

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ЯК ОДНА З ОЗНАК СУЧАСНОГО МЕРЕЖЕВОГО МИСТЕЦТВА КІБЕРКУЛЬТУРИ

У статті аналізуються основні характеристики інтерактивності як ознаки сучасного мережевого мистецтва, становлення якого відбувається в умовах кіберкультури, за якої реципієнти можуть брати участь у творенні її зразків. Констатується, що основною ознакою інтерактивності сучасного мистецтва є вихід у реальність і створення мереж, які об'єднують людей.

Ключові слова: мистецтво, інтерактивність, віртуальна реальність, кіберкультура, реципієнт.

Гончаров Владислав Вікторович, соискатель Национальной академии руководящих кадров культуры и искусства

Интерактивность как один из признаков современного сетевого искусства киберкультуры

В статье анализируются основные характеристики интерактивности как признака современного сетевого искусства, становление которого происходит в условиях киберкультуры, при которой реципиенты могут участвовать в создании ее образцов. Констатируется, что основным признаком интерактивности современного искусства есть выход в реальность и создание сетей, которые объединяют людей.

Ключевые слова: искусство, интерактивность, виртуальная реальность, киберкультура, реципиент.

Honcharov Vladyslav, postgraduate student, National Academy Managerial Staff of Culture and Arts

Interactivity as the main Ph.D. candidate, National Academy Managerial Staff of Culture and Arts feature of contemporary network art cyberculture

Important in the context of studies of modern innovations in the arts seems protovirtual analysis of reality, which include all forms and elements of virtuality that occur naturally or deliberately created by artists from or with the use of modern electronic technology. The main feature of art protovirtual reality is interactivity.

For protovirtual reality characterized by the inclusion of computer special effects, computer graphics into the fabric of traditional artistic works of art. The major features of contemporary art shaped by technology is interactive, involving: – the possibility for the viewer to contact the artist and even participate actively in his work; – Creation of new artistic means; – Digital elite (often network and media) art.

Interactivity as a way to actively influence the recipient in virtual reality mode specific time of its formation and perception makes it possible to "combine artistic image that traditionally formed in the psyche of the subject, with more or less active influence on one art object that transforms its material and thus corrects and artistic image. Speaking of interactivity as the most important characteristic of virtual reality, which implies an active bidirectional interaction with the built environment, it is worth noting that this feature distinguishes it from most traditional genres of art, which to some extent also a specific technology creation and broadcast of illusory worlds. The trend towards interactivity is particularly noticeable in contemporary art, in which simplicity of execution, intentional departure from skill (skill in the traditional sense) suggests the richness of meaning by the viewer or listener, as this trend is typical for modern improvised music, and contemporary visual art.

The so-called interactive art has no single, clear-cut beginning of its appearance.

Proponents of interactive art tend to think of innovative multimedia conversion as a new cyber-culture that could give rise to a completely new form of art in which an infinite number of recipients will be able to participate as equals in the creation of works of art.

So it's safe to say that interactivity is now becoming the most important and typical feature of postmodern culture. Today interactive is any kind of multimedia creation, in which recipients or undefined number of users are able to participate actively in the process of artistic creation and in its sole discretion to alter the pace of the process and the final version of the proposed product.

It is noted that the art network are no longer restricted to interactive online projects, it turns into reality, creating networks that connect people, create new horizontal communication – from person to person, avoiding propaganda machine media.

In general, the use of digital computer technology determined the change of epochs in art, which has become one of the most interactive-oriented by its history. The characteristic features of the new era, given the above, will further the mutual integration of different kinds of art, and art and advanced scientific achievements, as well as the development of multisensor arts and art variable reality.

Keywords: art, interactivity, virtual reality, cyberculture, recipient.

Як ми зазначали у попередніх публікаціях, сучасні науковці, зокрема російські В. Бичков і Н. Маньковська класифікують усю сферу віртуальності, так чи інакше пов'язану з мистецтвом, за п'яти розрядами: 1) природна віртуальність; 2) мистецтво як віртуальна реальність; 3) паравіртуальна реальність; 4) протовіртуальна реальність; 5) віртуальна реальність [1].

Важливим у контексті досліджень сучасних новацій у сфері мистецтва, на нашу думку, уявляється аналіз саме протовіртуальної реальності, до якої автори відносять усі форми й елементи віртуальності, що природно виникають або свідомо створюються митцями на основі або із застосуванням сучасної електронної техніки. Так, російські дослідники виокремлюють три класи віртуальних творчих пошуків:

а) включення елементів віртуальної реальності в найбільш сприйнятливий для неї "просунуті" види "технічних" (що виникли на технічній основі) мистецтв, у результаті чого виникають початкові форми художньо-естетичної віртуальної реальності (відео- і комп'ютерні інсталяції, комп'ютерні спецефекти в кіно, відеокліпи, TV-реклама тощо);

б) створення на основі елементів віртуальної реальності артефактів масової культури і прикладних продуктів, що містять ознаки художності (комп'ютерні ігри, відео-комп'ютерні атракціони, лазерно-електронні шоу, комп'ютерні тренажери, інша утилітарна комп'ютерна віртуальність);

в) виникнення арт-практик усередині мережі, що транслюють й адаптують до роботи інтернету традиційні арт-форми (гіпертекст, мережева література, віртуальні виставки, музеї, подорожі пам'ятками мистецтва тощо), і появу принципово нових мережевих арт-проектів (net-арт, трансмузика, комп'ютерні об'єкти та інсталяції, мережевий енвайронмент тощо), розрахованих виключно на аудіовізуальне сприйняття без сенсорного підключення реципієнта до мережі [1].

Основною особливістю мистецтва протовіртуальної реальності є інтерактивність.

Як зрозуміло із наведеної класифікації різновидів протовіртуальної реальності, основні прийоми і аспекти її реалізації у мистецтві можна вважати перспективним напрямом не лише теоретичних, а й практичних пошуків, оскільки, можливо, саме їй найбільшу увагу приділятимуть митці майбутнього. Саме це й актуалізує наше дослідження, метою якого є аналіз протовіртуальності у сучасному мистецтві, зокрема у контексті інтерактивності.

Відтак, для протовіртуальної реальності характерне включення комп'ютерних спецефектів, комп'ютерної графіки в тканину художніх творів традиційного мистецтва. При цьому основними ознаками сучасного мистецтва, що сформувався під впливом технологій, є інтерактивність, що передбачає:

- можливість для глядача контактувати з художником і навіть брати активну участь у його творчості;
- створення нових художніх засобів;
- елітарність цифрового (найчастіше мережевого та медіа) мистецтва.

Інтерактивність як спосіб активного впливу реципієнта на віртуальну реальність у режимі конкретного часу її становлення і сприйняття дає можливість "поєднати художній образ, що традиційно формується в психіці суб'єкта, з більш-менш активним впливом на сам художній об'єкт, який матеріально трансформує його і тим самим коригує й художній образ. Герменевтична множинність суто духовних інтерпретацій змінюється мультивзаємодією, діалог – не тільки вербальним і візуальним, а й чуттєвим, поведінковим полілогом реципієнта з твором, що сприймається, на зразок комунікації користувача з комп'ютером. У новітніх мистецьких акціях ролі художника та публіки змішуються, мережеві способи передачі інформації зміщують традиційні просторово-часові орієнтири. Обмеження, пов'язані з простором і часом, зводяться до віртуального нуля. Реципієнт перетворюється із спостерігача на співтворця, що впливає якщо не на становлення, то на розвиток і модифікацію твору мистецтва. Судження про твір як відкриту систему втрачають свій фігуральний сенс" [1], – наголошують російські дослідники.

Говорячи про інтерактивність як про найважливішу характеристику віртуальної реальності, що припускає активну двоспрямовану взаємодію зі штучним середовищем, варто зазначити, що саме ця властивість відрізняє її від більшості традиційних жанрів мистецтва, які певною мірою також є специфічною технікою створення й трансляції ілюзорних світів. "Якщо для традиційної західноєвропейської культури був характерний поділ на активного митця, котрий творить, і пасивного споживача художнього продукту (тобто акт сприйняття культурних смислів у рамках мистецтва залишався до останнього часу монологічним, а взаємодія – односпрямованою), то в сучасному мистецтві можна спостерігати перетворення глядача, читача, слухача на співтворця, що впливає на створення мистецького проекту й випробовує при цьому ефект зворотного зв'язку" [3, 9], – констатує українська дослідниця О. Оленіна.

Тенденція до інтерактивності особливо помітна в сучасному мистецтві, в якому простота виконання, навмисний відхід від майстерності (майстерності в традиційному сенсі) припускає багатство смислів з боку глядача чи слухача, оскільки така тенденція характерна і для сучасної імпровізаційної музики, і для сучасного візуального мистецтва.

Так зване інтерактивне мистецтво не має єдиного, чітко окресленого початку свого виникнення. Можливо, саме тому дослідники, які намагаються підсумувати його фундаментальні ознаки і сформулювати визначення, часто наштовхуються на проблему надто великої кількості і різноманіття явищ, які характеризують цей феномен.

"Активну ротацію" цього терміна, принаймні в мистецтвознавчих колах, англійський дослідник і теоретик мистецтва, один з піонерів європейських кібернетичних тенденцій у сучасному мистецтві Р. Ескотт відносить до 1989 р., коли журнал "Kunstforum" і фестиваль "Ars Electronica" зробили перший крок на шляху цього осмислення нового художнього напрямку, і, як виявилось пізніше, "остаточно і безповоротно ввели його в канони західного мистецтва" [4]. Саме Р. Ескотт у праці "Біхевіористське мистецтво і кібернетичне бачення" запропонував Матрицю кібернетичного мистецтва, розглядаючи глобальні засоби зв'язку як необхідну умову для розвитку мистецтва в міру того, як "воно ставало все більш мінливим і трансформованим і все більше ґрунтувалося на обробці даних" [4].

Прихильники інтерактивного мистецтва схильні сприймати інноваційні перетворення мультимедіа як певну нову кіберкультуру, здатну породити абсолютно нові форми мистецтва, в яких нескінченна кількість реципієнтів зможе брати участь на рівних у створенні творів мистецтва. Однак варто

відзначити, що, по суті, будь-який продукт мистецтва, починаючи від наскального живопису, певною мірою стає інтерактивним, як тільки він стає надбанням широких верств суспільства. Вплив на маси й оцінювання ними будь-якого твору є актом інтерактивної участі, оскільки сприйняття однієї людини або точка зору групи людей є безпосередньою їх участю у результаті творчості.

Наприклад, у театрі будь-яке прочитання режисером твору при постановці є інтеракцією, так само як і втілення ролі актором, не кажучи вже про різні способи, часто імпровізаційні, залучення глядача до участі у виставі. Аналогічні явища простежуються й у музичній культурі. Так, спроби вдосконалити фортепіано призвели до прийомів написання музики із запропонованим композитором приблизним звукорядом, зображеним замість нот у вигляді діаграм, що дає змогу виконавцю на свій розсуд у межах розставлених знаків і навігації самостійно брати участь у творчому процесі. Подібних прикладів інтерактивної участі є багато в усіх сферах мистецтва. Найважливіше, що ця участь все ж таки має (або повинна мати) обмежені творцем кордони, які дають змогу не змінювати і не спотворювати основну ідею і задум.

Отже, можна з упевненістю констатувати, що інтерактивність нині стає найбільш важливою і типовою ознакою постмодерністської культури. Сьогодні інтерактивним є будь-який вид мультимедійної творчості, в якій реципієнт або невизначена кількість користувачів отримують можливість брати активну участь у процесі мистецького творення і видозмінювати на свій розсуд як і перебіг самого процесу, так і кінцевий варіант запропонованого продукту.

Та все ж праці з кіберкультури почасти, як стверджує польський теоретик мистецтва Р. Клузінський, "відображають тенденцію підкреслювати (навіть із перебільшенням) усі ті якості нових явищ у мистецтві, які суперечать усталеним естетичним канонам або спростовують їх. Автори цих публікацій так намагаються уникнути ігнорування або недооцінювання нового погляду на майбутні характеристики художньої культури" [2]. Найбільш важливим моментом цих праць, на думку автора, є положення про те, що "мистецтво кіберкультури пориває з ідеєю репрезентації. Це мистецтво в своїй основі інтерактивне, і ні його стан, ні статус у культурі не можуть бути зафіксовані або точно визначені, оскільки воно являє собою постійний і нескінченний процес становлення і трансформації" [2]. І далі: "Ця революція в мистецтві викликає повну метаморфозу ролі художника, який замість створення, вираження або передання якогось змісту і значення повинен створювати контекст, в якому реципієнт (спостерігач) може конструювати його/її досвід, а також сенс даного контексту" [2], – констатує дослідник.

Загалом адепти виникнення нового мистецтва у своїх напрацюваннях ґрунтуються на тенденціях філософії деконструктивізму, яка створює базову філософсько-методологічну основу для інтерактивного мистецтва, зокрема на дослідженнях Ж. Дерріди. Його теорія підтримує точку зору на інтерактивне мистецтво, згідно з якою текст (твір мистецтва) повинен бути звільнений від будь-якої залежності від смислу, текст повинен відігравати визначальну роль по відношенню до всього іншого. "Хеппенінги і перформанси, озброєні цифровими мультимедійними можливостями, як жодні інші форми впливу, прекрасно вписуються в цю парадигму і на даному етапі є найбільш креативними" [2]. Тією чи іншою мірою цієї точки зору дотримується багато прихильників інтерактивного мистецтва, які стверджують, що сам нескінченний, постійно видозмінюваний процес, незвичайність і непередбачуваність результату (якщо він взагалі буде досягнутий) можна назвати витвором або актом мистецтва.

Р. Ескотт, розмірковуючи над тим, як змістився акцент у мистецтві, стверджує, що "спочатку завдання полягало в тому, щоб відкрити вікно в навколишній світ, тепер – це вже вихід в іншу реальність, двері, що ведуть глядача до нового типу взаємин із художником у процесі творчості. Ці нові взаємозв'язки включають у себе інтерактивність і трансформацію: взаємодія між людьми й обчислювальними системами і подальшу трансформацію образів, структур та ідей у межах даних систем й у свідомості глядача" [4]. Його підхід до інтерактивності в мистецтві включає п'ять аспектів: єднання, занурення, взаємодія, трансформація і вихід. Дослідник має на увазі процес створення нових світів, в якому глядач може брати активну участь. "Це світ кіберпростору, телематичних мереж, телеприсутності, віртуальної реальності і технологій штучного життя. Це життя на кордоні Мережі, в просторі з'єднань, який не має центру. На кордоні Мережі ми потрапляємо в зовсім незвідану, багатозначну зону, частково віртуальну, частково матеріальну. Саме простір між цими двома станами і займає зараз уяву багатьох митців, особливо архітекторів і інженерів, перед якими стоїть завдання розміщення спільноти Інтернету в постбіологічному середовищі" [4].

Водночас варто підкреслити, що мережеве мистецтво сьогодні вже не обмежується інтерактивними інтернет-проектами, воно виходить у реальність, створюючи мережі, які об'єднують людей, створюють нові горизонтальні засоби комунікації – від людини до людини, минаючи пропагандистську машину мас-медіа.

Крім того, у цій сфері мистецтва найбільш цікаві колізії переживають "аналог і цифра". Так, розвиваючись як суто цифрове, згодом мережеве мистецтво парадоксальним чином еволюціонувало в зворотному напрямі – як аналогове, сильно вплинувши на такі явища, як акціонізм, або мистецтво акції (з'явився медіа-активізм), і хепенінг (з'явився флешмоб). Прикметно, що навіть мистецтво нікнеймів (від нікнейм – ім'я в мережі) і віртуалів (альтернативний аккаунт, використовуваний поряд з основним) природно поєднується із найбільш радикально-аналоговим мистецтвом, що існує тільки в момент його створення і вимагає безпосередньої присутності автора-глядача-учасника.

Не дарма, розмірковуючи про майбутнє віртуального мистецтва, Р. Ескотт відзначає: "І якби не той факт, що Мережа є суцільним кордоном (у якого немає центру за визначенням), можна було б очікувати, що з часом мистецтво неминуче буде витіснене з кіберпростору під невблаганним натиском

дуже агресивної електронної торгівлі. Насправді ж, багато художників досить міцно осіли в різних корпораціях, діяльність яких повністю ґрунтується на мережевих видах роботи, дозволивши чималій частці художньої творчості поширитися і на машину капіталізму. Нас це не повинно дивувати, бо Інтернет-фірми, які ростуть у "силіконових долинах", як гриби після дощу, схоже, стають основним двигуном креативної уяви, а, може, й розвитку художньої думки" [4].

Загалом, на думку В. Бичкова та Н. Маньковської, нові технології дають змогу здійснити проект художнього авангарду ХХ ст., пов'язаний із заміною класичного принципу "я так бачу" на постулат "я так мислю, відчуваю, дію", а також відмовою від умовної рамки (рампа, рама, кінокадр), злиттям письма та зображення, повною імпровізаційністю творчості. Можна припустити, що "віртуальна реальність майбутнього комп'ютерно-мережевого мистецтва вибудовуватиметься в напрямі електронного розвитку всіх цих та подібних їм тенденцій аудіо-візуально-гаптичної динамічної ситуативної образності, що включає в своє поле суб'єкт сприйняття творчості" [1].

Отже, використання цифрових комп'ютерних технологій визначило зміну епох у мистецтві, яке стало чи не найбільш інтерактивно-орієнтованим за всю історію свого існування. Характерними ознаками нової епохи, з огляду на вищевикладене, стане подальша взаємна інтеграція різних видів мистецтв, а також мистецтва і прогресивних наукових здобутків, а також розвиток мультисенсорних мистецтв і мистецтва варіативної реальності. Саме їх дослідження можна вважати перспективним культурологічним напрямом.

Література

1. Бычков В. В. Виртуальная реальность как феномен современного искусства / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская [Электр. ресурс]. – Режим доступа : <http://iph.ras.ru/page47631358.htm>.
2. Клусзински Р. Интерактивность и проблема коммуникации в контексте философии деконструктивизма / Клусзински Р. [Электр. ресурс]. – Режим доступа : <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=41>.
3. Оленіна О. Ю. Рольова специфіка мистецтва у сучасному культурно-комунікативному просторі : автореф. дис. канд. мистецтвознавства / Оленіна О. Ю. – Х., 2011. – 24 с.
4. Эскотт Р. Интерактивное искусство: на пороге постбиологической культуры / Эскотт Р. [Электр. ресурс]. – Режим доступа : <http://biomediale.ncca-kaliningrad.ru/?blang=ru&author=ascott>.

References

1. Bychkov V. V. Virtual'naiia real'nost' kak fenomen sovremennogo iskusstva / V. V. Bychkov, N. B. Man'kovskaia [Elektr. resurs]. – Rezhim dostupa : <http://iph.ras.ru/page47631358.htm>.
2. Kluszinski R. Interaktivnost' i problema kommunikatsii v kontekste filosofii dekonstruktivizma / Kluszinski R. [Elektr. resurs]. – Rezhim dostupa : <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=41>.
3. Olenina O. Yu. Rolova spetsyfica mystetstva u suchasnomu kulturno-komunikativnomu prostori : avtoref. dys. kand. mystetstvovznastva / Olenina O. Yu. – Kh., 2011. – 24 s.
4. Eskott R. Interaktivnoe iskusstvo: na poroge postbiologicheskoi kul'tury / Eskott R. [Elektr. resurs]. – Rezhim dostupa : <http://biomediale.ncca-kaliningrad.ru/?blang=ru&author=ascott>.

УДК 130.2

Петрушкевич Андрій Вікторович
здобувач Національної академії
керівних кадрів культури і мистецтв
e-mail: petrushkevych.a@gmail.com

СОЦІОКУЛЬТУРНА КРИТИКА СВІДОМОГО ТА НЕСВІДОМОГО У СТРУКТУРІ КУЛЬТУРОТВОРЕННЯ: НЕОФРЕЙДИЗМ

У статті розглядається доробок К. Хорні та Е. Фромма, в якому представлена соціокультурна критика змісту несвідомого та характеру його взаємодії зі свідомим у процесі культуротворчої діяльності. Дослідження проблематики розвитку психоаналітичної парадигми в межах теоретичної культурології має на меті простежити трансформацію трактування її основних понять та оновлення категоріального апарату. Автор доходить висновку, що в проаналізованих працях вперше відбувається принциповий перехід до осмислення несвідомого не як вмістилища біологічних сексуальних інстинктів, а як соціокультурної сфери, яка виступає у ролі позитивної культуротворчої сили.

Ключові слова: свідоме, несвідоме, психоаналіз, К. Хорні, Е. Фромм, культуротворча діяльність, культура.

Петрушкевич Андрей Викторович, соискатель Национальной академии руководящих кадров культуры и искусства

Социокультурная критика сознательного и бессознательного в структуре культуротворчества: психоанализ

В статье рассматривается теоретическое наследие К. Хорни и Э. Фромма, в котором представлена социокультурная критика содержания бессознательного и характера его взаимодействия с сознательным в процес-