

УДК 122

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2022.1.15>

**Федорова Ксенія Георгіївна**  
аспірантка кафедри філософії  
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова  
вул. Дворянська, 2, Одеса, Україна  
[orcid.org/0000-0001-6875-4704](https://orcid.org/0000-0001-6875-4704)

## ЦИФРОВА КУЛЬТУРА ЯК ВІЗУАЛЬНА ПРАКТИКА

**Актуальність теми.** Сьогодні складно заперечувати широкий інтерес до проблематики образності та візуальності у галузі сучасного гуманітарного знання: різні типи образності вплетені у саму тканину сучасного соціуму. Проголошувана гегемонія візуального над текстом стає можливим у зв'язку з безперервним потоком зображень, що є наслідком цифровізації. Мається на увазі тісне сплетення культури образного відображення чи візуальної культури з розвитком новітніх технологій та породженням нової сфери – цифрової культури. Так постає питання про репрезентацію цифрової культури як візуальної практики та розкриття сутності впливу процесу дигіталізації на формування нових дискурсів та концептів. **Метою статті** є аналіз сутнісних характеристик поняття цифрової культури в сучасному філософському дискурсі та її репрезентація як візуальної практики. **Методи дослідження.** Використано загальнонаукові методи формальної логіки (дедукції, індукції, аналогії, аналізу, синтезу), а також використані історико-філософський та герменевтичний методи. **Результати дослідження.** Відстеження логіки формування та становлення «візуального», «медіального» та «цифрового» поворотів дозволило встановити наслідки впливу візуальної складової на формування цифрової культури. Простежується зміна повсякденності та знеособлення погляду, що веде за собою актуалізацію питання про погляд Іншого. Досліджується нова природа образу та відповідні зміни у його функції та статусі, що приводить до ідеї автономії образу. «Цифровий поворот» представляється як четверта революція в історії наук про суспільство, що зображає цифрову утопію та образ повністю автоматизованого суспільства. Першими ознаками цієї нової ери виступають трансформація повсякденності та включене спостереження. Зазначається, що сфера освіти також піддається впливу цифрової культури, внаслідок чого формується нова форма гуманітарного знання – Digital Humanities (цифрова гуманітаристика). Досліджується діяльність французької асоціації Ars Industrialis, яка представляє цифрові гуманітарні науки частиною цифрових досліджень та прагне представити електронні технології ноотехнологіями (nootechnologies), тобто технологіями розуму, які будуть служити звільненню і набуттю нових знань.

**Ключові слова:** цифрова культура, візуальність, дигіталізація, образ, цифровий поворот, digital humanities.

**Вступ.** Поширення зображень у сучасній культурі – «старих» і «нових» медіа, картин, живопису, фотографії, кіно, телебачення, відео та Інтернету – супроводжувалося надзвичайним збільшенням кількості дискурсів про те, що таке образ, що він зображує, репрезентує та означає. Ці дискурси встановлюють загальні терміни дискусії у вивченні візуальної культури, які часто окреслюються на (пост)модерністських та історичистських полюсах питанням, чи знаменує поширення образів у сучасній культурі «нову епоху» або є лише кульмінаційним моментом в історії «візуальних поворотів»? У часи миттєвих технологічних оновлень та стрімкого збільшення об'єму інформації, вимір «новизни» обчислюється вже не роками та днями, а секундами, тому говорити про поняття «новий» вкрай складно. Проте слід визнати, що на відміну від нових медіа, які набагато швидше і часом ефективніше справляються з осмисленням наслідків дигіталізації повсякденного життя, суспільство нерідко опиняється в ролі того, хто наздоганяє і прагне усвідомити вплив і наслідки технічного прогресу. І розмірковуючи про кульмінаційні моменти в історії «візуальних поворотів», таких же давніх, як біблійні чи візантійські битви між іконоборцями та іконофілами, мимоволі спадає на думку чи встигли ми осмислити всі наслідки цифрової культури, яка насамперед характеризується приматом візуального. Можливо не скільки значущою є думка про світ «до» та «зараз» й не про містифікацію «цифри»,

а про те що, цифрова революція все ще продовжується та сучасна цифрова культура все ще потребує нової теорії осмислення.

**Мета статті** – аналіз сутнісних характеристик поняття «цифрової культури» в сучасному філософському дискурсі та її репрезентація як візуальної практики; розкриття сутності впливу процесу дигіталізації на формування нового простору існування людини. Найголовнішими завданнями виступають: розгляд логіки становлення «візуального повороту» та його трансформації в «цифровий поворот», аналіз феноменів «візуальної культури» та «цифрової культури», дослідження нових дискурсів та концептів у зв'язку з їхньою появою; виявлення особливостей впливу наслідків цифровізації на трансформацію людини; обґрунтування нової форми гуманітарного знання внаслідок становлення цифрової культури.

**Методи дослідження.** Методологічна основа дослідження зумовлена поставленою метою, завданнями та характеризується застосуванням загальнонаукових методів формальної логіки (дедукції, індукції, аналогії, аналізу, синтезу), а також використанням історико-філософського та герменевтичного методів.

**Результати.** Концептуальний поворот, що стався в філософії в кінці ХХ століття, який характеризується зростанням ролі образності в повсякденному житті сучасної людини і в загостренні інтересу до візуальності, отримав назву «картинного повороту (*pictorial turn*)» (Т. Мітчелл), «візуального повороту» (М. Джей) або «іконічного повороту» (Г. Бем). «Іконічний поворот означає зсув в соціокультурній ситуації, при якому онтологічна проблематика перекладається в план аналізу візуальних образів. Він слідом за онтологічним і лінгвістичним поворотами фіксує відхід в засобах комунікації від вербального способу до візуального» [4, с. 10]. «Іконічний поворот» знаходить своє вираження в повсякденності, використовуючи візуальний ресурс для створення нових систем і комунікацій. Він також запускає процес віртуалізації, який як системний феномен, захоплює всі сегменти реальності, в якій людина стає співучасником світових подій, представлених на екрані, сприймаючи потік образів як те, що має до нього безпосереднє відношення.

«Іконічний поворот» проголошує нове розуміння «візуального»: тепер воно не тільки пов'язано з фізіологічною та психічною стороною процесу, а має на увазі осмислення та інтерпретацію природи візуальних образів [4, с. 6]. Відтепер візуальність перестає сприйматися як вторинний або підлеглий вимір культурної практики, вона виходить за межі музеїв, храмів і майстерень художників. Надлишок візуальної складової в повсякденному житті, яка розповсюджується завдяки технічному прогресу, призводить до того, що нашу епоху проголошують «цивілізацією образу», яка аж ніяк не зводиться до поняття «гіперреальності» Ж.Бодрийяра, тобто вона не підміняється образами, що симулюють дійсність, вона сама стає реальністю. Ця нова реальність, наповнена візуальним, стверджує нове положення самого образу, тепер «там, де все є образ, жодної постаті більше не існує, там більше немає способу як ілюзії, як феномена сцени» [1, с.91]. «Іконічний поворот» стверджує думку, що образ являє собою вихідний пункт і підсумок циркуляції сприйняття і уявлення. Як підкреслює В.В.Савчук: «образ є рід зібраності суцього, тобто не тільки баченого, але і, а може і в першу чергу, того, що мислиться, що представляється, що продумується, що ріднить його з позою Логосу» [4, с. 97].

Реальність, що породжується візуальним образом – це постійна трансформація візуальної картини, що вимагає немислиму швидкості поглинання, що породжує проблему сприйняття баченого. Вже на початку ХХ століття світ стрімко наповнився нехарактерними для попередньої культури знаками, зображеннями, логотипами, які вимагала швидкого поглинання, чого не міг дати зір. Людське сприйняття остаточно перестає справлятися з появою нових візуальних ресурсів, таких як комп'ютерні ігри, здатних стискати час і простір і які дозволяють людському мисленню моделювати свій простір.

У своїй роботі «Машина зору» французький філософ Поль Вирільо розглядає поняття «погляд» і виділяє дві головні особливості людського зору: необхідність очей зміщувати точку фокусу для повного огляду і наявність інтервалу між спостерігачем і об'єктом. Еволюція зору починається з моменту усвідомлення його неповноцінності, в цей момент з'являється ідея

доповнення або заміщення зору. Так, виникають оптичні протези, серед яких камера-обскура, лінзи, мікроскопи, астрономічні телескопи та інше. Ці оптичні технології не дозволили повноцінно позбутися двох основних недоліків зору, проте дали більше сприйняття. Тоді як з появою аудіовізуальних засобів – фото і відеокамери, а потім і телебачення – досягається остаточна перемога над особливостями людського зору: *«По-перше, перед людиною відкривається можливість схоплювати мить в його нерухомості, зупиняти внутрішній час, внутрішню тривалість, процесуальність бачення. Погляд стає нерухомим, для сприйняття об'єкта очі більше не повинні робити ніяких рухів. По-друге, повністю усувається інтервал між глядачем і об'єктом: стикаються нескінченно далеко і близьке, при цьому бачене перестає бути досяжним»* [2, с. 1].

Для характеристики нового автоматизованого погляду Поль Вирильо вводить поняття *«машина зору»*, яке він називає агентом штучного погляду, відірваного від людської свідомості, відірваного від суб'єкту та наділяє його значенням інстанції [2, с. 19]. Філософ зазначає, що еволюція погляду завершується кризою репрезентації, а візуальний засіб став тією умовою, яка знеособила погляд і поставила питання про погляд Іншого, адже цей новий погляд більше непорівнений людському, він уже не вкорінений в людській свідомості і стає недоступним.

Одним із заключних елементів становлення «візуальної епохи» є поява Інтернету і, в кінцевому підсумку, «нових медіа», які як би завершують «іконічний поворот» трансформуючи його в «медіальний». Дійсно, поворот до «медіальності» можна вважати епохальним в контексті зміни способів сприйняття, систем комунікації та картини світу. Суть «медіального повороту» добре було викладено В. Савчуком: *«його (медіального повороту) закономірний прихід спирається на визнання за мовою, образом, простором, риторикою, за будь-яким способом і умовою сприйняття людиною властивості медіальності»* [4, с. 8]. Під «медіальністю» філософ розуміє втрату безпосередності – все, що дано людині в сприйнятті тепер передається певним засобами, які в свою чергу, опосередковують людини.

З «медіальним поворотом» візуальний образ трансформується в цифровий, що стає передумовою виникнення *«цифрового повороту»*. Поняття образності викликає особливий інтерес у рамках розгляду цифрової культури. Цей інтерес обумовлено потоком зображень, що транслюється новітніми технологіями, інтенсивність якого зростає в міру того, як засоби та джерела створення та мультиплікування зображень продовжують геометрично поширюватися. Процес дигіталізації дозволив зберігати цифровий код або, іншими словами, образ образу, і дозволив змістити фокус уваги з того, що образ представляє крім себе, на те, що сам образ являє собою.

Поняття «образ собою» не ототожнюється лише з формою репрезентації чи відображенням чогось, точніше сказати іконічна площина не зводиться до матеріального носія, а піддається дослідженню через медіум, який у разі розуміється не як комунікативний посередник, а радше середовище, що представляє собою інтерференцію матеріального та смислового. За допомогою медіуму іконічний досвід, з одного боку, є продовженням поза-образного досвіду, а з іншого – перериває його перебіг, привносячи зміст, який спонтанно формується та стабілізується в специфічно образному медіумі [3]. Більш того, помилково стверджувати, що образ позбавлений матеріальності, навпаки, якщо розглядати матеріальність з погляду феноменальності, тобто явності чи зримості, цілком можна стверджувати, що образ, будучи чистою зримістю, буде і чистою матеріальністю. Іншими словами, аспекти матеріальної присутності та аспекти репрезентації сенсу зливаються тут до повної невиразності.

Сучасна трактовка образу робить можливим зміщення акценту з того, що таке образ, на те, що робить образ: його перформативність, місце у світі з нами і між нами. Сучасний французький філософ Жан Люк Нансі зміщує умови дискусії про візуальну культуру з перформативності як модальності дискурсивної сили відносин до перформативності як модальності відносин задоволення. Поява його есе *«Образ: мимесис та метексис»* у французькій збірці *«Мислити образ»* (Penser l'Image), поряд з есе Жака Рансьєра, Ганса Белтінга, Жоржа Діді-Юбермана та У. Дж. Т. Мітчелла позначила важливу точку контакту між континентальними філософами, істориками мистецтва та англо-американськими теоретиками візуальної культури. У цій роботі

Нансі зазначає, що «образ» є те, з чим ми вступаємо у відношення *задоволення*. Спочатку образ подобається, тобто втягує нас у привабливість, з якої він виходить. (Ніщо не може виключити з будь-якої естетики або будь-якої етики естетики цей принцип задоволення)» [9, с. 11]. Це відношення задоволення, звичайно, не є гедоністичним естетизмом або простим чуттєвим зануренням заради самого себе. Насолода від нашого потягу та прагнення до образів, які пропонує нам мистецтво, бажання, яке ніколи не реалізується шляхом володіння чи панування, також має для Нансі етичні та екзистенційні наслідки. Бо вступити у відносини із зображенням або твором мистецтва – значить вступити в особливе ставлення до світу як до світу. Як пише Нансі, *«твір мистецтва «каже» або «оголошує»: так, є світ, і ось він»* [7, с. 7].

Образ є системою знаків, яку потрібно інтерпретувати та декодувати, Нансі насамперед, це пов'язує з поняттям «сенса» [sense]: «сенса» не зводиться до поняття «значення», як часто дослідники його перекладають, а має на увазі, сенс в значенні *«як матеріал мирського буття чи існування»*. «Матеріал» розуміється не як матеріальність, яку можна досягнути, а як реальність, «відкриту нам, і отвір, з якого ми звертаємось до себе як до суцільного у світі» [7, с. 4]. У цьому контексті, варто зазначити, що французьке слово *sense*, тотожне українському «сенса», має й інше стійке значення – «почуття», «орган почуття». Із цим пов'язано неминуче для французького мислителя звернення до проблематики тілесності. Погляд – це завжди відкладений дотик, який зосереджує, посилює один чуттєвий реєстр наших тіл (візуальний), відкриваючи простір резонансу між іншими та коливаючись між ними та проти них. У цьому коливанні ми є поодинокими тілами, виявленими як множинність не перед образом, а в резонансі з ним, завдяки чому «я» витягується із себе як втілене, просторове існування, розподілене між розривними чуттєвими та ідеальними реєстрами. Таким чином, ми не є різновидом безтілесної очної свідомості, ми є тим, що Нансі називає *«corpus sensitivus»*, що відрізняється від тіла та містить потенціал майбутньої суб'єктивності. Суб'єктивність можна розуміти як самосвідомість та як автономію від соціального оточення, від тиску соціального контексту [7].

У контексті історії поворотів у філософії «цифровий поворот» представлений як *четверта революція в історії наук про суспільство*. У контексті економічних та соціальних трансформацій пишуть про четверту промислову революцію [6] – цифрову утопію, образ світлого, повністю автоматизованого майбутнього, коли кібернетичні системи будуть впроваджені у всі сфери життєдіяльності, а межі між фізичною та віртуальною реальністю зникнуть. Вже сьогодні можна говорити про перші ознаки наступаючої нової ери та говорити про *трансформацію самої повсякденності* (затиснуті в лещатах електронної комунікації, вже неможливо уявити своє життя без соціальних мереж або стримінгових онлайн платформ) та *про включене спостереження*: бути включеним означає бути видимим і готовим до інтерпеляції з боку різних акторів мережевої культури [5, с. 17]. Одна з найголовніших змін, що принесли цифрові технології, стосується сфери освіти, у даному випадку мова йде про появлення нових форм гуманітарного знання – *Digital Humanities (цифрова гуманітаристика)*.

У 2005 році французький філософ Бернар Стиглер створив асоціацію *Ars Industrialis*, яка займається цифровими гуманітарними науками та бере свій початок з поняття «розгортання цифрових мереж»: цифрові технології відкривають «зшитий простір» учасників, які розвивають знання і діляться ними. Цифрові технології реконструюють процеси економіки, які породжують бажання, вони відкривають простір для боротьби із залежністю, з огидою до себе і до інших, і в цілому до умоглядної інтоксикації і залежності.

Виходячи з уроків технологічної кризи, і на тлі того, що викликало цю кризу, асоціація виводить новий підхід до вивчення світу і людини в ньому. У двадцятому столітті люди втрачають свій життєвий потенціал – його замінюють такі пристрої, як телебачення, яке лише «захоплює» і призводить до втрати існування, що породжує страждання споживача. XXI століття відкриває нові можливості: цифрові технології, монополізовані економічними силами двадцятого століття, повинні стати *ноотехнологіями* (nootechnologies), тобто технологіями розуму, які будуть служити депролетаризації і відновленню умінь, манер і теоретичних знань (*des savoir-faire, des*

savoir-vivre et des savoirs théoriques) [8]. Здійснення і впровадження такого підходу має бути представлено в кількох формах:

1. Наукова, технологічна і промислова політика, яка сприяла б узгодженості нової цифрової технічної системи в напрямку нової промислової моделі, і мала на увазі б рішучий, але також утворений і розумний «розрив».

2. Освітня політика: навчання для того, щоб перебудувати знання, накопичені за допомогою письма і створення нового письма перед обличчям цифрових технологій.

3. Політика культурних практик, яка зробила б культуру найважливішим елементом депролітаризації і постійним проектом «розширення прав і можливостей». Культура тут розуміється як винахід нових форм турботи, технік себе і нас самих, тобто *savoir-vivre*.

4. Нова медійна політика, яка змалювала б наслідки згубного дрейфу медіа на службі самого промислового популізму, викликаного інстинктивним прагненням до споживання. Нова медійна політика повинна вимагати від медіа функціональної і споконвічної ролі в формуванні громадського простору як боротьби з халатністю і дурістю.

**Висновки.** Формування цифрової культури неодмінно пов'язано з утвердженням «візуального повороту» та домінантом візуальної складової. Нова візуальність знаходить своє вираження в повсякденності, створюючи нові форми інтеракції та запускає процес віртуалізації, який захоплює всі сегменти реальності, роблячи людину співучасником «екранних» подій. Завдяки появі «нових медіа» та переходу до інформаційної стадії суспільства, швидкому поширенню засобів комунікації «візуальний поворот» трансформується в «медіальний». Візуальний образ трансформуючись в цифровий, знаменує твердження «цифрового повороту». У свою чергу, цифровізація змінює природу образу та дозволяє досліджувати образ собою: іконічна площина більше не зводиться до матеріального носія, а дозволяє говорити про зливання матеріальної присутності та аспектів репрезентації сенсу. «Цифровий поворот» також може бути представлено як четверта революція в історії наук про суспільство, що стає ресурсом для породження ідей цифрової утопії та повністю автоматизованого суспільства. Основними провісниками виступають ідеї про трансформацію повсякденності та про включене спостереження. До того ж становлення цифрової культури неминуче веде до трансформації сфери освіти та появи нової форми знання – цифрової гуманітаристики (Digital Humanities).

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бодрийяр Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту; пер. с франц. Н. Суслова. Екатеринбург : У-Фактория, 2006. 199 с.
2. Вирильо Поль Машина зрєния; пер. с франц. Н.П. Собор. СПб : Наука, 2004. 140 с.
3. Инишев И.Н. «Иконический поворот» в науках о культуре и обществе. *Логос*. М. : Издательство института Гайдара, 2012. № 1(85). С. 11–22.
4. Савчук В.В. Феномен поворота в культуре XX века. М.: Эйдос, 2013. С. 5–13.
5. Усманова А. «Гугленное знание»: производство и распространение знания в условиях цифрового поворота. *Топос*. Вильнюс : Европейский гуманитарный университет, 2017. № 1-2. С. 7–28.
6. Шваб К. Четвертая промышленная революция, М.: Эксмо 2016.
7. Carrie Giunta, Andrienne Janus “Nancy and visual culture” (Edinburgh University Press Ltd, 2016)
8. Lemmens P. This system does not produce pleasure anymore [an interview with Bernard Stiegler]. *Krisis*, 2011. <https://edepot.wur.nl/194315> (дата звернення: 08.11.2019).
9. Nancy J.-L. L’image: mimesis & methexis. *Il Particolare*, Marseille, 2005. № 12–14. P. 15–32.

### REFERENCES

1. Bodriyyar, Zh. (2006). Paroli. Ot fragmenta k fragmentu; per. s frants. N. Suslova. [Passwords. From fragment to fragment]. Ekaterinburg : U-Faktoryia. [in Russian].
2. Virilo, Pol. (2004). Mashina zreniya; per. s frants. N.P. Sobor. [The Vision Machine]. SPb : Nauka. [in Russian].

3. Inishev, I.N. (2012). “Ikonicheskiy povorot” v nauках o kulture i obshchestve. *Lohos*. [“Iconic turn” in the sciences of culture and society]. Moscow : Izdatelstvo instituta Gaydara, 2012. № 1(85). [in Russian].
4. Savchuk, V.V. (2013). Fenomen povorota v kulture XX veka. [The phenomenon of a turn in the culture of the twentieth century]. Moscow : Eydos. [in Russian].
5. Usmanova, A. (2017). “oGuglennoe znanie”: proizvodstvo i rasprostranenie znaniya v usloviyah tsifrovogo povorota. *Topos*. [“Google knowledge”: production and dissemination of knowledge in the context of the digital turn]. Vilnyus : Evropeyskiy gumanitarniy universitet. № 1-2. [in Russian].
6. Shvab, K. (2016). Chetvertaya promyshlennaya revolyutsiya. [The fourth industrial revolution]. Moscow : Eksmo. [in Russian].
7. Carrie Giunta, Andrienne Janus. (2016). “Nancy and visual culture” (Edinburgh University Press Ltd). [in English].
8. Lemmens, P. (2011). This system does not produce pleasure anymore [an interview with Bernard Stiegler]. *Krisis*. URL: <https://edepot.wur.nl/194315> (data zvernennia: 08.11.2019). [in English].
9. Nancy, J.-L. (2005). Limage: mimesis & methexis. *Il Particolare*, Marseille, 2005. № 12–14. [in English].

**Fedorova Kseniia Georgievna**

Postgraduate Student at the Department of Philosophy  
Odesa I. I. Mechnikov National University  
2, Dvoryanska str., Odesa, Ukraine  
[orcid.org/0000-0001-6875-4704](https://orcid.org/0000-0001-6875-4704)

## DIGITAL CULTURE AS A VISUAL PRACTICE

**Relevance of the topic.** Today it is difficult to deny the wide interest in the problem of imagery and visibility in the field of modern humanitarian knowledge: different types of imagery are woven into the fabric of modern society. The proclaimed hegemony of the visual over the text becomes possible due to the continuous stream of images that is a consequence of digitalization. This implies a close interweaving of the culture of figurative display or visual culture with the development of the latest technologies and the generation of a new sphere – digital culture. This raises the question of presenting digital culture as a visual practice and revealing the essence of the influence of the digitalization process on the formation of new discourses and concepts. **The aim of the article** is to analyze the essential characteristics of the concept of digital culture in modern philosophical discourse and to represent it as a visual practice. **Research methods.** General scientific methods of formal logic (deduction, induction, analogy, analysis, synthesis) were used, as well as historical-philosophical and hermeneutical methods. **Research results.** Tracking the logic of the formation of the "visual", "media" and "digital" turns made it possible to establish the consequences of the impact of the visual component on the creation of digital culture. There is a change in everyday life and depersonalization of the look, which leads to the actualization of the question of the look of the Other. The new nature of the image and changes in its function and status are explored, which leads to the idea of image autonomy. The digital turn is presented as the fourth revolution in the history of the social sciences, depicting a digital utopia and an image of a fully automated society. The first signs of this new era are the transformation of everyday life and included observation. It is noted that the sphere of education is also influenced by digital culture, as a result of which a new form of humanitarian knowledge is being formed – Digital Humanities. The activity of the French association *Ars Industrialis* represents the digital humanities as a part of digital research, and seeks to present technologies as nootechnologies, which means technologies of the mind that will serve as the dismissal and acquisition of new knowledge.

**Key words:** digital culture, visibility, digitalization, image, digital turn, digital humanities.