

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИЙ ПОТЕНЦІАЛ МИСТЕЦТВА

Ааналізуються наукові підходи й праці, присвячені інформативно-комунікативним особливостям художньої культури та вивченню мистецтва як одного з найважливіших комунікаційних каналів, що транслює образи та смисли.

Ключові слова: мистецтво, теорія інформації, комунікація, віртуальна реальність, експериментальне мистецтвознавство, комп'ютерні технології, інформаційно-символічні блага.

Анализируются научные подходы и труды, посвященные информативно-коммуникативным особенностям художественной культуры и изучению искусства как одного из важнейших коммуникационных каналов, транслирующих образы и смыслы.

Ключевые слова: искусство, теория информации, коммуникация, виртуальная реальность, экспериментальное искусствоведение, компьютерные технологии, информационно-символические блага.

This article presents the analysis of scientific approaches and works devoted to informative and communicative features of artistic culture and the study of art as one of the most important communication channels that is broadcasting images and meanings.

Key words: art, information theory, communication, virtual reality, an experimental study of art, computer technology, information and symbolic benefits.

Однією з основних причин змін ставлення до мистецтва, розуміння його статусу в сучасному цивілізаційному процесі є принципові й істотні перетворення, що відбувалися в суспільстві під впливом процесів прискорення, зумовлених науково-технічним прогресом та комунікаційними революціями, які пов'язані з виникненням нових засобів передачі інформації та розвитком ЗМІ. У результаті був створений новий інформаційно-комунікативний простір, що, на відміну від предметно-речового, складається з повідомлень, стереотипів, міфів, іміджів і т. д., тобто стає образно-символічним. Сучасна комунікація — це безперервний процес створення швидкоплинних образів та обмін символами, в якому особливу роль відіграє мистецтво.

Теорія інформації, що розроблена К. Шенноном у 40-х рр. у зв'язку з конкретними інженерними доповненнями до техніки зв'язку, згодом почала застосовуватися до багатьох явищ. Використання теоретико-інформаційних ідей виявилось вельми результативним у таких галузях науки, як біологія, соціологія, психологія, лінгвістика, педагогіка тощо. Крім того, інформаційний

підхід уможлививлював використання точних методів математики, кібернетики й пов'язаних із ними дисциплін у дослідженні закономірностей художньої творчості.

Спроби експериментального мистецтвознавства можна помітити вже у 20-тих рр. минулого століття, наприклад, у працях радянського лінгвіста С.Бернштейна. Дослідження мови як певної формальної структури в радянській науці перших післяреволюційних років тісно пов'язане з розвідками в галузі формального вивчення поетичної мови таких учених, як Б. Томашевський (котрий здійснив змістовне статистичне й теоретико-ймовірнісне дослідження російського вірша), В. Пропп (який на матеріалі чарівної казки визначив методи формального опису структури тексту), Ю. Тинянов, В. Шкловський, Б. Ейхенбаум та ін. Надалі, наприклад, С. Ейзенштейн намагався структурного проаналізувати художній твір на різних рівнях його організації. Саме ці дослідження стали підґрунтям для використання методів точних наук у літературознавстві та мистецтвознавстві й були основою кібернетичного підходу до мистецтва.

Метою нашого дослідження є спроба здійснити аналіз теоретико-методологічних підходів до інформаційно-комунікаційної інтерпретації феномену сучасного мистецтва.

Праці з мистецтвознавства здебільшого стосуються специфіки окремих видів і жанрів мистецтва, їхніх взаємозв'язків, особливостей засобів виразності або творчості окремих авторів. Але вже на межі 60-70 рр. минулого століття чітко позначився інтерес вітчизняних учених до художньої творчості й сприйняття його результатів як процесів створення, передачі й переробки інформації. Ю. А. Філіп'єв, говорячи про особливу естетично налаштовану й мобілізуючу роль мистецтва як художньої майстерності, як естетичної організації структур, підкреслював актуальність підходу до прояву естетичної активності художніх цінностей стосовно таких понять, як інформація, сигнал, ізоморфізм, структурна дія систем та ін. «Учення теорії інформації про структурну організацію систем і функції сигнальних імпульсів дає підстави для наукового дослідження саме естетично мобілізуючої ролі мистецтва. Художні засоби, зосереджені в естетично діючих системах, сприймаючись нами як своєрідні сигнали, здатні збуджувати наш духовний світ, стають стимулами життєвого регулювання різних суспільно мобілізуючих настроїв. При цьому підкреслюється й виявляється вплив естетично організованих систем на свідомість і волю людей, краще осягається й сама динаміка внутрішніх співвідношень і взаємодій виразних засобів» [1, с. 6].

Одну з перших спроб розглянути складні проблеми художнього сприйняття й творчості з точки зору теорії інформації здійснив французький учений А. Моль у монографії «Теорія інформації

й естетичне сприйняття». В книзі частково висвітлено експериментальні дослідження автора в галузі вивчення фізіології слуху, усної мови, музики й інших видів передачі звукових повідомлень, що стало можливим завдяки розвитку техніки звукозапису. Саме винахід звукозапису сприяв виникненню нової форми «музичної матерії», що наблизила музику до стану художньої літератури після виникнення книгодрукування. Завдяки різноманітним електричним пристроям музичний сигнал почав передаватися на відстані, зберігатися, прийматися, відтворюватися, тобто перетворився в конкретний об'єкт, що можна спостерігати й досліджувати.

На думку Моля, прогрес у матеріальних каналах передачі й збереження інформації, в якому до писемності й книгодрукування долучені нові засоби зв'язку в часі та просторі — телефон, радіо, запис звуку й зображення, має велике значення для мистецтва. Відтепер мистецький твір, що існує в запису, стає доступним для відтворення в будь-який момент часу й набуває важливої властивості константності, є доступним для спостереження. Відтворюваність дозволила по-різному представляти звук — від звичайного звукозапису до відображення його у вигляді осцилограм. Усе це, на думку Моля, є природною основою для розвитку експериментальних досліджень мистецьких явищ.

Серед великої кількості праць 80-90-х рр., присвячених інформаційному й експериментальному мистецтвознавству в радянський і пострадянський періоди, важливим є проект Г. А. Голіцина «Елементи теорії мистецтва (узагальнена симетрія, структурно-семіотичні й інформаційно-синергетичні аспекти)». Автор висуває й обґрунтовує гіпотезу, відповідно до якої поводження адаптивних систем (серед яких біологічні, соціальні й багато технічних систем) підпорядковується екстремальному принципу максимуму інформації.

Принцип максимуму інформації, на його думку, за своєю суттю є принципом максимуму адаптації, вираженої в кількісній формі. В процесах розвитку, адаптації, навчання, сприйняття, поводження, творчості та ін. рівень інформаційної взаємодії між умовами середовища («стимулами») й реакціями або ознаками системи зростає, прагнучи до максимуму, — наскільки це допускають обмеження й зв'язки, накладені на систему. У зв'язку з цим мистецтво, розглянуте з позицій цього принципу, постає як інтуїтивно побудована система прийомів для оптимальної передачі інформації. Суб'єктивним критерієм оптимальності слугують емоції. Автор проекту здійснив інформаційний аналіз категорій естетики. З позицій максимуму інформації він класифікує закони гармонії й прийоми організації цілого: метр, ритм, модуль, консонанс, пропорція, золотий перетин, який, наприклад, у межах

теоретико-інформаційного підходу набуває простого й логічного обґрунтування — «ця пропорція є оптимальною (найефективнішою), тому що в процесі сприйняття надає спостерігачеві максимум інформації за найменших витрат ресурсів, а отже, забезпечує й максимум естетичної насолоди» [2].

Багато праць пов'язані з осмисленням інших питань, що виникли внаслідок розвитку інформаційного суспільства й властивих йому технологій, які впливають на трансформації художньої культури. Аналізуючи протиріччя й парадокси цього суспільства, І. А. Мальковська звертає увагу на різноспрямованість інформаційного й комунікативного, доречно зауважуючи, що «інформаційне» (технології) природно призначене для «масового користувача». Воно — егалітарне й масове. Комунікативне також за своєю природою — завжди привілей спілкування, раціональний дискурс, адже комунікативне — особистісне й усвідомлене. В інформаційній медійній культурі, далекій від спілкування й діалогу, комунікативне, на думку автора, стає складним вибором того, хто має уявлення про цінності й самоцінність вибору. Вона вважає, що розрив між егалітарною інформаційною культурою й елітарною комунікативною культурою існував завжди, але нині ті, кому призначена масова інформація, соціальні мережі, реклама та ін. мають шанс ніколи не потрапити до простору справжньої комунікації. Цей простір зникає зі світу питомих цінностей у егалітарному й «елітарному» соціальних просторах. Він зберігається лише в системі аристократичних цінностей «аристократів духу» й «крові», серед інтелектуально освічених, але ці ніші, стверджує Мальковська, все менш популярні.

«Сучасна людина, що боїться комунікації, самотня. Створені нею світи держав, мегаполісів, родини, перетворюючись під впливом «інформаційного», зумовлюють дискомфорт, психічні депресії мільйонів людей. В інституціональному середовищі сучасного світу панують сум'яття й хаос... Створене людиною інформаційно-технологічне «суспільне» — слабка розрада для «людського» [3, с. 82]. Все це відбивається в сучасних художніх практиках, насамперед у домінуванні технологічних підходів, що поступово замінюють живу природну мову мистецтва, коли форма стає важливішою за зміст. Для сучасного митця дедалі актуальнішим стає не створення нових змістів та цінностей, а пошук нових технологій створення художнього продукту.

Інформаційне суспільство створює саме такі нові технології, найважливішою з яких стала технологія віртуальної реальності. Хоча праць, присвячених цьому феномену багато, естетикомистецтвознавчий дискурс порушується рідко. Одну із удалих спроб здійснив П. І. Браславський, котрий, вивчаючи віртуальну реальність у взаємодії з різними феноменами культури, звертається до

таких видів мистецтва, як театр і кіно, виявляючи глибокі зв'язки між ними одночасно на різних рівнях, від утилітарно-технічного до концептуального. Водночас віртуальна реальність, наприклад, прагне набути нині деяких ознак театру, а театр виявляє в ній нову техніку для реалізації своїх новаторських пошуків.

Як зразок Браславський розглядає «крютичний театр» Антонена Арто, центральне положення естетичної концепції якого полягає в тому, що театр — це повноправна й самостійна реальність, чимось подібна до реальності сновидінь. Концепцію Арто він пропонує використати як модель і формулювати на її основі припущення про народження нової естетики в майбутньому. Аналізуючи сьгоднішній театр, Браславський відзначає, що вже нині віртуальна реальність застосовується в театрі як нова техніка сцени й має кілька варіантів такого використання.

По-перше, проекція сцен віртуальної реальності на екран, що є «другою сценою» й дозволяє збільшити «розміреність вистави». Другий варіант — віртуальні декорації у формі тривимірної графіки високої розподільної здатності, що проектується на порожню сцену. І, нарешті, третій варіант — участь у театральній постановці поряд із живими акторами віртуальних героїв, аватарів.

Зважаючи на взаємозв'язок віртуальної реальності й кіно, автор дослідження особливо важливо називає спорідненість за лінійю ефекту занурення. Крім того, він убаचाє її вплив і на тематику фільмів, і на структуру сюжету, в якій, завдяки впливу комп'ютерів, відбувається зневажання лінійної розповідності. У сучасному кіно все помітнішим є використання структурних принципів і естетики комп'ютерних ігор. Серед загальних технічних прийомів — використання 3D-графіки [4].

На думку української дослідниці І. Зубавіної, на початку XXI ст. телебачення, відео, Інтернет, нові медіа (електронні й цифрові технології), які не виробили ще власної образної системи, користуються здобутками, успадкованими від мистецтва кіно. Вона вважає, що модель віртуальної реальності повністю відповідає уявленню про функціонування сфери художніх образів як світу симулякрів — фантазмів свідомості, уявностей.

Аналізуючи динаміку розвитку аудіовізуального видовища в термінах «недистанціювання» і «передистанціювання», дослідниця помічає виразну тенденцію до усунення дистанції внаслідок впливу на психіку глядача. «Відбувається поступове «втягання» у віртуал глядача-користувача-реципієнта, де він перетворюється із споглядача на повноправного учасника дії, тобто опиняється в ситуації «нуль-дистанції» [5, с. 224]. І. Зубавіна вважає, що тенденція до «обнуління» фізичної дистанції розвивалася паралельно з технічним удосконаленням модифікацій екрана: кіноекран, екран телевізора, відео, монітор комп'ютера. Виникнення

нових технологій передбачає поступове зменшення суто фізичної відстані від глядача. Наступним кроком у наближенні екрана до особистості, на думку автора, має стати їхнє «злиття», коли проєкції спрямовуватимуться безпосередньо на свідомість реципієнта та сферу його позасвідомого.

Другий вітчизняний дослідник зосереджує свою увагу на мистецтві нет-арту (від англ. net — мережа, art — мистецтво). Це вид мистецтва, що існує в просторі комп'ютерних мереж різних форматів, найпоширенішими з яких є HTTP://WWW (Інтернет) і POP (формат електронної пошти). Г. Вишеславський наголошує на тому, що від звичайних повідомлень комп'ютерних мереж нет-арт відрізняється неутилітарністю інформаційного посилання. Художники нет-арту застосовують різноманітні технічні можливості комп'ютерних мереж, намагаючись перетворити їх на художні засоби. Серед таких прийомів автор називає поєднання текстів, зображень і звуку (мультимедійність); багатшаровість і варіативність композиційних структур (гіпертекстуальність); як художні засоби широко використовуються також поступовість сприйняття твору в часі, наявна можливість глядача втручатися у твір (інтерактивність), субстанціональне перетворення одного на інше (морфінг), неможливі у фізичному світі комбінації властивостей (компоузинг).

Дослідник зауважує, що «гіпотетичний твір нет-арту може не мати стабільної композиційної єдності, гармонії пропорцій і навіть зрозумілої глядачеві авторської концепції. Тобто на рівні традиційних естетичних понять такий «твір» не можна вважати витвором мистецтва. Проте в запропонованому Н. Вілічем понятті естезису цей твір знаходить відповідники серед термінів комунікаційного впливу, в ефекті реальності неможливого» [6].

Сучасне суспільство, яке ще називають інформаційним, потребує більше інформаційно-символічних благ, зокрема тих, що мають естетичну цінність, оскільки саме вони забезпечують сукупність людських взаємодій з усім світом націлені на досягнення гармонії з природою, соціумом, іншими людьми, тому що в їх основі — почуття й емоційні переживання. Мистецтво, в якому естетичне проявляється на рівні художнього, тобто духовного результату, втіленого в художньому образі, долучається до створення інформаційно-символічних продуктів і стає актуальним саме тому, що його мова — мова мистецтва — є найбагатшим, найскладнішим і найзрозумілішим засобом спілкування. Саме створення образу, а не передача даних про якості товарів та послуг забезпечують прибуток у сучасній економіці, тому індустріалізація мистецтва, його повномасштабне входження в ринок є закономірною реакцією на зростання значущості нематеріальних, симво-

лічних ресурсів, які, на відміну від природних або рукотворних, стають рушійною силою суспільного розвитку.

Отже, інформаційно-комунікаційний потенціал мистецтва зумовлений тим, що мистецтво як найважливіший канал передавання образів, долучається до тих самих процесів, що й інші соціокультурні явища, й трансформується в ситуаціях, коли швидкі зміни потребують безлічі символічних образів. З одного боку, різноманітні артефакти, які тиражують ЗМІ, не є унікальними, їм притаманна недовговічність, вони виникають у відповідь на швидкозмінюючі потреби й разом з ними йдуть у небуття, замінюючись новими «одноразовими» художніми школами, напрямками, методами.

З іншого боку, прагнення до прискорення потоку інформації та її звуження приводить не лише до того, що збільшується використання символічних методів мистецтва для створення різноманітних повідомлень, але й до того, що в цій новій реальності мистецтво виконує роль «підсилювача сигналу», який виокремлює конкретний інформаційний продукт із загального ряду інших повідомлень, привертає до нього увагу завдяки засобам виразності й сприяє комунікативній ефективності.

Список літератури

1. Филиппев Ю. А. Сигналы эстетической информации / Ю. А. Филиппев. — М. : Наука, 1971. — 111 с.
2. Соколов К. Б. Искусствознание. Информационное и экспериментальное искусствознание [Электронный ресурс] / К. Б. Соколов. — Режим доступа: http://www.rfbr.ru/default.asp?article_id=4884&doc_id=4419#id4884. — Загл. с экрана.
3. Мальковская И. А. Профиль информационно-коммуникативного общества (обзор зарубежных концепций) / И. А. Мальковская // Социол. исслед. — 2007. — № 2 — С. 76–85.
4. Браславский П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX — начала XXI веков : дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 — теория и история культуры / Павел Исаакович Браславский. — Екатеринбург, 2003. — 163 с.
5. Зубавіна І. Нові екранні технології: специфіка комунікативної дії. Віртуалізація світу як стратегія «нуль-дистанції» / Ірина Зубавіна // Сучасне мистецтво : наук. зб. / Акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучас. мистец. — 2004. — Вип. 1. — С. 243–246.
6. Вишеславський Г. Деякі складові нет-арту у практиці інвайронменту : акції київської мистецької групи «Фіктивна галерея. Експедиція» / Гліб Вишеславський // Сучасне мистецтво : наук. зб. / Акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучас. мистец. — К., 2004. — Вип. 1. — С. 48–50.

Надійшла до редколегії 12.03.2012 р.