

**ВІДГУК**  
офіційного опонента на дисертаційну роботу  
**Ворожейкіна Євгена Петровича**  
«ВІЗУАЛЬНІ СТРАТЕГІЇ СУЧАСНОЇ ЕКРАННОЇ КУЛЬТУРИ:  
ФІЛОСОФСЬКО-АНТРОПОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ»,  
подану на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук  
зі спеціальності 09.00.04 – філософська антропологія, філософія культури

*Актуальність теми дисертації.* Сьогодні ми є свідками того, як медії не просто нагадують засоби постачання інформації, а дедалі виразніше демонструють можливість трансформувати свідомість і сам спосіб людського буття. В залежності від змісту новітня екранна культура впливає й на міжлюдські стосунки. Внаслідок цього важливими питаннями сучасного соціокультурного життя є дослідження медіальних образів та їхніх значень, а точніше – виявлення механізмів утворення візуальних ефектів і перспектив їхнього впливу на людину.

*Ступінь обґрунтованості наукових положень, висновків та рекомендацій.* Своє дослідження Євген Ворожейкін починає з окреслення історіографії візуальності, вважаючи, що екранна культура щонайкраще оприявлюється крізь призму міждисциплінарного підходу. Позатим вона увиразнюється через цифрові технології, за допомогою яких людина сприймає інформацію. Важливим є й комунікативний досвід, або соціальні аспекти візуальності. Все це автор розглядає з урахуванням коефіцієнту масового впливу. Загалом методологія дослідження охоплює Критичну теорію, а також Cultural, Media та Visual Studies, і допомагає здобувачеві увиразнити «візуальну стратегію». Таким чином, сукупність технічних, технологічних, ідейних, естетичних і соціальних аспектів становлять екранну культуру, моделі та принципи якої є середовищем людської взаємодії.

Євген Ворожейкін стверджує: принципи функціонування екранних медій базуються на просторово-часових характеристиках. Приміром, кінематограф і відео-арт на основі просторової спільноті, а телебачення – часової. Цим регламентується різна перцепція повідомлень: якщо кіно і телебачення формують пасивне сприйняття, то відео-арт завдяки часовій асинхронності уможливлює аналіз образів. Наприклад, комп’ютерні та мобільні екранні засоби дозволяють проявитися

суб'єктові в режимі активного дієвця. Врешті, наполягає дисертант, цифрове середовище перетворюється на поле здійснення процесів комбінування, заміщення й індивідуалізації медій.

В цьому зв'язку важливим є антропологічний висновок дослідження: опанувавши технічні прийоми, людина отримує нову здатність творити екранні засоби, не лише механістичні, а й художні. Можна сказати, що ми маємо справу зі своєрідними мисле-образами, що фіксують рухи, стани, часові форми тощо.

Отже, взаємодія людини з екранними медіями дозволяє схоплювати реальні культурні зміни та процеси. А це означає, що позиція, так би мовити, «з точки зору вічності» суттєво підважена й скоригована аспектами тривалості й становлення. Так само, в світі повсякденності дійсність постає не з позицій тотальності, а ніби фрагментарно. Мислення теж передбачає багатопланову перспективу. Не в останню чергу це є наслідком впливу екранних форм.

Надалі здобувач робить принципове розрізнення в сфері сучасної еcranної культури, поділяючи її на дві складові. В межах першої створюється активний розрив медіального досвіду з акцентом на реальності (мистецька культура). В другому реальність структурується у вигляді конструювання історій, але з моделюванням пасивного спостерігання (масова культура).

Не менш визначним для дисертації є положення про те, що при взаємодії з екранними образами людина не може задовольнятися суто технічним боком реальності, потребуючи, як каже Євген Ворожейкін, «оживлення» віртуальності. Свідомість дисертант визнає осередком, де реальність є головним інформаційним чинником. З другого боку, нагромадження віртуальних образів подекуди спричиняє таке сприйняття реальності, коли годі ухилитися від симуляції.

Тому для вивчення візуальних стратегій сучасної масової еcranної культури здобувач застосовує принципи Критичної теорії. Якщо «культуроіндустрію» варто визнати промислово-механічною формою споживання, то на рівні масової еcranної культури це означає «програмування свідомості». Легко відмінити, що невибагливі образи спричиняють прості реакції, адже суто інстинктивне сприйняття забезпечує адаптацію образів насильства, смерті та сексу. В дослідженні це названо ескапізмом,

або ж утечою від екзистенційних і повсякденних проблем. Як показує автор, масова екранна культура через естетизацію об'єктів пожадання призводить до формування такого типу суб'єкта, якому переважно залежить на переживанні «тут і тепер». А миттєве задоволення вимагає свого повернення знову і знову.

Що ж пропонується у розвідці в якості протидії такому станові справ? На перший погляд завдання екранної арт-культури Євген Ворожейкін визначає дещо парадоксально. Воно полягає у використанні стратегії «естетизації повільності й жорсткості», покликанням якої є спроба збурити глядача, позаяк його пасивна поведінка має змінитися рішучими діями та рішеннями. Дисертант порівнює цю стратегію з філософськими методами феноменології (редукція) й екзистенціалізму (границні ситуації). Тим часом, на нашу думку, в цьому разі більш рішучішими є підходи, наприклад, «d?tournement» Гі Дебора, «шизоаналіз» Жиля Дельоза чи «критично-цинічна» позиція Петера Слотердайка.

Наступним вагомим кроком в аналізі екранної культури є виявлення її здатності транслювати інформацію. Еклектичність і гібридизація екранного простору, застосування нових екранних форм і медій розкривають, на думку автора, цінність інформації в суспільстві. Володіння інформацією передбачає не лише її перетворення на об'єкт, а й належне використання. Євген Ворожейкін свідомий того, що вряди-годи домінують не якісні, а кількісні ознаки інформації. Це означає, що людина ризикує перетворитися на об'єкт маніпуляції.

Іншою проблемою, яку бачить дисертант у полі свого дослідження, є стратегія індивідуалізації рецептивного екранного досвіду. Приміром, ідеться про те, що домашні екрани все частіше здатні задовольняти будь-який смак, впливаючи на глядача мало не на інтимному рівні. Це призводить не так до втечі від соціальності та комунікації, як до подальшого усамітнення людини. Автор вважає, що саме на цьому рівні відбувається рефлективне конструювання ідентичності. Хоча й не обходить без утилітарної поведінки та втрати суспільної спорідненості.

Загалом Євген Ворожейкін доходить висновку, що простір екранної культури здатен пробудити активність суб'єкта, який вміє віднаходити низку можливостей не тільки для формування сфери споживання та стилю життя, але й для вираження

своїх емоцій та інтелекту. Втім, на нашу думку, чи не найскладнішим моментом тут лишається проблема мотивації. Адже ми не можемо обійтися простим декларуванням того, що людина це творча істота, яка прагне бути дієвцем культурних процесів.

*Достовірність і новизна висновків та рекомендацій.* У висновках Євген Ворожейкін підсумовує результати свого дослідження, виявляючи його відповідність філософсько-антропологічній проблематиці, окреслює методологічне підґрунтя та прояснює новизну концепту «візуальні стратегії» екранної культури. Наведено рекомендації як потрібно розрізняти екранні медії: технічні засоби, що зумовлюють позицію спостерігача і цифрове середовище, котре не тільки впливає на індивіда, а й трансформується ним. Визначено зміст художніх засобів екранних медій. Виявлено протиріччя в межах екранної культури: орієнтація на масовість і мистецьку творчість. Ці та інші моменти, що згадані нами вище, прописані в тексті роботи й новизні.

*Зауваження.* Окресливши здобутки дисертації Євгена Ворожейкіна, хочеться висловити й деякі зауваження-міркування.

По-перше, не сповна зрозуміло, яку роль в екранній культурі автор відводить рефлексії. Йдеться про мислення за допомогою образів чи створення на їхній основі певних концептів, які надалі формують критичний потенціал думки?

По-друге, вимагає прояснення підхід до розподілу екранної культури на візуальну арт-культуру та візуальну масову культуру. Чи не залишається, все ж таки, можливість також і пасивного сприйняття мистецтва? Іншими словами: як розпізнати в екранній культурі того, хто є активним її творцем, а хто пасивним споживачем? Що не дозволяє дієвцеві, який працює з екранною культурою, не перетворитися на регресивного реципієнта?

По-третє, коли автор розглядає естетизацію інформаційної поведінки людини, до кінця не ясно, якою має бути роль інформації: вона є засобом впливу на суб'єкта чи просто забезпечує людину набором смислів, які здатні, крім усього іншого, ще й викривлювати реальність. Тобто: чи відрізняється інформація від знання, і якщо так, то в який саме спосіб?

*Висновок.* Вказані вище зауваження не скасовують плідного доробку дисертанта. Вони не зменшують наукової чи практичної цінності результатів роботи. Відтак, актуальність обраної теми, ступінь обґрутованості наукових положень і висновків, сформульованих у дисертації, їхня достовірність і новизна, а також повнота викладу в опублікованих працях дозволяють позитивно оцінити дослідження.

Оформлення і виклад дисертації відповідає встановленим вимогам до кваліфікаційних праць, поданих на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук. Зміст автореферату та його основні ідеї релевантні положенням, викладеним у дисертації.

Дисертаційне дослідження Ворожейкіна Євгена Петровича відповідає вимогам пунктів 11, 12, 13 «Порядку присудження наукових ступенів (зі змінами)», затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 24.07.2013 р. № 567, які висуваються до кандидатських дисертацій. Дисертація Ворожейкіна Є.П. на тему «Візуальні стратегії сучасної екранної культури: філософсько-антропологічний аспект» є самостійним науковим дослідженням, а його автор заслуговує на присудження наукового ступеня кандидата філософських наук зі спеціальності 09.00.04 – філософська антропологія, філософія культури.

Офіційний опонент:

доктор філософських наук, доцент,  
професор кафедри філософії та релігієзнавства  
Національного університету  
«Києво-Могилянська академія»

Т.В. Лютий

