

числовым пропорциям, то Платон превосходно понимал, что сложная и богатая сфера музыкального искусства далеко этим не исчерпывается. Поэтому помимо измерения и исчисления в музыке надо опираться на опыт и непосредственное чувство.

В Новое время музыка объявлялась то воплощением абсолютного духовного начала, то эманацией мировой воли (А. Шопенгауэр), то игрой чистых форм (И. Кант, Э. Ганслик). «Романтический слушатель» Г. В. Ф. Гегель, пытаясь миновать «чистую субъективность чувства», заключенную в музыке, истолковывал музыкальные тона как «идеальность в механическом». Он писал, в частности: «Предназначенная музыке трудная деятельность сводится к тому, чтобы заставить сокровенный жизненный процесс раскрыться в звуках или присоединить его к высказанным словам или представлениям, погрузив представления в звуковую стихию, чтобы возродить их заново для эмоции и сокровенного восприятия» [3, с. 293].

Оригинальную философско-эстетическую концепцию музыки развил немецкий философ XX века Т. Адорно. Ориентируясь на творчество композиторов «новой венской школы» – А. Шёнберга, А. Берга, А. Веберна, – он противопоставляет классической, устаревшей, по его мнению, музыке «новую музыку». В книге «Философия новой музыки» Адорно прямо говорит: «Единственно возможной философией музыки сегодня является философия новой музыки» [4, с. 38].

ЛИТЕРАТУРА

1. Философия музыки [Электронный ресурс] // Википедия : свободная энциклопедия. – Режим доступа: wikipedia.org/wiki/Философия_музыки
2. Калмыкова С. Музыкальная эстетика в античной философии и раннем христианстве / Универсум платоновской мысли. Неоплатонизм и христианство / С. Калмыкова. – СПб: изд-во СПбГУ, 2001. – С. 42–50.
3. Торосов Г. С. Философия музыки // Философия : Энциклопедический словарь [под ред. А. А. Ивина]. – М. : Гардарики, 2004. – 1024 с.
4. Адорно Т. Философия новой музыки / Т. Адорно [пер. с нем. Б. Скуратова]. – М. : Логос, 2001. – 352 с.

И. Андреев,

*студент III курса Экономико-правового колледжа,
Международный гуманитарный университет;
руководитель – канд. филос. наук, доцент Т. А. Крыжановская*

ЭКРАННАЯ КУЛЬТУРА КАК НОВАЯ ПАРАДИГМА КОММУНИКАЦИИ

Наш современный XXI век в первую очередь можно выделить большим технологическим прорывом в сфере электронных, а в частности компьютерных технологий. Благодаря минимизации компонентов ЭВМ и развитию мировой интернет сети практически каждый человек получил возможность иметь в своем распоряжении персональный компьютер с доступом к «всемирной информации». И, как я считаю, культура не должна упустить влияние такого крупного цифрового переворота на внутренний мир общества – его духовные ценности и моральные устои.

Цель моей научной статьи – исследовать и охарактеризовать «экранную культуру» как основную ветвь современного способа коммуникации. Показать её всестороннее влияние на человека и на культуру в общем.

Согласно поставленной цели, основными задачами являются следующие:

- изучить историческую основу, этапы становления «экранной культуры»;
- показать влияние «экранной культуры» на общество;
- подчеркнуть положительные и негативные стороны такого вида культуры.

Экранная культура была зарождена ещё в первобытное время настенными рисунками отражающими культуру людей того времени. Но в действительно ярком её проявлении можно подчеркнуть XX век – развитие кинематографа.

Несмотря на молодой возраст киноискусства, оно достаточно быстро развивается и сейчас занимает не малый сегмент в мировом искусстве по сравнению с музыкой, живописью, поэзией. Возможно, так происходит потому, что этот вид искусства сочетает в себе все предыдущие. Благодаря этому оно оказывает сильное влияние на мировоззрение и сознательность человека. Кино буквально создает модель виртуальной реальности, и заставляет если не интеллектуально, то чувственно верить человека в происходящее, создает эффект присутствия в иллюзорном мире, и, тем самым, на эмоциональном восприятии может навязывать человеку определённые идеалы и стереотипы. Можно сказать, что с началом кинематографа появился новый вид современной мифологии, а с развитием технологий, появлением микропроцессорных и телекоммуникационных систем эта мифология укрепилась в человеческом сознании.

Если говорить, что кинематограф был началом экранной культуры, то в то время не существовало таких сильных средств коммуникаций как сейчас. Поэтому кино несло в себе другой смысл и значимость, выражало внутренний мир и виденье режиссера и позволяло взглянуть на это другим, кино было художественным искусством поначалу.

С развитием средств массовой коммуникации, компьютеризации общества на индустриальном фоне экранная культура приобретает очень сильную основу для влияния на людей с одной стороны опасную, но и при правильном использовании полезную. Современного человека трудно представить без телевизора дома, КПК в кармане и ноутбука в портфеле. В XXI век человек обретает возможность в любое время получить доступ к всемирной паутине информации. Причем этот тип доступа к информации не несёт монопольный характер, стоимость компьютера с доступом в интернет практически каждому по карману. Человек постоянно находится в теперь уже мировом, глобальном обществе. А новый цифровой аудиовизуальный вид информации вытесняет все остальные: книги, живопись, театр. Современный студент или школьник все реже обращается к литературе, реже читает, тем самым упуская пласт литературных ценностей.

Такое развитие информации приводит к новому восприятию у человека (строгая логика, быстрота, гибкость, реактивность, образность), но также человек отвыкает прикладывать усилия для того чтобы добывать и усваивать информацию. Телевиденье и интернет старается как можно больше упростить информацию для удобного восприятия человека. Если изначально по ТВ каналам транслировали художественные плоды без внешнего вмешательства, то в наше время и телевиденье и интернет заполнены рекламным мусором, агитациями, не нагруженными для разумного осмысления сюжетами.

Современный кинематограф стал навязывать определённую мифологию, человек буквально переживает все, что происходит на экране и переносит увиденную «мыльную» реальность на свою жизнь. Верит в идеализированный мир, и строит свою жизнь шагая по «голливудским» стереотипам, что во многих случаях приводит к фрустрациям.

Капиталистическая и индустриальная, материальная основа нашего мира естественным образом не упустила возможности воспользоваться таким грандиозным аппаратом (а возможно и создала его). Глобализация информационного восприятия превратила мир в большую «деревню», а стереотип «благословенного» восприятия информации с экранов подогрело укрепление в головах людей социального мышления. Человек теряет индивидуальность, теряет своё «я», становится массовым – продуктом

которым наполнен с мониторов компьютера или телевизора. Он думает, так как его научили, теряет свободу, становится закрытым в рамках «экрана». Это очень выгодно для государства и других форм правлений. Таким человеком легко манипулировать, легко удерживать на уровне «потребителя», буквально человек становится рабом и самое ужасное даже не всегда осознает это, продолжает жить, поглощая мусор и думая, что переключив канал телевиденья, проявит свою индивидуальность.

Сильное эмоциональное воздействие современного кинематографа и даже игровой индустрии позволяет человеку с головой погрузиться в виртуальный мир. Эффект «полного присутствия» дает человеку пережить то, что не всегда получается в реальности. Человек всё больше испытывает виртуальные чувства, всё больше думает, что наполняется чем то, хотя наполняется только иллюзиями и пустотой. Виртуальность ворует у человека желание познавать мир по-настоящему, желание развиваться, чувствовать по-настоящему и познавать главное.

Можно сделать вывод об отрицательной стороны влияния массовой экранной культуры на человека. Коммерция, направленная в средства экранной массовой информации выжимают из человека душу, все то духовное и интеллектуальное что позволяет человека называть венцом творения. Отнимает способность думать, выражать индивидуальность, свободно мыслить, мотивирует к бездействию и бесконечному поглощению различных товаров для удовлетворения потребностей.

Несмотря на всё вышесказанное, в современных средствах информации есть свои положительные стороны.

Современные информационно-коммуникационные ресурсы стирают все границы для обучения, связи. Вы без труда можете наладить общение с друзьями, знакомыми, семьей которые находят далеко от вас. Можете завести новые знакомства с людьми из других стран. Стали отсутствовать любые преграды к получению знаний, многие вузы вводят дистанционное обучение. То, что ранее было невозможно найти, теперь без лишних затрат времени можно найти в поисковой системе. Теперь знания доступны каждому и каждый может быть свободным в своём развитии. Свобода в знаниях и коммуникации создает мировой разум человека, объединяет человеческий опыт в одно целое, что делает сильнее человека. В положительной перспективе такой культуры возможность чувствовать себя свободным гражданином планеты Земля, неограниченным в знаниях и таким же равным как любой из участников интернет сообщества.

В качестве вывода хочу сказать, что каким бы образом средства культуры мира не развивались, как больше бы не становились глобальным, у человека всегда есть то, что его определяет – свободная воля. Каким глобальным и грандиозным технический прогресс не был бы в будущем, он лишь остается плодом творения человека, и человек сам решает, как его использовать. Быть ему подвластным – или управлять им. Технологии — это изначально лишь инструмент, который человечество использует себе во благо. Это нейтральная сила, которой мы управляем согласно своей воле, или которой подвластны отсутствием воли.

ЛИТЕРАТУРА

1. Информатизация культуры [Электронный ресурс] // Библиотека «Полка букиниста»– Режим доступа: http://polbu.ru/negodaev_informculture/ch15_all.html
2. Экранная культура как новая мифология (на примере кино) [Электронный ресурс] // disserCat — электронная библиотека диссертаций – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/ekrannaya-kultura-kak-novaya-mifologiya-na-primere-kino>
3. Экранная культура: что это? [Электронный ресурс] // Журнал «Самиздат»– Режим доступа: http://samlib.ru/a/antipow_w_a/ekrannajakulxturachtoeto.shtml