

як патрімоніалізм, який базувався на персональній лояльності правителю не в силу традиції, ідеології або харизми, а в силу системи заохочень і покарань. В цьому головна відмінність між шахською модернізацією і кемалізмом. Головною особливістю ісламської моделі модернізації є те, що вона не є конформістською або адаптаційною, як конфуціанська і не зазнала значного західного впливу.

Таким чином, розглянуто регіональний аспект модернізаційних моделей, серед них основну увагу присвячено таким моделям модернізації: західноєвропейській, центральноєвропейській, латиноамериканській, східноазійській та ісламській.

На підставі аналізу можна стверджувати, що нам сьогодні потрібна сучасна теорія, яка уточнює відмінності регіонального розвитку суспільств. При формулюванні теорії модернізації і застосуванні її до певного регіону плідною була б конкретизація, наскільки історичний досвід і соціальні фактори створювали тенденцію руху до різних опцій, не зважаючи, що критерії і мета модернізації однакові для всіх країн.

Бібліографічні посилання:

1. Геллнер Э. Условия свободы: гражданское общество и его исторические соперники / Э.Геллнер. – М.: Московская школа политических исследований, 2004. – 240 с.
2. Хрох М. От национальных движений к полностью сформировавшейся нации / М. Хрох // Нации и национализм // Б. Андерсон, О. Бауэр, М. Хрох и др.; пер. с англ. и нем. Л.Е. Переяславцевой, М. С. Панина, М. Б. Гнедовского. – М.: Прагис, 2002. – С.121-145.
3. Kumar K. From post-industrial to post-modern society: new theories of the contemporary world / K.Kumar. – Oxford: Blackwell Publisher. 2005. – 253 p.

УДК 130.2

І. М. Танцюра

СУЧАСНИЙ ТЕАТР В УМОВАХ МЕДІА - РЕАЛЬНОСТІ

Розглядається проблема появи медіа засобів і техно зображення в театрі як результат світової культурної практики. Увага зосереджується на функціонуванні людини-комуніканта, що зумовлено переходом до техно зображення як основного інформаційного коду, і переосмислення його функцій в сфері сучасного театру.

Ключові слова: сучасний театр, культура, медіа засоби, медіа реальність, техно зображення, віртуальність, комунікант, філософія культури.

Рассматривается проблема появления медиа средств и техно изображения в театре как результат мировой культурной практики. Внимание уделяется функционированию человека-коммуниканта, посредством перехода к техно изображению как основному информационному коду, и переосмысление его функций в сфере современного театра.

Ключевые слова: современный театр, культура, медиа средства, медиа реальность, техно изображение, виртуальность, коммуникант, философия культуры.

The problem of intervention of media tools and techno images in theatre considered as a result of worldwide cultural practices. Attention is given to a person's functioning as communicant, through the transition to techno image as the main image information code and a reformation of its functions in the field of contemporary theater.

Key words: contemporary theatre, culture, media tools, media reality, techno image, virtuality, communicant, philosophy of culture.

© І. М. Танцюра, 2012

Сучасний світ постає сьогодні як суцільний потік інформації, де її основними носіями є електронні і цифрові медіа. Відповідно, засоби медіа впливають на всі сфери культури. У даній роботі спробуємо з'ясувати, як медіа засоби інтегруються у сучасний театральний простір.

Медіа - технології поєднують індивіда і суспільство своєрідним простором комунікації. Перші медіа технології, виконуючи функцію посередників між людьми, лише переносили інформацію. Та з розвитком і поширенням цих технологій ситуація змінилась – тепер медіа є всеохоплюючим середовищем, яке визначає існування людини. Це пояснюється тим, що сучасна людина більше контактує з медіа, і вони формують її життєвий досвід і свідомість.

Ця ситуація простежується на прикладі віртуальної реальності. Віртуальна реальність виникає з розвитком і поширенням мережі Інтернет, вона є феноменом «втечі від реальності»,

заглибленості в електронний простір, де людина може наново сконструювати власне життя, відмінне від реального. У віртуальній реальності не діють закони, що формують суспільство, тому людина отримує відчуття примарної свободи, а успішність існування в електронному світі залежить лише від професіоналізму у використанні технічними засобами медіа. Віртуальність замінює дійсність, і людина починає жити віртуальним досвідом, відсуваючи первинну, вихідну, справжню реальність на другий план. Ця віртуальна реальність змінює людську свідомість, оскільки в ній немає поділу на суб'єкт і об'єкт, внутрішній і зовнішній світ, існування в ній характеризується однозначністю, яка реальності не притаманна.

Механізм комунікації при застосуванні нових медіа на відміну від практики особистого спілкування припускає відмову від традиційних форм персональної присутності: діалогу, обміну досвідом та почуттями між людьми. Медіа стимулюють людину використовувати для сприйняття переважно зір і слух. Так відбувається через те, що інформація надходить переважно у вигляді візуального зображення та звука. Але у сфері мистецтва постає інша ситуація. Комунікація в художній системі побудована таким чином, що транслює не тільки змісти: зміст задіює в людині весь спектр почуттів. Мистецтво є важливим елементом людського буття, оскільки повертає людину до реального досвіду почуттєвого освоєння світу. Розширюючи межі нашого візуально-звукового сприйняття, медіа дозволяють кожному отримати свій власний почуттєвий досвід.

Людина, через залучення в її життя засобів масової комунікації, втрачає необхідність у тісному соціальному контакті з іншими людьми. Засоби масової інформації починають відігравати роль посередника у міжособистісних стосунках, власне, стаючи невід'ємними елементами цієї комунікації. Коли завдяки медіа - засобам створюється поле тотальної комунікації, тоді в культурі виникає віртуальний простір. І в цьому віртуальному полі медіа перетворюються на світ формування людського досвіду, оскільки людина більшість часу проводить у медіа - середовищі, стаючи часткою колективного тіла.

Природа медіа продукує постійні зміни у їх засобах, в учасниках комунікації, врешті – у результатах комунікації. Формується, як зазначає російський теоретик медіа Валерій Савчук у праці «Медіа - філософія: формування дисципліни» [1, стр.14], нова фігура - «комунікант». Мас - медіа складаються з комунікантів та використовують їх. Комунікант поєднує в собі все медіа середовище (яке складається з біологічного, психологічного, ідеологічного зрізів) і реагує на зміни в ньому. Через одного комуніканта можна дослідити результати цих змін, у нього формується особливий рівень свідомості, на якому він сприймає інформацію, що надходить зі світу. До масової комунікації через медіа людина долучається тим ефективніше, чим вище ступінь її відокремленості від суспільства, усамітненості. Втрачаючи тісний зв'язок з суспільством, людина входить в нове середовище існування – електронне. Чим упевненіше медіа - технології заявляють себе як єдиний засіб комунікації, що швидко і надійно переносить інформацію, тим більше визначають людську свідомість, життєвий досвід, оточуючий світ, тобто стають середовищем і умовою буття людини.

У театрі з появою медіа відкривається новий простір – віртуальний, в який занурюється глядач. Симбіоз реальної присутності акторів у виставі і віртуально спроектованого простору розширює можливості розгортання дії драми. Глядач відчуває актора як присутнього «тут», а створений медіа - простір – як «там». Одночасність віртуальності і реальності є головною характеристикою цифрової техносучасності, тому що людина має можливість існувати водночас і в межах мережі Інтернет, і в дійсному просторі. У своїй праці «Віртуальні театри: Вступ» Габрієлла Джанначі підтверджує таку співприсутність, стверджуючи, що віртуальний театр дозволяє глядачу бути присутнім одночасно в реальному і віртуальному середовищі [4, стр.11]. Вистави, в яких до гри акторів долучаються медіа - засоби, є ніби монтажем дійсності і вигадки, тексту та метатексту – двох різновидів кодів. Це є основною характеристикою гіпермедійного простору, в який перетворюється сучасний театр.

Можна зробити висновок, що гіпермедійність надає більшої структурності і текстурності виставі. На думку дослідника театру Енді Лавендера, глядач має можливість побачити один й той самий простір як виключно сценічний, дво- чи тривимірний [5, стр.61]. На одній сцені завдяки застосуванню технічних засобів медіа зустрічаються живий актор і його віртуальна проекція – одна людина роздвоюється, представляється на сцені одночасно реальною і розсіяною у віртуальному просторі. Причому актуальність реального актора підкреслюється наявністю його віртуального двійника. Медіа ніби доповнюють реальність певними елементами і розширюють межі почуттєвого досвіду людини. При першому враженні від побаченого глядач не поділяє постановку на елементи – гра актора і проекція зображення зливаються в один потік, виникає явище мультитекстурності, яке зацікавлює глядача. Це пояснюється тим, що в реальності актор не може так несподівано і стрімко змінювати свій зовнішній вигляд, а спроектоване на його тіло

зображення може зазнавати щохвилининних перетворень. Глядач сприймає проекцію як частину тіла актора, зацікавлюється його надлюдською мінливістю.

Медіа наразі відіграють роль інтенсифікаторів дії, підсилюють ефект сприйняття. Аудиторія не тільки споглядає таку мультитекстурність віртуального і реального; глядач формує свою виставу, яка засновується на побачених та почутих елементах. Тому тут постає ще одна характеристика медійності театру – варіативність, можливість поєднувати всі виміри в один нескінченною кількістю комбінацій. Інтермедійність полягає також і в трансформативності, оскільки промовлене слово може водночас ставати зображенням.

На думку американського культуролога та дослідника сучасного театру Пітера Боєніша – винайдення і поширення нових електронних технологій повністю нівелювали розрізнення кодів будь-якої інформації. Тому ці технології досить поширені в усіх сферах людської діяльності, шляхом переведення інформації у новий формат перетворюють її на суцільний індиферентний бінарний потік нулів та одиниць. У цьому потоці зливаються всі візуальні образи – кольори, картини, рухи. Якщо такий візуальний аспект буде переважати у виставі, глядач забуде про реальний елемент постановки – акторів, які, власне, створюють виставу, наповнюють її емоційним тлом. Завдяки медіа змінюється сам обсяг театрального простору, а також в практику входять методи інтерактивної взаємодії вистави з глядачем. Щоб створити візуальне тло для вистав, на зміну мальованим декораціям сучасний театр застосовує репрезентативні медіа для відтворення реальності – кінематограф і комп'ютерну 3D-графіку. Тобто театр конструює альтернативну реальність тими засобами, які дозволяють глядачу повністю перенестися в неї і активно діяти в цьому просторі.

Пітер Боєніш, переосмислюючи історію театру на основі дослідження Вілема Флуссера, щодо кодів інформації стверджує, що нові форми театру завжди виникають з появою нового інформаційного коду. Основи класичної європейської драми були закладені в античній Греції і, як наголошує Боєніш, «співпали з появою фонетичного алфавіту» [3, стр.110]. У той час алфавітний код поширювався, і посилався на нові когнітивні стратегії збирання, перетворення і донесення інформації. Театр представив новий спосіб використання цього коду – текст драми, який дозволяв художньо переосмислити його. Тобто театр презентував нові можливості використання алфавітного інформаційного коду – створення художніх образів і їх відтворення в античному театрі акторами.

Так само і медіа взаємодіють з глядачем у виставі. Код техно зображення, який стає домінуючим, інтегрується в театральний простір. Медіа зображує на театальному майданчику свої технології, для того щоб відкрити їх у новій якості, а саме в якості розширення людського сприйняття творчості шляхом залучення віртуальних елементів. Театр грає з уявою глядача, і в цьому плані він є територією випробовування нових досвідів, емоцій, установок і відображень. Він завжди буде транслятором нового інформаційного коду, коли б той не виникав у суспільстві, тому що театр як культурне явище є відображенням культурних цінностей і здобутків людства. Він має відтворювати ті комунікаційні коди, які використовує сучасне суспільство, інакше застаріє як форма художнього вираження.

Засоби медіа є настільки потужними, що їх потрібно використовувати обережно. Реалії сучасності змушують нас існувати в проміжному часі. Раніше інформаційні технології не змінювалися так швидко, і людина мала більше часу, щоб засвоїти певний інформаційний код. Наразі медіа змінюються з неймовірною швидкістю, тому людина перебуває ніби на транзитному шляху і постійно рухається вперед, ледь встигаючи йти в ногу з часом. Тому феномен театру важливий для культури, оскільки він пропагує образ глядача, який не тільки споглядає потік образів, але й осмислює їх. Сучасний світ потребує таку людину - глядача, оскільки у вирі споживання інформації людина забуває свою здібність до споглядання і оцінки інформації, яка нею з такою швидкістю отримання. В цьому полягає небезпека перетворення людини з мислячої істоти на комуніканта – лише ретранслятора інформації.

Театр вказує людині на шлях осмисленої взаємодії штучного віртуального простору медіа та реальної людської почуттєвості. Глядач не просто спостерігає за дією, він уявляє наявні лінії сюжетного розвитку, прихований зміст, тобто він здійснює рефлексію над побаченим. Присутність актора і глядача в одному просторі є не тільки визначальною рисою театру, ця присутність створює певне емоційне тло, дозволяє глядачу емоційно включитися у виставу. В сучасному театрі існує практика транслявання вистав в режимі реального часу через Інтернет. Досвід глядачів, які залучаються до вистави через медіа, дещо відрізняється від досвіду глядачів, які присутні в залі. Медіа - користувачі споглядають виставу на екрані медіа засобу, між ними і акторами існує екран. Тому, щоб більшою мірою залучити інтернет-глядача до вистави, йому надаються спеціальні можливості. Зокрема, він може інтерактивно брати участь у виставі шляхом повідомлень у спеціальних чатах, у яких містяться його власні переживання

щодо вистави - ці повідомлення створюють візуальне тло вистави (проект «Хозарський словник» за текстами Мілорада Павича поставлений у 2007 році центром Леся Курбаса, м. Київ). Театр має застосовувати таку гру з віртуальним глядачем для того, щоб втримати його в моменті теперішнього. Процес усвідомлення моменту теперішнього більшою мірою впливає на почуттєвість глядача, вся символіка і зміст вистави залишають відбиток в його сприйнятті. Якщо дія відбувається тут і тепер, навіть якщо в ній наявні віртуальні елементи або попередньо відзняті, у сприйнятті глядача вона завжди буде новою, аутентичною. Сучасне театральне дійство надає глядачу набір реальних та віртуальних елементів, які мають спільну тематику, і глядач має сам об'єднати їх в єдине ціле в своїй свідомості. У випадку інтегрованості у виставу медіа вже не відіграють ролі руйнівників реальних відчуттів людини, театр перетворює їх на підсилювачів цих відчуттів. Театр зосереджується на виявленні людської чуттєвості і сьогодні медіа засоби допомагають йому.

На думку дослідниці Кеті Чухров, медіа в театрі отримують нову соціальну наповненість, що не виключає їх всеохопності в житті суспільства. Люди отримують новий простір для становлення суб'єктивності, а це є дуже важливим для формування рефлексії [2, стр.33]. В цій якості і полягає головна його відмінність від цифрових медіа. Цифрові технології навпаки нескінченно механічно репродукують будь-яку інформацію, створюють безліч її копій. Це нівелює ексклюзивний характер кожного мистецького твору, створеного на їх основі. Тому, якщо театр буде рухатися в напрямку відмови від реальних елементів постановки, одним з яких є гра акторів, то він зникне як місце ексклюзивної мистецької практики. Мета сучасного театру – бути інтермедійним таким чином, щоб поєднувати віртуально синтезований простір та простір реальний, змусити медіа прийняти нові правила гри, їм невласиві. Тоді він зможе відкривати щось нове у поєднанні медіа та актора, розширюючи межі використання медіа.

Як семіотична структура театр виконує свою функцію – перетворює всі об'єкти на знаки, які постають перед глядачем. Це означає, що театр не тільки міметично створює можливий світ, але й займається побудовою знакових систем.

Медіа залучаються до театральної постановки, тому що вони є необхідним елементом сучасності. Результатом їх впливу є зникнення меж між театральними жанрами, знаковими системами і повідомленнями. Але театр змушує медіа створювати унікальні повідомлення, які потребують від глядача осмислення, розмірковування. Тобто медіа в театрі не робить глядача простим комунікантом, а змушує його використовувати свій внутрішній досвід, свої почуттєві враження від побаченого і почутого. Отже, медіа - засобам у такому контексті вдається стимулювати незалежні, креативні, індивідуалізовані споглядання, а не просто транслювати технотображення в мережі Інтернет, чим вони і займаються в буденності.

Театр пропонує опиратися пасивному спогляданню технотображень, він віднаходить способи творчого перетворення їх і повернення людської зацікавленості у формуванні оригінальних повідомлень і контекстів. Медіа - інформація, яка заволодіває нашим життєвим простором (реклама, новини, політична пропаганда), не має змісту, а в театральній постановці саме він відіграє одну з головних ролей. Віднайдення змісту для сучасної людини є важливим, оскільки вона втрачає його, існуючи у віртуальній реальності і кіберпросторі. Будь-яке явище без наявності в ньому реального змісту формує в людині почуття відчуження і втрати відчуття дійсності.

В театрі медіа дозволяють створювати альтернативні простори та інші світи, які відрізняються за своєю яскравістю і повнотою від простого відтворення тексту. Театр разом із медіа пропонує глядачам інтерактивно включатися у виставу, знаходити свій шлях в цьому змістовому потоці знаків, символів, слів, послань та потрактувань. Головною метою такого театального досвіду є саме суб'єктивність цих переживань, змісту вистави, а не його уніфікація (що пропагують медіа засоби поза театальною практикою).

Дане дослідження розкриває актуальну проблему взаємодії медіа та театру, необхідність відрефлексованого використання технотображення та віртуальної реальності, оскільки виникає необхідність у формуванні якісного культурного продукту. Умови медіа - реальності диктують нові правила розвитку театру, але важливим є закріплення його позицій як інтелектуального явища культури. Це дозволить розкрити новий аспект медіа - засобів, і уникнути обмеження ролі людини в сучасному світі виключно як комуніканта – споживача продуктів медіа.

Бібліографічні посилання:

1. **Савчук В.** Медиафилософия: формирование дисциплины // Медиафилософия. Основные проблемы и понятия / Под ред. В.В. Савчука. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2008.

2. **Степанов М.** Режим: Театр. Интервью с Кети Чухров// [http://culturalresearch.ru/files/open_issues/02_2011/IJCR_02\(3\)_2011_Stepanov_Sokolova.pdf](http://culturalresearch.ru/files/open_issues/02_2011/IJCR_02(3)_2011_Stepanov_Sokolova.pdf)

3. **Boenisch P.** Aesthetic art to aesthetic art: theatre, media, intermedial performance // *Intermediality in Theatre and Performance* Amsterdam-New York Rodopi 2006

4. **Giannaci G.** Virtual Theatres: An introduction // London-New York Routledge 2004

5. **Lavender A.** Mise en scene, Hypermediacy and the Sensorium // *Intermediality in Theatre and Performance* Amsterdam-New York Rodopi 2006

УДК 141.32

В. М. Скиртач

ПРОБЛЕМАТИЗАЦІЯ СУБ'ЄКТА В ЕКЗИСТЕНЦІАЛЬНІЙ ФІЛОСОФІЇ

Проаналізована проблематизація суб'єкта, яка відбулася в екзистенціальній філософії. Досліджені причини, за яких фундаментальна онтологія Гайдеггера не вбачала сенсу в суб'єкті як дискурсивній одиниці, що зумовило загальну критику суб'єктивної філософії і відповідні евристичні наслідки для долі суб'єкта. Виявлені певні інтенції в екзистенціальній філософії, реалізація яких актуальна для сучасного розуміння суб'єктів глобалізаційно – технічного світу.

Ключові слова: суб'єкт, феноменології, свідомість, екзистенція, онтологія

Проанализирована проблематизация субъекта, которая состоялась в экзистенциальной философии. Исследованы причины, по которым фундаментальная онтология Хайдеггера не видела смысла в субъекте как дискурсивной единице, что обусловило общую критику субъективной философии и соответствующие эвристические последствия для судьбы субъекта. Выявлены определенные интенции в экзистенциальной философии, реализация которых актуальна для современного понимания субъектов глобализационных - технического мира.

Ключевые слова: субъект, феноменологии, сознание, экзистенция, онтология

Problematization of the subject, which has taken place in existential philosophy was analyzed. The reasons were investigated and pointed that the fundamental ontology of Heidegger did not see sense in the subject as a discursive one, which led to a general critique of subjective philosophy and corresponding heuristic consequences for the fate of the subject. The certain intentions in existential philosophy were identified, the implementation of which is relevant to the modern understanding of the subjects of globalization - the technical world.

Key words: subject, phenomenology, consciousness, existence, ontology

© В. М. Скиртач, 2012

Незаперечна перевага екзистенціальної філософії полягає в тому, що вона вперше виявила неможливість звернення філософії до людини без урахування характеру конкретного існування, специфічності його буття. Разом з такою трансформацією відбувається суттєва трансформація і типу суб'єкта. Суб'єкт, до якого звертається філософія існування, прагнучи осмислити людський досвід, пережити його, є конкретною людиною, яка живе тут і тепер, існування якого часто трагічно.

Перехід до такого розуміння суб'єкта відбувався поступово: спочатку – шляхом кантівського заперечення метафізичного субстанціалізму та ствердження трансцендентального суб'єкта як логічної форми, що забезпечує зв'язність свідомості; потім – до феноменології, котра виключає як метафізичні постулати, так апіорні структури свідомості. Трансцендентальний суб'єкт являє собою єдність конкретних переживань, яка уже відбулася, у їх конституційній формі, де трансцендентальне й емпіричне поєднуються у свідомості через інтенціональність та інтуїцію. Феноменологічне розуміння проблеми суб'єкта, вплинули на таких філософів, як М. Гайдеггер, Ж.-П. Сартр, але тема суб'єкта тут була швидше точкою відштовхування. Так, фундаментальна онтологія Гайдеггера не вбачала сенсу у суб'єкті як дискурсивній одиниці, що зумовило його загальну критику суб'єктивної філософії. Екзистенціальну онтологію Гайдеггера описувала суб'єктивність як чисте існування через екзистенціали, що існують у часі. Сартром же здійснена критика предметного сенсу трансцендентального суб'єкта.

Сучасні дослідження були спрямовані саме на руйнування цієї гайдеггерівської чистої присутності як конкретності. Найбільш фундаментальним роботами, в яких осмислювався цей перехід, стали роботи таких дослідників, як Л. Ландгребе, П. Рікьор, Л. Штекер. Між тим, на наш погляд, залишаються невиявленими певні інтенції в екзистенціальній філософії, реалізація