

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
імені М.П. ДРАГОМАНОВА

**Ворожейкін Євген Петрович**

УДК 141.319.8:130.2:791.4 (043.3)

**ВІЗУАЛЬНІ СТРАТЕГІЇ СУЧАСНОЇ ЕКРАННОЇ КУЛЬТУРИ:  
ФІЛОСОФСЬКО-АНТРОПОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ**

09.00.04 – філософська антропологія, філософія культури

АВТОРЕФЕРАТ

дисертації на здобуття наукового ступеня

кандидата філософських наук



Київ – 2018

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана на кафедрі культурології Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, Міністерство освіти і науки України.

**Науковий керівник –** доктор філософських наук, професор  
**Меднікова Галина Сергіївна,**  
Національний педагогічний університет  
імені М.П. Драгоманова,  
професор кафедри культурології.

**Офіційні опоненти:** доктор філософських наук, доцент  
**Лютий Тарас Володимирович,**  
Національний університет  
«Києво-Могилянська академія»,  
професор кафедри філософії  
та релігієзнавства;

кандидат філософських наук, доцент  
**Покулита Ірина Костянтинівна,**  
Національний технічний університет  
України «Київський політехнічний інститут  
імені Ігоря Сікорського»,  
доцент кафедри філософії.

Захист відбудеться 4 грудня 2018 року о 14:00 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради К 26.053.13 у Національному педагогічному університеті імені М.П. Драгоманова за адресою: 01601, м. Київ, вул. Пирогова, 9.

З дисертацією можна ознайомитись у бібліотеці Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова за адресою: 01601, м. Київ, вул. Пирогова, 9.

Автореферат розісланий 1 листопада 2018 року.

Вчений секретар  
спеціалізованої вченої ради



Б.К. Матюшко

## ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

**Актуальність теми дослідження** пов'язана з необхідністю комплексного філософського осмислення змін у сучасних соціально-культурних процесах, що відбуваються під впливом розвитку електронно-цифрових візуальних технологій, які зробили візуальну інформацію невіддільною частиною всіх сфер людського життя. Основним носієм візуальної інформації сьогодні виступає екран. Він відіграє панівну роль практично в усіх сферах людського буття – формує власну культуру.

Екранною називається та культура, що формується на основі медіа-засобів, у яких екранний простір є головним джерелом впливу й передачі інформації. Сьогодні екранні медіа не тільки відображають реальність і передають інформацію, а й агресивно діють на глядача – підпорядковують його власним принципами сприйняття для засвоєння певних ідей та стандартизованих правил і моделей поведінки. Відтак, актуальність філософського дослідження візуальних стратегій екранної культури зумовлена необхідністю критичного осмислення механізмів конструювання екранного простору.

Важливість представленої дисертаційної роботи проявляється в тому, що вона скерована на дослідження прихованих способів екранної дії – візуальних стратегій – сукупності засобів для формування простору екрану і способів взаємодії з людиною, створених з використанням художніх технік та сучасних технологій.

Дослідження екранної культури потребує звернення до таких наукових напрямів, як критична теорія (Т. Адорно, М. Горкгаймер, Г. Маркузе та ін.) та Cultural studies (П. Веннел, С. Гол, Г. Дженкінс, Р. Уільямс, П. Уїліс та ін.), що першими виокремили екранну культуру як новий соціально-важливий об'єкт дослідження. Основу для дослідження також склали праці українських і закордонних науковців (І. Виселко, О. Козубенко, А. Колодко, Т. Лютий, І. Негодаєв, П. Огурчиков, О. Павлова, І. Покулита, Л. Саєнкова, К. Станіславська, Г. Чміль та ін.) у їх безпосередньому чи опосередкованому зверненні до проблематики даного дослідження.

Оскільки роль і значення екранної культури пов'язані з технічним аспектом, суттєве значення для дослідження екранної культури мають праці представників Media Studies (Д. Болтер, Р. Грусін, М. Мак-Люен, Л. Манович та ін.), Visual Studies (М. Джей, Д. Роуз, Х. Фостер), а також інших науковців (О. Аронсон, А. Базен, Р. Барт, В. Беньямін, А. Геллоуей, А. Горних, Т. Горючева, Я. Іоскевіч, З. Кракауер, В. Михалкович, Т. Мітчел, М.-Л. Райан, А. Тарковський, А. Усманова та ін.), які проаналізували сутнісні характеристики та функції екранних медіа.

У дослідженні питання візуальних стратегій екранної культури, характерних рис та властивостей, асоційованих з ними, ми спиралися на теоретичні роботи, які безпосередньо чи опосередковано виявляли певні

тенденції та зміни у творах екранних засобів. Це праці таких дослідників, як: Б. Айзекс, Ю. Арабов, А. Бистрицький, Д. Біанконі, Ж. Бодрійяр, Д. Бордуелл, А. Брандао, Б. Бушман, С. Гейнор, Ж. Дельоз, А. Денікін, С. Зеїтчик, Б. Коуп, Р. Ліра де Соуза, С. Маккей, Т. Мак-Кіббін, Б. Массума, Г. Меднікова, Д. Нетцель, Ш. Ортнер, Р. Прелінгер, Є. Рапопорт, Д. Родовик, А. Сарна, М. Сіман, Е. Скотт, М. Скрипкар, М. Сторк, Б. Талліріко, І. Тропіна, А. Усманова, М. Фланглана, Н. Фрай, С. Франклін, С. Шавіро та інші.

Рефлексії щодо антропологічно-філософських наслідків реалізації візуальних стратегій екранної культури сприяють основні положення та висновки, що містяться у наукових працях таких філософів, як: Ж. Батай, А. Бергсон, М. Гайдеггер, Е. Гуссерль, Ж. Дерріда, М. Еліаде, М. Мерло-Понті, Е. Фромм, М. Фуко, М. Ямпольський та інші.

Попри значну кількість досліджень феномену екранної культури, аналіз візуальних стратегій сучасної екранної культури все ще залишається недостатньо розробленим. Поза увагою залишаються висвітлення аспектів візуальних стратегій екранної культури, пов'язаних із розвитком сучасних цифрових технологій, формуванням нових екранних медіа та нових форм культуротворчості, процесом інформатизації суспільства та індивідуалізації екранного досвіду, а, також, з особливостями їх впливу на масову свідомість.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Дисертаційне дослідження здійснено у межах комплексної науково-дослідної роботи кафедри культурології факультету філософської освіти і науки Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова за напрямом «Методологія і зміст викладання соціально-гуманітарних наук», що входить до тематичного плану науково-дослідної роботи Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова за напрямом «Дослідження проблем гуманітарних наук», затвердженого Вченою радою університету (протокол № 5 від 29 січня 2009 року). Тему дисертаційного дослідження затверджено Вченою радою Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова (протокол №11 від 23 лютого 2016 року).

**Мета** дисертаційного дослідження полягає у виявленні та розкритті філософсько-антропологічного аспекту візуальних стратегій сучасної екранної культури.

Досягнення цієї мети передбачає виконання наступних дослідницьких завдань:

- обґрунтувати теоретико-методологічні засади дослідження візуальних стратегій сучасної екранної культури у вимірі їх філософсько-антропологічного аналізу та систематизувати відповідний категоріальний апарат;
- розкрити медіальні особливості та специфіку провідних екранних медіа;
- визначити філософсько-антропологічний контекст художніх екранних засобів як складових елементів візуальних стратегій екранної культури;
- окреслити специфіку сучасної екранної культури через розгляд візуальних стратегій реалізму;

- здійснити критичний огляд візуальних стратегій масової екранної культури як засобів створення комфорту та естетичної насолоди;
- проаналізувати візуальні стратегії екранної арт-культури як засобів протидії розважально-маніпулятивним проявам масової культури;
- виявити взаємозв'язок між художніми екранними засобами та інформаційними потребами сучасної людини;
- простежити індивідуалізацію рецептивного досвіду особистості у просторі сучасної екранної культури;
- дослідити сферу сучасної екранної культури як простір нових способів культуротворчості.

**Об'єктом** дисертаційного дослідження є екранна культура.

**Предмет дослідження** – філософсько-антропологічний аспект візуальних стратегій сучасної екранної культури.

**Теоретико-методологічні засади дослідження.** У даному дисертаційному дослідженні застосовано систему спеціальних філософських та загальнонаукових методів (порівняння, аналіз, синтез, узагальнення).

Герменевтичний метод використаний у аналізі та осмисленні теоретичних праць, екранних творів та екранних тенденцій. За допомогою семіотичного підходу було здійснено розкладання візуального стилю екранних творів на менші знакові структури, для їх вичленовування і подальшого дослідження. Феноменологічний метод дозволив виокремити в екранних творах та їх складових частинах візуальні стратегії, а в них, у свою чергу, виявити властиві їм сутнісні характеристики. Метод структурно-функціонального аналізу використовувався для аналізу візуальних стратегій у комплексі та встановлення їхніх структурно-типологічних зв'язків із трансформацією сприйняття людиною світу.

**Наукова новизна одержаних результатів дослідження** полягає у тому, що вперше в українському філософсько-антропологічному дискурсі було реалізовано системне дослідження візуальних стратегій екранної культури згідно особливостей їх впливу на свідомість та стиль життя людини.

Наукова новизна дослідження конкретизується у наступних положеннях, які виносяться на захист:

*Вперше:*

- обґрунтовано концепцію візуальних стратегій екранної культури як складну конфігурацію засобів, які формують та репрезентують ціннісно-сміслові особливості культурного періоду через тенденції використання екранних засобів та принципів формування простору екрану і способів взаємодії з ним;
- з'ясовано, що візуальна стратегія інформатизації екранного простору нівелює змістовну характеристику інформації внаслідок трансформування її в естетичну форму;
- виявлено, що розвиток екранних медіа від кіно до мобільних пристроїв призвів до трансформації культурної практики взаємодії людини з

екранним простором, здійснив перехід від масового екранного ритуалу до індивідуального рецептивного досвіду;

- здійснено аналіз нових екранних медіа (анімованого GIF-зображення, відеоесе, відеопоезії) як засобів індивідуального культуротворення та на цій основі виявлено аксіологічну систему сучасної людини – цінність творчої та економічної незалежності, вільного обміну інформацією та доступу до використання культурного архіву;

- до наукового обігу введена маловідома в українській гуманітаристиці теорія ремедіації Д. Болтера та Р. Грусіна, котра являє собою одну з сучасних методологій у сфері Media Studies та означає процес, у якому медіа використовує, трансформує й вдосконалює характеристики та принципи функціонування іншого медіа для того, щоб відповідати культурним потребам певного історичного періоду;

*Уточнено:*

- класифікацію підходів до теоретизування феномену екранної культури, а саме: виділено критичну теорію Франкфуртської школи, обґрунтовану естетику Cultural Studies, теоретичні підходи у рамках Media Studies (теорію М. Маклюєна, теорію нових медіа Л. Мановича, теорію ремедіації Д. Болтера та Р. Грусіна), соціальний підхід до візуального рецептивного досвіду у рамках Visual Studies;

- характеристику та особливості екранних медіа, зокрема, їх здатність формувати просторово-часові принципи взаємодії людини та екрану: позицію глядача – позицію всередині екранного простору (концептуальний час), позицію спостерігача – позицію ззовні та всередині (інтерсуб'єктивний час), а також, інтерактивну позицію – позицію користувача (реальний час);

*Набуло подальшого розвитку:*

- дослідження візуальних стратегій масової екранної культури як ефективних засобів ескапізму від екзистенційних та буденних проблем. Візуальна стратегія динамізму формує процес інтенсивної розваги, тим самим усуває відчуття плинності часу. Візуальна стратегія естетизації образів насилля та смерті перекодує ці образи із негативних у такі, що викликають задоволення;

- обґрунтування зв'язку візуальних стратегій екранної арт-культури та філософських методів екзистенціалізму та феноменології. Візуальна стратегія естетики повільного через темпоральну подібність екранного часу до реального часу здійснює інтенціональну спрямованість для виявлення ключових життєвих сутностей. Візуальна стратегія естетики жорстокості здійснює реабілітацію образів смерті та насилля як реальних фактів з їх філософсько-екзистенційним сенсом;

- вивчення візуальної стратегії культурної критики як засобу протидії загальній віртуалізації життя масовою екранною культурою. Візуальна стратегія культурної критики звертається до реалізму як до максимальної

відмови від художніх екранних засобів, щоб зробити акцент на індивідуальному сприйнятті та інтерпретації.

**Теоретичне значення** одержаних результатів полягає у розкритті особливостей та функцій візуальних стратегій сучасної екранної культури як засобів, які формують принципи сприйняття та поведінку сучасної людини, а **практичне** – в тому, що вони можуть бути використані у викладанні навчальних курсів «Філософська антропологія», «Філософія культури», «Культурологія», «Студії візуальної культури», «Мистецтво нових медіа», а також у розробці відповідної навчально-методичної літератури.

**Особистий внесок здобувача.** Дисертація є самостійним дослідженням, її основні положення і висновки відображають наукову позицію автора. Усі публікації за темою дисертації здійснено без співавторів. Використані в дисертації ідеї, положення чи гіпотези інших авторів мають відповідні посилання і використані лише для підкріплення ідей здобувача.

**Апробація результатів дослідження.** Основні положення та результати дисертаційного дослідження обговорювалися на методичних семінарах кафедри культурології Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова та були оприлюднені на наступних конференціях: Всеукраїнська науково-практична конференція з міжнародною участю «Філософія і релігія в просторі сучасної культури» (Київ, 2014); IV міжнародна науково-практична інтернет-конференція «Актуальні проблеми гуманітарних наук у дослідженнях молодих науковців» (Київ, 2015); Освіта та наука – 2015: звітно-наукова конференція студентів Інституту філософської освіти та науки (Київ, 2015); II Міжнародна науково-практична заочна конференція «Наукові пошуки: актуальні проблеми теорії і практики» (Київ, 2015); Всеукраїнська науково-практична конференція «Ціннісні зміни молоді і сучасні форми культуротворчості» (Київ, 2015); Міжнародна наукова конференція «Дні науки філософського факультету – 2016» (Київ, 2016); Всеукраїнська наукова конференція «Соціально-гуманітарні науки та сучасні виклики» (Дніпро, 2016); Всеукраїнська наукова конференція з міжнародною участю «Духовність. Культура. Виклики сьогодення» (Львів, 2017); Міжнародна наукова конференція «Дні науки філософського факультету – 2017» (Київ, 2017); Міжнародна наукова конференція «Дні науки філософського факультету – 2018» (Київ, 2018).

**Публікації.** Результати дослідження відображені у 14 наукових публікаціях, з них: 2 статті в іноземних періодичних виданнях, внесених до міжнародних наукометричних баз, 3 статті в українських періодичних виданнях, затверджених ДАК МОН України з філософських наук, 9 – у збірниках матеріалів міжнародних та всеукраїнських наукових конференцій.

**Структура дисертаційного дослідження** зумовлена логікою виконання поставлених завдань. Дисертація складається із вступу, трьох розділів, які включають у себе дев'ять підрозділів, списків використаних джерел до кожного розділу (загалом 235 найменування, з них 97 – іноземними мовами) та

висновків. Загальний обсяг дисертації становить 210 сторінки, з них 171 сторінка основного тексту.

## ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ

У **Вступі** обґрунтовується актуальність філософсько-антропологічного аналізу візуальних стратегій сучасної екранної культури, визначено об'єкт і предмет, мету та завдання дослідження, описано ступінь розробленості заявленої теми у зарубіжній та українській науковій літературі, викладено методологічні засади роботи, її новизну, теоретичну і практичну значимість.

У **першому розділі** – **«Теоретико-методологічні засади дослідження філософсько-антропологічного аспекту візуальних стратегій екранної культури»** – сформульовано концептуальну основу дисертаційного дослідження. Розглянуто функціональні характеристики головних екранних медіа у контексті принципів взаємодії з людиною та проаналізовано основні художні екранні засоби та їх співвідношення з культурними процесами.

У **підрозділі 1.1.** – **«Історіографія проблеми, методологія та категоріальний апарат дослідження»** – визначено поняття екранної культури та її наукову рефлексію у рамках підходів Франкфуртської школи, Cultural Studies, Media Studies та Visual Studies.

На основі структурної концепції культури Л. Уайта надано визначення екранній культурі як системі актів (моделей поведінки), об'єктів (речей і творів), ідей (уявлень, знань) і почуттів (позицій, цінностей), що формуються внаслідок дії головного технічного засобу екранної культури – екрану.

Розглянуто підхід Франкфуртської школи, у якому екранна культура є частиною культуроіндустрії, яка через стиль екранних творів формує механічний принцип розваг та відпочинку. Людина у такому разі виявляється пасивним об'єктом впливу – «одновимірною людиною», концепцію якої заперечує підхід Cultural Studies. Останній визначає споживання екранних творів як креативний процес, в якому людина здійснює свій власний символічний тиск через використання екранних продуктів відповідно до своїх потреб та бажань. Цей підхід, у свою чергу, заперечує методологія Media Studies, для якої медіа є повідомленням, а тому створює свій власний вплив незалежно від «творчих дій» споживачів. Даний підхід доповнюється методологією Visual Studies, яка звертає увагу на важливість соціального контексту, в якому здійснюється екранна практика. Визначено концептуальну основу дисертаційного дослідження, згідно з якою необхідним є поєднання даних підходів через призму дослідження візуальних стратегій – конфігурацій засобів (технічних та технологічних) та принципів (ідейних, естетичних та соціальних) для формування простору екрану, що використовуються відповідно до культурно-історичних тенденцій.

У **підрозділі 1.2.** – **«Технологічні способи взаємодії людини та екрану як основа візуальних стратегій екранної культури»** – проведено детальний



аналіз основних екранних медіа (кінематографу, телебачення, відео-арту, відеоігор, комп'ютера, мобільних екранних засобів) та технологічних особливостей нового (цифрового) середовища.

Визначено, що кінематограф формує культурну практику, яка базується на просторовій та часовій спільності, і котра, завдяки медіальному принципу безпосередності та шоківій дії рухомих образів, перетворює людину на фізично та духовно пасивного споживача. Телебачення створює спільність перегляду через синхронізацію приватних тривалостей, воно поєднує екранний світ з повсякденним буттям людини і тим самим формує інтерсуб'єктивну темпоральність. Експонування відео-арту функціонує на основі медіального принципу гіпермедіації внаслідок розсинхронізації часу твору та часу перегляду, що визначає його як практику аналітичного використання відео образів. Відеоігри виступають активним середовищем, яке базується на постійному фізичному контакті з людиною, а тому функціонує на основі реального часу – відносно до системи сприйняття та інтенцій людини. Комп'ютерний та мобільний екрани є приватними мультифункціональними засобами і тому можуть активувати часові й функціональні формати інших екранних медіа.

Сутність екранних медіа доповнюється принципами нового (цифрового) середовища (числове представлення, модульність, автоматизація, змінність, транскодинг), які роблять визначальним програмне забезпечення. Тому сьогодні розвиток екранних медіа формується через технологічну ремедіацію (процес використання, трансформування та вдосконалення одним медіа іншого) та гібридизацію (об'єднання декількох медіа в один). Визначено, що принципи нового середовища дозволяють медіа функціонувати за логікою постіндустріального суспільства, орієнтованого на окрему особистість.

**У підрозділі 1.3. – «Філософсько-антропологічний контекст художніх екранних засобів – складових елементів візуальних стратегій екранної культури»** – розглянуто художні екранні засоби, які підсилюють, доповнюють та направляють впливи екрану на життя людини. Ключовими художніми екранними засобами є: образ-рух, образ-час, екранні форми, композитинг, punctum, stadium та види візуального насилля (романтичне, карнавалізоване, абсурдиське та іглітизоване).

Stadium є засобом формування зображення відповідно до певної культурної моди. Punctum актуалізує те, що не помічається, проте є сутнісним моментом реальності. Образ-рух будує автономний світ, проте спирається у цьому на сам принцип руху, взятий з реальності. Образ-час відтворює справжню тривалість – постійну якісну зміну життєвого процесу. Екранні форми є засобами організації людського сприйняття у гіпертекстуальному просторі мережі Інтернет та програм. Композитинг робить цифрове відео процесуальним та комбінаторним, що виводить на перше місце конструювання симуляції. Дане значення стосується й візуального насильства, яке у сфері

екранних медіа є технологією, що охоплює сукупність технік примусу (до споглядання) та придушення (погляду).

Екранні художні засоби співвідносяться із суспільно-культурними тенденціями. Образ-час співвідноситься з постметафізичною філософією, принцип функціонування екранних форм – з ризоматичним мисленням та сприйняттям, punctum – з життєвою актуальністю світу повсякденності, а композитинг, візуальне насилля та образ-рух – з формуванням гіперреальності – віртуального світу образів, відокремленого від фізичної реальності.

У другому розділі – **«Масова свідомість у ракурсі маніпулятивно-адаптаційних стратегій екранної культури і рефлексивна свідомість арт-культури»** – увага зосереджується на аналізі протиставлення двох напрямів у сучасній екранній культурі: масової екранної культури та екранної арт-культури. Крізь призму власних візуальних стратегій вони зорієнтовані на принципи передачі реальності, часової ритміки та образів насилля та смерті. Визначається взаємозалежність даних візуальних стратегій та сучасних суспільних тенденцій.

У підрозділі 2.1. – **«Екранний реалізм: між ілюзією та культурною критикою»** – виявлено та проаналізовано бінарні опозиції: масову екранну культуру та екранну арт-культуру.

Масова екранна культура функціонує на основі візуальної стратегії ілюзорного реалізму. Вона «оживлює» віртуальний світ екрану через предметний дизайн, технологію захоплення руху у фільмах і серіалах, складність фізичних дій у відеоіграх, емоційність персонажів у відеоіграх. Цей процес відбувається як ритуал, котрий формує фетиші – штучні образи, маніпулятивні за своєю природою та спрямовані на досягнення комерційних цілей. Людина у даній концептуальній схемі, внаслідок принципу безпосередності (технології IMAX, 3D тощо), виявляється пасивним споживачем екранних фетишів.

Активна віртуалізація (фетишизація) життєвого простору масовою екранною культурою спричиняє виникнення протилежних культурних процесів, до яких відноситься візуальна стратегія культурної критики екранної арт-культури. Візуальна стратегія культурної критики за допомогою художніх засобів ситуативного реалізму та нейтрального документального погляду, акцентує увагу на проблемних суспільних та культурних аспектах. Завдяки принципу гіпермедіації – аспектам практики експонування творів відео-арту та наративного формування екзистенційної граничної ситуації у фільмах, дана стратегія робить головною глядацьку інтерпретацію.

У підрозділі 2.2. – **«Візуальні стратегії масової екранної культури як засоби створення комфорту та естетичної насолоди»** – аналізуються ті візуальні стратегії, які доповнюють стратегію ілюзорного реалізму. Ними є візуальна стратегія динамізму, візуальна стратегія естетизації образів насилля та смерті. Визначено, що вони є вдосконаленою версією принципів культуроіндустрії зі створення моделі схематичної розваги.

Візуальна стратегія динамізму змінює принцип сприйняття екранного зображення з інтерпретаційного режиму до виконавчого, в якому головним є швидкий темп афективних реакцій. У результаті чого формується клікове сприйняття – більш швидке та короткочасне, ніж кліпове сприйняття. Ця стратегія досягається через естетичні принципи «хаосу кіно», внутрішньорівневого формування кадру у відеоіграх, та «розширеного часу» (комп'ютерного просторового моделювання) у цифровому відео. Візуальна стратегія естетизації образів смерті та насилля здійснює маніпулятивну модифікацію якісних характеристик даних образів, перетворює їх на технологію атракційної розваги. Стратегія реалізовується за допомогою візуалізації особливих сюжетів, використання дискретності кадру, монтажного з'єднання образів насильства з естетично красивими кадрами, карнавалізованого насилля та технології «slow motion».

Визначено, що дані візуальні стратегії є культурними засобами боротьби з екзистенційними проблемами: відчуттям плинності індивідуального часу та фактом смертності. Підкреслюється, що дані стратегії формують людину, яка орієнтується на миттєво інтенсивні переживання та є закритою для індивідуального розвитку через рефлексію над неприємними почуттями.

У підрозділі **2.3.** – **«Екранна арт-культура як засіб протидії розважально-маніпулятивним проявам масової культури»** – проведено детальний аналіз візуальних стратегій естетики повільного та естетики жорстокості, які є частиною культурних рухів проти масових та локальних суспільних тенденцій.

Візуальна стратегія естетики повільного реалізується через довгу тривалість кадру, відмову від аналітичного монтажу та документальну передачу дійсності. Ці художні екранні засоби дана стратегія використовує як метод феноменологічної редукції, який очищає досвід від мінливих історичних обставин для виявлення основ взаємин суб'єкта зі світом. У відео-арті візуальна стратегія естетики повільного через вторгнення відео у тривіальний характер буденного життя дозволяє знайти темпоральні та візуальні плани, які визначають повсякденність як головну сферу, що формує людське існування. Візуальна стратегія естетики жорстокості керується принципом тотальної жорстокості А. Арто та через аглітизоване насильство здійснює реабілітацію насилля та смерті як реальних фактів з їх філософсько-екзистенційним сенсом.

У третьому розділі – **«Зміна стилю життя під дією нових візуальних стратегій»** – здійснюється дослідження візуальних стратегій, які презентують зміну позиції людини від глядача до активного учасника екранної культури. Аналізуються особливості переходу інформації в естетичну категорію, зміни масового екранного ритуалу на індивідуальний рецептивний досвід, а також принципи сучасної моделі творчості.

У підрозділі **3.1.** – **«Візуальна стратегія естетизації інформаційної поведінки людини»** – проаналізовано стратегію екранної культури в контексті сучасної інформаційної поведінки людини – постійного пошуку та бажання

отримання інформації. Екранна культура реалізує це бажання через еклектичність та гібридизацію екранного простору, використання середнього та загального планів у кіно, а також через створення та використання нових екранних форм (інфографіки, вебграфіки, меш-апу) та нового екранного медіа – візуального роману.

Інфографіка, вебграфіка та меш-ап використовуються сьогодні через свою візуальну інформаційну наочність. Гібридизація екранного зображення є засобом створення інформаційно детальних фантастичних історій. Еклектичність пропонує людині одночасне існування у багатьох інформаційних потоках. Панівна роль середнього та загального планів, як образу-дії та образу-перцепції відповідно, у сучасних масових фільмах визначається їх інформаційними характеристиками. Образ-перцепція надає можливість відчутти інформаційну широту фантастичного світу через сприйняття його детальності. Образ-дія ефективно співвідноситься із динамічністю сучасних блокбастерів і передає рух у всій його інформаційній повноті. Визначено, що візуальний роман є серіалом з горизонтальною структурою (центральним наративом) та значною інформаційною сюжетною та візуальною наповненістю. Це дає йому можливість функціонувати у якості візуальної енциклопедії для формування людиною свого стилю життя та власної особистості.

Підкреслюється, що візуальна стратегія інформатизації визначає проблему зміни відношення до інформації – втрату змістовної характеристики, внаслідок її переходу у естетичну форму.

**У підрозділі 3.2. – «Індивідуалізація рецептивного досвіду особистості у просторі екранної культури»** – аналізується звернення до візуальної стратегії індивідуалізації, яка визначає перехід від масового рецептивного екранного досвіду до індивідуального. Цей процес реалізується на основі нових медіа: ігрового фільму, віртуальної реальності та візуального роману.

Ігрові фільми базуються на принципах кінематографічної естетики та сюжетної грамотності з метою створення міцного емоційного контакту між гравцем та історією для формування індивідуальної рефлексії. Віртуальна реальність є новою формою кінематографічного погляду, який у даному випадку є рухомим, із мінливою індивідуальною «точкою зору», і тому перетворює людину на справжнього протагоніста історії. Візуальні романи, які надають сьогодні широкий вибір якісних екранних продуктів на будь-який індивідуальний смак, транслюються через приватні екрани комп'ютера, смартфона чи планшета. Момент екранної взаємодії у цих засобах відноситься не до часу та місця події і не до визначеного графіку, тому акцент робиться не на «одномірній людині», а на ініціативі кожної конкретної людини. Визначено, що масовий екранний досвід стає утилітарно та економічно не вигідним, що являє собою наступний етап у деїдеологізації екраном творів мистецтва після втрати «аури» – до відкидання культової цінності матеріальності предмета додається відкидання цінності культурної практики його сприйняття.

У підрозділі 3.3. – «Нові медіа екранної культури як сфера культуротворчості» – розкривається візуальна стратегія культуротворчості, яка визначає культурні зміни внаслідок технічного переходу від антикомунікативних (концепція Ж. Бодрійяра) екранних медіа (кінематограф та телебачення) до інтерактивних (комп'ютер та мобільні пристрої).

Розвиток інтерактивних екранних медіа як сфера активної комунікації та самовираження сформував стратегію культуротворчості, відповідно до якої людина опирається вимогам буденності та ординарності через створення власного стилю життя та культурних продуктів. Дослідження візуальної стратегії культуротворчості далі підстави для виділення наступних аксіологічних особливостей нової моделі творчості: цінність вільного обміну інформацією та ресурсами всередині спільноти, цінність фінансової та творчої незалежності, цінність інтерпретації готових культурних продуктів.

Принципи нової моделі творчості найбільш повно реалізуються через нові екранні медіа: анімоване GIF-зображення, відеоесе та відеопоезію. Анімоване GIF-зображення є коротким візуальним роликом, який є функціонально простим у створенні та розповсюдженні в мережі Інтернет. Відеоесе є ефективною візуальною формою для публічного самовираження власних думок, духовних та емоційних станів через використання й трактування слів (візуальних образів) інших. Відеопоезія – це перегляд усних та перформативних традицій поезії в сучасному контексті, а, також, перегляд способу сприйняття поезії та принципів колективної творчої взаємодії.

## ВИСНОВКИ

1. Екранна культура є складною системою актів (моделей поведінки), об'єктів (речей і творів), ідей (уявлень, знань) і почуттів (позицій, цінностей), які формуються внаслідок впливу екрану. Тобто, вона репрезентує різні рівні та аспекти людського життя, тому її філософсько-антропологічне дослідження повинно базуватися на міждисциплінарному підході. Адекватною методологічною основою дослідження візуальних стратегій є підходи та напрацювання Франкфуртської школи, Cultural Studies, Media Studies та Visual Studies. Візуальні стратегії є складними конфігураціями засобів (технічних та технологічних) і принципів (ідейних, естетичних та соціальних) для формування простору екрану і способів взаємодії з ним. Таким чином, візуальні стратегії містять у собі такі рівні як: рівень медіа, рівень художніх екранних засобів та рівень принципів їх використання та застосування. Всі ці рівні об'єднані на основі певної ідеї – культурної тенденції, яка репрезентує ціннісно-сміслові особливості певного культурного періоду. Отже, візуальні стратегії є тими засобами, через які розкривається філософсько-антропологічний вимір екранної культури у певний період часу.

2. На сьогодні особливості екранних медіа (кіно, телебачення, відео-арту, комп'ютера та мобільних екранних засобів) проявляються у двох аспектах:

індивідуальних технічних характеристиках на основі фізичних принципів функціонування кожного окремого екранного медіа, а також, спільних для всіх екранних медіа характеристик, пов'язаних з технологічним виміром цифрового середовища. Технічні принципи функціонування екранних медіа визначають наявність відчуття акту медіапосередництва (принцип безпосередності та гіпермедіації), принципи взаємодії з людиною та позицію людини відносно екранного простору. Серед таких принципів можна виділити: позицію глядача – позицію всередині екранного простору, позицію спостерігача – позицію ззовні та всередині, а також інтерактивну позицію – позицію користувача. Важливим моментом є те, що ці принципи формують різні темпоральні характеристики сприйняття екранного простору: концептуальний, інтерсуб'єктивний та реальний час. Технологічні особливості цифрового середовища функціонують на основі технічних особливостей екранних медіа, вони підсилюють та модифікують останні. Крім того, технологічні особливості цифрового середовища екранних медіа презентують принципи постіндустріального суспільства: акцент на постійну змінність та інтереси індивідуальної особистості.

3. Основними художніми екранними засобами є: образ-рух, образ-час, екранні форми, композитинг, *punctum*, *stadium* та види візуального насилля (романтичне, карнавалізоване, абсурдиське та іглітизоване). Вони розкривають основну варіативність потенційно можливого впливу екранних медіа і, водночас, філософсько-антропологічне значення візуальних стратегій. Вплив екранних медіа здійснюється через: вторгнення, відображення та симуляцію реальності, через формування певних асоціацій та реакцій, а також через керування інформаційним потоком – запровадження певних способів подачі та сприйняття інформації. Аспект того, які методи використання екранних медіа та їх художніх засобів є популярними у певний період часу, презентує певні культурні тенденції: людські бажання, цінності та принципи світосприйняття.

4. У сфері сучасної екранної культури існують два напрямки (бінарні опозиції): масова екранна культура та екранна арт-культура. Через свої візуальні стратегії вони презентують подвійність сприйняття та бажань сучасної людини: бажання відпочинку від реальності та бажання правдивої інформації про реальність. Тим самим вони забезпечують культурний баланс суспільних тенденцій. Масова екранна культура через візуальну стратегію ілюзорного реалізму та завдяки принципу безпосередності дарує людині втечу від повсякденних турбот та проблем. А екранна арт-культура, навпаки, через візуальну стратегію культурної критики, завдяки принципу гіпермедіації, повертає людину з віртуального простору в реальне життя, до складних та пікових життєвих ситуацій. При цьому обидва напрями реалізують свої візуальні стратегії через принципи реалізму. Масова екранна культура використовує художні засоби реалізму як додаток, поєднує їх з фантастичними образами, щоб на певний період часу людина повірила у реальність віртуального світу. Внаслідок поєднання реальності та віртуальності

здійснюється певний ритуальний ефект, результатом якого є формування фетишів на предметному та ідейному рівні. Екранна арт-культура як реакція та протидія масовій екранній культурі, звертається до реалізму як до максимальної відмови від художніх екранних засобів, до візуальної нейтральності зображуваного. Вона здійснює це для того, щоб не звужувати значення зображення, а розширювати його, прагне позбавити екранне зображення аури й тим самим зробити акцент на індивідуальному сприйнятті та інтерпретації. У результаті ці два напрямки формують дві різні позиції для людини як учасника екранної культури: пасивну позицію споживача (масова екранна культура) та активну аналітичну позицію (екранна арт-культура).

5. Візуальна стратегія ілюзорного реалізму масової екранної культури для свого ефективного функціонування у сучасних культурних обставинах доповнюється візуальною стратегією динамізму й візуальною стратегією естетизації насилля та смерті, які продовжують принципи культуроіндустрії зі створення механічної розваги. Візуальна стратегія динамізму через художні засоби «хаос кіно», просторового комп'ютерного моделювання у відеотворах та внутрішньорівневого оповідання у відеоіграх формує через прості швидкі реакції програмування інтенсивної розваги, тим самим прибирає відчуття плинності часу. А візуальна стратегія естетизації образів насилля та смерті маніпулює цими образами, перекодує з негативних у такі, що викликають задоволення. Таким чином, ці візуальні стратегії є засобом боротьби з екзистенційними проблемами: відчуттям плинності індивідуального часу та фактом людської смертності. Дані візуальні стратегії є одними із неявних соціальних гарантій, які надаються сьогодні людині. Важливим моментом є те, що способи, якими ці гарантії реалізуються, призводять до певних культурних наслідків, а саме: до формування людини, для якої найбільш важливими є миттєво-інтенсивні моменти переживання, а факти насилля та смерті не мають етико-аксіологічного значення.

6. Принципи візуальних стратегій екранної арт-культури подібні до філософських методів екзистенціалізму та феноменології. Візуальна стратегія культурної критики, яка звертається до граничних життєвих ситуацій і станів для виявлення сутнісних життєвих смислів та суспільно-культурних проблем, доповнюється візуальною стратегією естетики повільного та візуальною стратегією естетики жорстокості. Візуальна стратегія естетики повільного через темпоральну подібність екранного часу до реального часу здійснює інтенціональну спрямованість до сфери повсякденного. Тим самим вона відкриває сакральність повсякденних дрібниць як елементів, що конституують людське життя. Візуальна стратегія естетики жорстокості здійснює реабілітацію філософсько-екзистенційного значення образів насилля та смерті, віртуалізованих та естетизованих масовою екранною культурою. Оскільки візуальні стратегії екранної арт-культури також функціонують в якості критики екранного та позаекранного простору, то вони складають частину культурних

та суспільно-політичних рухів, які виступають проти масових та локальних ситуацій, що існують на даний момент у світі.

7. У сучасній екранній культурі існує візуальна стратегія інформатизації екранного зображення, котра презентує нову сучасну культурну парадигму, в якій інформація є головною цілю та цінністю. Сучасний екранний простір наповнений інформацією, причому не тільки і не стільки через зміст, скільки через форму – за допомогою особливого формування екранного простору як на поверхневому рівні, так й на прихованому (естетичному) рівні, а також через створення і використання нових екранних форм та нових екранних медіа. Як результат, інформація переходить у сферу естетики, що має негативні культурні наслідки, адже у такому разі здійснюється перехід від цінності її змісту до цінності її кількості й самого факту присутності. Також візуальна стратегія інформатизації показує сучасну модель людини як користувача, для якого важливо відчувати присутність значної кількості даних, володіти унікальною інформацією чи першим отримати її та, що ще більш важливо, користуватися інформацією, тобто не бути пасивним глядачем.

8. У сучасній екранній культурі існує сфера пост-кіно – сфера нових медіа, які здійснюють ремедіацію структурних елементів та сутнісних особливостей кінематографу. Такими новими медіа є сучасні серіали (візуальні романи), ігрові фільми та віртуальна реальність. Вони, разом зі стрімінговими сервісами та фізичною трансформацією персонального екрану, презентують візуальну стратегію індивідуалізації рецептивного екранного досвіду. Сутність творів віртуальної реальності реалізується через «інтимний» контакт з глядачем, ігрові фільми формують ефективний простір для рефлексії через індивідуальну взаємодію з людиною, а сучасні серіали та стрімінгові сервіси створюють широту вибору якісних продуктів на будь-якій індивідуальний смак. Саме тому сучасна людина прагне до індивідуального екранного досвіду, адже він є комфортним та зручним, а також надає широкі можливості для формування власної особистості. У контексті відеотворів індивідуалізація рецептивного екранного досвіду означає відкидання цінності суспільної культурної практики сприйняття цих творів. З одного боку, це призводить до утилітарного принципу – зручності використання, а з іншого – до зосередження на змісті самого твору. Це наступний етап деідеологізації мистецтва, після процесу технічного відтворення.

9. Однією з найважливіших візуальних стратегій у сучасній екранній культурі є стратегія культуротворчості. Вона базується на візуальних стратегіях інформатизації та індивідуалізації рецептивного досвіду. Розвиток екранних медіа від кінематографу до мобільних пристроїв призвів до трансформації взаємодії людини з екранним простором, здійснив перехід не тільки до рецептивного екранного досвіду, але й до досвіду активної участі у конструюванні екранного простору. Як результат, сучасна людина має можливість самостійно формувати власну сферу споживання, впливати на створення екранних продуктів та здійснювати творче вираження власних думок



та емоцій. Остання можливість реалізується, зокрема, через нові екранні медіа (анімоване GIF-зображення, відеоесе та відеопоезію), які є відповіддю на культурний запит сучасної людини, а тому презентують і нові суспільні цінності. Для сучасної людини важливо бути активним учасником культури, проте її діяльність повинна реалізуватися у рамках творчої та економічної незалежності, тобто замість цінності приватної (творчої) власності більш важливими стає цінність вільного обміну інформацією та доступу до світового культурного архіву.

### **СПИСОК ПРАЦЬ, ОПУБЛІКОВАНИХ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ:**

#### **Статті у наукових фахових виданнях України, наукових періодичних виданнях інших держав та виданнях, що внесені до міжнародних наукометричних баз наукового цитування:**

1. Ворожейкин Е. П. Стратегии массовой экранной культуры. *Studia Humanitatis*. 2015. №3. URL: <http://st-hum.ru/content/vorozheykin-ep-strategii-massovoy-ekrannoy-kultury>.
2. Ворожейкін Є. П. Інформатизація як естетична стратегія сучасної екранної культури. *Схід*. 2016. №5 (145). С. 75-80.
3. Ворожейкин Е. П. Эстетика «медленного» как стратегия раскрытия ценности бытия. *Искусство и культура*. 2017. № 2 (26). С. 36-40.
4. Ворожейкін Є. П. Реалізм екранної культури як реакція на віртуалізацію повсякденного життя. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2017. № 19. С. 15-19.
5. Ворожейкін Є. П. Екран як засіб формування візуально-інформаційного досвіду. *Гілея: науковий вісник: збірник наукових праць*. 2017. № 125. С. 269-273.

#### **Тези і статті в інших наукових виданнях:**

1. Ворожейкін Є. П. Візуальні стратегії сучасного кіно в осмисленні екзистенційних проблем. *Гуманітарний корпус* : матеріали всеукр. наук.-прак. конф. з міжнар. участю «Філософія і релігія в просторі сучасної культури», м. Київ, 7-8 листоп. 2014 р. Вінниця, 2014. Вип. 3. С. 32-35.
2. Ворожейкін Є. П. Візуальні стратегії масової екранної індустрії у створенні ілюзії вільного вибору. *Гуманітарний корпус* : матеріали II міжнар. наук.-прак. заоч. конф. «Наукові пошуки: актуальні проблеми теорії і практики», 29 квіт. Вінниця, 2015. Вип. 4. С. 45-47.
3. Ворожейкін Є. П. Візуальні стратегії осмислення екзистенційних проблем у сучасній екранній культурі. *Освіта та наука – 2015* : матеріали звіт.-наук. конф., 27-30 квіт. 2015 р. Київ, 2015. С. 62-64.

4. Ворожейкін Є. П. Швидкість як цінність сучасного життя і стратегія масової екранної культури. *Культурологічний альманах*. Вінниця, 2015. Вип. 1. С. 102-105.

5. Ворожейкін Є. П. Естетико-антропологічні аспекти сучасного відео-есе. *Дні науки філософського факультету – 2016* : матеріали міжнар. наук. конф., 20-21 квіт. 2016 р. Київ, 2016. Ч. 5. С. 154-156.

6. Ворожейкін Є. П. Естетичні стратегії сучасного екрану як інформаційні технології. *Соціально-гуманітарні науки та сучасні виклики* : матеріали всеукр. наук. конф. м. Дніпро, 29-30 червня 2016 р. Дніпро, 2016. С. 302-304

7. Ворожейкін Є. П. Візуальні стратегії реалізму як відповідь на віртуалізацію повсякденного життя. *Духовність. Культура. Виклики сьогодення* : матеріали всеукр. конф. з міжнар. участю, м. Львів, 21-22 трав. 2017 р. Львів, 2017. С. 47-50.

8. Ворожейкін Є. П. Естетична трансформація екранних стратегій: від швидкості до хаосу. *Дні науки філософського факультету – 2017* : матеріали міжнар. наук. конф., 25-26 квіт. 2017 р. Київ, 2017. Ч. 4. С. 124-126.

9. Ворожейкін Є. П. Індивідуалізація досвіду особистості у просторі екранної культури. *Дні науки філософського факультету – 2018* : матеріали міжнар. наук. конф. 26-27 квіт. 2018 р. Київ, 2018. Ч. 3. С. 141-143.

## АНОТАЦІЇ

### **Ворожейкін Є. П. Візуальні стратегії сучасної екранної культури: філософсько-антропологічний аспект. – Рукопис.**

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук за спеціальністю 09.00.04 – філософська антропологія, філософія культури. – Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова. – Київ, 2018.

Дисертаційна робота є одним із перших комплексних філософсько-антропологічних досліджень візуальних стратегій сучасної екранної культури, які репрезентують ціннісно-сміслові особливості сучасного культурного періоду. Концептуальне осмислення візуальних стратегій здійснено на основі поєднання теоретико-методологічних напрацювань Франкфуртської школи, Cultural Studies, Media Studies та Visual Studies.

Дослідження візуальних стратегій дозволило осмислити механізми ескапізму від екзистенційних та буденних проблем засобами масової екранної культури, а, також, обґрунтувати зв'язки методів екранної арт-культури та філософських методів екзистенціалізму та феноменології. З'ясовано, що сьогодні відбувається інформатизація екранного простору, яка формується через естетичну форму, а тому призводить до втрати змістової характеристики інформації. Виявлено, що розвиток та поява нових екранних медіа здійснили перехід від суспільної екранної практики до індивідуального рецептивного досвіду та індивідуального культуротворення, яке базується на принципах вільного обміну та доступу до інформації та культурних продуктів.

**Ключові слова:** екранна культура, візуальні стратегії, екранні медіа, ілюзорний реалізм, культурна критика, інформатизація, індивідуалізація, культуротворчість.

**Ворожейкин Е. П. Визуальные стратегии современной экранной культуры: философско антропологический аспект. – Рукопись.**

Диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук по специальности 09.00.04 – философская антропология, философия культуры. – Национальный педагогический университет имени М.П. Драгоманова. – Киев, 2018.

Диссертационная работа является одним из первых комплексных философско-антропологических исследований визуальных стратегий современной экранной культуры. Определено, что визуальные стратегии являются сложными конфигурациями средств (технических и технологических) и принципов (идейных, эстетических и социальных) для формирования пространства экрана и способов взаимодействия с ним, они объединены на основе определённой идеи – культурной тенденции, которая представляет ценностно-смысловые особенности определённого культурного периода.

Проведён детальный анализ характеристик и особенностей основных экранных медиа (кинематографа, телевидения, видео-арта, видеоигр, компьютера, мобильных экранных средств). Указана способность экранных медиа формировать пространственно-временные принципы взаимодействия человека и экрана: позицию зрителя – позицию внутри экранного пространства (концептуальное время), позицию наблюдателя – позицию снаружи и внутри (интерсубъективное время), а также интерактивную позицию – позицию пользователя (реальное время).

На основе сочетания теоретико-методологических наработок Франкфуртской школы, Cultural Studies, Media Studies и Visual Studies осуществлено концептуальное осмысление таких визуальных стратегий, как: иллюзорного реализма, культурной критики, визуального динамизма, эстетики медленного, эстетизации образов насилия и смерти, жестокости, информатизации, индивидуализации, культуротворчества.

Выявлены и проанализированы бинарные оппозиции: массовая экранная культура и экранная арт-культура. Определено, что массовая экранная культура через визуальную стратегию иллюзорного реализма предоставляет человеку возможность бегства от повседневных забот и проблем. А экранная арт-культура через визуальную стратегию культурной критики возвращает человека из виртуального пространства к позиции аналитического восприятия сложных и пиковых жизненных ситуаций.

Указано, что визуальные стратегии динамизма и эстетизации образов насилия и смерти дополняют стратегию иллюзорного реализма. Визуальная стратегия динамизма меняет принцип восприятия экранного изображения с интерпретационного режима в исполнительный, в котором главным является

быстрый темп аффективных реакций. Визуальная стратегия эстетизации образов смерти и насилия осуществляет манипулятивную модификацию качественных характеристик данных образов, превращая их в технологию аттракционного развлечения. Определено, что данные визуальные стратегии являются культурными средствами борьбы с экзистенциальными проблемами: ощущением текучести индивидуального времени и фактом смертности. Указано, что эти визуальные стратегии приводят к формированию человека, для которого наиболее важны мгновенно-интенсивные моменты переживания, а факты насилия и смерти не имеют этико-аксиологического значения.

Определено, что визуальные стратегии жестокости и эстетики медленного экранной арт-культуры действуют противоположно стратегиям массовой экранной культуры. Визуальная стратегия эстетики медленного функционирует подобно феноменологической редукции, выявляя основы взаимоотношения субъекта с миром. Визуальная стратегия жестокости через аглитизированное насилие осуществляет реабилитацию насилия и смерти, как реальных фактов с их философско-экзистенциальным смыслом.

Проанализирована визуальная стратегия информатизации, которая соотносится с поведением современного человека (модели пользователя), включающим постоянный поиск и желание получения информации. Экранная культура реализует информационное желание через эклектичность и гибридизацию экранного пространства, использование среднего и общего планов в кино, а также через создание и использование новых экранных форм (инфографика, вебграфика, мэш-ап) и нового экранного медиа – визуального романа. Определено, что переход информации в сферу эстетических категорий, говорит о том, что теряется её главная суть, ведь более важными становятся не её качественные характеристики, а количественные и сам факт присутствия.

Выделена визуальная стратегия индивидуализации, определяющая переход от массового рецептивного экранного опыта к индивидуальному. Данный процесс реализуется на основе новых медиа: игрового фильма, виртуальной реальности, визуального романа и стриминговых сервисов. Указано, что индивидуализация рецептивного экранного опыта является пространством для рефлексивного конструирования собственного «Я».

Определено, что развитие интерактивных экранных медиа сформировало визуальную стратегию культуротворчества. На основе анализа новых экранных медиа (анимированное GIF-изображение, видеосе и видеопозия) сделан вывод, что стратегия культуротворчества представляет новую модель творчества, в которой главным является не ценность интеллектуальной собственности, а чувство этики, связанное со свободным обменом информацией и культурными продуктами.

**Ключевые слова:** экранная культура, визуальные стратегии, экранные медиа, иллюзорный реализм, культурная критика, информатизация, индивидуализация, культуротворчество.

**Vorozheikin Y. P. The visual strategies of contemporary screen culture: philosophical and anthropological aspect. – Manuscript.**

The dissertation for the degree of Philosophy Doctor, specialty 09.00.04 – Philosophical Anthropology, Philosophy of Culture. – M. P. Dragomanov National Pedagogical University, Kyiv, 2018.

The dissertation is one of the first complex cultural and philosophical studies of visual strategies of contemporary screen culture, that represent the semantic features of the contemporary cultural period. The conceptual analysis of visual strategies is made on the basis of combination theoretical and methodological developments of the Frankfurt School, Cultural Studies, Media Studies and Visual Studies.

The study of visual strategies allowed to understand profoundly the mechanisms of escapism from existential and everyday problems in mass screen culture, and to substantiate links among the methods of screen art culture and the philosophical methods of existentialism and phenomenology. The work reveals that today is happening active informatization of the screen space. The process is carried out through the aesthetic form, and therefore it leads to loss of the content characteristics of the information. The research discovers that development of screen media and emergence of new screen media made the transition from public to individual screening practice and to individual creativity based on the principles of free exchange and access to information and cultural products.

**Key words:** screen culture, visual strategies, screen media, illusory realism, cultural criticism, informatization, individualization, cultural creativity.