

Культурная память и digital-медиа в эпоху Homo technicus

Научный руководитель – Марков Борис Васильевич

Григорьева Евгения Владимировна

Студент (магистр)

Санкт-Петербургский государственный университет, Институт философии,

Санкт-Петербург, Россия

E-mail: janegrigorieva@gmail.com

Понятие культурной памяти наряду с понятиями исторической и коллективной памяти является продуктом XX века. Именно тогда появилась возможность учитывать при анализе прежде всего исторических событий и попытках реконструкции исторического полотна, не только официальные хроники, но и нарративные источники, неофициальные документы, предметы повседневного быта и т.д. Большую роль в этом процессе сыграли представители Школы Анналов, анализирующие менталитет представителей прошлых эпох. В разработке этого понятия участвовали Хальбвакс, Я. Ассманн, П.Нора, Ю.Лотман и другие [3]. Психологи обычно определяют память как отражение сознанием того, что было в прошлом опыте, путём запоминания, воспроизведения и узнавания. Но это ментальное явление превращается в социально-ментальное или социокультурное, когда речь идёт о философско-социологическом анализе, который фокусирует внимание на коллективном, нормативном и культурно-семиотическом аспектах памяти. Универсальное значение функции памяти - это отбор, хранение и воспроизведение информации. Биологическое наследование памяти родовых и видовых признаков в обществе, передачей традиций, дополняется знаковыми (культурными) средствами и осознанием временной и временной природы живого. Последние два свойства создают громадный арсенал мнемотехник – от памятных узелков до компьютеров – и фантастическую сложность переживаний человеческого бытия во времени, отраженную в религии, философии, литературе, искусстве [2].

В наше время, существуют четыре вида трансляции культурной памяти:

1. Письменная
2. Печатная
3. Масс-медиа
4. Digital-медиа

Подробнее, хотелось бы остановиться, именно на последнем варианте. Дигитальная эпоха (digital) - это так называемые 'новые медиа', которые имеют склонность трансформироваться и преобразовываться за максимально короткий срок, по меркам исторических масштабов. Цифровые медиа - представляют собой бинарную систему, в которой информация преобразовывается в кодировку (ноль и единица), безраздельно копируется и передается. Теперь стоит поставить вопрос о том, как двоичный код может влиять на культуру? Цифровая эпоха препятствует потере информации (культурной памяти), в то время как, естественной памяти свойственно забвение. Таким образом, появилась проблема структурирования и экспертизы информационного пространства. Раньше структурирование было экстернально, теперь оно ложиться на плечи каждого отдельного человека. Благодаря дигитальным возможностям огромный пласт человеческой культуры остался навсегда в прошлом, начиная от копирования скульптур в античности и завершая началом XX века. «На рубеже XIX и XX веков средства технической репродукции достигли уровня, находясь на котором они не только начали превращать в свой объект всю совокупность имеющихся произведений искусства и серьезнейшим образом изменять их воздействие на публику, но и заняли самостоятельное место среди видов художественной деятельности.

Для изучения достигнутого уровня нет ничего плодотворнее анализа того, каким образом два характерных для него явления - художественная репродукция и киноискусство - оказывают обратное воздействие на искусство в его традиционной форме» [1]. По мнению, Вальтера Беньямина, произведение теряет свою ауру из-за репродуцирования (копирования), однако его мнение можно считать ложным, так как, главный репрезентант мирового общества сегодня - это турист. Тезис о том, что неограниченная тиражируемость новой цифровой среды ведет к забвению оригинала и потере к нему интереса - он ложен. Напротив, только эпоха тиражирования создала, для произведений искусства в рамках современной цивилизации, ауру, которая была присуща величайшим святыням традиционного общества. Культура виртуализируется и тем самым массово популяризируется. Основной девиз: «максимальная открытость - максимальная востребованность». Подлинное не утрачивает свое значение, а наоборот увеличивает, и тому подтверждение «Джоконда» Да Винчи с длинными очередями в Лувре. Основная проблема социума, связанная с тотальной дигитализацией - это проблема прямой коммуникации, открытой и глубокой. Что представляет собой современный человек? Как близки мы к Homo sapiens, который сформировался 45 тысяч лет назад? С появлением цифровых технологий случилась точка бифуркации, человек все меньше и меньше стал оставаться наедине с самим собой и своими мыслями у него появился доступ в параллельную реальность. Более того, те визуальные образы которые человек бесконечно поглощает в своей повседневности гораздо реальнее реального. Всевозможные устройства стали не просто предметами, а огромной частью жизни, на которых хранятся фотографии, видеозаписи, книги, сценарии, почта и сотня необходимых вещей. В эпоху Homo technicus создается и продается иллюзия надежности сохранности памяти индивидуума, его личных воспоминаний. Именно в цифровую эпоху наша жизнь будет менее известна для историков будущего, так как система имеет обыкновение, со временем, поглощать саму себя. В нашей культуре проблема обостряется тем, что у нас не существует разветвленной и дифференцированной систем сохранения культурной памяти, только государство занимается сохранением долгосрочной памяти. В таком случае, можно говорить о технической монополизации с помощью digital-медиа культурной памяти. Культурная память всегда есть нечто коллективное, она непосредственно связана с промежутком между рождением и смертью человека, народа, империи. Память будь-то культурная, историческая, коллективная формирует пути развития человечества, грядущую историю. Культурная память не может быть ложной или правильной, но она обязана быть альтернативной.

Источники и литература

- 1) Беньямин Вальтер. Учение о подобию. Медиаэстетические произведения. Пер. с нем. И. Болдырева, А. Белобратова, А. Глазовой и других. М.: РГГУ, 2012. - С.193.
- 2) Шкуратов В.А. Историческая психология / В.А. Шкуратов. М., 1997. С.438.
- 3) http://www.eternalfrontier.org/?page_id=165