

Научная статья
УДК 130.2:654.197
<https://doi.org/10.24158/fik.2022.3.28>

Метафора цифровой пещеры в концептуальных интерпретациях экранной культуры

Сергей Леонидович Григорьев

Российский государственный аграрный университет – МСХА имени К.А. Тимирязева, Москва, Россия, grigoryevdiss@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-9143-0636>

Аннотация. В статье излагается концепция превращения экрана в культурную универсалию. Актуальность поставленной проблемы обусловлена ускоренной экспансией экранных технологий во всех сферах современной культуры. Представлен феномен экрана трёх видов. Первый экран открыто демонстрирует проекцию, являющуюся художественным вымыслом. Второй – транслятор симуляций (политических, экономических и духовных). Третий экран – внутренний, психологический. Субъект культуры окружён экранами первого типа: фотография, живопись, кино; второго типа: телевидение, мониторы, смартфоны; экран третьего типа человек носит в себе, бережно лелеет и болезненно переживает его разрушение. Концепция излагается автором в форме рефлексии на Миф о пещере Платона. В статье представлены социальные эффекты и антропологические риски глобального распространения экранных форм коммуникации, образования, творчества.

Ключевые слова: медиакультура, медиафилософия, экран, экранная культура, духовная безопасность, кинематограф, телевидение.

Для цитирования: Григорьев С.Л. Метафора цифровой пещеры в концептуальных интерпретациях экранной культуры // Общество: философия, история, культура. 2022. № 3. С. 171–175. <https://doi.org/10.24158/fik.2022.3.28>.

Original article

The metaphor of the digital cave in conceptual interpretations of screen culture

Sergey L. Grigoryev

Russian State Agrarian University – Moscow Timiryazev Agricultural Academy, Moscow, Russia, grigoryevdiss@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-9143-0636>

Abstract. The author presents the concept of turning the screen into a cultural universal. The urgency of the problem is obvious due to the accelerated expansion of screen technologies in all spheres of modern culture. The phenomenon of the screen of three types is presented. The first screen openly demonstrates the projection, which is an artistic fiction. The second screen is a translator of simulations (political, economic and spiritual). The third screen is internal, psychological. The subject of culture is surrounded by screens of the first type, including photography, painting, cinema; of the second type, such as television, monitors, smartphones; a person also carries a screen of the third type, carefully cherishes and painfully experiences its destruction. The concept is presented in the form of a reflection on the Myth of Plato's cave. The author presents the social effects and anthropological risks of the global spread of screen forms of communication, education, and creativity.

Keywords: media culture, media philosophy, screen, screen culture, spiritual security, cinematography, television

For citation: Grigoryev, S.L. (2022) The metaphor of the digital cave in conceptual interpretations of screen culture. *Society: Philosophy, History, Culture.* (3), 171–175. Available from: [doi:10.24158/fik.2022.3.28](https://doi.org/10.24158/fik.2022.3.28) (In Russian).

Знаменитая аллегория, использованная Платоном в 7 книге диалога «Государство» для пояснения учения об идеях, оказалась универсальной методологической моделью анализа процессов всех сфер культуры. Диалог между Сократом и братом Платона Главконом, перенесенный из гносеологического контекста в социокультурный, может быть основой как критики разрастания экранных технологий в современности, так и почвой для многостороннего рассматривания следствий этого процесса, прогнозирования его течения: «...люди находятся как бы в подземном жилище наподобие пещеры, где во всю ее длину тянется широкий просвет. С малых лет у них на ногах и на шее оковы, так что людям не двинуться с места, и видят они только то, что у них прямо перед глазами, ибо повернуть голову они не могут из-за этих оков» (Платон, 2016).

Читатель в первую минуту находится на стороне Главкона и болезненно воспринимает описанную Сократом картину, так как отождествляет себя с пленником пещеры. Это отождествление у современного человека происходит мгновенно и бессознательно. Так, например, пещеру 2000 года описывал Б. Марков: «Воплощается идеал барокко – комната без окон, стены которой отражают всё происходящее в мире. Современная мебель и бытовая техника образуют нечто вроде монады Лейбница. Благодаря соединению ТВ, компьютера, факса отпадает нужда ходить не только в библиотеки, театры и музеи, но и в магазины, всё популярнее становится надомный труд. Итак, внешний мир доступен нам с экрана монитора. Он весь у наших ног, точнее, перед нашими глазами, но, превращенный в аудиовизуальный дискурс, он одновременно исчез как таковой в своей вещественной плотности, хотя и стал при этом даже более ярким и красивым, чем на самом деле. Виртуальная реальность – это одновременно гиперреальность» (Марков, 2000: 20). Через двадцать лет пандемия закапсулировала большую часть цивилизованного мира, экран стремительно пережил метаморфозы, превратившись из посредника в феномен. Профессия, образование, повседневные практики, общение, игра, досуг – всё вынужденно стало экранным, ассимилируя и включая в свою структуру и функциональность свойства экрана, такие как визуальная образность, повышение степени эстетизации, ускоренный темпоритм, симулятивность, редукционизм: *«Люди обращены спиной к свету, исходящему от огня, который горит далеко в вышине, а между огнем и узниками проходит верхняя дорога, огражденная, представь, невысокой стеной, вроде той ширмы, за которой фокусники помещают своих помощников, когда поверх ширмы показывают кукол»* (Платон, 2016).

Активное использование платоновской аллегории в анализе процесса глобальной медиатизации современной культуры обусловлено, во-первых, феноменологией экрана, который является центральным инструментом медиа и генетически связан с ширмой, стеной, забором. То, что всё это есть медиа, виртуозно показано В.В. Савчуком: «Стена есть медиа, посредник, сообщение: пропуская одних, она преграждает путь другим; ограждая, соединяет; а разделяя, оставляет возможность (врата) сообщаться» (Савчук, 2013: 317). Платон рисует две стены – стена-экран впереди наблюдателя и стена-ширма у него за спиной – и обе они по функции являются медиа. На первой среди прочих теней должна фигурировать тень самого зрителя, что может порождать иллюзию его свободы и возможности влиять на действительность: *«Так представь же себе и то, что за этой стеной другие люди несут различную утварь, держа ее так, что она видна поверх стены; проносят они и статуи, и всяческие изображения живых существ, сделанные из камня и дерева. При этом, как водится, одни из несущих разговаривают, другие молчат. ... Прежде всего, разве ты думаешь, что, находясь в таком положении, люди что-нибудь видят, свое ли или чужое, кроме теней, отбрасываемых огнем на расположенную перед ними стену пещеры? ... Если бы узники были в состоянии друг с другом беседовать, разве, думаешь ты, не считали бы они, что дают названия именно тому, что видят? Далее. Если бы в их темнице отдавалось эхом все, что бы не произнес любой из проходящих мимо, думаешь ты, они приписали бы эти звуки чему-нибудь иному, а не проходящей тени? ... Такие узники целиком и полностью принимали бы за истину тени проносимых мимо предметов»* (Платон, 2016).

Стена-ширма за спиной наблюдателя и люди, скрывающиеся за ней, выполняющие роль «тенегенераторов», «теневопроводов», не могут не вызывать к жизни конспирологические идеи или социально-политическую паранойю, подозрения в манипуляциях, обмане в интересах власти, режима или коммерческих структур. Вопросы о том, кем в платоновской концепции являются люди за ширмой, почему они не закованы, зачем они вводят в заблуждение закованных, и отсутствие ответов в диалоге делают миф Платона универсальной моделью социокультурного анализа.

Культурных мифологем, в которых платоновский типаж «теневопроводов» эксплицирован, много быть не может, так как манипуляция перестает быть собой, когда публично открывается (поэтому у Платона теневопроводы спрятаны за стеной-ширмой).

Знаменитая фраза В.И. Ленина «Вы должны твёрдо помнить, что из всех искусств для нас важнейшим является кино» основана на воспоминаниях Луначарского о беседе с Лениным в феврале 1922 года, изложенных им в письме к Болтянскому от 29 января 1925 г. В контексте беседы Ленин говорил о задачах развития коммунистического кинематографа, отметил необходимость «определённой пропорции между увлекательными кинокартинами и научными», особо указал на роль хроники, с которой надо начинать «производство новых фильмов, проникнутых коммунистическими идеями и отражающими советскую действительность», подчеркнул необходимость цензуры («конечно, цензура всё-таки нужна. Ленты контрреволюционные и безнравственные не должны иметь места») (Болтянский, 1925: 19). Редкая открытость такой позиции, по нашему мнению, и вызвала коллективное недоверие к ней, выразившееся в стереотипных искажениях слов В.И. Ленина с добавлением тезисов о необразованности и цирке.

М. Ямпольский, обращая исследовательское внимание на эпоху раннего социализма, справедливо заявляет, что искусство (кинематограф в большей мере) способствовало смысловой самоорганизации хаотического постреволюционного мира. Он опирается на работы Дзиги Вертова, А.А. Богданова и С. Эйзенштейна (Ямпольский, 2010: 268–350).

Беседа В.И. Ленина с Луначарским – один из немногих исторических фактов открытой демонстрации идеологических замыслов использования художественного экрана. Сегодня мы можем наблюдать подобные попытки. Например, в проекте ЮНЕСКО «Декларация о правах человека и верховенстве права в информационном обществе» заявляется, что коммуникационные технологии открывают невиданные возможности для свободного самовыражения людей, но также «представляют собой серьезный вызов этой свободе, в частности, в форме государственной и частной цензуры»¹.

Скрытость теневопроводителей и их замыслов более привычна, нежели названные попытки «не прятаться за ширмой», так как гармонично вписывается в мифологему Платона, что и вызывает к жизни художественные сюжеты, например, «Футурологический конгресс» С. Лема, «Generation т» В. Пелевина, «Плутовство или Хвост виляет собакой» Б. Левинсона и др. Считаем обоснованным уже ставшее обычным сопоставление мифа Платона и контента американской научно-фантастической медиафраншизы «Матрица» (Темник, 2018: 161). Многие прогнозы названных художественных текстов сбылись. Симптоматично то, что реализуется и вторая часть мифа Платона, в которой показано, как человека нужно будет насильно выводить из пещеры, так как ему в экранном мире комфортнее и безопаснее: *«Когда же с кого-нибудь из них снимут оковы, заставят его вдруг встать, повернуть шею, пройтись, взглянуть вверх – в сторону света, ему будет мучительно выполнять все это, он не в силах будет смотреть при ярком сиянии на те вещи, тень от которых он видел раньше»* (Платон, 2016).

Страдания человека, которого отрывают от экрана, связаны с постепенным формированием третьего экрана, который разными исследователями назывался «внутренним» или «психологическим» (Михалкович, 2006: 12).

Дигитальная философия настаивает на том, что информационные системы являются формой бытия, поэтому человек, познавая с помощью экранных технологий, коррелирует с истиной мира. Отрыв от экрана поэтому ощущается как отдаление от истины и гармоничного существования.

Другие исследователи, например, И.Н. Инишев, делают глобальные заявления о повсеместной «распределенной образности» (Инишев, 2020: 45). Соглашаясь с подобными гипотезами, мы считаем, что внутренний экран действительно провоцирует современного человека на склонность к виртуальным мирам (игровым, социально-сетевым, симулятивным), быстрому выработыванию экранной зависимости («скриномании»). В. Познин оперирует понятием «проекция-идентификация» (Познин, 2021), что, на наш взгляд, точнее всего передает эффект построения внутреннего экрана.

Наиболее точную объяснительную метафору создает М. Ямпольский, называя экран «антропологическим протезом», по-видимому, уточняя фрейдовское определение человека технического прогресса как «Бога на протезах» (Ямпольский, 2012). Результатом анализа экрана в контексте представления о технике как о «расширенном» теле человека становится его определение как «нового зрения», «дигитальной памяти»: *«Обдумай еще и вот что: если бы такой человек опять спустился туда и сел бы на то же самое место, разве не были бы его глаза охвачены мраком при таком внезапном уходе от Солнца? А если ему снова пришлось состязаться с этими вечными узниками, разбирая значение тех теней? Пока его зрение не притупится и глаза не привыкнут – а на это потребовалось бы немалое время, – разве не казался бы он смешон? О нем стали бы говорить, что из своего восхождения он вернулся с испорченным зрением, а значит, не стоит даже и пытаться идти ввысь. А кто принялся бы освобождать узников, чтобы повести их ввысь, того разве они не убили бы, попадись он им в руки?»* (Платон, 2016).

Символическим возвращением в пещеру можно назвать привычки сознания и стереотипы поведения наших современников, геймеров, зрителей сериалов, потребителей массовых кинематографических сюжетов, обнажающих структуру экранной симуляции, одновременно с этим охотно принимая за реальность симулякры (фейковые новости, поток постправды, редуцированную, упрощенную информацию, социальные и научные мифы, неоархаические, неомагические ритуальные практики и т. п.).

¹ Декларация Комитета министров о правах человека и верховенстве права в Информационном Обществе [Электронный ресурс] // Российский комитет Программы ЮНЕСКО «Информация для всех». URL: http://www.ifapcom.ru/files/Deklaratsiya_Komiteta_ministrov_o_pravah_cheloveka_i_verhovenstve_prava_v_informatsionnom_obschestve.pdf (дата обращения 23.02.2022).

Другая объяснительная модель обозначенного парадокса представлена в одном из эпизодов британского сериала «Черное зеркало» – «Пятнадцать миллионов заслуг» (сценарий – Чарли Брукер, Ханак Хак, 2011). Бунт против системы симуляций, критика и разоблачение, высказываемые героем, принимаются самой системой в качестве свежего привлекательного зрелища и ангажируются машиной зрелищ.

Модальность «если бы» мифа Платона оборачивается в современности утверждением (условность обернулась реальностью): человек сегодня возвращается в пещеру, неосознанно или по доброй воле (Volkova et al., 2020). «Не является ли в этом смысле виртуальный мир неким подобием мира теней, который ведь тоже может быть достаточно далек от реальности, в котором даже событие уже не столько является фактом его реализации в мире, сколько фактом его виртуального массмедийного конструирования. Пещера Платона из образа стала реальностью, причем из виртуального мира вырваться гораздо труднее, чем из описываемой им пещеры» (Миронов, Сокулер, 2018: 21): «*Восхождение и созерцание вещей, находящихся в вышине, – это подъем души в область умопостигаемого. ... Так вот что мне видится: в том, что познаваемо, идея блага – это предел, и она с трудом различима, но стоит только ее там различить, как отсюда напрашивается вывод, что именно она – причина всего правильного и прекрасного. В области видимого она порождает свет и его владыку, а в области умопостигаемого она сама – владычица, от которой зависят истина и разумение, и на нее должен взирать тот, кто хочет сознательно действовать как в частной, так и в общественной жизни*» (Платон, 2016).

Если этот гимн восхождению, уходу из пещеры Платон так и оставил гимном, лозунгом, то в историческом развитии платоновская идея достраивалась системой способов восхождения из пещеры, преодоления идолов или призраков. Вспомним три пути спасения от страданий, связанных с навязанным волей *представлением*, А. Шопенгауэра – мудрость, святость и творчество (Шопенгауэр, 1999). Обратим внимание на то, что немецкий философ все эти способы связывает так же, как и Платон выход из пещеры, с познавательными практиками и отказом от соблазна удовольствий. Однако, побеждая волю к жизни, которая, по Шопенгауэру, является неотъемлемой частью его самого, человек неминуемо отказывается от своей сущности, что снова приносит ему страдания. Это может объяснять эскапистское поведение современного человека, убегающего от боли познания к игровому или сериальному экрану. Что в таких условиях нужно предпринимать, чтобы совершить восхождение и созерцание в вышине? Что должно способствовать духовной безопасности? Исследователи духовных рисков, связанных с экспансией экранных технологий в современной культуре, видят пути спасения в соборности (уходе от капсулированного индивидуализированного существования; ведь Платон как раз и оговаривает невозможность пленников пещеры общаться друг с другом), замедлении, активном творчестве (Саенко, Саенко, 2016; Саенко, 2019).

Список источников:

- Болтынский Г.М. Ленин и кино. М.: Л., 1925.
- Инишев И.Н. Распределённая образность: имажинативные практики современной культуры // ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. 2020. Вып. 1 (23). С. 31–46. <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2020-1-31-46>.
- Марков Б.В. После оргии // Бодрийяр Ж. Америка. СПб., 2000. С. 5–64.
- Миронов В.В., Сокулер, З.А. Тоска по истинному бытию в цифровой культуре // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2018. № 1. С. 3–22.
- Михалкович В. И. Избранные российские киносы. М., 2006.
- Платон. Государство. М., 2016. 448 с.
- Познин В.Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. СПб., 2021.
- Савчук В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб., 2013.
- Саенко Н.Р. "Медленное движение" как стратегия духовной безопасности в современной культуре // Коммуникативные технологии в образовании, бизнесе, политике и праве: проблемы и перспективы реализации в современной цифровой среде: сборник материалов V Международной научно-практической конференции, Волгоград, 06–08 декабря 2018 года. Волгоград, 2019. С. 112–113.
- Саенко Н.Р., Саенко А.В. Духовная безопасность как составляющая национальной безопасности России // Успехи современной науки. 2016. № 1. С. 94–97.
- Темник А.Д. Миф Платона о пещере и фильм "Матрица" // Молодой ученый. 2018. № 30 (216). С. 160–162.
- Шопенгауэр А. Мир как воля и представление // Собрание сочинений. В 6-и томах. Т. 1. М., 1999.
- Ямпольский М. «Сквозь тусклое стекло»: 20 глав о неопределенности. М., 2010.
- Ямпольский М. Экран как антропологический протез // Новое литературное обозрение. 2012. № 114. С. 61–74.
- Volkova, P., Luginina, A., Saenko, N., Samusenkov, V. Virtual Reality: Pro et Contra // Journal of social studies education research. 2020. Vol. 11 № 4. P. 190–203.

References:

- Boltyansky, G.M. (1925) Lenin and cinema. Moscow; Leningrad. (In Russian)

- Inishev, I.N. (2020) Distributed imagery: imaginative practices of contemporary culture. *ПРАΞΗΜΑ. Journal of Visual Semiotics*. (1). 31–46. Available from: <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2020-1-31-46>. (In Russian)
- Markov, B.V. (2000) Posle orgii [After the orgy]. In: Baudrillard, J. *America*. St. Petersburg: Vladimir Dal. P. 5–64. (In Russian)
- Mikhalkovich, V.I. (2006) Izbrannyye rossiyskiye kinosny [Selected Russian cinema dreams]. Moscow: Agraf. (In Russian)
- Mironov, V.V., Sokuler, Z.A. (2018) Longing for true objective reality in digital culture. *Moscow University Bulletin. Series 7: Philosophy*. (1). 3–22. (In Russian)
- Plato (2016) *State*. Moscow: AST. (In Russian)
- Poznin, V.F. (2021). Ekrannoye prostranstvo i vremya. Strukturno-tipologicheskii i pertseptual'nyy aspekty [Screen space and time. Structural-typological and perceptual aspects]. St. Petersburg: PH "Petropolis". (In Russian)
- Saenko, N.R. (2019) "Slow movement" as a strategy of spiritual security in modern culture. In: *Kommunikativnyye tekhnologii v obrazovanii, biznese, politike i prave: problemy i perspektivy realizatsii v sovremennoy tsifrovoy srede* [Communication technologies in education, business, politics and law: problems and prospects for implementation in the modern digital environment]: collection of materials of the V International Scientific and Practical Conference, Volgograd, 06–08 December, 2018. Volgograd: Nauchnoye izdatel'stvo VGSPU "Peremena". P. 112–113. (In Russian)
- Saenko, N.R., Saenko, A.V. (2016) Dukhovnaya bezopasnost' kak sostavlyayushchaya natsional'noy bezopasnosti Rossii [Spiritual security as a component of the national security of Russia]. *Uspekhi sovremennoy nauki [Success of modern science]*. (1). 94–97. (In Russian)
- Savchuk, V. (2013) *Mediafilosofiya. Pristup real'nosti* [Media Philosophy. The flush of reality]. St. Petersburg: Izdatel'stvo RKHGA. (In Russian)
- Temnik, A.D. (2018) Mif Platona o peshchere i fil'm "Matritsa" [Plato's myth about the cave and the film "The Matrix"]. *Young scientist*. (30). 160–162. (In Russian)
- Schopenhauer, A. (1999) *The World as Will and Representation // Collected Works*. In 6 volumes. Vol. 1. Moscow: TeRRRA – Knizhnyy klub, Respublika. (In Russian)
- Volkova, P., Luginina, A., Saenko, N., & Samusenkov, V. (2020) Virtual Reality: Pro et Contra. *Journal of social studies education research*. (11:4). 190–203.
- Yampolsky, M. (2010) «Skvoz' tuskloye steklo»: 20 glav o neopredelennosti ["Through a dull glass": 20 chapters on uncertainty]. Moscow: Novoye literaturnoye obozreniye. (In Russian)
- Yampolsky, M. (2012) Ekran kak antropologicheskii protez [Screen as an anthropological prosthesis]. *Novoye literaturnoye obozreniye [New Literary Review]*. (114). 61–74. (In Russian)

Информация об авторе

С.Л. Григорьев – кандидат философских наук, доцент кафедры философии, Российский государственный аграрный университет – МСХА имени К.А. Тимирязева, Москва, Россия.
https://elibrary.ru/author_items.asp?authorid=303464.

Information about the author

S.L. Grigoryev – PhD, Associate Professor, Philosophy Department, Russian State Agrarian University – Moscow Timiryazev Agricultural Academy, Moscow, Russia.
https://elibrary.ru/author_items.asp?authorid=303464.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 18.01.2022;
Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 09.02.2022;
Принята к публикации / Accepted for publication 15.03.2022.