття, і про його поліперспективність. Натомість, як тільки ми беремо в руки, наприклад, фотоапарат або ж дивимося на екран ноутбука, то одразу стикаємося з чимось геть іншим, адже фотоапарат і екран ноутбука пропонують нам фронтально поглянути на обмежену пласку поверхню, на якій візуально репрезентовано об'єкти, і яка нео-

дмінно має рамку. Завдяки рамці будь-який екран (комп'ютерний монітор, телеекран, дисплей банкомата тощо) активно захоплює увагу глядача та водночас відсікає як неважливе, невидиме і безсенсове все, що перебуває за його межами, тобто за межами рамок. Рамка як один із головних елементів будь-якого екрана в сучасних цифрових пристроях не є новацією, адже картини європейських художників від епохи Ренесансу й дотепер зазвичай мають обрамлення, а тому сучасні екрани по суті паразитують на принципах побудови класичної європейської картини, яка традиційно розглядалася як «відкрите вікно» (італ. *finestra aperta*) в інший простір. Не випадково європейські художники постійно на задньому плані своїх картин зображали відкрите вікно, крізь яке видно пейзаж.

Формат екрана, як і формат кадру у фотографії і кіно, має визначені пропорції, тобто співвідношення висоти до ширини (співвідношення сторін), оскільки екран і кадр є прямокутними. Кількість цих форматів обмежена. Наприклад, усі кінофільми, зняті до 1960-х років, мали формат 4:3. Цей же формат продовжував домінувати в наступні десятиліття та був стандартним для телеекранів у минулому, тобто до початку цифрової епохи. Навіть перші комп'ютерні монітори мали такий формат. У сучасних же телевизорах, комп'ютерних моніторах і цифрових пристроях (ноутбуках, смартфонах, планшетах тощо) домінують формати 16:9 і 21:9.

Усі ці три види формату екрана та кадру по-різному показують нам людей і предмети: формат 4:3 явно тяжіє до квадрату, а тому відсікає все зайве по боках, що добре підходить для візуальної репрезентації однієї людини чи предмета близьким або середнім планом. Однак для показу зблизька кількох людей, групи людей або ж загального плану пейзажу формат 4:3 неефективний. Очі людини розташовані на одній горизонтальній лінії, а тому поле її зору наближається до 2:1. Щоб наблизити форму кадру до природного поля зору людей (і таким чином посилити візуальне сприйняття зображення на екрані), був уведений стандарт 16:9, що майже відповідає так званому «золотому перетину», який вважається співвідношенням найвідповіднішим естетичному сприйняттю зображення. Формати 16:9 і 21:9 як раз більш ефективні для таких завдань, вони потрапили на екрани телевізорів з кінозалів, де традиційно використовувався широкоформатний кадр.

Інша важлива відмінність між безпосереднім візуальним сприйняттям і розгляданням об'єктів на екрані полягає в тому, що під час безпосереднього сприйняття ми часто бачимо об'єкти нечітко, фрагментарно та розмито, оскільки постійно рухаємося, а чимало об'єктів розташовано від нас на значній відстані або ж їх частково затуляють інші об'єкти (таке явище називається «оверлепінг»). А ось візуальні об'єкти на екрані зазвичай перебувають прямо перед нами та їх досить чітко видно. Завдяки вказаним факторам сучасні вчені говорять про те, що сприйняття зображень на екрані є особливим: це *immersion*, повна проекція у віртуальний простір

на екрані, внаслідок чого дистанція між глядачем і тим, що він бачить, цілком зникає, як і поділ на суб'єкт та об'єкт.

Жан Бодрійєр писав, що сприйняття образів на екрані є особливим, бо це втілення нематеріального фетишизму. Люди, що використовують нові інформаційні технології, цілком ними поглинені: це зникнення дихотомії суб'єкт/об'єкт. Колись ми жили в уявному світі дзеркала, роздвоєння, театральних підмостків, який для нас був не властивий та чужий. Сьогодні людина живе в уявному світі екрана, інтерфейсу, подвоєння, суміжності, мережі. Всі машини є екранами, внутрішня активність індивідів перетворилася на інтерактивність екранів, інформація з яких не призначена для глибокого вивчення, а лише для негайного сприйняття, що супроводжується обмеженням змісту та коротким замиканням полюсів зображення. У суспільстві екрана не існує свободи та вибору, немає можливості прийняття остаточного рішення; останнє, пов'язане з мережею, екраном, інформацією та комунікацією, є серійним, частковим, фрагментарним, нецілісним (Бодрійєр, 2000, с. 8187).

Події, зображувані в сучасних фільмах, виглядають набагато більш «реальними», захопливими, насиченими і динамічними, ніж наше повсякденне життя. Тому діти, підлітки та молодь тепер хочуть, аби їхнє життя нагадувало кіно. Образ завжди несе з собою загрозу заповнити уяву, зачарувати, заспокоїти чи, навпаки, відволікати, що в обох випадках призводить до послаблення критичної думки, яка передбачає здатність до абстрактного мислення, до концентрації (Брюховецька, 2018). Ще у 1915 р. німецький дослідник Пауль Вегенер та американський учений Вейчел Ліндсей обґрунтували та довели, що на глядача, який дивиться фільм, впливає сила та краса зорового образу. Отже, кіно має зображальну природу. В. Ліндсей пов'язував кіно з пластикою, із зображальними мистецтвами та наголошував, що на композицію кадрів впливають давно існуючі живописні, скульптурні, архітектурні концепції. Він також стверджував, що кінематограф породжує новий тип культурної свідомості, а тому кіно – це просто втілений міф, «колективне сновидіння», здатне повернути людству втрачену ним спільність мети та інтересів.

Аби досягти відчуття реальності свого життя, сучасні люди прагнуть зафіксувати його у візуальних зображеннях (фото, відео), які покликані гарантувати реальність того, що було і що є. За допомогою екрана образ можна відтворити, а отже й пережити знову емоції, пов'язані з подіями, що зберігаються за допомогою цифрових пристроїв.

Люди, які мають фото- або відеокамеру (зокрема і вбудовану в мобільний телефон чи смартфон), фіксують на неї всі знаменні події свого життя: дні народження, зустрічі з друзями, туристичні поїздки, концерти, пригоди, приколи і т.д. Просто пам'ятати про ці події тепер недостатньо: нашу пам'ять заміщують візуальні зображення, які ми колекціонуємо.

Отже, бурхливий розвиток інформаційних технологій, утвердження постмодерністської моделі світобачення призвели до появи візуальної

культури, що сфокусована на візуальних образах і є повсякденним середовищем життя сучасної людини. Вона стає способом життєдіяльності індивідів, для якого характерні висока швидкість виробництва та споживання візуальної продукції, домінування візуальних медіа у всіх сферах повсякденності, послаблення критичного мислення, екранність. Тому є сенс досліджувати появу так званого «суспільства екрана», яке є варіантом та проявом візуальної культури постмодернізму.

Список використаних джерел

- Бодрийяр Ж. Ксерокс и бесконечность. *Прозрачность Зла*. Москва : Добросвет, 2000. С. 75–87.
- Брюховецька О. В. Візуальний поворот у культурі і культурології. 2018. URL:http://ekmair.ukma.edu.ua/bitstream/handle/123456789/15232/Briukhovetska_Vizualnyi_povorot_u_kulturi_i_kulturolohii.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Теорія і теоретики кіно. 2010. URL: https://pidruchniki.com/86803/kulturologiya/teoriya_teoretiki_kino

References

- Bodriiiair Zh. (2000). Kseroks i beskonechnost [Xerox and infinity]. In *Prozrachnost Zla [Transparency of Evil]*(pp. 75-87). Moskva: Dobrosvet [in Russian].
- Briukhovetska O. V. (2018). *Vizualnyi povorot u kulturi i kulturolohii [A visual twist in culture and cultural studies]*. Retrieved from:http://ekmair.ukma.edu.ua/bitstream/handle/123456789/15232/Briukhovetska_Vizualnyi_povorot_u_kulturi_i_kulturolohii.pdf?sequence=1&isAllowed=y [in Ukrainian].
- Teoriia i teoretyky kino [Film theory and theorists]. (2010). Retrieved from: https://pidruchniki.com/86803/kulturologiya/teoriya_teoretiki_kino [in Ukrainian].

УДК 793.3:070

[orcid.org/ 0000-0002-0434-0614](https://orcid.org/0000-0002-0434-0614)

ГРОМЦЕВ Роман Сергійович

аспірант кафедри філософії Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г. Короленка

**ОСОБЛИВОСТІ ТАНЦЮВАЛЬНОГО
МИСТЕЦТВА У СВІТІ
ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Танець як вид мистецтва в кожному нову епоху живе особливим життям, розкриваючись по-різному в залежності від світогляду цієї епохи і тих завдань, які вона ставить перед художньою творчістю. У цьому відношенні він має спільну долю з усіма сферами культури в цілому, які відображають основні тенденції часу в своїх творах (Садикова, 2014, с. 70)