

людини. Виникнення об'єктів третього світу взагалі та соціальних інститутів зокрема можливе завдяки здатності людини як свідомої мислячої істоти здійснювати різні мисленнєві операції та мові як засобу здійснення та запису результатів таких операцій, а також засобу спілкування між різними людьми. Таким чином, мова створює соціальні інститути і одночасно сама є фундаментальним соціальним інститутом, який має вкрай важливе значення для існування третього світу.

Список використаних джерел

1. Popper Karl. Unended Quest: An Intellectual Autobiography / K. Popper. – Taylor and Francis e-Library, 2005. – 315 p.
2. Searle John R. Making the Social World / J. R. Searle. – Oxford University Press, 2010. – 208 p.
3. Searle John R. The Construction of Social Reality / J. R. Searle. – Penguin Books, 1995. – 241 p.
4. Бойко А. С. Концепція факту Дж. Серля / А. С. Бойко. – Актуальні проблеми духовності: зб. наукових праць / Ред.: Я. В. Шрамко (друкується). – 13 с.
5. Поппер К. Р. Логика и рост научного знания. Избранные работы. Составление, общая редакция и вступительная статья д.ф.н., В. Н. Садовского / К. Р. Поппер. – М.: Прогресс, 1983. – 604 с.
6. Поппер К. Р. Объективное знание. Эволюционный подход. Пер. с англ. Д. Г. Лахути. Отв. ред. В. Н. Садовский / К. Р. Поппер. – М.: Эдиториал УРСС, 2002. – 384 с.
7. Шпильова А. С. Сучасні філософські концепції соціальних інститутів / Шпильова А. С. – Актуальні проблеми духовності: зб. наукових праць / Ред.: Я. В. Шрамко. – Кривий Ріг: КДПУ, 2016. – Вип.17. – С.238–247.

References

1. Popper Karl. Unended Quest: An Intellectual Autobiography / K. Popper. – Taylor and Francis e-Library, 2005. – 315 p.
2. Searle John R. Making the Social World / J. R. Searle. – Oxford University Press, 2010. – 208 p.
3. Searle John R. The Construction of Social Reality / J. R. Searle. – Penguin Books, 1995. – 241 p.
4. Boiko A. S. Konceptija faktu J. Searle / A. S. Boiko. – Aktualni problemy dukhovnosti: zb. naukovykh prac / Red.: Y. V. Shramko (drukujetsya). – 13 s.
5. Popper K. R. Logika i rost nauchnogo znaniia. Izbrannye raboty. Sostavlenie, obshchaia redaktsiia i vstupitelnaia statia d.f.n., V. N. Sadovskogo / K. R. Popper. – M.: Progress, 1983. – 604 s.
6. Popper K. R. Obiektivnoe znanie. Evoliutsionnyi podkhod. Per. s angl. D. G. Lakhuti. Отв. ред. V. N. Sadovskii / K. R. Popper. – M.: Editorial URSS, 2002. – 384 s.
7. Shpylova A. S. Suchasni filofsoski konceptiji socialnykh instytutiv / Shpylova A. S. – Aktualni problemy dukhovnosti: zb. naukovykh prac / Red.: Y. V. Shramko. – Kryvyj Rih: KDPU, 2016. – Vyp.17. – S.238–247.

Boiko A. S., postgraduate student of the Department of Philosophy, Kryvyi Rih State Pedagogical University (Ukraine, Kryvyi Rih), shpilevaya.anastasiya@gmail.com

Language as the fundamental phenomenon of the «third world»

The purpose of the article is to consider language as the fundamental phenomenon of the K. Popper's «third world». Author analyzes the inaccuracy in the J. Searle's classification about the ontologically subjective status of all mental facts and proposes to eliminate it by addressing to the K. Popper's concept of the «third world». It is substantiated the institutional status of the language, its functions as a social institution and the importance for the emergence and existence of other social institutions. It is made an attempt to find out which K. Popper's world language belongs to; is established its affiliation to all three worlds, including the «third world», and the fundamental significance for its occurrence and existence. The following research methods are applied: dialectical, analytical, critical, modeling, comparative.

Keywords: language, concept of «three worlds», social institute.

* * *

УДК 008:130.2:791.4:004.5:316.772.5

Ворожейкін Є. П.,
аспірант кафедри культурології, Національний педагогічний університет ім. М. П. Драгоманова (Україна, Київ), e.vorozheykin@gmail.com

ЭКРАН ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ВІЗУАЛЬНО-ІНФОРМАЦІЙНОГО ДОСВІДУ

Здійснено дослідження екрану, як засобу формуючого новий культурний досвід. На основі теорії семіосфери Ю. Лотмана визначено сутність екрану як інформаційної границі. Екран є границею через яку формується візуальний спосіб подачі і сприйняття інформації. Визначено, що особливість екранного зображення полягає у візуальній динамічності образів, на основі внутрішньо чи поверхнево екранного руху. Цей принцип допомагає екрану бути ефективним у здійсненні впливу на людське життя. На основі історичного розвитку екранних медіа проаналізовані основні види екрану. У статті визначено, що екранна культура формується через актуалізацію людиною унікальних особливостей різних видів екрану: реалістичності, віртуальності, псевдоприсутності, інтерактивності, одночасно масовому і індивідуальному сприйняттю, формування власного часового сприйняття, залученню людини у внутрішній простір екрану і посідання екрану із повсякденним життям.

Ключові слова: екран, екранна культура, кінематограф, телебачення, відео арт, відеоігри, комп'ютер, смартфон.

Людське життя залежить від реалії зовнішнього світу, а тому підпадає під вплив тих культурно-історичних процесів, що існують у певний період часу, у тому числі і процесів технічного розвитку. Зв'язок між людиною і технікою є взаємодіючим. Людина створює технічні засоби, а вони у свою чергу змінюють принципи її існування, формуючи базовий рівень культури. Нові технологічні досягнення здійснюють значний вплив на всю людську цивілізацію, визначаючи вектор її розвитку. Особливу роль у цьому аспекті відіграють медіа. Під «медіа» розуміються не лише засоби масової інформації, як часто вважають. До них відносяться, також, такі засоби як: мова, годинник, комікс, книга, фотографія, телефон, кіно і т.д. Їх об'єднуючим фактором є те, що вони вносять істотні зміни у спосіб життя і світосприйняття людини. Сьогодні значний вплив на динаміку соціокультурних процесів, здійснює такий медіа, як екран. У сучасній соціальній комунікації, опосередкованій новими технологіями, поняття екрану стає домінантою сприйняття. Екран трансформувавшись протягом декількох століть вносив зміни у людське життя формуючи власну екранну культуру. Щоб зрозуміти значення екранної культури, потрібно проаналізувати особливості екрану, як технічного засобу. Адже не будь-який технічний винахід створює культурний резонанс. Щоб це сталося техніка повинна виходити за межі своєї первинної функціональності, не тільки реалізовувати потребу, але створювати у економічному та у культурно плані новий запит.

Екран – явище багатоаспектне і тому представлене дослідженнями у різних галузях науки, таких як: культурологія, медіа археологія, філософія, теорія кіно і т.д. Ця сфера представлена роботами таких науковців як: К. Разлогов, Л. Манович, М. Маклуен, Л. Туроу, О. М. Орлов, Е. Хухтамо, Ч. Гір, Ж.–Ж. Вуненбургер, З. Кракауер, К. Метц, А. Базен, О. Аронсон, Ю. Арабов, Ж. Делез, У. Еко та ін. Дані дослідження у своїй більшості аналізують екран, частково, розглядаючи окремі її аспекти, репрезентовані різними технічними засобами: кінематографом, телебаченням, відеоіграми і т.д. Всі ці технічні засоби відносяться до екранної культури. Екран створює екранну культуру і тому аналіз

його особливостей і можливостей дасть розуміння того, що вона собою являє.

Ціль *статті* полягає у дослідженні сутності та характеристик екранної культури, на основі аналізу екрану як візуально-інформаційного засобу.

Слово екран у перекладі із французького «écran» має значення – ширми, або засобу, який відгороджує чи затуляє, відокремлює («екранує») одне середовище від впливу іншого. Медіа археолог Е. Хухтамо у своїх дослідженнях, вказує, що у XVI ст. і навіть раніше слово екран використовувалося для позначення засобу, який слугував для захисту від камінного тепла чи протягів [9, с. 123]. Тобто у функціональному плані екран є засобом розподілу, відділенням одного від іншого, а отже репрезентує собою границю.

Семіотик Ю. Лотман вказував на важливе культурно-інформаційне значення такого функціонального засобу, як границя. Границя у Ю. Лотмана є одним із головних елементів семіосфери – абстрактної моделі будь-якого культурного простору. Семіосфера – це простір соціально-культурного досвіду, збереження інформації та принципів поведінки та сприймання [4, с. 251]. Семіосфера виступає основою для можливості будь-якої взаємодії: «поза семіосфери немає ні комунікації, ні мови» [4, с. 251]. Семіотична функція границі зводиться до обмеження проникнення, фільтрації, адаптації та переробці зовнішнього у внутрішнє [4, с. 266]. Це говорить не тільки про те, що границя здійснює передачу інформації, але те, що формує принципи сприйняття. Приналежність людини до екранної культури пов'язана із наявністю у неї екранного досвіду. У цьому аспекті важливим є те, що екранна культура формується не на основі тих засобів, що просто мають екран, а на основі тих, в яких екранний простір є головним джерелом впливу і передачі інформації. Саме тому, наприклад, mp3 плеєр із екраном не буде елементом екранної культури, якщо головною його функцією буде створення аудіопотоку. Але він стане елементом екранної культури, коли у ньому до музикальної функції буде додана функція відеопрогравача, запуску відеоігор, тощо. Тобто особливість екрану, а разом із тим і екранної культури проявляється у принципах передачі і сприйняття інформації.

Екран кінематографу заклав основи екранного досвіду, відкривши новий візуальний спосіб подачі інформації. Новизна у порівнянні із живописом та фотографією була у динаміці. Суть кінозображення полягала в особливій виразності у фіксації руху. Візуальних рух, власне кінетика стали знаком, естетичним кодом екранного простору. Екранний еквівалент рухомій реальності дозволив зменшити дистанцію між глядачем і екраном, загострюючи сенсорні переваги і полегшуючи діалог із цією реальністю.

Завдяки кінематографу, а потім телебаченню поняття екранної культури стало пов'язано із візуальним поворотом. Важливе значення візуального повороту полягає не в тому, що люди раптом «відкрили» для себе зображення і «закрила» мовний світ. Поворот полягає у відмові визнавати «природним» мовне домінування в обороті візуальних образів. Сфера візуальних образів – це, головним чином, сфера іншого інформаційного досвіду – не категоріально-розумового,

а перцептивного. Візуальний тип мислення на противагу вербальному – це нелінійний, ризоматичний тип мислення, який співпадає із уявою, як здатністю конструювання чуттєвих та ментальних відчуттів. І у цьому аспекті важливим є ідеологічні можливості екрану, його здатність впливати на людей не на основі логічного, а чуттєвого сприйняття. Саме тому екран кінематографу та телебачення із самого свого початку стали ефективним засобом для політичної пропаганди.

Динамічність кінематографічного зображення створили візуальний досвід, важливим аспектом якого є часова характеристика. Час кіно – це індивідуальний час, незалежний від реального. Цей принцип пов'язаний із феноменом «входження в екран». Багато засобів культури характеризувались цікавим феноменом: існуванням іншого віртуального простору, іншого світу, укладеного в рамку, яка знаходиться всередині нашого реального світу. Із усіх видів мистецтв, кінематографу вдалося найкраще подолати рамки, які розподіляли два абсолютно різних простори. Екран кінематографу, як інформаційна границя є рухомою. У момент своєї актуалізації вона змінює свою положення, включаючи глядача у середину екранного простору. За зауваженням І. П. Смирнова, «фільм надходить у сприймаючу свідомість не як строго ізольована, виділена зі світу його репрезентація, але як його еквівалент, як його заміщення, цілком рівносильне фактичній дійсності» [8, с. 7]. Включаючи людину у екран кінематограф поєднує її із часом екранного твору. Монтаж як одна із головних характеристик кінематографічної мови, є засобом який дав можливість маніпулювати над екранним часом, прискорювати його чи уповільнювати, а разом із тим маніпулювати над глядацьким сприйняттям.

Феном «входження в екран» дав кінематографу можливість створювати відчуття реальності від нереальної історії. Екран кінематографу – це динамічний екран, який, з точки зору медіа дослідника Л. Мановича, привносить певний новий тип відносин між зображенням і глядачем. Динамічне екранне зображення більше ніж статичне прагне до створення повної ілюзії і візуальної повноти. І тому йому краще вдається відкинути недовіру глядача і ідентифікувати його із зображенням [6, с. 56]. Саме тому, екран кінематографу зміг подарувати найбільш магічний зі споживчих товарів, а саме – мрії. Канадський філософ М. Маклуен вказує, що кінематограф став першим медіа, який «запропонував бідним ролі багатих і мовновладців» [5, с. 331]. Тобто екран кінематографу дав можливість людині існувати у віртуальному просторі. І це одна із головних характеристик екрану. У порівнянні із іншими, попередніми видами мистецтва (літературою, живописом, театром і т.д.) саме кінематограф створив найбільш «справжню» віртуальну реальність, дозволяючи людям «тікати» у неї від повсякденних проблем та турбот.

Сама екранна культура створилась внаслідок того, що новий візуальний досвід був закріплений через спеціальний соціальний ритуал: люди почали ходити в особливу споруду, займаючи місце в темній кімнаті і спільно переживати емоційні моменти, створені кінематографічним твором. Важливими для розуміння значення цього факт є те, що датою створення кінематографу вважають 28 грудня 1895 року, перший

колективний перегляд, організований братами Люм'єр, а не той момент, коли фотографія вперше була приведена в рух, і навіть не той, коли брати Люм'єр запатентували кіноапарат як пристрій, що створює рух із зображень, зафіксованих на плівку. Перший кінематографічний сеанс повернув архаїчний момент видовища, в якому індивідуальні уявлення були спільними, наділивши цим кінематографічний екран можливістю функціонувати, як засіб масового впливу. Одна з головних особливостей екрану, як технічного носія пов'язана із тим, що екран актуалізує свою роль лише в момент взаємодії із людиною. Кінематографічний екран потребує Іншого – людину, але і людина після першого кіносеансу стає залежною від екрану.

Як і простір семіосфери пересічений границями різних рівнів, так і екранна культура включає у себе різні екрани. Тому екранна культура не завершилась на кінематографі, а отримала новий розвиток разом із виникнення телебачення. Хоч телебачення і кінематограф технічно відрізнялись один від одного, головна сутність у них була спільна – екран. Екран телебачення виник не окремо, а на основі візуальних можливостей та мови, створеної кінематографом. Зберігши певні особливості кінематографічного екрану, екран телевізора вніс нову специфіку у процес візуальної взаємодії із людиною, тим самим розширивши сферу екранної культури.

У своїй суті телебачення найбільш співвідноситься із концепцією М. Маклуена, що всі види медіа є технологічним «продовженням» різних людських органів [5, с. 5]. Внаслідок застосування технології запису і передачі візуальної інформації наші очі й емоції виявляються безпосередньо захопленими різними подіями: соціально-політичними, спортивними, військовими та іншими. Наділяючи нас даром бачити все, телевізійний екран дозволяє нам спостерігати, перебуваючи у безпеці, стежити без найменших ризиків і бачити все навіть краще, ніж якби ми самі там були. У технологічному плані екран телебачення виступає аналогом радару, його вдосконаленою версією. На це зокрема вказує медіа археолог Ч. Гір [2, с. 41]. Але якщо радар функціонував у семіотичному плані за «індексальною» технологією репрезентації, то сучасний екран за словами Ч. Гіра, використовує навіть не іконічну, а миметичну технологію [2, с. 53]. Індексальний екран здатний показати не більше ніж візуальний слід об'єкта спостереження, іконічний – функціонує через подобу і аналогію, а миметичний найбільш близький до дійсності, оскільки намагається імітувати і репрезентувати її [2, с. 52–53]. У цьому спільність екрану телебачення та кінематографа, проте процес залучення глядача у екранний потік, розмивання екранної границі у них зовсім різний. Мистецтвознавець В. Михалкович зазначає, що кіно та телебачення мають дві абсолютно різні стратегії контактів реципієнта з екранним світом. Якщо кінематограф направлений на те, щоб занурити глядача у єдину реальність – екранний світ, то телебачення, навпаки, занурює «заекранний світ» у повсякденне буття глядача [7, с. 373]. Тим самим телебачення розширило сферу впливу екранної культури. Після виникнення телебачення повсякденний вечірній час відпочинку став пов'язаний із екраном.

Телебачення формує інший, у порівнянні із кінематографом, екранний час, а саме повсякденний час.

Якщо кіно – розповідає про минуле, то телебачення – про сьогодні. Телебачення, за словами французького кінокритика А. Базена створило ефект «псевдоприсутності» [1, с. 168]. А. Базен каже, що телебачення моделює для глядача ефект присутності за рахунок симультивності (тобто тимчасового чинника), транслюючи що подія відбувається одночасно з тим моментом, коли глядач сприймає її [1, с. 168]. Саме зв'язок і з сьогоднім робить телевізійний екран засобом продовження наших органів сприймання. З точки зору М. Маклуена, телебачення, як «холодний» медіа засіб характеризується високим ступенем участі аудиторії у самому процесі сприйняття інформації з екрану [5, с. 28–30]. Зв'язок телевізійного екрану із повсякденною реальністю вимагає участі і глибинного залучення всієї людини таким же чином, як вимагає це сприйняття на дотик [5, с. 385]. Завдяки процесу постійного візуального потоку повідомлень, людина ніби зживається із телевізійним екраном, у результаті чого останній стає таким, же близьким і знайомим, як побутове оточення.

Час телебачення, як і кінематографу формується екранним простором. Телевізійний екран збирає невідзначену безліч індивідуальних свідомостей, що складають телеаудиторію, з тим щоб помістити їх у загальний для них відрізок астрономічного часу. У заздалегідь встановлений момент розрізнені свідомості об'єднуються дійством однієї і тієї ж екранної події. Кожен глядач, проживаючи час власної індивідуальної свідомості, актом перегляду приєднується до невизначеної кількості інших людей. Вся безліч телеглядачів, незважаючи на відмінності приватних свідомостей, є колективним свідком певного телевізійного продукту. Важливо, що ці телепродукти існують у межах жорстко часу, зафіксованого інтервалу – їх час у ефірі є чітко визначеним. Яскравим прикладом тут служить такий телевізійний продукт, як новини. Вони йдуть і закінчуються, завжди, у один і той же час.

Інша історична форма екрану, пов'язана із відео артом (від англ. video art – відео мистецтво), напрямком візуального мистецтва, який використовує можливості відеотехніки. Значна популярність візуальної мови створеної кінематографом та поширеної телебаченням, змусила художників, із сфери живопису, звернути на неї свою увагу. Для них екран став новим видом художнього полотна, яке виставляється у спеціальних виставкових просторах. Екран відео арту як художній об'єкт не є предметним. За цим принципом він схожий до перформансу та гепенінгу. Разом із ними він виник у результаті творчих пошуків авангардних художників, бажаючих звернутись до візуально-рухомих образів. Тобто екран відео арту – це форма картинної площини, яка використовує візуальну мову рухомих, а не статичних образів. Сенси і значення, передані в роботах відеохудожників, можуть бути різними: від актуалізації соціальних та культурних питань сучасності до рефлексії над філософськими проблемами. Проте виник відео арт не просто, як продовження кінематографа та телебачення, а також, як протиставлення їм.

Я. Йоскевіч вважає, що екран для відео артистів є знаком їх головного противника [3, с. 463]. Він стверджує, що відео арт, головним чином, протидіє

масовим екранним засобом, виділяючи із таких телебачення [3, с. 449]. Але, з нашої точки зору, до телебачення можна додати також і масове кіно. Я. Іоскевіч каже, що: «Відео арт – це паровоз, який підставляє себе під інший потяг, який мчить до катастрофи для того, щоб загальмувати його смертельно небезпечний біг і вивести на якісно новий «культурний шлях»» [3, с. 463]. 1960–ті роки, в які виник відео арт, були десятиліттям радикальних соціальних змін, викликаних політичною конфронтацією, творчою та ідеологічною активністю натхненних руху за громадянські права. Нове покоління почало розуміти важливі ідеї і засоби виробництва, які могли б бути використані для розробки нового і більш інклюзивного суспільства, альтернативні установи та доступні види культурного виробництва, які відображають їх соціальні цінності. У цей час М. Маклуен розробив свою теорію про те, що медіа змінюють суспільство, а компанія «Sony» випустила на ринок першу портативну відеокамеру. Камера відразу привернула увагу художників, які бачили у ній потенціал творчого інструменту. А соціальні активісти бачили у портативній камері «зброю і свідка», які будуть використовуватися для створення нових типів уявлення, виступаючих проти меркантилізму у телевізійній індустрії.

Оскільки відео арт виступає проти телебачення, то і діє протилежно до нього. Якщо екран телебачення апелює до масового впливу, то екран відео арту – до індивідуального. Внутрішній простір і час, ритм майже завжди відносні і суб'єктивні у творах відео арту і в той же час, із психологічної точки зору, набагато ближче глядачеві. Це сприяє свого роду розмиванню суб'єктно-об'єктних відносин, а саме: зняттю протиставлення позицій автора і глядача. Відео арт, як елітарне мистецтво, засіб вираження індивідуально-творчих ідей, зробив структуру екранної культури більш складною, наповненою різними протидіючими силами.

Наступний вид екрану – екран відеоігор. Як і інші види екрану він частково поєднує у собі властивості своїх попередників і одночасно створює нові. Нововведенням відеоігор є додання до візуального сприйняття фізичної дії. Екран відеоігор – це інтерактивна границя, як і кінематограф воно залучає людину у середину свого світу, як і відео арт діє індивідуально, і як телебачення більш співвідноситься із теперішнім часом. Але залучаючи людину у свій простір вона вимагає від неї індивідуальної реакції у реальному часі. Як і кіно, відеогра актуалізується учасником, але як інтерактивний медіа актуалізація виникає не завдяки пасивному сприйняттю, а завдяки активній участі у подіях екранного простору. Екран відеоігор виступає активним середовищем, яке вимагає постійного фізичного контакту від гравця: натиснення кнопок, контролювання, і так далі.

Важливий аспект інтерактивного екрану – це часова характеристика. Відеоігри завжди діють у реальному часі. У початковий період використання у культурі персональних комп'ютерів необхідний час прорахунку не дозволяв виводити результат у реальному часі. Тільки коли це стало можливим, інтерактивність змогла розвиватися так, як це відбувається сьогодні. Реальний час – це не що інше, як факт того, що візуалізація чи актуалізація інформації відбувається протягом

часу, прожитого нашою системою сприйняття як би без розбіжностей по відношенню до початкового дії. Інакше кажучи, поняття реального часу віднесено до людини, до часу нашого сприйняття. Таким чином, часовий простір відеоігор є рівноправним: він залежить як від внутрішніх установок, так і від дійового ритму гравця. Крім того, часовий простір відеоігор піддається маніпуляції. Темпоральність, характерна для віртуальної реальності, виражається в іграх за допомоги опції save/load (збереження/завантаження). Вона являє собою можливість заново переграти, «пережити» ту чи іншу ситуацію, явище неможливе (але часто бажане) у повсякденному житті, однак можливе в екранному переживанні.

Одним із головних здобутків відеоігор для екранної культури є принцип двохстороннього впливу. Звичайно, що видозміни, які гравці можуть здійснювати обмежені певними схемами. Але важливим є те, що візуально-емоційна інформація, характерна для екранної культури, стає підкріплюватись фізичними діями, як важливим людським засобом закріплення чуттєвого сприйняття.

Наступний історичний вид екрану – екран комп'ютера. Головна його особливість в тому, що він може приймати роль будь-якого екранного типу. У цьому багатогранність цифрових технологій і комп'ютера як «універсальної машини». Завдяки різноманіттю можливих матеріалів і компонентів, з яких він може складатися, комп'ютер володіє унікальною функціональністю і здатний виконувати найрізноманітніші завдання. Так ще на початку розвитку комп'ютерної індустрії, монітор фірми «Мас» показував цю універсальність наочним чином. Монітор компанії «Мас» можна було повертати із горизонтального положення у вертикальне, при цьому дані на екрані перебудовувалися із «пейзажного» в «портретний» формат. Ідея була у тому, що комп'ютерний монітор може з однаковим успіхом бути аркушем паперу і телевізором. Тобто екран комп'ютера дає можливість вибирати вид візуальної інформації. Функціональна універсальність комп'ютера значно збільшила вплив екранної культури, адже створила можливість легкого доступу до багаторівневої сутності екрану, як технічного та інформаційного засобу.

Інший важливий аспект комп'ютера полягає у тому, що його екран – це «розколотий» екран. Цей екран не відповідає єдиній рамці, а складається із безлічі вікон у віконному інтерфейсі. Екран комп'ютера – це границя постійного руху, переходу між віконними екранами різного програмного забезпечення та просторів Інтернет мережі. Перехід від одного блоку до іншого здійснюється не за допомогою монтажного стику, як у кінематографі і на телебаченні традиційного типу, а відкриттям все нових вікон у «тому ж самому» просторі. Тобто візуальна динаміка у комп'ютерного екрану пов'язана не з внутрішнім рухом, як у кінематографі, а із зовнішнім. Структура цього руху формується завдяки гіпертексту. Гіпертекст – це особлива форма організації і представлення текстового матеріалу, який освоюється з урахуванням безлічі взаємозв'язків між його елементами і характеризується нелінійністю, інтерактивністю, різноманітністю і т.д. При роботі з гіпертекстами постійно відбувається розподіл уваги між вербальною і невербальною його частинами. При цьому, контакт

із будь-яким візуальним зображенням відбувається швидше, ніж контакт з вербальною інформацією, оскільки сприйняття ілюстрації та її фіксація в пам'яті займає менше часу, ніж сприйняття друкованого слова. У результаті виходить, що основним матеріальним носієм гіпертекстів є не писемність, а «екраність». Вона полягає у тимчасовому потоці екранних зображень, який вільно вміщає в себе письмову і усну мову, графічні зображення, анімаційне моделювання і багато іншого.

Здобутки процесу комп'ютеризації для екранної культури закріпив та посилив розвиток мобільних технологій. Сьогоднішні технології дозволили створювати компактні комп'ютерні засоби, які по своїм обчислювальним потужностям і можливостям не поступають стандартному комп'ютерному екрану, а часто навіть перевершують його. Мобільний екран – це трансформований тип комп'ютерного екрану, тобто він також є мультифункціональним. Але ключовим словом є мобільний, яке вказує на компактність і швидкість, та відкриває важливий принцип взаємодії його із сучасною людиною. Мобільний екран – це екран повсякденного життя, інформаційна границя з якою людина взаємодіє майже протягом всього дня. Саме завдяки мобільним засобам, екранний спосіб сприйняття інформації став головним у сучасній культурі. Екран мобільного телефону, планшета та інших пристроїв, поєднується із користувачем формуючи інтерактивну повсякденність. Як і екран телебачення мобільний екран входить у реальне життя людини, проте як інтерактивний екран він одночасно направлений на включення людини у своє середовище, та є залежним від її дій. З однієї сторони, мобільний екран поєднує людину із світом, а з іншої, дозволяє їй існувати індивідуально – наодинці із собою (з екраном), у відриві від іншої людини. Таким чином, мобільний екран найбільш не стійкий, це границя, яка постійно змінює світ стан із чіткого до повного розмиття. Але разом із тим, ця границя – це найефективніший засіб формування екранного досвіду.

Висновки. Винахід кінематографа і стрімке його поширення, потім телебачення, відеоігор, персональних комп'ютерів, Інтернету, мобільних технологій призвело до охоплення екраном різних сферах суспільного життя, внаслідок чого сформувалась екранна культура. Екранна культура є багаторівневою і створюється на основі різних видів екрану та постійного їх удосконалення. У семіотичному плані екран функціонує як границя, що формує візуальний досвід, спосіб подачі і сприйняття інформації. Суть екранного зображення полягає у візуальній динамічності образів, на основі внутрішньо чи поверхнево екранного руху. Саме цей принцип допомагає екранній культурі бути ефективною у створенні іншої реальності, збагаченні естетичного досвіду людини, а також, у здійсненні впливу на людське життя. Екранну культуру можна охарактеризувати, як таку, що формується через актуалізації людиною унікальних особливостей екрану: реалістичності, віртуальності, псевдоприсутності, інтерактивності, одночасно масовому і індивідуальному сприйняттю, формування власного часового сприйняття, залученню людини у внутрішній простір екрану і поєднання екрану із повсякденним життям.

Список використаних джерел

1. Базен А. Что такое кино? / Андре Базен; [пер. с фр. В. Божовича (книга I) и Я. Эпштейн (книги II, III, IV)]. – М.: Искусство, 1972. – 382 с.
2. Гир Ч. Генеалогия компьютерного экрана / Ч. Гир // Новые аудиовизуальные технологии: Сборник статей / Отв. ред. К. Э. Разлогов. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2011. – С.37–54.
3. Иоскевич Я. Видеоарт: между телевидением и искусством / Я. Иоскевич // Новые аудиовизуальные технологии: Сборник статей / Отв. ред. К. Э. Разлогов. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2011. – С.443–477.
4. Лотман Ю. М. Семiosфера / Ю. М. Лотман. – СПб.: Искусство–СПБ, 2010. – 704 с.
5. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Маршалл Маклюэн; [пер. с англ. В. Николаева]. – М.: Канон–пресс, Кучково поле, 2003. – 464 с.
6. Манович Л. Археология компьютерного экрана / Л. Манович // Новые аудиовизуальные технологии: Сборник статей / Отв. ред. К. Э. Разлогов. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2011. – С.54–76.
7. Михалкович В. Кино и телевидение, или О несходстве сходного / В. Михалкович // Новые аудиовизуальные технологии: Сборник статей / Отв. ред. К. Э. Разлогов. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2011. – С.343–408.
8. Смирнов И. П. Видеоарт. Историческая семантика кино / Смирнов И. П. – СПб.: Петрополис, 2009. – 404 с.
9. Хухтамо Э. Элементы экранологии: к проблеме археологии медиа / Э. Хухтамо // Экранная культура: теоретические проблемы / отв. ред. К. Э. Разлогов. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. – С.116–177.

References

1. Bazen A. Chto takoe kino? / Andre Bazen; [per. s fr. V. Bozhovicha (kniga I) i Ya. Epshteyn (knigi II, III, IV)]. – M.: Iskusstvo, 1972. – 382 s.
2. Gir Ch. Genealogiya kompyuternogo ekrana / Ch. Gir // Novyye audiovizualnyie tehnologii: Sbornik statey / Отв. ред. К. Э. Разлогов. – СПб.: Dmitriy Bulanin, 2011. – С.37–54.
3. Ioskevich Ya. Videoart: mezhdru televideniem i iskusstvom / Ya. Ioskevich // Novyye audiovizualnyie tehnologii: Sbornik statey / Отв. ред. К. Э. Разлогов. – СПб.: Dmitriy Bulanin, 2011. – С.443–477.
4. Lotman Yu. M. Semiosfera / Yu. M. Lotman. – SPb.: Iskusstvo–SPB, 2010. – 704 s.
5. Maklyuen M. Ponimanie Media: Vneshnie rasshireniya cheloveka / Marshall Maklyuen; [per. s angl. V. Nikolaeva]. – M.: Kanon–press, Kuchkovo pole, 2003. – 464 s.
6. Manovich L. Arheologiya kompyuternogo ekrana / L. Manovich // Novyye audiovizualnyie tehnologii: Sbornik statey / Отв. ред. К. Э. Разлогов. – СПб.: Dmitriy Bulanin, 2011. – С.54–76.
7. Mihalkovich V. Kino i teledenienie, ili O neshodstve shodnogo / V. Mihalkovich // Novyye audiovizualnyie tehnologii: Sbornik statey / Отв. ред. К. Э. Разлогов. – СПб.: Dmitriy Bulanin, 2011. – С.343–408.
8. Smirnov I. P. Videoyad. Istoricheskaya semantika kino / Smirnov I. P. – SPb.: Petropolis, 2009. – 404 s.
9. Huhtamo E. Elementyi ekranologii: k probleme arheologii media / E. Huhtamo // Ekrannaya kultura: teoreticheskie problemy / отв. ред. К. Э. Разлогов. – СПб.: Dmitriy Bulanin, 2012. – С.116–177.

Vorozheikin Ye. P., postgraduate, National Pedagogical Dragomanov University (Ukraine, Kyiv), e.vorozheykin@gmail.com

Screen as means of forming visually–informational experience

The work is aimed to investigate the screen, as a means of forming a new cultural experience. The article, basing on Yu. Lotman's theory of the semiosfera, identifies essence of the screen as an information border. The screen is a border through which is forming visual way of perception and presentation of information. The article determines that the feature of screen image is visual dynamic that is based on internal or surface screen motion. This principle helps screen effectively influences on human life. The article, basing on the historico–technical development of screen media, analyzes the main types of screen. The article notes that screen culture is shaped by implementation of the unique properties of the different types of screen: realistic images, virtualization, pseudo presence, interactivity, simultaneously mass and individual perception, forming its own perception of time, involvement human in the internal space of the screen and connection screen with daily human life.

Keywords: screen, screen culture, cinema, television, video art, video games, computer, smartphone.

* * *