

УДК 79:32.019.5
ББК 76.0:66.3(2Рос)6

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-29-40
received 30.03.2019, accepted 21.06.2019

ГРИГОРИЙ ЛЬВОВИЧ ТУЛЬЧИНСКИЙ

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики» — Санкт-Петербург,

Санкт-Петербург, Россия

ORCID: 0000-0002-5820-7333

e-mail: gtul@mail.ru

ЭКРАН И ФАКТОР СКОРОСТИ: ОТ НАРРАТИВОВ К ПЕРФОРМАТИВАМ*

Аннотация. Современная экранная культура способствует ускорению динамики перехода от осмысляющих нарративов непосредственно к перформативам. Ключевую роль в этом играет цифровой формат. Образ жизни сегодня пронизан тотальной цифровой медиализацией. Этот процесс ведет к упрощению и ускорению предъявления осмысляющей наррации. Скорость смыслообразования достигла такой степени, что презентация смыслов не нуждается в следах такой презентации (snarchat). Современное искусство гиперреалистично. Оно не отображает, не обозначает реальность, не отсылает к ней, оно непосредственно предъявляет новую реальность. Его означющие не нуждаются в означаемых, они не нарративны, а перформативны. Это требует от зрителя, слушателя, читателя не «длинные мысли» (рассуждения и обоснования понимания), а реакции, то есть оценки и действия («лайкать, банить и покупать»).

Клипное (мозаичное) сознание на глазах превращается в геймерское, в реакцию на ситуацию, задаваемую заранее с помощью некоего ал-

* Данная работа выполнена в рамках исследования «Механизмы смыслообразования и текстуализации в социальных нарративных и перформативных дискурсах и практиках» при поддержке гранта РНФ № 18-18-00442.

горитма. При этом эмоциональное переживание связано не столько с занимаемой позицией, сколько является непосредственной, желательной быстрой (автоматической) реакцией на ситуацию, что можно квалифицировать как один из аспектов «новой животности». Оцифрованная реальность не нуждается в музеях, театрах, кинотеатрах, библиотеках, поскольку она сама заменяет их всех. Более того, зритель, читатель, слушатель являются частью этой алгоритмизированной реальности, а не только пользователями соответствующих опций.

Ключевые слова: геймерское сознание, историческая память, кинонаррация, мифология, нарративы, перформативы, символическая политика

GRIGORY L. TULCHINSKY

National Research University
“Higher School of Economics,”

St. Petersburg, Russia

ORCID: 0000-0002-5820-7333

e-mail: gtul@mail.ru

SCREEN AND FACTOR OF SPEED: FROM NARRATIVES TO PERFORMATIVES*

Abstract. The modern way of living is permeated with total digital medialization. This process leads to the simplification and acceleration of presentation of meaningful narrative. The speed of generation of meaning has reached such an extent that the presentation of meanings has no need of any traces of such presentation (snapchat). Modern art is hyperrealistic. It does not reflect or denote reality and does not provide reference to it—it directly presents a new reality. its signifiers have no need for the signified, as they are not narrative, but performative. This requires not “lengthy thoughts” (reasoning and justification of understanding) from the viewer, listener or reader but reaction, i.e., assessments and actions (“like, ban

* The research was supported by the grant of the Russian Science Foundation (№ 18-18-00442) “Mechanisms of Meaning Formation and Production of Texts in Social Narrative and Performative Discourses and Practices.”

and buy”). The clip (mosaic) consciousness turns into the gaming variety in response to a situation set in advance by a certain algorithm. At the same time, emotional experience is associated not so much with the position, as directly with a quick (automatic) response to the situation, which can be qualified as one of the aspects of the “new animality”. Digitized reality has no need of museums, theaters, cinemas or libraries, because it replaces them all. Moreover, the viewer, the reader and the listener are part of this algorithmic reality, and not just the users of the corresponding options.

Keywords: gaming consciousness, historical memory, cinema narration, mythology, narratives, performatives, symbolic politics

Целью данной работы является уточнить содержание одной из главных проблем современного образа жизни, связанной с последствиями тотальной цифровой медиализации всех социально-культурных практик: бизнеса, работы, отдыха, культурных индустрий, образования, науки, политики, личной жизни. Речь идет о специфике формирования общественного и индивидуального сознания, в котором активно участвует современная экранная культура. «Сознание» — эвфемизм, если не синоним «памяти». Недаром все правовые и психологические практики определения вменяемости личности основаны на способности человека вспомнить факты биографии, отношения с родными и близкими, динамику развития этих отношений. А беспамятство суть состояние, характеризующее невменяемость, утрату самосознания — временное (вследствие болезни, состояния аффекта) или необратимое. Память — суть и критерий самосознания¹. «Опомниться» — означает «вспомнить себя», «прийти в себя», «вернуться к себе», «повторить себя», тогда как экстаз, невменяемая аффективность — суть «самозабвение», растворение своего Я в потоке переживаний.

Сказанное о роли личностной памяти в формировании сознания и самосознания вполне применимо и к исторической памяти. Если

¹ Так, в немецком языке глаголы думать (мыслить) и помнить однокоренные: denken и andenken.

личностная память есть критерий проявления вменяемости человека, то историческая память, а, точнее, ее общность — один из ключевых факторов культурной идентичности и консолидации социума. Так же, как личностная память является результатом осмысления и переосмысления пережитых впечатлений, ситуаций, конфликтов, поступков, неоднократных устных и письменных рассказов о них близким и в медиа, ситуаций жизни, дневников и фотоархивов и т.п., так и историческая память — результат конструирования представлений о прошлом при участии практически всех институтов и форм социально-культурной деятельности: власти, образования, гуманитарных наук, медиа и, конечно же, — искусства. И в этой полифонии исторической наррации роль кино нетривиальна и существенна.

Устные «рассказы у костра», в духе описанного Ж.-Л. Нанси [1, с. 85–86], слушания у костра рассказов об общем происхождении, об истории, объединяющей ранее разобщенных людей, давали им представление о славных свершениях в их общем прошлом, образуя их общую память, выходящую за рамки личного жизненного горизонта. Но и устные, и дополнившие их письменные рассказы имели дефект достоверности — описываемые ситуации, персонажи для непосредственного восприятия были недоступны. Поэтому рассказы дополнялись изображениями как частью оформления помещений и артефактов культуры. В Новое время с развитием науки недоверие к умозрительной наррации существенно возросло — не только по отношению к религиозным сюжетам, социальной мифологии, но и к историческим свидетельствам. Фотография, кино, а затем и современные технологии фиксации и трансляции визуальной информации создали качественно иную ситуацию: запечатленная реальность множится, вытесняя впечатления от непосредственной реальности, вытесняют саму эту реальность, создавая возможности для «документального мифотворчества» [2, с. 86–93].

Суть древней как человеческий мир практики не изменилась, как не изменился и транслируемый контент исторической наррации: миф о происхождении, об отцах-основателях социума, о славных

исторических деятелях, великих героях и жертвах, о великой победе над смертельным врагом, замечательных свершениях и трагедиях. Но если не изменилась суть, то изменились и разнообразились ее формы и технологии [3, с. 217–227]. Экранная визуализация понимается как собственно правда жизни и реальности, как гарант достоверности отображения действительности и истории. При этом произвольный монтаж этих осколков реальности предстает как погружение в историческую достоверность и углубление ее понимания: «...рождается некий мифологический пласт смыслов — о рождении магической Достоверности, особой эксклюзивной Объективности, о чудесной экранной... Реальности, более реальной, чем простое некультивируемое и нескандализированное документальное кино и чем сама жизнь» [4, с. 63]. Недаром нынешние дискуссии о фейках и пост-правде (post-true) ушли в песок.

В результате самым мифологизированным явлением оказывается сама смысловая картина действительности — не только прошлое, но и настоящее. Все активнее в этот процесс вовлекается игровое кино. Фрагменты снятого С. Эйзенштейном на десятилетие Октябрьской революции фильма «Октябрь» (особенно — штурм Зимнего дворца) транслируются и воспринимаются как документальная съемка. Эйзенштейн был мастером ярких образов. Недаром не только «псы-рыцари» в рогатых шлемах, но фразы из его фильма «Александр Невский» прочно вошли в историческую память российского (а еще ранее — советского социума). В настоящее время эту роль начинают играть телевизионные сериалы, усиливающие объем исторической кинонаррации и образного материала.

Ранее проведенные исследования [5] показывают наличие трех основных режимов трансляции и динамики нарративов исторической памяти. Во-первых, режим, реализуемый медийными технологиями, индустриями культуры и искусства. В этом режиме содержание исторической наррации наиболее подвижно (с лагом до 3 лет) — в зависимости от текущей внешней и внутренней ситуации, политического курса. И это не только неизбежно, но и необходимо,

оправдано: меняется цивилизационный фон, расстановка политических сил и т.д., что вызывает необходимость их переосмысления. Во-вторых, это образование и гуманитарные науки — режим более инерционный (лаг 15–20 лет) — ученым, выявившим новые факты нужно и их доложить на конференциях, обсудить с коллегами, опубликовать, да и переписывать учебники надо, но не каждые 3 года — 5 лет. И, в-третьих, это собственно культурная память, режим наиболее устойчивый, поскольку задает культурную идентичность (лаг 30–50 лет, не менее 2–3 поколений).

При этом, как показал опрос представителей 3 поколений (окончивших школу до перестройки, в середине 1990-х и в 2010-х годах), проведенный автором данной статьи и М. Левченко [6], исторические нарративы, транслируемые кино и экранной культурой в целом, играют доминирующую роль в смысловой картине различных поколений, перекрывая действие двух других режимов. Это лишний раз подчеркивает роль и значение динамичных социально-культурных практик, к которым принадлежит кино. Нарративы символической политики, при должной настойчивости и последовательности власти и элиты, рано или поздно становятся частью актуальной картины мира. Пусть не нынешнего поколения, но следующего. И при наличии политической воли и социальной базы, при нынешних средствах коммуникации это происходит стремительно, буквально на глазах. Но такие оценки, как представляется, носят временный характер. Ситуация имеет тенденцию к радикальному изменению. Решающим фактором становится скорость изменений — уже не столько политической конъюнктуры, сколько коммуникативных технологий в экранной культуре.

Здесь снова уместна аналогия с человеческой памятью. Исследования нейрофизиологии мозга показывают два обстоятельства, важные в контексте данного рассмотрения. Во-первых, это роль повторов, способствующих закреплению нейронных сетей, а значит — устойчивых структур памяти. Повторы акцентированно используются не только в обучении, но и в пропаганде, попытках внушения,

являются одним из эффективных приемов манипуляции в массовой коммуникации. Они широко практикуются в художественной культуре массового общества, «повторной», даже сериальной по самой своей природе. Помимо нацеленности на коммерческие результаты (маркетинг артефактов невозможен без простого узнавания сюжетов и образов), это связано с апелляцией к глубоко архаичным слоям смыслообразования и сознания.

Не менее важно, во-вторых, и то, что в череде воспоминаний нейронные сети изменяются, в результате чего мозг вспоминает не первое впечатление, а последнее. Неоднократные пересказы накладываются друг на друга, пересекаются, порождают ассоциации, и — иногда существенно — видоизменяют память, в которой что-то вытесняется, а что-то добавляется. Факт хорошо известный — очевидцы одного и того же происшествия вспоминают его по-разному, по прошествии времени добавляя новые и новые детали («врут как очевидцы» — профессиональный мем у юристов).

И вот эти повторы становятся в современных коммуникативных технологиях или просто невозможны, или, если реализуются, то способствуют не столько консолидации, сколько дивергенции социума. Упрощение и ускорение предъявления осмысляющей наррации в современном киноискусстве иногда трактуется как деградация стилистики, возвращение к истокам кино как развлечения. С течением времени становится ясно, что это, скорее, ответ на изменение общего цивилизационного контекста, обусловленного развитием коммуникативных технологий и цифровизацией.

Скорость смыслообразования достигла такого уровня, когда презентации смыслов не требуется оставлять следы такой презентации (snapchat). Современное искусство не предметно и не беспредметно, оно гиперреалистично. Оно не отображает, не обозначает реальность, не отсылает к ней, а непосредственно предъявляет новую. Его означающие (знаки, тексты) не нуждаются в означаемых, они не нарративны, а перформативны. От зрителя, слушателя, читателя требуется не «длинные мысли», рассуждения и обоснования понимания, а реакции — оценки и действия («лайкать, банить и покупать»).

Клиповое (мозаичное) сознание на глазах превращается в геймерское, в реакцию на ситуацию, задаваемую неким алгоритмом. При этом эмоциональное переживание связано не столько с занимаемой позицией, сколько является непосредственной, желательной быстрой (автоматической) реакцией на ситуацию, что можно квалифицировать как один из аспектов «новой животности» (Дж. Агамбен). Оцифрованная реальность не нуждается в музеях, театрах, кинотеатрах, библиотеках, поскольку сама есть и то, и это. И зритель, читатель, слушатель — часть этой реальности, не только пользователь соответствующих опций. Такое сознание оказывается неглубоким и «коротким», не способным на «длинные мысли». Череда образов без нарратива не удерживается в памяти. Такое сознание оказывается беспмятным, значит — не способным не только на выявление причинно-следственных связей, но и на простое прослеживание хроникальной последовательности событий. Прошлое, если возникает, то каждый раз перевоссоздается как новое — под сиюминутное настоящее.

При этом оно в своей *ad hoc*-мифологичности оказывается удивительно целостным. По своей целостности это не линейное, дологическое мышление, вероятно, даже превосходит мышление линейное [7, с. 221]. Прошлое и будущее в нем как бы схлопываются в настоящее, меняющееся, подобно цвету хамелеона. Личность же превращается в беспмятного странника по этим разноцветным мирам. Ни о какой точке сборки свободы и ответственности такого странника говорить не приходится. А не способное к рефлексии сознание оказывается идеальным объектом манипулирования.

Если человек, сформировавшийся в культуре выстраивания нарративов, прослеживания сюжетных линий, способен понимать достаточно сложные смысловые построения, то человек экранной цифровой культуры оперирует только смыслами «твиттерного» формата и не может работать со знаковыми и смысловыми структурами произвольной сложности [8, с. 1355–1358]. А источники информации воспринимаются ими как блюда на «шведском столе», с которого он набирает произвольные наборы по своему усмотрению.

Хорошим примером, еще ждущим своего глубокого осмысления, является опыт проекта «Дау», далеко выходящий за рамки кинематографической инсталляции.

В отличие от линейного рефлексивного сознания, способного к сопереживанию, фрагментированное малосвязными образами «клиповое» сознание, имеющее дело с калейдоскопической реальностью в духе телевизионного zapping'a, если и способно к эмпатии, то непродолжительной, неустойчивой, вспышками приходящей и быстро уходящей, забываемой [9, с. 726–727]. Социальный опыт не переживается, и социализация заведомо оказывается неполной. В электронных социальных сетях образуются сообщества, члены которых «лайкают» друг друга, проявляют негативные, а то и агрессивные отношения к другим сообществам. Смысловая картина мира и ее носители имеют тенденцию все большей дивергенции, недоверия и агрессии, все чаще выходящей из формата on line в режим off line.

Похоже, само кино, как вид искусства, попало в ловушку этого процесса. Изменяется не только стилистика, сближающая кино и компьютерные игры, но эстетика смотрения, в которой прослеживается та же тенденция. Традиционная мифология давала устойчивые структуры исторической памяти и миропонимания в целом. В современном клиповом геймерском, мозаичном, а то и snapchat'овском сознании историческая память менее устойчива, а то и утрачивается за ненадобностью. «Новый человек оказывается все более “текуч” ...» [10, с. 23]. Этому в немалой степени способствует современная экранная культура в цифровом формате, переводя осмысление в ускоренный режим отхода от нарративов непосредственно к перформативам.

ЛИТЕРАТУРА

1. Нанси Ж.-Л. Непроизводимое сообщество. М.: Водолей, 2009. 208 с.
2. Тульчинский Г.Л. Историческое сознание и экранная культура // Наука телевидения. 2017. Вып.13.1. С. 110–127.
3. Kruike-meier S., Gattermann K., Vliegenthart R. Understanding the dynamics of politicians' visibility in traditional and social media // The Information Society. 2018. Vol. 34. № 4, p. 215–228.

4. Сальникова Е.В. «Докумиф», или Погоня за реальностью // Наука телевидения. 2014. Вып. 11. С. 48–84.

5. Тульчинский Г.Л. Наррация в символической политике: Уровни и диалектика // Символическая политика. 2016. № 4. С. 65–83.

6. Левченко М.М., Тульчинский Г.Л. Уровни формирования гражданской идентичности и консолидация социума: [Социологический опрос] [Электронный ресурс]. СПб: НИУ ВШЭ, 2017. 21 с. // Центр исследований гражданского общества и некоммерческого сектора НИУ ВШЭ: сайт.

URL: https://grans.hse.ru/data/2017/04/11/1168121792/02.1%20%D0%A2%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%87%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9,%20%D0%9B%D0%B5%D0%B2%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE_%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B8%20%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B8%D1%80.%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%20%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%81%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F%20%D1%81%D0%BE%D1%86%D0%B8%D1%83%D0%BC%D0%B0.pdf (Дата обращения: 21.03.2019).

7. Яковлева А.М. Клиповое чтение: текст как изображение-симулякр // Наука телевидения. 2014. Вып. 11. С. 197–228.

8. Krzanowski R. New dark age: technology and the end of future // Information, Communication & Society. 2019. Vol. 22 (6), p. 1352–1359.

9. Dodel M., Mesch G. Inequality in digital skills and the adoption of online safety behaviors // Information, Communication & Society. 2018. Vol. 21 (5), p. 712–728.

10. Дуков Е.В. Компьютер и человек // Телескоп: журнал социологических и маркетинговых исследований. 2013. № 4. С. 20–24.

REFERENCES

1. Nancy J.-L. *Neproizvodimoe soobshchestvo* [Unreproducible Community]. Moscow: Vodoley, 2009. 208 p.

2. Tul'chinskij G.L. *Istoricheskoe soznanie i ekrannaya kul'tura* [Historical Consciousness and the Culture of the Screen]. *Nauka televideniya*. 2017. Vol.13.1, pp. 110–127.

3. Kruike-meier S., Gattermann K., Vliegenthart R. Understanding the dynamics of politicians' visibility in traditional and social media. *The Information Society*. 2018. Vol. 34. № 4, pp.215–228.

4. Sal'nikova E.V. "Dokumif," ili Pogonya za real'nost'yu ["Docu-myth" or the Chase for Reality]. *Nauka televideniya*. 2014. Vol.11, pp. 48–84.

5. Tul'chinskiy G.L. Narratsiya v simvolicheskoy politike: Urovni i diahroniya. *Simvolicheskaya politika [Narration in Symbolic Poetry: Levels and Diachrony. Symbolic Politics]*. 2016. No. 4, pp. 65–83.

6. Levchenko M.M., Tul'chinskiy G.L. Urovni formirovaniya grazhdanskoj identichnosti i konsolidaciya sociuma: [Sociologicheskij opros]. [The Levels of Formation of Civil Identity and the Consolidation of Society] St. Petersburg: NIU VSHE, 2017. 21 p. Tsentri issledovaniy grazhdanskogo obshchestva i nekommercheskogo sektora [Center for Research of Civic Society and the Non-Commercial Sector] NIU VSHE: sajt.

URL: https://grans.hse.ru/data/2017/04/11/1168121792/02.1%20%D0%A2%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%87%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9,%20%D0%9B%D0%B5%D0%B2%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE_%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B8%20%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B8%D1%80.%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%20%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%81%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F%20%D1%81%D0%BE%D1%86%D0%B8%D1%83%D0%BC%D0%B0.pdf (Access date: 21.03.2019).

7. Yakovleva A.M. Klipovoe chtenie: tekst kak izobrazhenie-simulyakr [Clip Reading: the Text as a Depiction-Simulacrum]. *Nauka televideniya*. 2014. Vol. 11, pp. 197–228.

8. Krzanowski R. New dark age: technology and the end of future. *Information, Communication & Society*. 2019. Vol. 22 (6), pp. 1352–1359.

9. Dodel M., Mesch G. Inequality in digital skills and the adoption of online safety behaviors. *Information, Communication & Society*. 2018. Vol. 21 (5), pp. 712–728.

10. Dukov E.V. Komp'yuter i chelovek. *Teleskop: zhurnal sotsiologicheskikh i marketingovykh issledovaniy [The Computer and Man. The Telescope: Journal of Sociological and Marketing Research]*. 2013. No. 4, pp. 20–24.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

ГРИГОРИЙ ЛЬВОВИЧ ТУЛЬЧИНСКИЙ

Доктор философских наук

Профессор Департамента прикладной политологии

Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики» — Санкт-Петербург,

Санкт-Петербург, ул. Промышленная, 17а, к. 215

ORCID: 0000-0002-5820-7333

e-mail: gtul@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR:

GRIGORY L. TULCHINSKY

Doctor of Sciences in Philosophy

Professor at the Department of Applied Political Science

National Research University “Higher School of Economics”

Room 215,17a, Promyshlennaya str., St.Petersburg

ORCID: 0000-0002-5820-7333

e-mail: gtul@mail.ru