



Asymmetry of Screen and Book Culture

Emilia A. Tajsin

Kazan State Power Engineering University, Kazan, Russia. Email: [emily_tajsin\[at\]inbox.ru](mailto:emily_tajsin[at]inbox.ru)
ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-0110-106X>

Received: 20 January 2024 | Revised: 15 February 2024 | Accepted: 27 February 2024

Abstract

The digital tsunami, the invasion of which was unimaginable just a generation ago, raises numerous questions among philosophers, cultural scientists, and specialists in other professions. Some of these questions run as follows: is the transition from book culture to screen culture irreversible; are there intermediate stages of this transition; and, why is there no reverse development of the book from the film? Answers are offered in this article. The accepted view is that the standard of book culture is literature (presumably a novel), and in particular, philosophical treatises; and the genuine “screen” paragon is cinema (a film), and a play on television, as a mediator. Other forms of cultural phenomena, events and facts are also discussed, which are associated with the indicated invasion of “digitals” into the life of society and of the individual, causing a restructuring of private and public consciousness.

Keywords

Book Culture; Screen Culture; Social Networks; Books; Cinema; Computer Games



This work is licensed under a [Creative Commons “Attribution” 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Асимметрия экранной и книжной культуры

Тайсина Эмилия Анваровна

Казанский государственный энергетический университет. Казань, Россия.

Email: [emily_tajsin\[at\]inbox.ru](mailto:emily_tajsin[at]inbox.ru) ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-0110-106X>

Рукопись получена: 20 января 2024 | Пересмотрена: 15 февраля 2024 | Принята: 27 февраля 2024

Аннотация

Цифровое цунами, чье вторжение было непредставимо еще поколение назад, вызывает у философов, культурологов, специалистов других профессий множественные вопросы. На некоторые из них, а именно: является ли переход от книжной культуры к экранной необратимым, существуют ли промежуточные стадии этого перехода и почему не наблюдается обратное развитие книги из фильма, – даются ответы в данной статье. Принят взгляд, согласно которому эталоном книжной культуры является художественная, и в частности, философская литература, а перво-родным «экраном» – кино, а в частности, телевидение. Обсуждаются и другие формы культурных явлений, событий и фактов, что связано с указанным вторжением «цифры» в жизнь социума и личности, вызывающим перестройку индивидуального и общественного сознания.

Ключевые слова

книжная культура; экранная культура; социальные сети; книга; кино; компьютерные игры



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons "Attribution"](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) («Атрибуция») 4.0 Всемирная



Введение

Общее примордиальное происхождение всех жанров искусства из театрального позволяет объединение любого из них с любым другим. Явившись позже, первоначально в форме философии, но приобретая в эпоху модернити просодическое значение, в особенности в объединении с техникой, наука также предоставляет возможности для синтеза видов культуры, оправданного или нет. Парадоксально, но факт: современное стремление к скорости обмена информацией и краткости сообщений не привело – и не приводит – к сокращению каналов коммуникации. Напротив, человечество множит и множит формы культуры, разнообразно сочетая искусство, науку и новые технологии, и если 20–30 лет назад компьютерные игры были занятием немногих, и притом геймеры не принимались остальным человечеством всерьез, теперь эти «игры» далеко не игра и далеко не детское занятие. Дело не только в том, чтобы перевести документооборот, в том числе на уровне государства, в «цифру», и не в том, чтобы иметь возможность вручать уведомления в электронной, а не в бумажной форме¹, и даже не в том, что выпускные квалификационные работы студентам «сочиняет» GPT chatbot. Геймеры, пересев за реальный руль, выигрывают призы на серьезных автомобильных гонках (фильм «Гран Туризм», США, Япония: 2023). Сообщества, существующие в социальных сетях, планируют и осуществляют революционные действия (Нагорняк и др., 2023, с. 87). Электронные социологические опросы позволяют судить о политическом доверии по выбору источников информирования (Попова & Гришин, 2023, с. 90). Пролиферация аддикции молодежи вызывает интерес философов (Лисенкова & Труфанова, 2023, с. 19), социологов, психологов и педагогов (Kalugina & Timchenko, 2023, p. 113). Проблема дигитализации человеческой жизни обращает на себя пристальное внимание ученых всего мира: “We will attempt to unravel some senses of the historical transformations that are reconfiguring the fusion of life and machines, in synch with the rapid advances of digital technology” (Sibilia, 2019, p. 94). (Перевод автора: «Попытаемся разгадать некоторые смыслы исторических трансформаций, которые меняют конфигурацию слияния жизни и машин одновременно с быстрым развитием цифровых технологий»). Эти и многие другие социальные явления современности делают исследование диалога экрана и текста более чем актуальным.

Ради краткости изложения в формате данной статьи мы будем пользоваться только новейшими источниками, в основном посвященными медиакультуре, а также классическими философскими монографиями, оставив

1 «Хроническим больным будут напоминать о лечении через «Госуслуги». Пациенты, которые стоят на диспансерном учёте, к 2030 году будут получать на портале уведомления о необходимости обследований, лечения и приглашения на приём к врачу. Внедрение онлайн-технологий поможет сократить время врачей на «бумажную работу» и позволит более внимательно относиться к пациентам». Лента дня – Telegram, 08.02.24



в стороне политико-идеологическую тематику, требующую специального изучения.

Теоретические и практические аспекты перехода от образа к тексту и обратно

Новизна научной работы может проявляться в двух (а точнее, в трёх) отношениях: 1) новая идея / тезис; 2) новые аргументы в защиту известной идеи – и способность соединить их с тезисом имплицитивной связью. Эта операция соединения называется демонстрацией, и она является необходимым звеном доказательства. Без связи цепи или сета аргументов с идеей даже прорывный тезис остаётся «подвешенным», не получая достаточного основания.

Наша работа в основном имеет значение обоснования трёх тезисов.

Тезис 1. Переход от книжной культуры к экранной возможен, хотя и труден, особенно в практическом плане.

Тезис 2. Переход осуществляется при помощи медиатора: музыкального жанра и шире – общей драматургической среды.

Тезис 3. Обратный переход также существует, однако он составляет более серьезную проблему, требующую дальнейшего изучения.

Соотнесение собственного опыта и вымышленных художественных образов является одной из главных задач искусства, вырастающего из театра. Философия, наука и религия, опираясь больше всего на тексты, также широко оперируют иконическими знаками и символами, имеющими «картинный» облик, то есть любого рода сходство с референтом (Пирс, 2000, сс. 93, 96). Внешний вид объектов культуры очень важен: об эстетике технологических решений заботятся не менее, чем о функциональности самих приборов, инструментов и программ. Соотношение образа, языковой единицы, символа и знака типа индекса – традиционная философская проблема семиотики и – шире – гносеологии.

Прямой переход от древних наскальных изображений к пиктограммам, от них к иероглифам и условным обозначениям звуков речи – буквам – хорошо известен. «Скачок» от рисунка к индексу произошел при возникновении древнегреческого алфавита из финикийского: так, знаменитая α , «альфа», ничего не говорила грекам; это был лишь конвенциональный способ фиксации звука [a]. Однако у финикийцев α была рисунком – головой быка («алеф» – «бык»). Не зная этого языка и значения слова «алеф», но восприняв начертания элементов чужого алфавита, альфы и беты («бэт» на финикийском – «дверь»), хитромудрые греки стали открывателями/изобретателями величайшей стадии на пути развития европейской культуры – буквенного письма.

Следующей стадией стала «цивилизация Гуттенберга». Печатный станок, текст, рождение современной книги создали новое мышление и новый мир, называемый ныне «модернити», а более благородно – эпохой Просвещения («незавершенного проекта», по Хабермасу).



Образ – знак – и снова образ. Следуя диалектической логике, можно предположить, что спираль эволюции неизбежно должна была привести – и привела – к возрождению влияния «картинной», изобразительной культуры, что наиболее ярко проявилось в современной дигитализации. Однако ничто жизнеспособное не вытесняется и не заменяется следующей ступенью развития «нацело», продолжая существовать, хотя и изменяясь. Не исчезли мифы перед ликом научной философии. Не исчезло традиционное драматическое искусство перед маской трижды условного мира манги/анимэ. И театр абсурда, начиная с «Носорогов» Эжена Ионеско, а еще раньше с «Елизаветы Бам» и др. Даниила Хармса, существует наряду с пугающим натурализмом компьютерных игр вроде вэб-сериала «Игра в кальмара» или “Whisper”, – это загадочный «Шепот», звук, формирующий реальность. Предварительно можно предложить следующую максиму: по отношению к культуре в целом весьма вероятно, что театр воплощает ее природу, генезис, а книга – сущность. Параллель этих философских оценок лучше всего иллюстрирует ссылка на самого человека, *homo sapiens*: наша природа положена в физике и физиологии, а сущность – в духе.

Переходя к обсуждению взаимоотношений культуры текста и культуры экрана, рассмотрим несколько важных уточняющих вопросов.

Спрашивается, не снимает ли аугментированная компьютерная реальность вопрос об истине и/или не заменяет ли ее пост-истиной?

Хотя компьютерная игра имеет материальные носители – металл, пластмассу, электромагнитные волны – это не они составляют познаваемую реальность, а семиотика содержания. Является ли эта реальность духовной? В редких случаях, да. Является ли тогда духовная реальность единственной альтернативой материальной действительности? Логически, нет. О семантике возможных миров, о «третьем мире» цифры (точнее, числа) рассуждал еще Поппер; истоки же этих идей можно найти у Платона; да и Кант писал о способности (ученого) размышлять о мире “*als ob*”, “*as if*”, «как если бы». Для составителя программы на первом месте стоит синтактика, для потребителя семантика и прагматика, а гносеологический вопрос о соотношении виртуального мира с объективно-реальным вообще не встает. Новейшие компьютерные игры – это динамичный трехмерный мир наивозможнейшей свободы субъекта (закономерно ограниченной многими разновидностями необходимости), и этим они привлекают сильнее всего, предлагая «эстетическое переживание трагического» и «доступ к метафорической реальности» (Миннуллина, 2020, с. 1).

Не угрожает ли эта виртуальность не только существованию знания об объективной действительности, но и существованию самой этой действительности?

В любом случае это не мир пост-истины, по крайней мере, не в темпоральном смысле. Тем более, что принижение роли «объективных фактов» и знаний о них происходит не в идеологической плоскости, но в сфере этико-



эстетического. Менее всего эта реальность призвана воздействовать на общественное мнение (электорат). Это новое after-постмодернистское мировоззрение, демонстрирующее искренность переживаний по поводу всеобщих (даже клишированных) этических ценностей и зачастую подлинный экзистенциальный трагизм (Гулеватая & Пеннер, 2023), а изобретение пост-истины нацелено на политическую манипуляцию *plerumque*, т. е., главным образом – «ради подчинения реальности политике» (McIntyre, 2018, p. 174). «Утешение для пост-истинного мира», выстраиваемого хозяевами денег и власти, предлагает, например, Джулиан Баджини, главный редактор журнала “*The Philosopher’s Magazine*”. Нужна не альтернатива истинного знания, подрывающая научную экспертизу в глазах общественности, а обогащение истины, которую следует понимать холистски (Baggini, 2017, p. 106).

Существует еще один важный вопрос: не превращает ли аугментированная компьютерная реальность игрока/участника/зрителя в транс- или пост-человека?

Первое, вообще говоря, было бы неплохо... Прикладная наука и новейшие технологии могли бы удлинить жизнь, избавить от физических страданий, побороть страшные болезни, превратить задатки в способности, увеличить самоконтроль. Но вот гипотеза пост-человека, исходящая из бесконечной лестницы развития и предположившая скорое низвержение *homo sapiens* с ее вершины и замены его – нас – чем-то/кем-то непредставимо иным, пока не выдерживает проверки не столько на научность, сколько на этичность, в принципе противостоя гуманизму. Теоретически возможный онтологический разрыв Великой Цепи Бытия (Wennemann, 2016, p. 23), обещающая фантастический прогрессивный скачок, содержит и угрозу. Но конфигурация бесконечного линейно-прогрессивного развития не выдержала исторической проверки; очевидно, что ближе к действительности лежит эмблема Великой Спирали. И пока что Искусственный Интеллект – это *человеческий* интеллект изобретателя программ (Дыдров и др., 2023), и его саморазвитие, добавим, отображает эту же человеческую способность. Время покажет практически, прав ли пост-гуманизм.

Теоретическую сложность представляет также смена интенции, или *direction of fit* (термин из теории речевых актов), то есть «направления совпадения», принятого в реалистических произведениях: субъект направляет «луч» своего разума на объект, чтобы открыть его сущность, отразить ее и вывести на феноменальный уровень в виде истинного знания (живопись направления реализма; кино, в особенности документальное; фотография¹). А в творениях аугментированной реальности направление совпадения обратное: это

1 Невозможно в короткой статье анализировать громадный материал живописи, начиная хотя бы со времени Ренессанса. Но, как отмечает казанский философ Г. В. Авдошин, «в фотографии в концентрированном и урезанном виде воплотились основные принципы зеркальной натуралистической живописи. Разумеется, живопись и фотография – разные практики, разумеется, живопись богаче ... Более того, живопись и фотография – разные искусства. Но ... принципы и истоки... у живописи и фотографии одни» (Авдошин, 2021, с. 168).



не открытие истины, а изобретение смысла, и задача – «поместить» данный смысл в существующее мировоззрение, более или менее непротиворечиво встроив его в систему ценностей зрителя: анимэ, манга, абстрактное искусство (путь от манги к анимэ и компьютерной игре, кстати сказать, весьма короткий).

Как пишет об этом современный философ Э. Б. Миннуллина: «Внешнее врезаются в жизненный мир человека, при этом не столько субъект соотносит себя с объектом, сколько наоборот: мир подглядывает за человеком, и в этом «паноптикуме» индивид обозрим как часть системы взаимодействий» (Миннуллина, 2020, с. 3). Другой современный философ Г. В. Авдошин рассматривает это взаимодействие при помощи концепта «модус видения / видимого». Под этими модусами понимаются «способы осуществления видения, которые рождают видимое. Для этого можно использовать слово «представление» в его двойственном значении: это, с одной стороны, процесс делания чего-либо видимым, с другой стороны – результат данного процесса» (Авдошин, 2021, с. 46). Фотографию этот автор считает модусом отражения, а кинематограф – модусом преобразования (с. 197).

О свободе творчества написано слишком много. Скажем несколько слов о свободе исполнителя замысла автора и восприятия реципиента.

Свобода приписывания добавленного смысла к основному посланию автора, например, к интерпретации сценариста и воле режиссера сыграть пьесу посредством труппы, у театрального актера значительно больше, чем у киноактера, но и эта свобода имеет серьёзные ограничения, а произвол исполнителя может привести к серьёзным конфликтам. Например, только исключительное обаяние и слава Джулии Ламберт, примадонны лондонского театра, спасает ее от серьезной ссоры со сценаристом и режиссером из-за своевольной трактовки мизансцены (Сомерсет Моэм, «Театр», Джулия в исполнении Вии Артмане, латышской актрисы, народной артистки СССР, постановка 1978 г.). Реальный – и редкий – пример терпеливого отношения автора к отклонениям от его текста таков. Драматургу Артуру Миллеру, который начал с написания романа и затем перешел к созданию пьес, нравились смотреть, что именно его творчество пробуждает в других: режиссере, операторе, художнике, актерах... Это могли быть откровения, чувства и идеи, о которых не догадывался он сам, работая над текстом (Люмет, б. д.). Киноактер, со своей стороны, ограничен временем съемки, невозможностью сыграть роль от начала до конца, пережив и продемонстрировав развитие персонажа (зачастую несколько серий будущего фильма снимаются одновременно: например, 2-я и 3-я части франшизы о пиратах Карибского моря или 2-й и 3-й сезон отечественного сериала «Пока цветет папоротник»), и т. д.

Однако это не конфликт текста и экрана, в данном случае сцены и экрана, а двойная спираль контингентности и необходимости в действиях актёров, воплощающих сценарий.



Итак, генеральный переход от изобразительного и пластического искусства к книжной культуре, а от неё к экранной, в истории человечества состоялся.

Переход от рисунка к языку в общем смысле повторяется и как похожая трансформация, или процедура кодирования/декодирования, также и в каждом случае литературного творчества; так филогенез повторяет онтогенез. Сначала писателя, в особенности поэта, посещают идеальные художественные образы, впоследствии обращаясь в языковые знаки, слова и фразы, периоды и параграфы и т. д. Затем они могут быть (или не быть) переложены в другую систему символов; например, образы могут вернуться в виде иллюстраций к книге. Книга может стать источником вдохновения для режиссера театра, и язык ее получит объемное пластическое выражение; спектакли затем могут быть экранизированы. Если это комикс, картинки могут сопровождаться короткими текстовыми пояснениями; зачастую впоследствии они становятся компьютерными играми.

Прямой путь книга – пьеса – фильм опирается на гибридную форму телеспектакля, где камера играет подчиненную роль. Смысловым узлом, стоящим в центре между всеми ними, является сценарий, компонент незаменимой важности, в котором мышление подчиняется уже не только тексту произведения, но законам экранного восприятия.

В принципе, возвратно-поступательный переход от воспринятой картинки к языку/речи совсем не сложен и совершается непрерывно: от сочинения «как я провёл лето» и пересказа вчерашнего сна до ридерз дайджест, увлекательных травелогов, исторических реконструкций и мемуарной литературы.

Возникает вопрос, симметричны ли прямой и обратный переход?

В общем случае – нет. Симметрия предполагает маятниковый ход, нечто вроде качельного синдрома. А развитие «образ – знак (символ) – образ» идет по спирали, и третья ступень не повторяет первую (или вторая – четвертую), ни в деталях, ни в стилевой «окраске», ни по уровню непосредственной или метафорической репрезентации¹.

Сумма примеров демонстрации

Рассуждая об экранной культуре, калейдоскопичности не избежать. Это очевидным образом следует из многообразия жанров. Как сказано, нас более всего интересует закономерность – или случайность – скорости перехода от книжного/журнального текста к электронному изображению, состоявшегося в течение жизни одного поколения. (Электронная форма, кстати говоря, оказалась весьма удобной для прессы: в социальных сетях её

¹ Пример аналогии. На заре эпохи модернити машинное производство породило капитализм. В дальнейшем капиталистический строй породил новые машины. Но необратимость элементарной цепочки причинно-следственной связи не позволяет им поменяться местами в абсолютном смысле: это уже «другой капитализм» и «другие машины».



читают гораздо чаще, чем в бумажном виде). Само же это историческое событие представляется неизбежным, но протекает не без сюрпризов, и необходимость его не означает точную предсказуемость.

Удачи трансформации литературного произведения в экранное встречаются редко, но они тем эффективнее, а также и эффектнее. Нет нужды говорить в очередной раз, насколько легче воспринимается изображение, тем более высокохудожественное, нежели книжный текст. (Строго говоря, кино никогда не называли экранной культурой, однако это феномен именно экранный). Примером может служить «Театральный роман (Записки покойника)» М. А. Булгакова (1965), оставшийся, правда, неоконченным, но послуживший первоначально самому писателю для превращения первоначального романа в «Белую гвардию», фактически готовую драму в формате романа (и позже, в наши дни, в пьесе «Дни Турбиных»): «...Книжку романа мне пришлось извлечь из ящика. Тут мне начало казаться по вечерам, что из белой страницы выступает что-то цветное. Присматриваясь, щурясь, я убедился в том, что это картинка. И более того, что картинка эта не плоская, а трехмерная. Как бы коробочка, и в ней сквозь строчки видно: горит свет и движутся в ней те самые фигурки, что описаны в романе». (Глава 7). Впоследствии произошла и его/её триумфальная экранизация (первый фильм, снятый по Булгакову, «Бег»: 1970).

Столь же удачными примерами перехода от талантливой книги к выдающемуся фильму явились, к примеру, «Идиот» И. Пырьева (1958), «Сталкер» А. Тарковского (1979), «Отцы и Дети» (Беларусьфильм, 1983), «Замок» А. Балабанова (1994) и многие другие¹. (Фэнтэзи и научная фантастика в данной работе причисляются к реалистическому жанру, поскольку, несмотря на косплей, потрясающие визуальные эффекты и причудливые декорации, они повествуют о тех же самых человеческих ценностях, имея то же самое направление совпадения, *direction of fit*). Экранизация грандиозного художественного произведения – предприятие заманчивое, однако по-своему трудное, хотя, казалось бы, в книге уже присутствуют необходимые диалоги, помогающие проиллюстрировать развитие характера героев; а это, по мнению опытных кинорежиссеров, главная задача фильма (Люмет, б. д.).

Один из самых сильных аргументов, подтверждающих эту трудность, таков: читая книгу, человек самовластно, произвольно представляет себе пейзажи, костюмы, архитектуру, декор, а главное, поведение и внешность героев. Экран такой возможности собственной интерпретации в общем случае не дает. Со своей стороны, проигрывая сцены, в особенности репетируя их в десятках и сотнях дублей, киноактер почти всегда задает зрителю эту единственную интерпретацию – видение режиссера (даже не сценариста).

1 Несомненным успехом является экранизация «Войны и мира», «Анны Карениной», «Театра» С. Моэма, «Алых парусов» А. Грина. Есть и столь же несомненные и громкие неудачи: например, «Блестящий мир» (1984) того же Грина. Здесь мы не рассматриваем иностранные примеры.



Переход, который мы обсуждаем, не происходит мгновенно и прямолинейно. Между книгой и фильмом лежит сценарий, разыгрывается спектакль. Между фильмом и, например, компьютерной игрой также действуют многочисленные посредники. Можно считать, что оптимальным медиатором этого перехода является музыка, непременно обрамление или даже действующее лицо – и не только в кино. То же самое с экраном. В телеспектакле он является быстрым транспортным средством донесения литературного замысла, *vehicle*; в компьютерной игре – это полноправный субъект высказывания.

Что очень важно, музыка, в особенности великая музыка, может передавать – и рождать – не только эмоции, но и мысли, не только уникальные переживания, но и универсальные истины/ценности, обогащая «картинку», углубляя смыслы, инспирируя интеллектуальные открытия. Симфонии и песни Густава Малера великолепный тому пример. А музыка как медиум, который используется в кинематографе, зачастую пишется также весьма одаренными композиторами, такими, как Генри Манчини, Эннио Морриконе, Джон Уильямс, наш Алексей Рыбников и другие.

Обычно медиатор принадлежит обеим связываемым сторонам. Это верно как для искусства, так и для других форм культуры; например, вот как писал об этой роли по отношению к науке известный советский и российский философ В. С. Стёпин в авторском предисловии к своему самому известному трактату «Теоретическое знание». Основания науки (которые, согласно известным теоремам Гёделя о неполноте, средствами самой теории не могут быть эксплицированы. –Э.Т.) закономерно входят в её внутреннюю структуру. Но с другой стороны, это компоненты *ее инфраструктуры* (выделено мною. – Э.Т.), которая является проводником влияния внешних факторов, позволяя тем самым включить науку в более широкий контекст культуры (Стёпин, 1999).

Надо заметить, что среди научных книг часть также может быть причислена к своеобразным кодам, то есть системам знаков второго рода (если первый – сами буквы и цифры). Это многочисленные каталоги; это алфавитные и систематические словари, в том числе энциклопедические; и, разумеется, это трактаты, изобилующие собственно специальной символикой формульной алгебры, формальной логики, химической номенклатурой и т. д. Аналогом литературного романа является в первую очередь философский трактат. А произведения «короля философии» Платона и по форме, и по содержанию представляют собой переходную форму: готовые пьесы.

Существует не один путь синтеза или трансформации форм культуры; это, перефразируя Борхеса, «сад тысячи троп». Мы признали, что закономерной ступенью перехода от романа к фильму является драматическое его переложение, хотя должно также быть, и бывает, много других переходных форм: мюзикл; либретто оперы или балета; иллюстрации костюмов и декораций; фотографии; даже мультфильм или музыкальный клип и т. д.



Сам процесс рождения пьесы из романа описан Булгаковым трогательно и убедительно: «Зачем же гаснет комнатка, зачем на страницах наступают зимняя ночь над Днепром, зачем выступают лошадиные морды, а над ними лица людей в папах. И вижу я острые шашки, и слышу я душу терзающий свист. Вон бежит, задыхаясь, человек. Сквозь табачный дым я слежу за ним, я напрягаю зрение и вижу: сверкнуло сзади человека, выстрел, он, охнув, падает навзничь, как будто острым ножом его спереди ударили в сердце. Он неподвижно лежит, и от головы растекается черная лужица. А в высоте луна, а вдали цепочкой грустные, красноватые огоньки в селении» (Глава 7).

Исключительно репрезентативным примером дальнейшего перехода от драмы к иному виду искусства является создание оперы Дж. Пуччини «Тоска» из пьесы В. Сарду, написанной специально для Сары Бернар. Пьеса возбудила интерес не только у Пуччини, но и у Дж. Верди и А. Франкетти; этот композитор даже поручил написание либретто Л. Иллике, но в результате определенной деятельности издателя Пуччини права на создание оперы перешли к последнему. Тогда к Л. Иллике присоединился еще один либреттист, Дж. Джакоза – и «Тоска» представляет собой совместный труд драматурга, композитора и двух промежуточных сценаристов.

Вопрос в том, почему именно книги не возникают из фильмов?

Это несомненное проявление асимметрии между экранной и книжной культурой в отдельных, однако значимых и крупных мега-формах. И в этом специальном смысле переход от книжной культуры к экранной необратим. Другое дело, что экранная культура не отменяет, не в силах отменить книжную и не имеет такой задачи. В частности, эта асимметрия свидетельствует о том, что конкретный труд над произведением искусства или науки, являясь, по Гегелю, конкретно-всеобщим свойством свободы творчества человека, неповторим в отношении самого продукта труда.

Различие не только в том, что художественная литература – явление, безусловно, духовное, а прочие виды текстов – не безусловно, хотя можно сказать, что содержательно все они относятся к одной и той же сфере культуры, нематериальной по существу. Эти произведения, от рекламной таблички или билборда до учебного курса из серии MOOCS, компьютерной игры или любой другой наблюдаемой на экране сцены, воспринимаютсякратно легче и проще, нежели чтение, не взыскав тех умственных затрат, которые необходимы для чтения. Однако, «протащив своё сознание сквозь фильеры» литературы, в особенности философской, человек гарантированно вырастает над собой, развивается, – что не безоговорочно для зрителя перед экраном, даже если он просматривает так называемые учебные фильмы.

Выводы

Переход от книжной культуры к экранной представляется необходимым, – прежде всего потому, что в истории всегда побеждают сильнейшие причины



из всех создавшихся или созданных, а именно, реальные и конкретные одновременно. Реальные причины ближе всего стоят к действительности, и коэффициент их вероятности больше 0, 5. Конкретные причины связаны с основным историческим законом данной стадии развития. Синемаграф возник в 1895 г.; телевидение в 1923 (правда, первое устройство, разложившее изображение на линии, построено еще в 1884 г.); компьютер вошел в науку и жизнь в 1927 г. (хотя еще в 1804 г. был придуман способ программирования работы ткацкого станка); а в 1983 секретный военный протокол снял гриф и предоставил в общее пользование то, что сегодня мы называем Интернет. Так был подготовлен масштабный переход от книжной культуры к экранной; можно сказать, он был возможен, хотя и труден; труден, однако возможен. Немаловажно и то, что «картинка» впечатляет сильнее, чем текст, поскольку напрямую воздействует на все каналы восприятия сразу, а главным образом на основной из них, зрительный, вызывая ожидаемые эмоции, а в лучшем случае – индуцируя мысли. В этой трансмутации существовало и существует много промежуточных стадий, предоставленных музыкальным и драматическим искусством. А ныне это движение быстро стало действительностью.

Экранная культура, развиваясь лавинообразно, подчинила себе или синтезировала практически все виды искусства, науки и технологий. Хорошо это или плохо, оправдано или нет – так вопрос не стоит. Плохо ли, хорошо ли, это так есть; философ должен принять и обдумать эту реальность. В общем случае можно сразу сказать, что, подчиняясь универсальным законам развития и сосуществовая в культуре, образ, знак (сигнал, симптом, языковая/речевая единица, схема, формула, гриф, таблица, буква, цифра, коды, алфавиты, схемы, символы, абстракции высших порядков наподобие i , $\sqrt{-1}$, то есть мнимой единицы, ИИ, и прочая, и прочая) – и затем снова образ – сменяют друг друга, сложно взаимодействуя и меняясь по содержанию, если не по форме. Однако это не маятниковое (затухающее) колебание; например, пока не наблюдается обратное развитие книги из фильма, и это многозначительный пример асимметрии отражения и обозначения, рефлексии и символизации, абстракции и восприятия. Отражение первично по отношению к любому своему воплощению в целом, даже если два эти процесса симультантны, и тем более, если они «разнесены» во времени, и речь здесь не шла о единичном ощущении и первородном его признаке типа симптома либо об условном знаке типа сигнала, но – о таких великих столпах культуры как кино и книга. Главная разница в том, что чтение и осмысление книги требует неизмеримо больших, как интеллектуальных, так и душевно-духовных, усилий, нежели просмотр продуктов экранной культуры, какая бы диверсификация между ними не существовала.



Список литературы

- Baggini, J. (2017). *A Short History of Truth: Consolations for a Post-truth World*. Quercus.
- Kalugina, T. N., & Timchenko, M. V. (2023). Digitalization of Higher Education in 2021 – Challenges for University Students In Russia. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(2), 102–117. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i2.344>
- McIntyre, L. (2018). *Post-Truth*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11483.001.0001>
- Sibilia, P. (2019). The Digitalization of Life: A Genealogy of the Body-Machine. *Dialogue and Universalism*, 29(3), 93–102. <https://doi.org/10.5840/du201929339>
- Wennemann, D. J. (2016). The Concept of the Posthuman: Chain of Being or Conceptual Saltus? *Journal of Ethics and Emerging Technologies*, 26(2), 16–30. <https://doi.org/10.55613/j eet.v26i2.57>
- Авдошин, Г. В. (2021). *Взаимодействие видения и видимого в пространстве культуры*. Казанский государственный энергетический университет.
- Гулеватая, А. Н., & Пеннер, Р. В. (2023). Язык экзистенциального опыта в цифровую эпоху. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(1), 179–195. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i1.324>
- Дыдров, А. А., Тихонова, С. В., & Батурина, И. В. (2023). Искусственный интеллект: Метафизика обывательских дискурсов. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(1), 162–178. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i1.302>
- Лисенкова, А. А., & Труфанова, Е. О. (2023). Цифровой эскапизм—От аддикции до аскетизма. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(3), 17–34. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i3.412>
- Люмет, С. (б. д.). *Как делается кино. Глава 2. Сценарий*. Аудиокнига. <https://school.makarovstudios.com/>
- Миннуллина, Э. Б. (2020). Постпостмодернизм: Между субъектом и абсолютно внешним. *Философия и Культура*, 4, 1–10. <https://doi.org/10.7256/2454-0757.2020.4.31842>
- Нагорняк, К. И., Демешко, Н. Е., Москаленко, О. А., & Ирхин, А. А. (2023). Поляризация турецкого общества и технологии «сетевых революций»: Опыт 2013, 2016 годов и взгляд в будущее. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(4), 84–118. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i4.436>
- Пирс, Ч. С. (2000). *Логические основания теории знаков*. Алетейя.
- Попова, О. В., & Гришин, Н. В. (2023). Политическое доверие российской молодежи сквозь призму выбора информационно-коммуникативных стратегий. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(3), 79–101. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i3.362>
- Стёпин, В. С. (1999). *Теоретическое знание*. Прогресс-Традиция.

References

- Baggini, J. (2017). *A Short History of Truth: Consolations for a Post-truth World*. Quercus.
- Kalugina, T. N., & Timchenko, M. V. (2023). Digitalization of Higher Education in 2021 – Challenges for University Students In Russia. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(2), 102–117. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i2.344>
- McIntyre, L. (2018). *Post-Truth*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11483.001.0001>



- Sibilia, P. (2019). The Digitalization of Life: A Genealogy of the Body-Machine. *Dialogue and Universalism*, 29(3), 93–102. <https://doi.org/10.5840/du201929339>
- Wennemann, D. J. (2016). The Concept of the Posthuman: Chain of Being or Conceptual Saltus? *Journal of Ethics and Emerging Technologies*, 26(2), 16–30. <https://doi.org/10.55613/j eet.v26i2.57>
- Avdoshin, G. V. (2021). *Vzaimodeistviye videniya i vidimogo v prostranstve kultury*. Publishing house Kazan State Power Engineering University. (In Russian).
- Gulevataya, A. N., & Penner, R. V. (2023). Language of Existential Experience of a Person in the Digital Age. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(1), 179–195. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i1.324> (In Russian).
- Dydrov, A. A., Tikhonova, S. V., & Baturina, I. V. (2023). Artificial Intelligence: Metaphysics of Philistine Discourses. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(1), 162–178. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i1.302> (In Russian).
- Lisenkova, A. A., & Trufanova, E. O. (2023). Digital Escapism — From Addiction to Asceticism. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(3), 17–34. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i3.412> (In Russian).
- Lumet, S. (n. d.). *How movies are made*. Chapter 2. Scenario. <https://school.makarovstudios.com/> (In Russian).
- Minnullina, E. B. (2020). Postmodernism: Between the subject and absolutely external. *Философия и Культура*, 4, 1–10. <https://doi.org/10.7256/2454-0757.2020.4.31842> (In Russian).
- Nagornyak, K. I., Demeshko, N. E., Moskalenko, O. A., & Irkhin, A. A. (2023). Polarization of Turkish Society and Technologies of “Network Revolutions”: The Experience of 2013, the military Coup of 2016 and a Look into the Future. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(4), 84–118. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i4.436> (In Russian).
- Peirce, Ch. S. (2000). *Logical foundations of the theory of signs*. Aletheia. (In Russian).
- Popova, O. V., & Grishin, N. V. (2023). Political Trust of the Russian Youth Through the Prism of Communication Strategies Choice. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(3), 79–101. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i3.362> (In Russian).
- Styopin, V. S. (1999). *Teoreticheskoye Znaniye*. Progress-Traditsiya. (In Russian).