

Ірина Зубавіна Iryna Zubavina

доктор мистецтвознавства, професор, головний
науковий співробітник ІПСМ НАМ України,
академік НАМ УкраїниDoctor in Art Studies, Professor, chief researcher of
the Modern Art Research Institute of the National
Academy of Arts of Ukraine, Academician of the
National Academy of Arts of Ukraine

тел./tel: 380667259673 e-mail: kinoira@ukr.net orcid.org/0000-0002-0816-0207

Полілог з екраном або Буття як інтерфейс-меню

Polylog with a Screen or Life as a Menu Interface

Анотація. Стаття присвячена особливостям існування сучасної людини у світі, повному екранів різного формату і функціонального призначення.

Внаслідок множинності девайсів, що оточують людину у щоденному бутті, діалог «людина — екран» перетворився на полілог, ускладнений нескінченим нашаруванням реальностей: ландшафтів субстанціональної дійсності та віртуальних світів комп'ютерного «заекрання». Важливими для сприйняття довкілля стають засоби зв'язку та узгодження, способи взаємодії людини з численними гаджетами. Щось на кшталт комп'ютерного інтерфейсу або більш складного — інтерфейс-меню, що передбачає реалізацію множини сценаріїв дії, послідовність яких визначається користувачем за принципом трансфокації подій різної віддаленості у часі і просторі.

Розглянуто своєрідність організації екранних хронотопів (кінематографа, телебачення, електронного відео, віртуальної реальності кіберпростору), уточнено певні аспекти повсякденного використання людиною новітніх мультимедійних технологій, наголошено на впливі експансії екранної культури на трансформацію загальної картини світу.

Досліджено особливості провідних стратегій взаємодії з віртуальною реальністю людини постмодерну. Йдеться про основні іронічні стратегії, серед яких: гра, зваблення, симуляція. Проаналізовано сфери найбільш повної реалізації Homo Ludens у комп'ютерному «заекранні» — у гіперреальності. У буденному існуванні це — простір комп'ютерних ігор та комунікативний простір соціальних мереж, де користувач-крейтор, оснащений гайтеком, може реалізувати різноманітні alter-ego власного «Я». Розглянуто, яким чином полілог з екраном обумовлює принципово новий спосіб комунікації і трансляції інформації, оновлення соціокультурного досвіду, трансформацію соціально значущих норм і стандартів.

Ключові слова: екран, інтерфейс, трансфокація, дигітограф, симулякр, простір комп'ютерної гри, гаджет, девайс, медіа портал, візуалізація, хронотоп, кіберпростір.

Не потребує додаткових обґрунтувань твердження: сучасна людина є екранозалежною. Втрата самодостатності відбувалась поступово, симультанно/паралельно становленню та розвитку екранної культури. Розпочалась вона у ХІХ столітті, якщо вести відлік від так званої «археології кіно» — винаходів, що передували рухомому екранному зображенню. Упродовж ХХ століття спостерігалась поступова експансія екранів, що невідворотно збагачувала зону вражень людини.

Наразі «екран», «екранна реальність» і пов'язана з нею «віртуальна реальність» є центральними культуротворчими феноменами. ХХ — початок ХХІ століття актуалізували тип культури, основним матеріальним носієм якої є «екранність», а не писемність (на відміну від «галактики Гутенберга» за МакЛюеном). Екранна культура базується на системі двовимірних, тобто площинних, а нині — ще й об'ємних зображень (3D, сферичних, з круговим оглядом 360°), що моделюють/реконструюють/імі-

тують/симулюють прикмети простору, зовнішність та дії персонажів, передають їхнє мовлення, відтворюють особливості звукового середовища тощо.

На початку ХХІ століття світ, тотально облаштований/устаткований екранами різного формату і призначення, які демонструють, зображують, віддзеркалюють, відстежують, спостерігають, набув виразних ознак «екраноцентризму», а планетарне людство перетворилось на гетерогенну аудиторію/електорат глядачів, користувачів, геймерів, селферів, блогерів, інстаграмерів, фанів тощо.

Наш сучасник не тільки рокований жити в умовах всеохопної «екранізації» світу — в оточенні екранних девайсів, гаджетів, медіапорталів, а й не уявляє собі повноцінного існування без телевізора, комп'ютера, стільникового телефону, планшета, автонавігатора, систем відеоспостереження, діагностичної медичної апаратури, без галасливих екранних медій, інших продовжень органів почуттів — те, що М. Ямпольський визначив

як «потужні антропологічні протези» візуальної перцепції, понад це — людської свідомості [8, с. 61]. Натомість М. МакЛюен інтерпретував екрани як «глобальні розширення назовні людини, її почуттів, нервів» [3, с. 90]. При будь-якому трактуванні автори наголошують на нерозривному зв'язку «людина — екран».

Комп'ютерні розширення людської свідомості, «протези» зору й слуху не тільки допомагають чути-бачити на великі відстані, а й створювати світи з різноманітними хромотопічними характеристиками та формами існування, генерувати фальшиві особистості у комунікативному просторі тощо.

Повсякденне буття постає існуванням у нескінченному нашаруванні на реальність першого порядку фікшн-реальностей, що безперервно виникають при відкритті «вікон» глобальної «операційної системи». При цьому різноформатні й хронологічно невпорядковані файли можуть з'являтися/впливати одночасно й доволі хаотично. Отже, людина приречена повсякчасно обирати одну з наявних опцій цієї «програми» за принципом інтерфейсу користувача задля конструктивної взаємодії, узгодження діалогу. Внаслідок множинності девайсів, що оточують людину у щоденному бутті, діалог перетворюється на полілог.

Поліекранність давно стала буттєвою/онтологічною характеристикою сучасного культурного простору. Взаємоперетікання цілком матеріальних ландшафтів та віртуальних світів численних екранів утворюють хромотоп сучасної культури, в якому віртуальні «дигітальні хромотопи» (термін Б. Манова) [4, с. 293], змішуючись з часопростором фізичного буття, перетворюються на субстанцію, з якої кожен користувач здатен вичленювати, формувати, створювати суто суб'єктивні нелінійні моделі реальності, часопросторові архітектоніки власної потенціальної присутності, розчиняти, розпилювати свій життєвий час у віртуальності різноманітних екранних світів.

У медіагенному середовищі (термін В. Савчука) численні нашарування екранних зображень з девайсів ніби загуляють перспективи дійсності, відволікаючи користувача від подій його життя у «твердому» фізичному вимірі. Запроваджується підміна: цілісна картина світу роздрібнюється на безліч її уламків, наближених або віддалених у часі і просторі. Така собі багатофокусна експозиція. Час перебування людини/користувача в інших світах (кінематографічних, телевізійних, віртуальних світах комп'ютерних ігор, соціальних мереж тощо) призводить до скорочення реально пережитих подій, з подальшою трансформацією емоційної сфери та підвищенням залежності від «екранного адреналіну». Відповідно, свідомість людини у вирі повсякденного буття перетворюється на своєрідний «інтерфейс» з великою кількістю роз'ємів: таймер-екран будильника, телевізор, телефон, комп'ютер, планшет, навігатор в авто, електронні ваги, таймери, термометри, інші атрибути зони піклування, екрани на рідких кристалах у різних побутових приладах, касові апарати, рекламні бігборди, осцилографи, медична діагностична апаратура, роботи для хірургічних втручань, що виво-

дять на екрани недоступні зони тіла (судини, серце, легені, очі тощо), оснащені екранами інструменти мікрохірургії, іграшки на кшталт «Тамагочі» тощо. Нове слово роботехніки — андроїд на ім'я Софія — змушує замислитись щодо правомірності модної свого часу теорії «бунту машин», які постали проти своїх творців — людей. Кінематографісти Енді та Ларі Вачовські у класичному фільмі «Матриця» формулюють апокаліптичні передбачення, демонструючи світ, у якому людям відведено непрезентабельну роль зарядних пристроїв гігантського процесора. Не така вже й фантастична ідея... Ще у середині ХХ століття Вальтер Беньямін висловлював побоювання, що людина перетвориться на придаток машини, а також мав страх щодо психологічної залежності суб'єкта від апаратів, приладів та засобів (зокрема медіазасобів).

Уже сьогодні можна констатувати: екрани дивляться на нас, на кшталт тієї порожнечі, до якої не можна зазираєти безкарно. Практично, людина залишилась незахищеною під пильним оком екранів — від комп'ютерів до систем відеоспостереження. Інтернет-провайдери наразі пропонують поряд з оновленням програм антивірусного захисту програми захисту від несанкціонованого спостереження за господарем девайса, фактично підтверджуючи: екран вже давно не обмежується функцією «вікна у світ/світи», перетворившись на вуайєра та шпигуна.

Динамічний простір маґаполісів, насичений екранами цифрової та нецифрової природи, час від часу породжує смислові перевертні, інверсивні хромотопи, демонструючи, скажімо, сонячні ландшафти курортів на бігбордах засніженого міста, або закликаючи придбати гірськолижне обладнання через рекламні екрани, розташовані у «підземці» метрополітену тощо. Зненацька вриваючись у приватну перцепцію людини, такі «повідомлення» руйнують рутину часопросторової послідовності подій, перетворюючи її на ланцюг випадкових okazій. Багатократна експозиція, ускладнена постійною трансфокацією, при якій фокус/концентрація уваги на тому чи іншому плані постійно змінює його масштабність/значущість¹, провокує свідомість, що сприймає, до повсякчасних перемикань задля знаходження «актуального» плану у нескінченному лабіринті мережі або своєрідному «маґічному дзеркальному коридорі» файлових «вікон», що безперервно відкриваються, беручись практично нізвідки — з кодів та бітів інтернет-серверів. Навіть «порожнеча» темного екрана сприймається як своєрідна іншоформа «ніщо», де потенційно міститься «все» — своєрідний «чорний квадрат» індустріальної/доби масових комунікацій.

Перенасиченість гетерогенною, внутрішньо суперечливою візуальною медіаінформацією викликає сенсорну втому, дестабілізацію усвідомлення людиною локалізації свого перебування у часі та просторі, позначається на функціях мозку, особливостях вищої психічної діяльності.

¹ Трансфокатор — це варіооб'єктив з перемінною фокусною відстанню. У кінооператорів є термін для зміни масштабу зображення або міри наближення до об'єкту фільмування — zoom.

Початок цифрової доби змінив технологічні, комунікативні та психологічні особливості існування людини в умовах постійного впливу поліекранності: актуалізація візуального стала своєрідним викликом слову/вербальним знакам і текстам, полегшивши/прискоривши «серфінгування», ковзання зором знаковими поверхнями численних екранів.

З іншого боку, «тиха цифрова революція» відкрила неосяжні можливості щодо переконливого екранного втілення будь-яких породжень вигадки та уяви. Екран перетворився на своєрідний «портал», через який фантазмагорії отримали можливість проростати в субстанційну реальність через нелінійні виміри свідомості глядачів. Кінематограф, телебачення, екранні мистецтва нових медій створюють/примножують фікшн-образи, симулятивні «реалії» фантазійного, вигаданого світу у творах кінофантастики, фільмах фентезі, містики. Фотографічна переконливість раціонально неосяжних об'єктів, їхня видимість/наочність стають своєрідними аргументами можливості співіснування інших, різних «світів». Так, піксель — інваріантний «квант» зображення — перетворив екранні фікції на потужний важіль впливу на першу, фізичну реальність, на людську психіку.

Медійний екран традиційно був онтологічним спаринг-партнером, досліджуючи моделі буття, життєві ситуації, надаючи глядачеві змогу емпатично солідаризуватися з позитивним або негативним персонажем. Глядач несвідомо прагнув побачити на екрані *відлуння власного «Я» у «Іншому»*. Натомість, отримавши технічне приладдя для генерації/творення віртуальних світів за власним «проектом», він опанував іншу перцептивну стратегію — *вдивляння в себе як в «Іншого»*.

З відкриттям безмежжя кіберпростору отримала «нове дихання» характерна для людини постмодерну ігрова модель буття, активізувавши Homo Ludens («людина, що грається» — термін Й. Гейзенга, введений їм 1939 року у праці «Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури») [7]. Не бажаючи обмежуватися роллю стороннього спостерігача, користувач вступив у креативну взаємодію з комп'ютером, опановуючи віртуальний вимір реальності. Це спричинило надтривалі «зависання» юзерів біля інтерактивних екранів, що видається цілком закономірним, зважаючи на отриману ілюзію повного привілля самовияву, необмеженість свободи у віртуальному «заекранні». Різноманітні акти реально-го життя з легкістю переводяться у віртуальний формат: знайомства, віртуальний секс, створення родини, формування кола друзів, реалізація економічних проектів різного масштабу, введення у віртуальний обіг криптовалюти, біткойнів тощо.

Серед можливостей, наданих віртуальною реальністю — перспектива «втечі» з власного тіла з утворенням ТБО («тіло без органів» — термін, введений Жилем Делезом у 1969 році) [2] і означає розпредметнення матеріальної об'єктності, надання їй плінності, придатності до трансформацій з перспективою творення за допомогою комп'ютера будь-якої іншої віртуальної предметності.

Завдяки технологіям творення віртуальної реальності людина набуває можливості отримати новий тілесний образ, відчути себе Іншим. Навіть субтильний юзер цілком може постати у віртуальній реальності атлетом, героєм, рятувальником цивілізації або ж навпаки стати на «темний бік» Всесвіту (без жодної відповідальності за власні вчинки та їхні наслідки). Таке одночасне володіння двома самостями — крок до розщеплення ідентичності: одна залишається у «тілному» світі, інша — діє у віртуалі, що має свої психологічні ресурси та ризики. Віртуальна реальність — зона компенсації комплексів, страхів, фобій користувача, перспективна щодо підняття самооцінки, з іншого — доволі небезпечний вимір, адже формує смислові трансформації, викривлення соціальної дійсності, вводить юзера у стани зміненої свідомості. Невипадково побоювання щодо загрозливого потенціалу віртуальних світів, у які загрались сучасні підлітки, висловив Стівен Спілберг у зафільмованій цього року картині «Першому гравцеві підготуватися», розгорнувши свою феєрію одразу в кількох вимірах, із залученням модних у геймерів коміксів «Марвел», аватарок та змалюванням вдач юзерів соцмереж.

Удосконалаена хайтеком «технічна відтворюваність» образів (досліджувана В. Беньяміном) [1] призвела до активізації хаотичної комунікації, опосередкованої екранами: об'єктів цифрової камери схоплює будь-які події та не-події, які згодом розміщують для широкого огляду у соцмережах. Спостерігається ефект ланцюгової реакції: люди дедалі частіше намагаються закарбувати свій образ на екрані власного смартфона, комп'ютера або планшета, запустити його у світ. Можливо, селфоманія є наслідком кіноманії та телеманії попередніх поколінь, що супроводжувались нестримним бажанням побачити себе на екрані, в такий спосіб оприявитись у соціумі. Селфер зазирає в рамку екрана як у чарівне/казкове люстерко, милуючись створеним образом. М. МакЛюен проводить паралель із темою Нарциса, якого «вводить у заціпеніння його власний самоампутований образ» аж до того, що він впадає у ступор, проявляючи резистентність до болю та будь-яких почуттів [3, с. 53].

Селфі — прагнення інкорпорації у глобальний екранний простір. Бажання суб'єкта засвідчити себе, оповісти про свій стиль життя (часом вигаданий, наміряний, такий собі акт реваншу свідомості, пригніченої тиском нездійснених бажань). Множаться віртуальні «екранізовані» фантазії, фейки, фікції з високим індексом візуальної достовірності: зовнішність, відредогована фотошопом, вишукані гастрономічні натюрморти, елітні місця відпочинку як репрезентація успішності. Такий симулякр життя персонажа має наочно засвідчити реалізованість його у соціальних координатах, викликати у спостерігачів бажання, захоплення, заздрість (або інші, не обов'язково позитивні почуття та емоції). Справжні емоції як реакція на провокацію-симулякр є негласним правилом гри, яку друзі-з-мереж, передплатники, фани, хайтери, підтримують публікаціями, відгуками, «лайками», смайликами, троллями. Емої — іншоформа

емоційної реакції, чуттєвості, що редукувала до лаконічного візуального знаку.

Безперервний потік саморепрезентацій (реальних або фальшивих) перетворює планшети, стільникові телефони-андроїди на упаковки фактів соціального, особистого, навіть інтимного життя. Такий масовий квазіекзібіціонізм, покликаний переважно демонструвати омріяні прагнення людини, узгоджується з Ідеальним «Я» особистості, що входить до структури її ціннісних орієнтацій. Для когось це — краса тіла, престижність одягу, елітарність кола спілкування, для інших — демонстрація екстремальної поведінки (часом — ціною власного життя). Такі інтенції «до кращого», видавання бажаного за дійсне, з одного боку, мотивують до самовдосконалення, з іншого — можуть сприяти розвитку неврозу внаслідок роз-

біжності між «Я»-реальним та «Я»-ідеальним (за класифікацією К. Роджерса).

Фікшн-реальності заповнили вимір повсякденної комунікації. Кожна «ядерна»/монадна особистість здатна згенерувати низку різнополярних фейкових профілів суб'єктів, які можуть кардинально відрізнятись віком, гендерними та расовими характеристиками, ціннісно-смысловими обмеженнями/пріоритетами тощо. Низка генерованих індивідом фальшивих профілів є не тільки елементом своєрідної гри, а й свідченням внутрішніх протиріч суперечливої, дисоційованої, множинної особистості. Така багаточинна самопрезентація великою мірою спровокована існуванням «деконструйованої людини постмодерну» у динамічному просторі, де постійне урізноманітнення екранних форм збільшує розмаїття сфер рефлексії буття.

Література

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Киноведческие записки: историко-теоретический журнал. 1989. Вып. 2. С. 151–167.
2. Делёз Ж. Логика смысла / пер. с фр. Я.И. Свирского. Москва: Академический Проект, 2011. 472 с.
3. МакЛюен М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. Москва; Жуковский: Канон-Пресс-Ц, Кучково поле, 2003.
4. Манов Б. Техническая характеристика и эстетическая природа дигитального образа // Киноведческие записки. 2005. № 71. С. 285–304.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д.Э. Харитоновича. Москва: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
6. Ямпольский М. Экран как антропологический протез // Новое литературное обозрение. 2012. № 2(114). С. 6–74.

References

1. Benyamin V. Proizvedenie iskusstva v epohu ego tehniceskoy vosproizvodimosti // Kinovedcheskie zapiski: istoriko-teoreticheskiy zhurnal. 1989. Vyip. 2. S. 151–167.
2. Delyoz Zh. Logika smysla / per. s fr. Ya.I. Svirskogo. Moskva: Akademicheskii Proekt, 2011. 472 s.
3. MakLyuen M. Ponimanie Media: Vneshnie rasshireniya cheloveka. Moskva; Zhukovskiy: Kanon-Press-Ts, Kuchkovo pole, 2003.
4. Manov B. Tehnicheskaya harakteristika i esteticheskaya priroda digitalnogo obraza // Kinovedcheskie zapiski. 2005. # 71. S. 285–304.
5. Heyzinga Y. Homo Ludens: Stati po istorii kulturyi / Per., sost. i vstup. st. D.V. Silvestrova; komment. D.E. Haritonovicha. Moskva: Progress-Traditsiya, 1997. 416 s.
6. Yampolskiy M. Ekran kak antropologicheskii protez // Novoe literaturnoe obozrenie. 2012. # 2(114). S. 6–74.

Зубавина И. Б.

Полюлог с экраном или Бытие как интерфейс-меню

Аннотация. Рассмотрены особенности существования современного человека в мире, плотно оборудованном экранами разного формата и функционального назначения.

Вследствие множественности девайсов, окружающих человека в повседневной жизни, диалог «человек — экран» превратился в полилог, осложненный бесконечным наслаением реальностей: ландшафтов субстанциональной действительности и виртуальных миров компьютерного «закранья». Важными для восприятия окружающей среды становятся средства связи и согласования, способы взаимодействия человека с многочисленными гаджетами. Что-то вроде компьютерного интерфейса или более сложного — интерфейс-меню, предполагающего реализацию множества сценариев действия, последовательность которых определяется пользователем по принципу трансфокации событий различной удаленности во времени и пространстве. Исследовано своеобразие организации экранных хронотопов (кинематографа, телевидения, электронного видео, виртуальной реальности киберпространства), уточнены определенные аспекты повседневного использования человеком новейших мультимедийных технологий, отмечено влияние экспансии экранной культуры на трансформацию общей картины мира.

Исследуются особенности ведущих стратегий взаимодействия с виртуальной реальностью человека постмодерна. Речь идет об основных иронических стратегиях, среди которых: игра, обольщение, симуляция. Проанализированы сферы наиболее полной реализации Homo Ludens в компьютерном «закранье» — в гиперреальности. В повседневном существовании это — пространство компьютерных игр и коммуникативное пространство социальных сетей, где пользователь-криэйтор, оснащенный гайтеком, может реализовать разнообразные alter-ego собственного «Я».

Рассмотрено, каким образом полилог с экраном предопределяет принципиально новые способы коммуникации и трансляции информации, обновление социокультурного опыта, трансформацию социально значимых норм и стандартов.

Ключевые слова: экран, интерфейс, трансфокация, дигитограф, симулякр, пространство компьютерной игры, гаджет, девайс, медиа портал, визуализация, хронотоп, киберпространство.

Zubavina I.

Polylog with a Screen or Life as a Menu Interface

Abstract. Peculiarities of the existence of a modern man in the world, densely packed with screens of different formats and functional purposes, are researched.

Due to the multiplicity of devices surrounding a person in everyday life, the dialogue “person—screen” has turned into a polylogue, complicated by endless stratification of realities: landscapes of substantial reality and virtual worlds of computer “behind-the-screen”. Means of communication and coordination, ways of human interaction with numerous gadgets become important for perceiving the environment. Something like a computer interface or more complex—an interface menu that involves the implementation of a variety of action scenarios, the sequence of which is determined by the user according to the principle of zooming events of different distances in time and space.

The article deals with the uniqueness of organization of screen chronotopes (cinema, television, electronic video, virtual reality of cyberspace); certain aspects of the daily use of the latest multimedia technologies are discussed; the influence of the on-screen culture expansion on the transformation of the general picture of the world is emphasized.

The features of the leading strategies of interaction with the virtual reality of postmodern man are explored. The main ironic strategies are game, seduction, simulation. The sphere of the most complete realization of Homo Ludens in the computer’s “behind-the-screen” hyperreality is analyzed. In the ordinary existence, this is the space of computer games and the communicative space of social networks, where the crypt user, equipped with a virtue, can implement a variety of his alter-egos.

Polylogue with a screen causes a fundamentally new way of communicating and broadcasting information, updating socio-cultural experience, transforming socially meaningful norms and standards.

Keywords: screen, interface, zoom, digital video, simulacrum, computer game space, gadget, device, media portal, visualization, chronotope, cyberspace.

Стаття надійшла до редакції 13.09.2018