

## *Тетяна Орлова*

*ОРЛОВА Тетяна Іванівна — кандидат філософських наук, професор кафедри культури та суспільних наук Української академії мистецтва та архітектури (м. Київ). Сфера наукових інтересів — філософські проблеми культурології.*

### **ОБРАЗНИЙ СИНТЕЗ В УМОВАХ SCREEN — КУЛЬТУРИ**

Знаковим явищем нашого часу є набуття культурою нової якості, обумовленої широким використанням комп'ютерних інформаційних, комунікативних технологій, що, пришвидчено вдосконалюючись, дістають у розвинутих суспільствах майже всезагального розповсюдження. У сучасній мульти-медіа перспективного розвитку і наочного виявлення одержують механізми образного осягнення й відповідного операційного мислення, пошуки в цій галузі нових форм. В системах електронних засобів відтворення і зв'язку за допомогою комп'ютерних, аналогових, цифрових та інших технологій створюються нові аудіовізуальні продукти. До них, зокрема, належать технічні й психологічні феномени, що набули назви «віртуальна реальність», способи оперування у її просторі як автора, так і споживача, дигітальні технології.

Постійно наростаюча активність електронних засобів інформації, її пред'явлення та перетворення призвела до суттєвих модифікацій у сферах суспільної та індивідуальної свідомості. Вони відкрили нові горизонти в культурі, примножили творчі можливості людини, розсунули межі її прилучення до усіх видів інформації та операцій з нею. Збагативши тезаурус мов та мислення, вони значно збільшили можливості духовного освоєння світу. Комплекс цих новацій оцінюється як початок нової епохи в культурі, як ера screen-культури, що набуває принципово нових якостей і за своєю впливовістю перевершує усі попередні етапи культурного розвитку.

У створюваних за допомогою електронних засобів середовищах, у світі віртуальних реальностей значно розширюється діапазон креативних форм, забезпечується очевидність процесів духовних перетворень, принципово змінюється роль і місце реципієнта у спілкуванні з мистецьким твором.

Це не може не відбитися і на розвитку художньої культури в цілому. Переважно комп'ютерне генерування інформації та її маніфестування в екранному пред'явленні, що стало реальністю сьогодення, не обійшло і художні уявлення. Формуються екранні різновиди багатьох видів мистецтв: безпаперова література, що має лише електронне, екранне буття види образотворчості, нове екранне мистецтво, т.зв. відео-арт, що синтезує різноманітні засоби художньої діяльності.

Психологічний і соціокультурний ефект функціонування електронних інформаційних медіо-систем важко переоцінити. Тому в цій галузі активно провадяться наукові студії, технічні та мистецькі розробки. Починаючи з книги М.Маклюєна «Гуттенбергова галактика», зростають обсяги відповідних культурологічних, соціально-психологічних, мистецтвознавчих розвідок. З 1995 р. Академія дигітального Голівуду присуджує «Оскара» для заохочення розвою інтраактивних технологій. У Росії у цьому напрямку працює Асоціація нових екранних технологій (АНЕТ) спілки кінематографістів. В Україні дослідження нових можливостей screen-технологій і художньо-творчих перспектив їх застосування розгорнуті у комп'ютерній графіці, відеожанрах, у перформансах, на шляхах пошуку нетрадиційних форм в образотворчому мистецтві, у віртуальній реальності..

Зміст поняття віртуальності є досить широким; це — можливість, ситуація, що може постати за певних умов. У більш конкретному значення маються на увазі реалії, котрі виникають при контакті комп'ютера з користувачем, при зануренні свідомості у конструйований на комп'ютері ілюзорний простір. Термін використовується і для означення будь-якої уявної, вигаданої побудови. В певному сенсі до віртуальної реальності можна зарахувати також середовища, створювані засобами художньої творчості, бо вони теж

виступають одним із видів символічної реальності.

Поняття «реальність» на віртуальні комп'ютерні моделі перенесено з мистецтвознавства. Термін був запозичений з літературознавчих і семіотичних студій, від яких з 70-х років ХХ ст. розповсюдилося поняття художньої реальності. Ця реальність існує не так у фізичному плані, як в гуманітарній дійсності. М.Бахтін, зокрема, відзначав, що завдання мистецтва полягає саме в тому, аби предметне, фізичне середовище, що механічно впливає на особистість, примусити «заговорити», перетворити його у смисловий контекст для мислячої, розмовляючої, діючої особистості.

Втім, при детермінуючій семіотичній природі мистецька реальність у традиційній класичній культурі має міцне онтологічне підґрунтя у матеріальному бутті, що забезпечує порівняно сталу семантику і досить жорстко обмежує її можливостями наявних художніх мов. У мистецтві існують підсистеми різних регіонів, епох, видів мистецтв, стилів і жанрів. Кожна така реальність задає свідомості людини певне коло змістів, відрізняється від інших рамками умовності, об'єктивними межами своїх мов-носіїв. Світ художньої реальності організовується і розгортається відповідно умовності жанру або виду, а проте водночас це світ предметний, з подіями, котрі можна співставити зі звичним світом реальності

Віртуальні реальності, що постають у screen-культурі, інші. У світі комп'ютерних технологій визначення реальності перенесене з онтологічної детермінанти у сферу свідомості, а форми її побутування — у функціонуванні екранних електронних імпульсів. Якщо використати формулювання Ю.Лотмана, це — діяльність усередині мислячих світів. Світи screen-культури являють собою утворення, де змісти поряд з денотативними образами речей включають суцільно конотативні складові, є образами ідей та сенсів. Віртуальна реальність та створювані в ній артефакти не повинні обов'язково відповідати умовам референційності, корелюватися з явищами дійсності. Ставити питання про їх відповідність означеному взагалі некоректно: в електронних фантомах реалізуються переважно не визначення, а сенси. Навіть матеріальність сигніфіката майже зникає, а його місце займає фантомний об'єкт — електронні імпульси на екрані. Такий знак може взагалі не мати онтологічної основи, не відображувати дійсність, а лише замінювати її гіперреальним дублем. Стосовно світу електронних фантомів замість терміну «реальність» можливо відповіднішим було б визначення «середовище».

Вельми показовим для розкриття психологічних механізмів творення артефактів віртуальної реальності є виявленням у гештальтпсихології у 30 — 40-х роках (ще до дигітальної ери) ізоморфізм між реальними образ-структурами, котрі створюються або обираються людиною, та психофізіологічними гештальтами, що виникають при функціонуванні мозку.

Водночас самі засоби виразності, форми втілення духовності найчастіше мають у screen-культурі не символіко-знаковий, релятивний, а образний характер. Відтак досягається синтез між максимально високим ступенем абстрагування і конкретністю, навіть натуралістичністю імітаційної моделі. В screen-образності зливаються свідомість з реальністю, думка з відчуттям.

Оскільки у screen-системах кордони між уявним і реальним розмиваються, образність в них набирає максимально вільного характеру. Зникнення опору матеріалу дійсності дозволяє зануритися у царину віртуальності та вільно оперувати у світі електронних фантомів. Це розширює концептуально-проектні можливості творчості, більше ступенів свободи набуває продуктивна уява, просторові уявлення, розширюється фантазія, зміцнюється особистісно-вольова домінанта художніх експериментів.

Технічне забезпечення віртуальної реальності дозволяє досягнути нові естетичні ефекти, спонукає появу нових форм художнього бачення. Для них властиві полімодальність та парадоксальність сприйняття, багатофокусність погляду, орієнтування на оптико-кінетичні ілюзії як на естетико-художню цінність, прийняття як естетичної норми ряду нових категорій, допущення неприйнятних для традиційного мистецтва артефактів.

Чи не найважливішим досягненням відео-арту є холізм художньої образності у видовій різноманітності мов мистецтв. Максимальні можливості образного синтезу забезпечує універсальність комп'ютерних технологій, їх рівна придатність для запису, відтворення і створення зображення і звука, умовних вербальних символів та наочно відтворюваних образів,

вільне оперування засобами музичних, архітектурно-конструктивних, інших мовних систем Поєднання на базі одного носія зображення та звуку надає значні переваги як у здійсненні художнього мислення, так і у його маніфестації. В світі електронних носіїв презентаційні функції і функції духовного освоєння можуть виконувати будь-які знакові системи, існуючі у візуальній або акустичній формі, у вигляді електронних імпульсів в середовищах віртуальної реальності.

Мульті-медіа дає майже безмежні можливості синтезування: відкриваючи нові способи взаємодії художніх мов, вона збагачує та вдосконалює оснащення розуму. Механізми комп'ютерного синтезу стосуються будь-яких галузей художнього освоєння світу, лежать в основі збагачення сучасного мистецтва.

При окресленні топосу screen-культури спеціального розгляду потребує питання про місце у ній вербальності, зокрема красного письменства. Починаючи з розвідок Г.Мак-Люена у культурології та соціальній психології поширювалася думка про завершення ери літературоцентристської культури, переходу розвинутих суспільств до культури екранної. Втім, як уявляється, ситуація є дещо іншою. Реалізація можливостей комп'ютерного екрану означає не витіснення вербальної культури, а скоріше переакцентування значення різних її носіїв. Розширюється сфера існування безпаперових форм літератури, вона може потрапляти до споживача проминаючи процес друкарського тиражування, через тезаурус Інтернету, шляхом вокалізації у screen-засобах тощо. У наш час досить поширеним є знання не текстів літературних творів, а їх теле або кіно екранізацій. Але навряд чи це належить вважати суцільним негативом, бо психологічними дослідженнями встановлено, що вербальні мови сприймаються і запам'ятовуються значно легше у синтезі з візуальним рядом.

Перспективи поєднання словесної та візуально-образної культур зумовлені щільним психологічним зв'язком обох форм духовного освоєння людиною світу. Вже О.Потебня, досліджуючи властивості красного письменства, вказував на образний зміст слів. Сучасні screen-технології завдяки їх поліморфним можливостям органічно поєднують образ і слово, завдяки режисурі пропонуючи його художнє бачення. Уявляється правомірним вважати, що сучасна екранна культура не зменшує ареал мистецтва слова, а скоріше забезпечує вихід за межі локальних форм вербальності одночасно збагачуючи семантичні можливості її образності.

Комп'ютерні технології, особливо мульті-медіа, відкривають новий етап в освоєнні всього ареалу сучасної культури, бо забезпечують можливості її комплексного генерування та сприйняття, взаємодію окремих культурних явищ з контекстом, допускають будь-які перетворення та взаємопереходи, де усе переходить в усе, постійно дифундуючи з соціально-культурним середовищем. Подібний холізм у простішій формі вже існував у синкретизмі архаїчних культур, де він корелювався з симультанністю міфологічного мислення. В сучасній культурі духовно-практичною формою такої цілісності стали комп'ютерні технології. Мультимедійне поєднання інформаційних засобів та середовищ дає змогу системної організації максимально широкого поля інформації у її сигніфікативному і семантичному бутті. .

Перспективи нових синтезуючих побудов активно розпрацьовуються при створенні відеокліпів. Кліп є не просто фіксацією естрадного номеру, він дозволяє перетворювати видовище стосовно просторово-часових умов, не підпорядковуючи його звичній логіці матеріального світу. У ньому відтворюється парадоксальна логіка руху художньої думки, почуттів, настроїв, реалізується відчуття гри, фантазії. іноді навіть фантазмагоричності. Використання соляризації зображень, гри кольорів, поліекранних композицій, включення одного кадру в інший, зміни масштабів і пропорцій, рапиду, різноманітних деформацій та багато іншого забезпечують одержання нових художніх якостей як результату нових форм художнього мислення Відео-арт звертається до прийомів колажу, використовуючи як художній так і позахудожній матеріал. Причому аглютинація зображень чи їх фрагментів не є лише способом маніфестації, вона формує симультанність свідомості, значно збільшує коло матеріалу, який свідомість здатна переробити.

На відео-екрані реальний простір об'єктів трансформується у духовний простір думок, уявлень, імагінацій. Порівняно з традиційними видовищними мистецтвами відео застосовує

іншу установку: у ньому не імітується реальний простір, але створюється свій, реально не існуючий. Це — простір думки, де образність є співвідношенням не просторових, а смислових масштабів. Зміни співвідношень в образах апелюють до духовної активності, метафоричності уявлень.

Перебування та діяльність у просторі, створюваному екранними комп'ютерними технологіями, у комп'ютерній віртуальній реальності впливає на індивідуальну та соціальну психологію, певною мірою змінює характеристики носіїв змісту, розвиває творчі здатності користувачів комп'ютерних мереж.

Віртуальна реальність мистецтва — це не лише особливий світ буття художніх образів, а й організована психікою людини смислово-знакова конструкція, композиційна структура. Ці конструкції існують у світі комп'ютерного екрану як своєрідний мовний синтаксис програм, що реалізуються. Величезні можливості їх структурних перетворень є значним кроком у подальшій розробці композиційних схем, які тисячоліттями вироблялися як форми художнього мислення у різних видах мистецтв. Принципова естетична новація тут полягає у здатності відчутти цей штучний світ зсередини, у багатоманітності експериментів з кіберпростором, у можливостях творення в ілюзорному просторі необмежених n-вимірних конструкцій, побудові будь-яких голографічних проекцій, руху в різних напрямках тощо.

Завдяки новим технікам відтворення долається дискретність предметів реального світу, виявляється їх проникність і можливість суміщення, взаємовкладання речей і явищ. Відповідні уявлення укорінюються в свідомості і підсвідомості людини ХХІ ст. Саме тому навіть у традиційних видах образотворчого мистецтва все більше розповсюджуються структурно складні, багатопланові образи.

Неабиякі можливості відкриває світ віртуальних реальностей також для розвитку інтелектуальної інтуїції. Операція інтуїтивного синтезу відбувається через одномоментне схоплення гештальт-образів та композиційних співвідношень. Миттєвість передачі та набуття інформації, що досягається із застосуванням сучасних електронних технологій, викликає, за формулюванням Г.Маклюєна, «ефект експлозії», вибухового стиснення простору і часу. Це змінює масштаб подій і реакцію користувача: виникає психологічний стан «всезагального включення», що активно сприяє інтуїтивному синтезу.

Основна перевага комп'ютерних екранних технологій для розбудови сучасної культури, розвинення креативних можливостей людини, її образного, зокрема художнього мислення, полягає у феномені інтраактивності, здатності комп'ютера працювати у діалозі з користувачем. Віртуальна реальність, світ можливого становить собою не лише створюване електронними засобами штучне середовище, а й суму дигітальних технологій, завдяки яким забезпечується можливість різноманітних перетворень, модифікацій артефактів. Дигітальна революція — це принципово нова креативна ситуація впровадження у віртуальну реальність, зокрема в буття художнього твору користувача комп'ютером (художника або рецепієнта-споживача). Дигітальні техніки дозволяють замінити звичну для сфери ідеального герменевтичну інтерпретацію реальними впливами на образ, трансформаціями конкретних віртуальних об'єктів.

Зрозуміти психологічну ситуацію, породжувану дигітальними технологіями, дозволяє теорія інтеріоризації. Практична діяльність і духовність в окультуреному світі взаємозалежні: людина не тільки бачить, чує, мислить, а й діє, перетворює предметне середовище. І.Сеченов твердив, що в основі зв'язку духовності і дійсності лежить процес інтеріоризації — відповідність форм ідеального формам предметно-практичної діяльності людини. Теорія інтеріоризації не зажила широкої популярності, оскільки, як відомо, ідеальні форми часто-густо набувають іншого характеру порівняно з формами реальної діяльності (наприклад, символічно-знакового, словесного). Але в мистецькій творчості інтеріоризація відбувається повною мірою. Форми художнього мислення віддзеркалюють форми художніх втілень, митець мислить ідеальними відповідниками засобів свого виду мистецтва.

Чи не найважливішою характеристикою мистецької діяльності є її духовно-практичний характер, щільний часовий та модальний взаємозв'язок інтелектуальних механізмів з процесами

втілення і з образними формами матеріалізації. Духовно-практична природа художньої діяльності відкриває перспективи виходу за межі логічного стандарту, оскільки істинність і цінність творчого висновку в мистецтві забезпечується не формальною слухністю операції або прямою відтворюваністю, «реалістичністю», верифікованістю денотативних значень, але відповідністю художньо-творчих пропозицій запитам культурно-історичної практики в цілому. Самий же висновок, у свою чергу, збагачується новими структурами зі сфери духовно-практичних перетворень.

Перспективний розвиток можливостей, закладених у механізмах інтеріоризації забезпечує дигітальний екран. У сфері ілюзорно-почуттєвої квазі-реальності екранного середовища дигітальне перетворення образних уявлень виступає як «ручне мислення» або «практичний інтелект» найвищого рівня, шаблі якого можуть сягати найвищих розумових щитів.

Хоча художня реальність завжди була сенсорно-образним виявом духовної діяльності, втіленням та іпостасю художнього мислення Але на відміну від артефактів віртуальної реальності мистецький твір у традиційній художній культурі після свого завершення стає явищем автономним і не підлягає подальшому втручання. Навпаки, дигітальну творчість можливо трактувати як демонстраційну модель мислительного процесу у його розвитку, вона є однією з найменш обмежених форм духовно-практичної діяльності з усіх можливих. Форми у дигітальному просторі стають дедалі більш плинними позбавляються норми визначеності

Віртуальна реальність у дигітальній версії характеризується тим, що вона створюється і відозмінюється «тут і зараз» Найочевидніше ця властивість виявляється у т.зв. імітаційній VR, але наявна також в інших її різновидах (умовних, проєктивних, пограничних VR). До того ж, дигітальні середовища передбачають постійні модифікації за участю людини. Події такої реальності відповідають вимогам зворотного зв'язку й змінюються, реагуючи на дії віртуального користувача. У VR різноманітні перетворення, деформації користувач може звертати на самого себе. При дигітальному маніпулюванні особа не лише діє, знаходячись нібито всередині віртуального простору, ситуація припускає перевтілення її самої.

Активізація почуттєвого мислення при використанні інтраактивного екрана стосується не тільки автора, але й споживача. Виявлення проникності художніх об'єктів породжує нову якість естетики художнього сприйняття. Твори втрачають звичні атрибути замкненості, цілісності, кінцевості і відкриваються впливам багатьох інтерартистів-аматорів, що бажають надалі перетворювати естетико-художній об'єкт. При цьому герменевтичні інтерпретації, що були переважно ідеальною діяльністю, замінюються чуттєво-образним полілогом споживача з комп'ютерною картинкою. Для реципієнта виникла перспектива співтворчості в її прямому значенні, у формуванні артефактів він стає повноцінним і повноправним партнером автора.

Розвиток sсreen-культури, успіхи в розробці інтраекранних дигітальних технологій спровокували ролеву метаморфозу між автором і споживачем. Від порівняно простих форм споживчої активності (таких, як навігація, сьорфінг по каналах, адаптація, персоніфікація, флуктуація), подальший розвиток технологій привів до створення значно складніших, масштабніших і активніших способів зворотного зв'язку: інтраактивних освітніх програм, електронних тренажерів, ситуаційних тестів, електронних ігор тощо.

Специфіка дигітальності призводить до принципових трансформацій в культурній аксіології. Цінністю і метою стає не так артефакт, завершений твір, як процес його створення і перетворень у ході художнього сприйняття. У центр уваги потрапляють перформанси, музичні імпровізації, креативна діяльність у формах візуальної образотворчості

Нові засоби інформації, які, з а висловом Г.Мак-Люена, є «технологічним продовженням людських органів почуття», зміщують баланс світовідношення, світоосягнення сучасної людини у бік активізації сенсорних форм і способів освоєння дійсності. «Гутенбергова галактика» доповнюється зоровою образністю та інтеріоризованими формами духовної діяльності, інтраактивністю людини у комп'ютерних моделях мислення і творчості. Екранна культура за своєю соціальною значимістю починає наближатися до писемної.

Якщо творчі можливості людини значною мірою залежать від різноманітності, досконалості і розгалуженості засобів креативної діяльності, а розвиток мов та їх

взаємозбагачення є для цього найбільш придатним, саме сучасні аудіовізуальні інформаційні технології і створювана на їх основі культура відкривають для творчого вдосконалення людства найбільші перспективи. Активізуючи образність, вони пропонують нові можливості у сфері інтелектуальних операцій. В сучасних умовах розгалуженої та розмежованої дійсності, стану знання, що розпалося на топи окремих наукових галузей, все гостріше відчувається потреба відновлення єдності та повноти світобачення, цілокупності змістів, активності світовідношення. Screen-культура торує шлях до цього відновлення.

Спираючись на вищенаведене, уявляється коректним твердження, що створювані у screen-культурі форми освоєння світу, особливо можливості їх синтезування виходять на позиції провідної парадигми в культурі XXI століття.

Надійшла до редакції 30.07.2003 р.