

**Выходные данные статьи:**

Лёвкин В.Е. Экранная культура и смыслообразование в свете психотехнической методологии // Экранная культура в генезисе смыслообразования / Тюмень, Издательство "Вектор Бук", 2004. – 170 с. (С.60-68).

**В.Е. Лёвкин**

**ЭКРАННАЯ КУЛЬТУРА И СМЫСЛООБРАЗОВАНИЕ  
В СВЕТЕ ПСИХОТЕХНИЧЕСКОЙ МЕТОДОЛОГИИ**

Если кино – это один из способов действия ради достижения цели, то какой цели и в чем суть способа? Зачем вообще человек использует экран? Если экран – это инструмент, то для чего? Что является предметом этого средства деятельности? Что один человек желает передать другому посредством экрана, зная, что зритель не видит тоже, что режиссер, оператор-постановщик, актер?

Зачем человек приходит к экрану? За удовлетворением от подтверждения своих смыслов, ожиданий или за новой возможностью трансформации, за чем-то еще? Что воплощается в экранном творчестве и во что?

Современное экранное творчество представлено множеством феноменов, прежде всего, это кино, телевидение и компьютерные технологии, но появляются новые – от фоторамок сменяющих с заданной периодичностью изображение до подвижной обучающей и самообучающейся голограммы.

Каким становится современное экранное творчество? Кино оказывается по форме – более подвижным, более быстрым, более зрелищным, более захватывающим, усиливается разделение жанров, их синтез в новых формах, а по содержанию – ищущим реальность и при этом претендующим на большую реальность, чем сама действительность, идущим свободу – человек желает вырваться за рамки своей природы, в поисках даже внечеловеческого смысла.

Кино все больше помещает в событие, нежели демонстрирует его. Телевидение предстает все более массовым, всепроникающим, усиливающим и отвечающим, все полнее

сливается с компьютерными технологиями<sup>1</sup>. Сами компьютерные технологии полностью изменили стиль работы со словом. Возможности поиска и доступности необходимой информации потрясают воображение. Одно нажатие кнопки и через пару секунд из десяти тысяч книг с лазерного диска компьютер находит все те, где встречается искомое ключевое слово, или продолжает поиск в глобальной сети. К домашнему компьютеру начинают подключать бытовую технику, аудио и видеосистемы, системы бытового жизнеобеспечения – холодильники сами заказывают недостающие продукты по сети Интернет. Экран не только фиксирует и демонстрирует, он дает мгновенную обратную связь. А возможности компьютерной графики как будто бы специально развиваются с целью преодолеть границы человеческого воображения. Экранное искусство позволяет управлять временем представлений, фигурой и фоном, возможностями коммуникации, эффектом, формой и полнотой присутствия. То, что принципиально для многих видов искусства перестает быть таковым для компьютерного творчества. Копия какой-либо картины или одной из моделей Леонардо да Винчи будет оценена совершенно иначе, чем оригинал, а цифровая копия цифровой книги ничем не уступает первой – она и есть оригинал. Слияние копии и оригинала – это ли не удивительное превращение продукта творчества в экранной культуре?

Возможности различных видов экранного творчества велики и постоянно растут, неизменной остается только сущность экрана – это пространство для проекций, для объективации в предмете или образе идеального содержания.

Каково же отношение экрана (пространства для объективированного образа) и смысла (субъективного образа значения)? Чем определяется связь экранного творчества и смыслообразования?

Что дает человеку экранное творчество, например, одно из наиболее развитых его видов – кинематографическое творчество? Дает образ, череду образов истории, некоего рассказа, которые нравится созерцать? Но почему? Или зачем? Известный режиссер Н.С.

---

<sup>1</sup> Уже сейчас многие предпочитают поместить в свой компьютер ТВ-тюнер (специальная электронная плата, примерно за две тысячи рублей), а не тратить на телевизор. Все чаще и разнообразнее используются медиа-возможности сети Интернет.

Михалков, рассуждая об американском кинематографе, однажды высказался<sup>2</sup>: "Американский кинематограф – это великий кинематограф; они сумели заставить людей смотреть только свои фильмы. Сила американского кинематографа в том, что он создал миф, которому американцы и следуют...". Это высказывание Н.С. Михалкова наводит на мысль о том, что *основная функция кинематографа – это мифообразующая функция*. В условиях современности, когда многие сознаниеобразующие функции человечества стали выполняться целыми социальными институтами, весомую часть мифообразующей функции взял на себя институт кинематографии.

Кинематограф, в этом ключе, это утверждение смысла через наделение зрителя определённой совокупностью ценностных, более или менее предметно оформленных, отношений, которые закладываются самой структурой мифа, и которые (отношения) и содержат в себе всю «нераспакованность» смыслов мифа. Сам миф, и миф в кинематографе в частности, можно представить как утверждение ценностей, смысл которых ещё не раскрыт, ещё только выявляется посредством образования структуры самого мифа. Но поскольку миф – это именно утверждение ценностей, то можно говорить и об утверждении присущего им, но ещё не раскрытого на языке вербальной логики смысла. Однако содержание мифа не является готовым регулятивом для действия, это скорее содержание, которое еще нужно оформить в смысл.

Содержание мифа всегда идеализировано. То же относится и к мифам, творимым кинематографом. Через образы мифотворенной действительности в преподносимой экраном истории проявляются, высвечиваются, особенно выказываются только определённые отношения (что хорошо, что плохо, что красиво, а что безобразно, что надлежит делать, и что не следует делать никогда, и т.д.). Эти конкретные, оформленные и усиленные историей мифа, ценностные отношения характерны только для данного мифа, и в реальном мире перекрываются, затеняются тысячами других ценностных отношений, также перекрывающихся и смешивающихся. Кинематограф самой структурой экранного мифа демонстрирует эти отношения, но сами по себе они не могут обладать необходимой для усвоения человеком содержательностью. Поэтому отношения (внутриличностные, межличностные, межчеловеческие вообще) усиливают, удваивают, утраивают и удесятерят

---

2 Телепередача. Программа Николая Сванидзе "Зеркало" // Телеканал "Россия", 19.11.2000г., 20.00-21.20. (За круглым столом собрались известные политики, музыканты, бизнесмены, художники и т.д. Темой разговора были Россия и Америка.)

кинематографом рельефность своего собственного содержания и этим способом становятся идеальными и вновь воплотимыми.

На каком основании мы можем говорить, что если миф утверждает ценности, то он утверждает и «не распакованные», идеальные и идеализированные смыслы? Ответить на этот вопрос, как нам кажется, возможно через призму другого вопроса, а именно – о взаимосвязи мотива и поведения человека. По нашему мнению, существует определённая причинная связь, объясняющая отношение мотивации и действия в контексте мифа и смысла, и заключающаяся в том, что воспитание (или сознаниеобразующие функции человечества) определяют ценности, которые в свою очередь определяют смыслы, а уже смыслы определяют действия. В цепочке: воспитание-ценности-смыслы-действия может изменяться первое звено на: цель-ценности-смыслы-действия (по критерию осознанности выбора источника ценностей), однако это не меняет того, что ценности в человеческой, социальной культуре определяют смыслы. В этом контексте отметим, что представленные причинные цепочки не следует путать с вариантом, который пытается реализовать наука: цель-знания-значения-действия. Так вот миф, как часть сознаниеобразующих функций (процесса воспитания) человечества человечеством находится (в цепочке детерминантов) перед ценностями, и, следовательно, перед смыслами. И если совершенно определённая ценность в контексте конкретной жизненной ситуации реального человека раскрывает ему смыслы действий, то идеальная ценность, заложенная кинематографическим мифом и мифом вообще, не показывает определённых смыслов и тем более определённых способов поведения, но заставляет человека выявлять смыслы из этой идеальной ценности. Т.е. заставляет человека соотносить свой жизненный (ментальный, эмоциональный и поведенческий) опыт с ценностями закамуфлированными образной структурой мифа.

Но почему миф? Почему не объективная действительность? Чтобы претендовать на жизнь в объективной действительности, нам необходимо обладать сознанием, идентично и полно отражающим эту самую действительность. Наше же знание весьма ограничено, и даже знания науки (не полные по своей природе) вплетаются человечеством в ценности, а значения, выработанные наукой, встраиваются в структуру человеческих смыслов.

На примере кинематографа мы отметили подчинённость смыслов ценностям, а ценностей – мифам. Можем предположить, что смыслообразование подчинено мифообразованию. Сначала образуется миф, а затем (через ценности) вытекающие из него смыслы. Смысл, как значение для субъекта (по А.Н. Леонтьеву), зависит от содержания субъекта, которое в свою очередь зависит от той роли, тех функций, которые субъект играет и выполняет в качестве героя некоей своей жизненной истории (мифа). Действия же отвечающие

смыслу отвечают потребности, а положительный результат действий вызывает удовлетворение. И в самом деле, зрителю нравятся те фильмы, которые похожи на него самого, несут ценности, к которым стремится, которыми живет сам зритель. Безразлично, здесь, естественные или, напротив, личностные потребности толкают героя или отождествившегося с ним зрителя на эти роли и функции.

Жизненная история не всегда содержит готовый сценарий, скорее их множество, но обязана иметь «миссию» – образ достижения, без которого нет, говоря словами И.М. Сеченова «начала, середины и конца психического акта», цепочки событий складывающейся в историю героя, миф. И на пути героя должны возникать препятствия и трудности, требующие преодоления, в противном случае не будет «достижения», «миссия» не будет выполнена, а скрытые в структуре мифа ценности потеряют свою значимость – еще не будучи осознанными и встроенными в структуру повседневной практики они, уже загодя, потеряют свой потенциал воздействия на субъекта. Ценность же потерявшая значимость перестает собственно играть роль мотивационного регулятора, перестает порождать смыслы для действий. Поэтому если нет реальных препятствий, субъект будет вынужден либо констатировать выполнение миссии (свершение достижения), либо создать для себя препятствия во внутреннем или внешнем плане и тем самым подтвердить, утвердить факт существования ценностей, невыполненность миссии.

Смысл невозможен вне действий и вне ценностей, ценности же невозможны вне мифа, т.е. вне истории достижения героем целей миссии, а значит *смысл невозможен вне мифа*. Для того чтобы двигаться, нужны смыслы, а значит ценности, в свою очередь для сохранения ценностей обходимы препятствия и образ достижения (миссия). Факт выполнения миссии неизбежно разрушает основанные на ней ценности, которые направляли смыслы и, далее, действия – разрушает переводом их в статус свершенного. В этом смысле виртуальное (в первоначальном смысле понятия – как возможное, несвершенное) всегда наполнено неоформленными мифами, а значит возможными ценностями, возможными смыслами и возможными действиями. В этом плане и смысл, и ценности, и сам миф (в том числе кинематографический) всегда постулируют существование нереализованных возможностей, представляют собой их более или менее предметное выражение. Однако не любых возможностей, а только сопряженных с существующим в культуре «мифологическим полем», полем возможных, в том числе по ресурсам для человека данного времени, жизненных историй. Степень такого «сопряжения» хорошо показывают доходы киноиндустрии, а точнее их зависимость от того, сумеют ли авторы киномифа найти, выразить то самое, что может стать и станет мотивом – предметом удовлетворяющим

потребность зрителя в мифотворчестве (читай: «миссиотворчестве», «творчестве ценностей», «смыслотворчестве»). Авторы ищут и находят то и тех, с чем и кем зритель желает идентифицироваться, в структуру каких отношений желает себя поместить.

До сих пор мы говорили о причинной зависимости ценностей, смыслов и действий от мифа (от киномифа в том числе), учитывая только возможности осознаваемого и неосознаваемого выбора мифа (воспитание и цель как детерминанты ценностей – неосознаваемо принятый миф и осознанно выбранный, соответственно). Много говорили о невозможности смыслообразования вне мифа, но не коснулись феноменов *сохранения* уже существующих ценностей и смыслов вне мифа.

Попытка сохранить ценности как нечто имеющее самостоятельное значение приводит к замыканию мотивационной цепочки на саму себя. Миссия (как образ достижения) теперь состоящая в сохранении существующих ценностей, и вытекающая из ценностей, подобна змее кусающей свой хвост. Вместо мотивационной цепочки миссия-ценности-смыслы-действия получаем цепочку ценности-миссия-ценности-миссия-...и т.д., действительное движение останавливается. Опираясь на ценности, миссия все по-прежнему порождает ценности и круг замыкается. То, что использовалось как инструмент (ценности) становится целью деятельности (миссией), а, значит, обрывает атрибутами достижения – препятствиями и трудностями, преодоление которых и создает иллюзию движения. Таким образом, кинематограф может творить смыслы через мифотворчество, а может и разрушать их через отстаивание уже существующих ценностей. В конкретный момент времени, кинематограф либо отстаивает существующие ценности, либо создает новые смыслы, через новые мифы, а значит и новые ценности, либо и первое, и второе.

Можем ли мы утверждать, что социальным миром правит стихия мифа, как прообраз и идеализация неоформленных социальных отношений? Стихия, но совмещающая в себе порядок отношений (выражаемых философией как закономерности социо- и культургенеза) и хаос отношений (сила, диалектически уравнивающая структурность или порядок). Возникает естественный для человека вопрос: возможно ли не подчиниться мифу? Существует ли возможность выйти из под власти стихии? Исходя из того, что мы не можем обладать (во всяком случае, при известных на сегодня данных) объективным, полностью изоморфным вселенной сознанием, то мы не можем жить и сознавать вне мифа.

Вновь расширяя контекст размышлений от кинематографа до экранной культуры вообще, следует на миг остановиться на принципиальной функции экрана. Опять, как и в

начале зададим вопрос: зачем человек использует экран? Что значит смотреть *на себя с экрана*? Я предстаю неким, для того, чтобы видеть себя определенным?

Если под экраном понимать *пространство для проекций*, то основная функция экрана – объективация идеального, выражение мира умозрительного в форму предметов и образов, доступных для восприятия и осмысления другими.

Следовательно, в экранном творчестве воплощается очередной исторический этап индивидуализирующей практики, стремления человека обрести сущность самого себя. Разотождествляясь по возможности со всем тем, чем человек не является, но что он может изменять, человек приближается, к тому собственно источнику субъектной активности, *который* отождествляется или разотождествляется. И это не диалог и не полилог с реальностью и не спор о критериях реальности. Возможности компьютерной графики и современных средств монтажа не первыми поставили задачу поиска и осознания критериев реальности – во все времена, а не только теперь, зритель, участник, герой действия был вынужден принимать решение о том, верить ли в достоверность изложенного с помощью «экрана» (пространства для проекций) или не верить. Возможно экран – это и сам человек, на которого проецируется социальный мир и возникает необходимость разделения «актерской» и «своей» жизни, разделение содержания жизни «личности» (социального) и содержания жизни «сущности» (индивидуального).

Подводя итог нашим рассуждениям, можно утверждать, что в сознании и самосознании человечества миф выражает ценностнообразующую и смыслообразующую функции, а смысл детерминирован ценностями, заложенными в образной структуре мифа. Человечество превращалось, и будет превращаться в мифе, осознанно или неосознанно подчиняясь его стихии. Кинематограф как мифообразование – один из способов действия ради достижения целей смыслообразования, т.е., в конечном счете, практики. Экран необходим современному человеку в качестве инструмента мифотворчества (например, посредством кино), инструмента общения (например, через глобальную сеть), инструмента утверждения реальности идеального (например, через компьютерное моделирование, разновидностью которого является компьютерная графика). Результатом мифотворчества в экранной культуре являются новые ценности и смыслы, а предметом оказывается сам субъект трансформирующийся через открытие новых горизонтов своих возможностей и с помощью новых средств субъективации обретающий сущность самого себя.