

## СОВРЕМЕННОЕ ОБЩЕСТВО ПОТРЕБЛЕНИЯ И МИФОЛОГИЗАЦИЯ ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ\*

*Аннотация:* В данной статье рассматривается вопрос об отчуждении потребителя экранной культуры в постиндустриальном обществе. Современное изучение культуры может быть сведено к описанию смысловых отношений между системами, порожденными техническим прогрессом. Это создает конфликт рационального мира вещей с иррациональным миром потребностей зрителя. Следствием становится новая система значений, которая пытается его разрешить. Новый человек экранной культуры использует предметы и их функции только через их визуальность, а не через понятие и образ. Вседозволенность и доступность становятся характеристиками этой новой культуры.

**Ключевые слова:** общество, общество потребления, экранная культура, ее визуальность и мифологизация.

Рассматривая подробно вопрос об отчуждении потребителя экранной культуры, можно согласиться с французскими философами в том, что современное изучение культуры может быть сведено к описанию смысловых отношений между так называемыми технемами, предметами или системами, порожденными техническим прогрессом. Эти отношения охватывают весь современный мир реальных вещей, они распространяют свое влияние и на потенциальных потребителей экранной культуры, которые внутренне переживают постоянно изменяющиеся технологические системы.<sup>1</sup>

Подобного рода взаимоотношения человека с предметом, вещью или технеймой порождают конфликт двух типов реальности: рациональный мир вещей борется с иррациональным миром потребностей потенциального зрителя. Следствием такого конфликта становится определенная система значений, которая пытается его разрешить.

Постоянная переживаемая реальность существующих на экране предметов и отношений заслоняет собой мир начальных смыслов или «природных созвучий», в котором сливались ранее мир души и предметная реальность. Социальный контроль постепенно переносится во внутренний мир практически каждого представителя наступающей на сознание людей экранной культуры. Мир же этот всецело заполняется и удовлетворяется *степенью того или иного необходимого* (или якобы необходимого) *для социума соответствия*.

Важно заметить, что современная экранная культура постулирует свой довольно жесткий порядок в обществе своих потенциальных потребителей. Так, например, размеры окружающего зрителя пространства и обстановка переносятся на мир межличностных отношений и трактуются в понятиях «задачи» и «решения». Более того, постулируемые экраном вещи и отношения наделяются неким своеобразным «синтаксисом», который существует вне правил, по принципу «нехватки»: человеку начинает чего-то не хватать, а потенции пространства необходимы для того, чтобы иметь для потребительских вещей, ценность которых утверждает экранная культура, много места.

Следствием такого процесса становится неизбежное превращение человека,

---

\* © Огурчиков П.К.

регулярно потребляющего экранную культуру, просто в «человека-потребляющего», интересы которого в соответствии «прирученным» моделям окружающего пространства социальному функционированию постоянно возрастают. Современная культура порождает тип личности, который функционирует одновременно как актер и манипулятор, отчасти отражая свою индивидуальность в предлагаемых экранном образах, которыми он насыщает свой внутренний и внешний мир. В том случае, если личность не соответствует создаваемому экранной культурой порядку, ей угрожают потерей благополучия, важной составляющей которого является удобство данного потребителя для социума.

В большинстве своем то, что предлагается современной культурой, намечает собой наступательное шествие моделей. Данный процесс дает их владельцу чувство могущества и собственного превосходства над вещами, которыми он обладает и которые порождают собой ощущение обладания людьми и подчинения их себе. Статусом престижных моделей постепенно и планомерно наделяются и окружающие его люди тоже.

Постулируемый экранной культурой миф о превосходстве человека над техническим прогрессом приводит к тому, что самого обладания становится мало, необходимым оказывается создание некоей культуры «обладающего потребителя». Так рождается новый тип взаимоотношений экранной культуры и ее потенциального потребителя: человек расстановки.

В качестве идеальной модели «человека расстановки» правильнее будет позиционировать собственника, который функционально использует окружающий его мир, уделяя незначительное внимание миру внутреннему. Связано это с тем, что внешнее пространство воспринимается им как некая распределительная структура, благодаря контролю над этим пространством он держит в своих руках различные варианты взаимоотношений между предметами, которые впоследствии продуцируются им на мир его взаимоотношений с окружающими людьми.

Таким образом, описанные выше процессы позволяют проследить, как современный потребитель экранной культуры осваивает новые роли – вещей и предметов, которые поселяются в его внешнем и внутреннем мире. Современная культура пытается убедить потребителей своей продукции в том, что они, по сути своей, находясь «над» товарами и над людьми, больше уже не нуждаются в них, а лишь оперируют ими как опытный специалист по коммуникациям. Домашняя обстановка становится одним из переживаний практически каждого человека, которое всячески поддерживается экранной культурой. К числу манипулятивных способов поддержания внимания потенциально потребителя экранной продукции относятся следующие выражения, довольно часто встречающиеся в разных ее видах:

1. «Один из вас».
2. «Типично для современного поколения».
3. «Поможет решить все ваши проблемы».
4. «Вы сможете осуществить ваши желания».

Таким образом, предлагаемая современной экранной культурой человеку расстановки игра с системой ценностей берет на себя функцию его самовыражения. Можно заметить, что в этой логике игры содержится прообраз некой общей стратегии человеческих отношений, своего рода, модуса вивенди новой технической эры, который имеет опасную тенденцию совершить переворот не только в умах узкого круга регулярно потребляющих экранные продукты людей, но и во всей цивилизации.

---

---

Интересной в этой связи нам представляется позиция Ж. Бодрийяра, который разделил понятия «традиционной» и «современной» вещи. В середине прошлого века так называемая «традиционная вещь» переживалась как некий «раб и наперсник человеческой души», в котором отражалось представление человека о внешнем и внутреннем порядке. В таком мире взаимоотношений предметов и человека расстановки предлагаемая система отношений становилась своего рода «рубежом между внутренним и внешним».<sup>2</sup>

Исследователь внутреннего и внешнего порядка потенциальных потребителей современной культуры предлагает в данном контексте определение «чаши», как воображаемого вместилища смысла вещей и отношений, которые способны вбирать в себя душевный опыт прежнего и нового хозяина. Такие предметы способны отражать в себе мировоззрение индивида, достойного такой характеристики, как «сосуд душевной жизни». Дом потребителя и его жизнь превращается в символический эквивалент человеческого тела, структура которого постепенно начинает соответствовать структуре общества. Причем все вместе дает некий целостный образ жизни, чей глубинный строй создает впечатление строя некоей первозданной субстанции, откуда и вытекает ощущение особенной ценности происходящего.

Современное общество потребления во многом определяет восприятие и психологические особенности «человека-потребляющего» тем, что преподносит ему экран. Под влиянием воздействия экранной культуры на сознание почти каждого потенциального потребителя ее продукции существенные изменения претерпевает в современном обществе «картина мира» человека. Изменения эти связаны, прежде всего, с тем, что сутью социального функционирования экранной культуры становится формирование новой, мифологической аудиовизуальной картины мира. На наш взгляд, в развитии этой картины мира можно выделить три основных этапа.

1. Первый этап – сакральный.

2. На втором этапе происходит появление произведения искусства, как такового, в котором видоизменяются отношения изображаемого и изображения.

3. Появление означающего без означаемого – образа-симулякра.

Первый этап определял особые отношения между самим культовым предметом и божеством, которого он воплощал. Всегда существовала особая связь между этими двумя объектами, которые находились друг с другом в «магических» отношениях.

Следующим этапом развития и существования визуальной культуры является появление произведения искусства как такового, в котором видоизменяются отношения изображаемого и изображения. Оно характеризуется, прежде всего, тем, что уменьшается телесная сакральная функция, но объект окончательно не исчезает. Теперь произведение оперирует неким образом. Оно никак не связано с самим изображаемым в отличие от иконы или идола. В качестве примера можно привести искусство, в котором изображаемое и изображение существуют на дистанции. Ярким воплощением этого принципа является феномен живописи.

В истории искусств существовало ряд тенденций, которые способствовали как преодолению этого разрыва, так и форме его устойчивого состояния. В той или иной степени, при этом, ощущалась потеря традиционной сакральности, изменение ее качества. В различных зашифрованных формах проявлялись мечты о сакральной телесности произведения искусства. Например, можно вспомнить «Портрет Дориана Грея» О. Уальда или «Портрет» Н.В. Гоголя. «Разнесенное» на образ и изображение произведение искусства время от времени пыталось преодолеть эту ситуацию раз-

личными, порой противоположными путями. В качестве примера можно привести реалистическую тенденцию в живописи, которая пыталась соединить образ и изображение. Подобный принцип лежит также в абстрактной живописи, которая оказывается способной создавать саму реальность образа в его беспредметной форме.

В этом смысле можно сказать, что искусство XIX – XX веков подготовило феномен экрана. Так, первоначально фотография, появившаяся в XIX веке, была неким физическим воплощением преодоления разрыва между образом и изображением. Кинематограф стал ее динамической формой. Это изобретение, по мнению некоторых исследователей, явился воплощением реалистической мечты в искусстве. Появление кинематографа явилось своеобразным повтором сакральной стадии, когда изображаемое и изображение стало вновь существовать слитно.

Новая культура экрана возникла как изначальное единство этих концептов. Изображение в кадре чаще всего воспринималось как пустой, бессмысленный слепок с реальности, в котором отсутствует образ. По этой причине кинематографу часто отказывалось в принадлежности к традиционным искусствам. Следствием попыток получить «статус» нового искусства стали поиски собственной образности.

Современный этап развития свидетельствует о том, что экранная культура готовится к вхождению на новый уровень. Приходит новая модель, в которой снова соединяются означающее и означаемое путем упразднения образа. Перед нами оказывается только само означающее без означаемого – симулякр. Происходит это, прежде всего в виртуальном пространстве.

Рассмотрим отличительные особенности нового типа экранной культуры:

1. Новое изображение оказывается лишенным значительной доли образности.
2. Образная функция отходит на второй план.
3. Новое изображение является пустым, не имеющим референции.

Благодаря этим особенностям многие исследователи заговорили о приходе нового «образа-симулякра», характерным, прежде всего, для новой экранной культуры. Его отличие от предыдущей стадии, на которой возник кинематограф в том, что кинематограф имел фотографическую природу, и был тем самым связан с реальностью, являлся физическим слепком с нее. Новое изображение по сути своей не имеет никакой связи с окружающей нас реальностью. В определенном смысле, новая экранная культура является новой виртуальной реальностью, которая может быть сравнима с сакральной реальностью первого этапа.

Итак, слитность означающего и означаемого прошли три стадии. Первая стадия – стадия сакрального идола, когда присутствовал одновременно и сам Бог, и его знак в одном теле. Далее, пошел длительный процесс разделения образа и изображения, который осуществляло искусство. Вторая стадия характеризовалась появлением кинематографа, когда эти две составляющие – образ и изображение были слиты воедино, причем упор был сделан, прежде всего, на изображении, а не на изображаемом. После этого вся история развития кино являлась поиском способов придать кинематографическому изображению статус образа.

В настоящее время наступает современная стадия виртуального пространства, когда появляется изображение без изображаемого, причем связь его с реальностью необязательна. Если в предыдущей стадии изображение было реалистично и имело референцию, то сейчас этой референции нет. Изображение и есть сама реальность. В определенном смысле этот этап напоминает первоначальный (сакральный), когда реальностью был идол, а сейчас реальностью является киберпространство.

---

---

Интересно, что степень воздействия на потребителя новой реальности экранной культуры сопоставима с мифологической. В научной литературе можно встретить мнение о ней, как о новой мифологии двадцать первого века. Это особое сакрально-мифологическое пространство имеет иные, отличные от реального возможности, с помощью которых происходит трансформирование сознания человека. Новым «идолом» становится киберпространство.

Рассмотрим его отличительные особенности, отделяющие киберпространство от традиционных форм искусства:

1. Искусство – это отражение жизни – процесс создания образа как особого обобщения и осмысления действительности, а киберпространство – это моделирование событий в свободных координатах времени-пространства, и в этом смысле киберпространство есть сама жизнь.

2. Схожесть современного киберпространства и сакрального пространства создают иллюзию безграничных возможностей тому, кто включен в него, в определенном смысле уподобляя человека Богу.

3. Осуществление заветных желаний и нереальных фантазий меняют пространственно-временные границы таким образом, что сокращается дистанция между «Я-реальным» и «Я-виртуальным», что ведет, безусловно, к изменениям в психике человека.

4. Современная экранная культура в большинстве своем не производит за редким исключением «продукции метафизической», ее основная цель – кибервизуальность, которая представляет эту «метафизику».

5. В отличие от традиционной новый тип экранной культуры характеризуется лишением нового изображения значительной доли образности.

6. Смысл продукции новой экранной культуры ограничивается только лишь видимым, а образный пласт сужается до минимума.

7. Изображения и виртуальные миры экрана не несут в себе ничего, что выходит за рамки текста, порождая тем самым пустое изображение.

Этот тип изображения соответственным образом воздействует на сознание тех, кто включен в восприятие экранной культуры, создавая определенный тип зрительского ожидания. Современный зритель в подавляющем своем большинстве становится не восприимчивым к иному типу текстов, содержащих традиционную образность. Данный процесс может быть охарактеризован как десакрализация экранной культуры.

Историческая цепочка такова «идол – икона – картина – фильм – виртуальная реальность» напоминает схему, предложенную П. Флоренским в работе «Иконостас»: лик – лицо – личина:

1. Лик – это нечто, соответствующее смыслу или идее, к лику можно отнести идола и икону.

2. Лицо указывает на существующую реальность, к лицу можно отнести картину и фильм.

3. Личина – полная ему противоположность, маска, за которой нет ничего, пустая видимость, личина похожа на лицо и пытается себя за него выдать, она является тем, что, как считает Флоренский, в отличие от лица, указывает на несуществующую реальность, к личине можно отнести виртуальный мир – мир неистинных имен вещей.

Таким образом, виртуальное пространство оказывается одной из красноречивых моделей такого мира личин, симулякров. П. Флоренский, опираясь на пони-

мание реальности через понятие лика и лица, считал, что личина есть ни что иное, как псевдореальность. Однако в настоящее время в связи с тем, что традиционная «реальность» теряет свои позиции, псевдореальность заменяет саму реальность.

Описанные выше процессы характеризуют изменение современной картины мира «человека-потребляющего» продукты экранной культуры. В первую очередь, это касается ее пространственно-временных характеристик. Например, исчезают понятия «территория», «граница», «расстояние», их заменяет понятие пространство, которое способно быть экономическим, информационным и пр. Данные результаты глобализационных процессов делают актуальным вопрос: каким представляется индивидуальное бытие человека и наций в ситуациях индивидуального, глобального и национального времени-пространства?

Глобализация как тенденция современной экранной культуры создает условия пространственно-временного нивелирования и разрушает индивидуальную и национальную самобытность субъекта восприятия. Восприятие времени также изменяется, что влечет за собой изменение величины и меры человеческой жизни и социально-исторического бытия. Время и пространство — суть психологические феномены, которые необходимо рассматривать как категории национально-культурно-исторического бытия.

В связи с глобализационными процессами и созданием новой единой виртуальной реальности изменяются также традиционные понятия: «глобальное» — «национальное» пространство, «масштабное» — «глобальное» время». Изменяется и понятие времени: прошлое, настоящее, будущее начинает восприниматься как единое виртуальное пространство-время. Появляется новое представление о глобальном - пространстве-времени. Традиционные представления временной и пространственной вертикали и горизонтали рушатся.

Известно, что восприятие пространства и времени во многом определялось историческим, культурным, религиозным развитием и географическим положением народа. Например, Г.Д. Гачев пишет о горизонтальной оси раскрытия пространства в России.<sup>3</sup>

Эти понятия образуют «модель мира» на основе, с которой человек воспринимает действительность и создает образ мира. Например, пространство, как писал П.Флоренский, есть: «... самосвоеобразная реальность, насквозь организованная, нигде не безразличная, имеющая внутреннюю упорядоченность и строение, - причем такая реальность, в которой разворачивается культурно-историческое бытие народа».<sup>4</sup>

Подобное культурное бытие основано на идеях разделения, отличия, которое в настоящей культурно-исторической ситуации отходит на задний план. В современных условиях все понятия места, его закрытости, отгороженности и соответственно уникальности меняются на безличностность и глобальную открытость. Виртуальное пространство разрушает также понятие континуума и временной непрерывности. Впрочем, в русском самосознании пространство и время воспринимаются особо, через понятие границы: судить об этом можно хотя бы по тому, что именно в подобных терминах определяются постоянные российские проблемы: «промежуточное положение», «пребывание на распутье», «переходный период», «переломная эпоха». Теперь время воспринимается иначе, открывая новую эпоху — состояние безвременья.

Перестают существовать понятия «неизвестного» и «загадочного». Все известно, достаточно только нажать на соответствующую «гиперссылку». И тогда любой

текст становится ни чем иным, как глобальным гипертекстом, связанным чуть ли не с каждым элементом картины мира. Таким образом, виртуальной реальностью предлагается другой вариант мира, который оказывается более реальным, чем сама реальность. Процесс этот обусловлен большим удобством этой реальности для человека, что, собственно и становится одной из основных причин культурной деградации.

Вся существующая до этого культура строилась на преодолении понимания того, что человек мал, слаб, смертен, его знание и возможности ограничены. Пространство было слишком велико по сравнению с человеком, время вечно по отношению к человеческому времени и т.д. А человеку приходилось все это преодолевать. Вся культура была порождена механизмом преодоления для человека, которому всегда чего-то недоставало. Теперь появился мир, соответствующий новому образу, в котором нет границ, и есть все, даже смоделированный образ самого человека.

Новый человек экранной культуры «прекрасно» соотносится с особой выстроенной реальностью: он использует предметы и их функции только через их визуальность, а не через понятие и образ. Вседозволенность и доступность становятся характеристиками этой новой культуры. Визуальность в том виде, в котором она присутствует на экране монитора и на телевидении, начинает носить характер анонимности. Анонимной при отсутствии сакральной оси становится реальность, анонимным начинает становиться человек. Его подлинная реальность замещается виртуальным пространством, реальность исчезает под натиском замещающих ее образов. Равенство времени исторического, времени действия и времени зрительского, берущее свои истоки от телевидения, существенно изменяет установки восприятия реальности, готовит человека к появлению нового, еще более поглощающего сознание типа экранной культуры.

#### ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Бодрийар Ж. Символический обмен и смерть. — М., 2000.
2. Бодрийар Ж. Система вещей. — М., 1995.
3. Гачев Г.Д. Национальные образы мира. Космо-Психо-Логос. — М., 1995. С. 212-217
4. Флоренский П.А. Обратная перспектива. — М., 1986. С.136
5. Кириллова Н.Б. Медиа-культура. От модерна к постмодерну. — Екатеринбург, 2005.
6. Барт Р. Мифологии. — М., 1996.
7. Лосев А.Ф. Философия. Мифология. Культура. — М., 1991.
8. Делез Ж. Логика смысла. — М., 1995.

P.K. Ogurchikov

#### CONTEMPORARY CONSUMPTION SOCIETY AND MYTHOLOGIZATION OF "SCREEN" CULTURE

*Abstract:* Modern consumer world and mythology of the screen culture. This article dwells with the issue of growing detachment of the consumer of the screen culture in the postindustrial society. Contemporary studies of cultures can be brought down to descriptions of meaningful relationships between systems created by technical progress. This causes a conflict between rational order of things and irrational world of needs of spectators. As a result, we have a new system of meanings that attempts to solve the conflict. A new man of the screen culture uses objects and their functions only through their visual nature, and not through notions and image. Permissiveness and all-accessibility become characteristics of this new culture.

*Key words:* Society, consumer society, screen culture, its visual nature and mythologization.