

Міністерство освіти і науки, молоді та спорту України
Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова

На правах рукопису

Яромчук Вадим Віталійович

УДК 168.522:004.032.6

**Синтез мистецтв мультимедіа
в контексті сучасних практик культури**

26.00.01 – теорія та історія культури (культурологія)

Дисертація

на здобуття наукового ступеня
кандидата культурології

Науковий керівник:

Легенький Юрій Григорович,
доктор філософських наук,
професор

Київ – 2012

Зміст

Вступ	3
Розділ I. Теоретико-методологічні засади та джерельна база дослідження	9
1.1. Історіографія проблеми.....	9
1.2. Методологія дослідження.....	36
Висновки до першого розділу.....	57
Розділ II. Соціокультурний простір синтезу мистецтв у контексті мультимедійних технологій	59
2.3. Балаган та ярмаркове видовище як передумови синтезу мистецтв у контексті полісценічного простору мас-медійного виміру культури.....	59
2.2. Естрада як епіцентр мультисценічного простору мас-медіа.....	77
2.3. Телевізійні шоу як ігровий світ мультимедіа.....	94
Висновки до другого розділу.....	115
Розділ III. Відеотехнології мистецьких синтез у просторі мас-медіа	118
3.1. Музичний синтез мистецтв у просторі культури мас-медіа.....	118
3.2. Віртуальний синтез мистецтв як медіа-проект.....	138
3.3. Екологічні детермінанти синтезу мистецтв у мультимедіа.....	153
Висновки до третього розділу.....	167
Висновки	170
Список використаних джерел	174

Вступ

Актуальність теми дослідження. Мистецтво мультимедіа в контексті глобалізаційних процесів кінця ХХ – початку ХХІ століття різко змінюється як технологічно-трансформативний простір культури. Разом із формами масової комунікації трансформуються культурні форми художньої діяльності, яка стає більш синтетичнішою, орієнтованою на „мобільний”, „трансактивний” простір інтеракції.

Мультимедіа як синтетичний простір образної інтеграції візуальних та аудіальних видів мистецтв набувають надзвичайно гострої динаміки віртуалізації, екранної презентативності та експресії засобів виразності. Технологічні проблеми взаємодії мистецтв корелюють з естетичною, екзистенційною проблематикою збереження ідентичності людини в просторі мас-медіа.

В універсумі медіа технологій утворюється синтетична реальність діалогу культур, метакультурної інтеракції, що потребує пильного дослідження як продуцента естетичної реальності, так і реципієнта, які часто ототожнюються в просторі комунікації. Утворюється новітній „електронний” синкретизм, який важливо визначити як естетичний та культурологічний феномен.

Проблеми синтетичного формотворення в культурі визначалися у дослідженнях М.Бахтіна, С.Безклубенко, В.Берьозкіна, Ю.Богомолова, А.Варганова, М.Хренова, А.Новикової та ін., які засвідчують існування феномену трансформації образності у комунікативному просторі медіакультури. Це стає своєрідним фактором осмислення реалій культури у техногенних технологіях мас-медіа.

Поняття „синтез мистецтв” також змінюється у контексті глобалізації культурних та мас-медійних комунікацій і розуміється як мультисценічний та мультикультурний простір презентації інформації. Радикальним трансформаціям піддаються усі форми ненотованої музики, медіа-системи оброблення і транспортації звуку.

Такі категорії, як „треш-видовище”, „гламурний образ”, „документальна драма”, „ТБ-шоу” універсалізуються, стають робочими структурами ТБ-публіцистики, але вони ще не мають ані естетичного, ані культурологічного визначення. Відтак, виникає певна надмірність професійної термінології, що має бути вписаною у поетику кіно, ТБ, інших видів мистецтв.

Особлива актуальність дослідження культурного мистецького простору мас-медіа кінця ХХ століття полягає у визначенні культурних можливостей трансформації інформації та її персоніфікації. Актуальним є також дослідження визначників екології культури художньої діяльності в просторі мас-медіа.

Проблеми соціодинаміки культури в реаліях масової культури та культури повсякденності досліджувалися в роботах М. Бровка, С. Кримського, Ю.Легенького, В. Малахова, Б. Маркова, Г. Меднікової, М. Поповича, Т.Розової, та ін. Адже медіакультура як комунікативний феномен ще не дістала синтетичного визначення у контексті сучасних практик культури. Потребує спеціального визначення та узагальнення мультисценічний та мультикультурний простір мас-медіа, який утворюється в реаліях глобалізаційних та інтеграційних процесів культуротворення.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертаційне дослідження виконане в межах тематичного плану науково-дослідної роботи Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова „Дослідження проблем гуманітарних наук” (протокол № 5 від 29 січня 2009 року), а також відповідно до планів наукової роботи кафедри дизайну та реклами Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, відповідає науковій темі кафедри „Актуальні проблеми дизайну, реклами, моди, архітектури в контексті культурологічних та антропологічних досліджень”. Тему дисертаційного дослідження затверджено Вченою радою Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова (протокол № 5 від 26 грудня 2011 року).

Мета дослідження – визначити феномен синтетичного формотворення у реаліях художніх практик масової культури.

Відповідно до поставленої мети **завданнями** дослідження є:

- уточнити поняття „синтез мистецтв”, „естрада”, „шоу”, „ТБ-шоу”, „треш-публіцистика”, „гламур-публіцистика” у контексті функціонування масової культури;
- надати експлікацію методології полісистемного аналізу щодо культурного аналізу синтезу мистецтв у просторі мас-медіа як реальності глобалізаційних процесів кінця ХХ – початку ХХІ століть;
- визначити генетичні засади формування мультимедіа в контексті медіакультури;
- охарактеризувати віртуальну реальність мас-медіа і технологій художньої діяльності;
- визначити культурно-екологічні детермінанти формування феномену синтезу мистецтв як реальності мультимедійного простору культури.

Об’єкт дослідження – синтетичні тенденції культуротворення у контексті глобалізаційних процесів.

Предмет дослідження – синтез мистецтв мультимедіа.

Методи дослідження. У дослідженні застосовано компаративістський та системний підходи, що дає можливість порівняти реалії синтезу мистецтв у контексті різних жанрів та видів мистецтва як культурно-історичну цілісність. Для виявлення змін щодо застосування засобів виразності синтетичного формотворення в культурі використано генетичний метод. Порівняльний, історико-реконструктивний методи застосовуються для експлікації культурно-історичного потенціалу синтезу мистецтв у мультимедіа. Для потреб типологічного аналізу форм виразності синтетичного формотворення комунікативний простір медіакультури інтерпретовано як модельно-реконструктивний, тобто визначено засади

здійснення синтетичного образу як своєрідної моделі, на основі якої розбудовується синтетична цілісність презентації інформації.

Наукова новизна дослідження. У дисертаційній роботі здійснено полісистемний аналіз феномену синтезу мистецтв як реальності мультимедіа технологій:

Вперше:

- визначено специфіку поняття „синтез мистецтв” як синтезу візуального образу та аудіального доповнення музичних, хореографічних, вокальних складових мультимедіа;

- розкрито онтологічну, естетичну, мистецьку природу видовищної презентації культурної комунікації як видава, візуального та вокального аранжування події, синтезу культуротворчих інтенцій, що поєднує в собі складові балагану, ярмаркового видовища, панорами, райку та ін.;

- надано системний аналіз естрадних форм виразності мультимедіа та шоу як єдності камерних та масових видовищних форм, що презентуються в кафе-шантанах, театрах-кабаре, рев'ю, театрах мініатюр, ТБ-програмах, віртуальних комплексах мас-медіа;

- охарактеризовані вихідні принципи актуалізації комунікативного простору медіакультури як чинників інтеграційних процесів масової культури в контексті треш-публіцистики (низові форми презентації видовища в мультимедіа), та гламур-публіцистики;

- визначено принципи культурологічного аналізу феномену синтезу мистецтв

у мас-медіа як феномену доби глобалізації культури. Зокрема, застосовано генетично-модельний принцип реконструкції видовищного потенціалу культури в масовій культурі, пов'язаної з урбанізованим фольклором сучасного мегаполісу.

Уточнено, що:

- тенденції та особливості розвитку синтезу мистецтв як фактора масової культури залежать від форм самоздійснення естрадного мистецтва,

ТБ-шоу, музичних синтез, віртуального синтезу мистецтв як певних екологічних детермінант медіакультури сучасності;

- чинники здійснення комунікативного простору мас-медіа залежать від таких факторів видовищного синтезу мистецтв, як темп подачі інформації, насиченості відеоряду, доцільності кліп-атракторів, віртуалізації видовищного простору мультимедіа.

Дістало подальшого розвитку:

- положення про те, що синтез мистецтв мультимедіа є видовищною формою інтенсифікації інтеракції актора і глядача, засобів образності медіакультури, презентації особистісного витоку культуротворчості в сценічному просторі медіа;

- синтез мистецтв як метареальність масової культури кінця ХХ – початку ХХІ століть стає автентичною формою презентації авторських проєктів в контексті мультисценічного виміру культури сьогодення.

Теоретичне та практичне значення роботи полягає в тому, що в дослідженні надається аналіз ключових понять синтетичного формотворення в медіакультурі, які характеризують синтез мистецтв в мультимедіа як своєрідну практику масової культури. Результати дослідження можуть бути використані для подальшої розробки проблеми, пов'язаної з вивченням мультикультурних процесів в контексті видовищної культури, естради, шоу. Дослідження може бути корисним для тих, хто працює в сфері мас-медіа, матеріали дослідження можуть бути залучені до створення навчальних курсів та програм, для трансформації педагогічної діяльності у сфері медіа-синтезу, теорії та історії культури, естетики видовищної та виставкової діяльності.

Дисертаційне дослідження розширює звичні рамки поняття „синтез мистецтв” і експлікує його у контексті сучасних глобалізаційних процесів культури. Все це спонукає до трансформації курсів із дисциплін „Теорія та історія медіакультури”, „ТБ-видовище”, спеціалізованих курсів і семінарів із проблем мас-медіа.

Особистий внесок здобувача. Дисертація є оригінальною роботою, висновки та положення наукової новизни отримані автором самостійно.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження було апробовано на міжнародних, всеукраїнських наукових конференціях: „Українська культура ХХІ століття: стан, проблеми, тенденції” (Київ, 2010 р.), Звітно-науковій конференції Національного педагогічного університету імені М.П.Драгоманова „Єдність навчання і наукових досліджень – головний принцип університету” (Київ, 2012 р.), Науково-практичних конференціях „Дні науки КНУКіМ” (Київ, 2012 р.), „Фольклор і народне пісенне виконавство в сучасному соціокультурному просторі” (Київ, 2012 р.).

Публікації. Основні положення та висновки дослідження знайшли відображення у 8 одноосібних публікаціях, з них 3 статті у спеціалізованих фахових виданнях, 3 статті у збірниках наукових праць і 2 тез, опубліковані за матеріалами конференції.

Структура дисертації. Дисертація складається з вступу, трьох розділів, що містять вісім підрозділів, висновків до розділів, висновків, списку використаних джерел. Обсяг основного тексту дисертації становить 190 сторінок, з яких 173 сторінки основного тексту. Список використаних джерел налічує 217 найменувань і становить 17 сторінок.

РОЗДІЛ І.

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ТА ДЖЕРЕЛЬНА БАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Історіографія проблеми

Медіакультура – це одна з складних і надзвичайно переобтяжених технологіями сфер культуротворчості, яка нині потребує уваги не лише режисерів, практиків, але й теоретиків. Потребують культурологічного аналізу такі категорії, як „медіакультура”, „треш-культура”, „кліп-культура” тощо. Перше десятиліття ХХІ століття, звичайно привнесло багато тих інновацій, які раніше ховалися за ознаками суто образних реалій, пов’язаних із системами виразності або засобами комунікації.

Зрозуміло, що ми живемо у світі медіа-систем, тобто систем масових комунікацій, або інформаційних технологій, які дають можливість надзвичайно універсального й водночас концентрованого засобу передавання інформації. Універсальність і концентрація інформації пов’язана із збільшенням потоків інформаційних повідомлень, збільшується технологічних інгредієнтів передавання інформації, підвищується складність самої ідентичності людини у світі мас-медіа. Поняття „медіа” загалом і „мас-медіа” зокрема вже стали синонімами. Людина медіа – це людина переважно масової культури, але у цьому контексті є своя проблематика, яка виходить за межі як суто технологічних, так і медійних та водночас мас-медійних реалій. Цю проблематику ми означили як „синтез мистецтв”, а це вимагає бачити всі компоненти трансформації інформації як певних видів мистецтва.

Отже, ми попадаємо в ситуацію вже достатньо визначених категорій, детермінант культуротворення, пов’язаних із синтезом мистецтв. Усім відомо, що мистецтва визначаються як просторові, часові, та проміжні – просторово-часові. Це довів, зокрема, М. Каган у роботі „Морфологія мистецтва” [82]. Просторовий синтез мистецтв здійснюється на підставі

взаємозбагачення його компонентів, тобто синтетична структура може, наприклад, існувати без живопису, але, поєднуючи свої потенції, мистецтва здійснюють той синтез, який виникає як певна реальність єднання їх видів у цілісне синтетичне мистецтво.

Інший тип синтезу здійснюється у контексті часових видів мистецтв: хореографії, кінематографії, театру, цирку, естради. Ми бачимо, що вони мистецтв за своєю суттю неможливі без єднання потенцій усього мистецького ареалу, тобто синтетичні за принциповою ознакою. Звичайно, вид мистецтва, який М. Каган визначає як просторово-часовий, – це певні компромісні форми, котрі ще не мають ознак достатньо визначеної іконографії просторових або часових видів мистецтва. Отже, медіа, або мас-медіа, як і весь комплекс синтезу мистецтв медіа тяжіє саме до такого складного, неусталеного просторово-часового симбіозу різних видів мистецтв. Чому? А тому що кліп, наприклад, – це максимальна концентрація часу і максимальна презентація зображення, яка всіма засобами анімілює часовість, характерну для ранніх видів мистецтв.

Так, засилля кліпової культури, звичайно, потребує інтерпретації медіа саме в контексті просторових видів мистецтв, як і, «мильні опери», серіали, розтягнуті на півроку, а інколи на кілька років, що створюють певний мегачас культури буденності, іншу часовість, яка певним чином трансформує ту часовість, до якої ми звикли в кіно, де за півтори години (максимум за три) відбувається диво зміни часу, диво єднання різних історичних реалій і водночас концентрації образності.

Поняття „медіа” (від латинського *medium*: 1) середина; 2) дещо проміжне, що знаходиться посередині, займає проміжне положення; 3) центр, перехрестя; 4) суспільство, громадське життя; 5) суспільне благо, що належить усім [127, с. 476 – 477]), як бачимо, має широке етимологічне значення. Цей термін також належить культурі ХХ століття. Спочатку його ввели для позначення феномену масової культури, за М. Маклюеном [119]. Масова культура, мас-медіа, а згодом і медіакультура все більше

легітимізуються, визначають своє комунікативне поле як оперативний простір своєрідних засобів впливу на людину, втручання у її свідомість і втілення своєї особливої образності, яка вже має характерні ознаки.

Аналіз медіакультури як концентруючого засобу образності, що відбувається на зламі ХХ – ХХІ століть, не є досягненням саме цього періоду. Медіакультура заявила про себе майже століття тому виникненням телефону, радіо і усіх тих інновацій, які швидко, разом із фото, кіно створили нову реальність, нову документальність, нову можливість ідентичності людини у світі.

Такі дослідники, як Р. Арнхейм, А. Безен, Р. Барт, Д. Белл, В. Беньямін, Ж. Бодрійяр, Ж. Дельоз, М. Маклюен, М. Маркузе, Х. Ортега-і-Гассет, Ч. Пірс, Ф. де Сосюр, М. Кастельс, Ю. Крістіва, А. Тоффлер, а згодом і вітчизняні дослідники С. Безклубенко, В. Лях, М. Каган, Л. Коган, Є. Карцева, А. Кукаркін та ін. створили достатньо широку панораму розуміння медіа, що визначається у різних контекстах культури [8; 12; 20; 22; 27; 63; 119; 123; 144; 148; 172; 89; 97; 177; 19; 117; 83; 86].

Синтез мистецтв був надзвичайно популярною темою у 60-ті роки ХХ ст., комплексність, синтетичність були буквально єдиними засобами розуміння синтезу в контексті єднання засобів виразності. Пізніше, у 70-80-ті роки, – ті, а згодом і у 90-ті роки, виникла толерантніша, еквівалентна парадигма розуміння медіа і синтезу мистецтв у контексті культурологічних, естетичних, філософських підходів. Зокрема, роботи М. Хренова дають можливість побачити медіа в контексті еволюції видовища, формування міської культури, яка у середовищі розваг, гри, свята інтегрує усі сучасні інновації розвитку часових видів мистецтв [200].

Цей аспект важливий для розуміння синтезу на підставі того складного інноваційного поштовху культуротворчості, які поєднує в собі потенціал просторових і часових видів мистецтв. Одним із достатньо толерантних дослідників 70-80-х років, що визначив філософські, естетичні передумови синтезу мистецтв, є А. Я. Зісь. Він зауважує: „Сучасна система мистецтв,

місце, котре в ній займають різні види художньої творчості, народження нових мистецтв, співвідношення між старими та новими мистецтвами (як, наприклад, між театром, кінематографом і телебаченням) виражає складність і багатовимірність суспільного життя і естетичних потреб сучасної людини. Систему мистецтв в наш час характеризують такі особливості, які існували в минулому, але вони наповнюються тепер новим змістом” [78, с. 5].

Ця стаття написана в 1978 році, але не втратила своєї актуальності. Можна сказати, що синтез мистецтв загалом, саме розуміння первинного синкретизму ритуалу, більше того, єднання мистецтва з фольклором, міфом завжди існувало, але на різних етапах ХХ століття, і вже на початку ХХІ століття цей складний перетин взаємодії традиційних і нетрадиційних видів мистецтв наповнився різними змістами.

„Дві тенденції дають про себе знати з найбільшою силою: перша полягає у тяжінні до синтезу, а інша – до збереження автентичної цілісності кожного з видів мистецтва. Обидві тенденції плідні. Їх діалектичний зв’язок веде нас не до поглинання мистецтва іншим, а до їх взаємозбагачення і до ствердження правомірності, необхідності існування різних видів мистецтв повністю, що цілком зберігають свою самодостатність.

Обидві тенденції сягають глибокої давнини, і є безсумнівним той факт, що як художній синтез, так і обособлення мистецтв є явищами, які супроводжували будь-яку історію художньої культури. З цієї точки зору перед нами постають тенденції, що давно склалися, але, з іншого боку, ці усталені тенденції кожна добу дають про себе знати різною мірою, виявляються не в однакових формах, у різному характері. І тому, якщо підходити до проблеми конкретно-історично, – так і слід до неї підходити, – то не можна обмежитися простою формулою: художній синтез існував завжди або ж, навпаки, художній синтез – це абсолютно новітня проблема. Питання потрібно ставити інакше: чи є художній синтез у наш час простим продовженням синтетичних тенденцій, які були характерними для мистецтв

у минулому, або ж він є якісно іншим і в ньому відображуються закономірні тенденції розвитку сучасної культури” [78, с. 5].

Якби ж можна було відповісти на це питання однозначно. Ця проблема є дискусійною і, більше того, вона ні якою мірою не може вирішуватися саме під кутом зору однієї, окремо зазначеної домінанти. Більше того, варто стверджувати, що медіа і весь комплекс сучасних мистецтв апелює до людини родової більш архаїчними за своїми ознаками образними синтезами (і синкрезами), ніж це було на початку ХХ століття. Увесь комплекс рекламного, брендингового зомбування, а також усіх реалій впливу на людину, що розглядаються як певне „біле полотно”, орієнтовано на людину абсолютно універсальну, чутливу, не обмежену в можливостях споживання, притаманних масовій культурі. Усі засоби медіа певною мірою презентують саме таку можливість ритуалізації культури повсякдення.

Тобто нова архаїка або нова печерність, як її визначали теоретики медіа, зокрема М. Маклюен, свідчить про те, що ми стоїмо перед дилемою підвищення концентрації та всебічної універсалізації засобів мистецтва, що призводить до нової виразності, адже водночас презентація інформації все більше нівелює мистецьку виразність, яка тримається на мінімалізмі, на унікальності, на певному образному шляхові, обраному художником. Чи не потрапляємо ми таким чином у пастку надлишкового споживання і надмірної презентації образності, які анігілюють саму образність? Усі ці проблеми досить і досить складні і вирішуються по-різному.

Наше завдання в історіографії проблеми – хоча б коротко торкнутися її спектрів і вказати на тих дослідників, які по-різному визначають конфігурації синтезу мистецтв. Чи дає прогрес технологічних інновацій новий приріст образності, чи, навпаки, нівелює і, більше того, знищує попередню образність, відому у традиційних видах мистецтв? Якщо на межі ХІХ – ХХ століть у дослідженнях Д. Рьоскіна, У. Морріса це питання вирішувалося на користь традиційних видів мистецтв, то згодом, вже в добу розквіту масових комунікацій, модус ціннісних орієнтацій змінився.

Наразі ми стоїмо перед новою проблемою екстенсивного розвитку систем виразності комунікацій, трансформацій медіакультури в цілому: інформаційних каналів багато, навіть у будь-якому ТБ районного масштабу, але чи дають вони новий приріст образності? Звичайно, ні. Тобто ми стоїмо перед проблемою розуміння автентичності мистецтва як „уміння” передавати інформацію, здійснювати її селекцію. Мистецтво як „майстерність” трансформує інформацію таким чином, що вона вже набуває обертонів своєї виразності. І ми можемо бачити, як факт новин, наприклад, обігрується в контексті різних дискурсивних практик, різних можливостей його презентацій – це вже мистецтво як творчість.

Чи можна вважати, що медіа, особливо, мас-медіа, поєднує усі ці можливості? Певною мірою так, але лише певною мірою, бо сама реальність інформаційного, універсального пресингу залишається на рівні архаїчних вмінь і навичок. Селекція інформації пов’язана з майстерністю, а це вже грецька парадигма, це вже змагання з богами, коли люди брали на себе сміливість вступити у суперечку, в діалог. Це вже майстерність, що потребує діалогізуючої свідомості. Отже, творчість – дуже рідке явище саме в контексті мас-медійних інформативних композицій. Хоча ми можемо і тут зустріти шедеври, цікаві знахідки, які згодом впливатимуть, на традиційні види мистецтв.

Можна вважати, що сама по собі проблема синтезу мистецтв імпліцитно існувала завжди, але вона експліцитною стала у вік розвинутих технологій, універсальної презентації інформації. Лише тоді починають говорити про синтез мистецтв, коли виникає надлишок засобів презентації інформації. А. Зісь зазначає: „Методологічно концепції Лессінга є дуже близькими висхідні позиції Гегеля. В рамках своєї філософської конструкції Гегель розглядав різні види мистецтв як ступені розкриття абсолютної ідеї. Але якщо відділити схему від раціонального змісту, то можна дійти до висновку, що саме естетика Гегеля дає приклад найбільш глибокого в історії домарксистської думки обґрунтування закономірностей видового

розчленування, що обумовлено багатоманітністю дійсності, котра потребує різнобічного художнього дослідження. Ураховуючи і дослідження Лессінга, і полеміку Гердера з Лессінгом, певним чином спираючись на цих дослідників, Гегель опрацював проблему видового розчленування мистецтва в залежності від предмета відображення найбільш послідовно” [78, с. 8].

Звичайно, сама гегелівська концепція, що вертикалізує розвиток мистецтв (він поділяє мистецтва на ранні, символічні види, такі як архітектура, котрі більше пов’язані з матерією, із землею, і пізніші, „розвинутіші”, за його термінологією, наприклад, поезія), нині виглядає анахронізмом. Адже матеріал і сама проблема звернення до висхідної субстанції (а це не обов’язково є слово, зображення, як інколи думають, але й уся асоціативна сфера, що пов’язує людину з пантеоном муз, мистецтв, із архітектурою, скульптурою, тілесністю, пластичністю, живописністю) створює той необхідний і достатній простір, де мистецтво фактично стає мистецтвом, стає самодостатнім образом світу.

Зауважимо, що синтез мистецтв має своєрідні дві позиції – об’єктну і суб’єктну. Суб’єктна походить від того, що сама синтетичність мистецтв детермінована багатоканальністю сприйняття світу, тим, що людина має багато засобів і можливостей відчувати світ. Тобто сама багатоканальність, багатовимірність сприйняття світу уможлиблює різноманітність відображення. Протилежною їй є об’єктна позиція, коли синтез пов’язаний із потрібною відобразити складність образного і, будемо казати, світового простору, який потребує різних засобів відображення.

Варто зазначити, що і обидві позиції є релевантними, тобто мають право на існування. Першій позиції, як відомо, дотримувався Леонардо да Вінчі, а друга позиція розвинулася пізніше і характеризує саме різноманітність засобів відображення та способів презентації інформації. А. Зісь зауважує: „Тут виникає проблема художнього синтезу, яка меншою мірою теоретично розроблена. Якщо вірно, що повна художня картина світу не може бути дана засобами лише одного виду мистецтва,-а це, безумовно,

так, – то цілком природною є завжди існуюча тенденція до наближення між окремими видами творчості. Але, як уже було зазначено раніше, синтетичність, або хоча б тяжіння до неї, не лише не виступали в однакових формах, але часто були абсолютно різними за своїм змістом.

В історії мистецтва утворилися різні типи художнього синтезу, що повністю зберегли своє значення і для теперішнього часу.

По-перше, під синтезом мистецтв слід розуміти відносно локальне явище: можливість єднання різних мистецтв заради підсилення образної виразності. Найбільш традиційним в цьому плані є співвідношення архітектури, скульптури, монументального живопису, декоративного мистецтва тощо. Однак, як завжди, таке трактування синтезу в мистецтвознавстві розуміється як теорія зображувальних мистецтв...

По-друге, синтез мистецтв може розглядатись як особливий тип художньої творчості, що виникає у вигляді групи синтетичних мистецтв: театру, кіно, молодого мистецтва телебачення, естради, цирку” [78, с. 10].

Можна стверджувати що медіакультура і сучасний синтез медіа-мистецтв цю ієрархію, або дихотомію, розхитують. Так, кліповість як особлива синтетична просторовість і часовість, як зондування підсвідомого – це вже є той симбіоз, котрий утворюється як певна надлишковість інформації. Так, з одного боку, її (інформації) замало, оскільки вона дуже швидко трансформує часові реалії, а з іншого – її забагато, бо відбувається художній „приріст” образності – ми відчуваємо, що здійснюється інший образ, не можливий ані в архітектурі, ані в театрі, ані в естраді. Кліпова культура і взагалі сам інтерес до мікроінтервалів буття, до мікрополіфонії, фрактального простору в дизайні, архітектурі є наскрізною проблемою мистецтвознавства і культурології ХХ століття.

Так, Карлхайнц Штокгаузен займається проблемою мікрозвука, розшукує в артефакті, що звучить, ті синтетичні установи, які дають можливість здійснення звукових композицій. В архітектурі виникає проблема так званого генетичного алгоритму, коли проєктанти намагаються знайти

аналогі в природі і на підставі моделювання формування клітиною своїх формотворень здійснити аналоговий простір в архітектурі. Дещо подібне існує і в мас-медіа, бо медіакультура завжди знаходиться на межі розшуку тих складних алгоритмів, які, з одного боку, є природними, цілком апелюють до людини родової, природної, котра не потребує ніяких культурних навичок, а з іншого – вимагають вишуканого і достатньо розвинутого смаку. Тобто вміння споживати і сприймати ту мову, до якої вже починають звикати телекомуніканти або ті, хто вступає у простір медійної інформації як споживачі медіа-простору.

Можна стверджувати, що виникає проблема медіа-тексту, тобто носія інформації як специфічного текстуального самодостатнього світу, який має свої засоби письма, артикуляції, а також свої засоби прочитування тексту. Постає також проблема утворення певної аудиторії, тієї масової здатності зчитувати інформацію, якою раніше ще не могли оперувати – сідіром, Інтернет, електронна пошта, сотовий зв'язок, а водночас вживатися в інтерактивний простір швидкого темпу подавання інформації, який інколи здається несприятливим. Тут потрібен певний тренінг, навички, щоб вписатися у швидкий темп трансформації інформації. Якщо молодь, особливо діти, швидко адаптуються до цього потоку, то старше покоління не повністю сприймає його. І виникає знову-таки цікава проблема різних синтез, що має не лише об'єктні ознаки видів мистецтв, а також ознаки не лише суб'єктні, котрі апелюють до абстрактного родового суб'єкта сприйняття (споживання інформації), але й ознаки, пов'язані із суб'єктом – ідентифікатором інформації, реципієнтом, який здійснює власний синтез, власну селекцію інформації, який здатний по-своєму komponувати інформаційні потоки і, таким чином, утворювати ті синтези, чи той симбіоз, який належить лише споживачеві інформації.

Це вже банальна проблематика, що у постмодерній естетиці втомила тим, що людина вільно опрацьовує свій маршрут у тексті, або по гіпертексту. Проте вже комунікативна етика К.-О. Апеля і пафос усієї комунікативної

німецької філософської школи виглядає інакше на межі ХХ – ХХІ століть [5; 44]. Так, не можливість споживання, вільно обирання інформації, а можливість віднайти єдиний потік інформації, що є релевантним, автентичним для того чи іншого типу споживача, того чи іншого типу мистецького синтезу як вміння, майстерність, творчість дають модельне поле структуризації інформації, її селекції на підставі різного мистецького потенціалу реципієнта. Це дає можливість вивести категорію «синтез мистецтв» за рамки традиційної проблематики, яку починає розглядати Лессінг, потім опрацьовують Гердер, Гегель і особливо гостро вивчалася в контексті діяльності Комісії з проблем синтезу мистецтв у Радянському Союзі [39].

Як відомо, усі комісії так і не здійснили ніякого синтезу, вони просто констатували комплексність, а комплекс розуміли як рівноправність усіх елементів, які начебто вступають у взаємодію. Отже, сама проблематизація взаємодії є надзвичайно складним питанням. Варто лише зазначити, що М.Маклюен вперше змінив парадигму – зазначив, що масова культура має свої особливості, свою мову (мову коміксу, реклами), що відрізняється від мови поетичного кіно [119]. Він активно пропагував саме повагу до мас-медіа. Можна стверджувати, що саме у той період в Америці відбулася своєрідна легітимація медіа, масова культура стала надзвичайно важливим продуктом бізнес-технологій.

Жан Бодрійяр зазначав, що 1968 року Франція прокинулася і відчула, що живе у світі масової культури, у світі тотального споживання, а Америка живе в цьому світі вже не менше, десяти років [26]. Тобто технології споживання мають транскультурний, трансконтинентальний характер і, звичайно, не є унікальними, більше того, вони є нівелюючими, впливають на потоки інформації і нині пов'язуються із глобалізацією культур, або культури. Але мас-медіа – найбільш сприятлива сфера для здійснення такої глобалізації, котра в певною мірою визначається як колонізація, щеплення,

переінтонування і переструктурація, а водночас адаптація інших культур до культури – лідера. І таким лідером стає масова культура.

Можна стверджувати, що М. Маклюен один із перших, змінив погляд на медіа і від тотальної критики, нігілізму намагався перейти до релевантного осмислення цієї реальності, як і Р. Барт у Франції вже на основі семіологічної парадигми переосмислив масову культуру і медіа в контексті простору культури, який він пов'язує з модою, міфологією сучасності, рекламою, культурою споживання [14]. Самі його міфологічні імплікації і теорія міфу, яку він визначає автентично саме в рамках вторинних моделюючих систем, якщо вживати термін Ю. Лотмана, є в принципі достатньо структурними, але схематичними конструкціями [115]. Нині такий підхід мало кого задовольняє. Розподіл інформації на означуване і означальне збільшує прірву між понятійним і чуттєвим образом світу. Тобто знак, за Ф. де Соссюром, розуміється як поняття й акустичний образ (означуване й означальне). Міфотворчість у масовій культурі, рекламі, моді, медіа, де первинна мова анігілюється і замінюється на вторинну, а знак первинної системи стає означальним вторинної, – це та схема, що певною мірою і спрацьовує, і не спрацьовує, особливо в сучасних мас-медіа.

У часи Р. Барта все було простіше, тепер тотальна міфологізація, підживлення інтересу до сприйняття інформації як звернення до міфів архаїчного зразка знову актуалізує проблему первинної мови. Її вже не так легко позбутися, як у часи Р. Барта. Більше того, вона стає маскою, симулякром, за Ж. Бодрійяром [27], – бо стає тим носієм інформації, який набуває ознак національних, етнічних і певних інших якостей. Усе це теж у мас-медійному просторі достатньо складно інтерпретувати і визначати, ми до цього звернемося у подальших імплікаціях. Важливо зазначити, що Р. Барт, звернувшись до культури, яка ним визначається саме у плані моди, реклами, усього комплексу спрощених риторичних форм, які він досить просто інтерпретує як первинну і вторинну мови, – це той синдром, котрий характеризує переосмислення культури загалом, що відбувається у 70–80-ті

роки. Від культури шедеврів, культури високої творчості людина переходить до масових серіалів, до серійності, до того, що В. Бенямін раніше назвав „кризою ідентичності”, до того, що сама ідентичність вже нікого не цікавить [22]. Отже, ця проблема постає надзвичайно гостро саме у наш час.

Важливо, що комунікація – це не лише повідомлення, а й інтерпретація. Інтерпретативний підхід, більше того, осмислення культури як культури інтерпретації в постмодерні певною мірою перебільшує значення інтерпретативності як висхідного семіотичного аргументу в американській прагматичній школі, зокрема у Ч. Пірса [148]. Комуніканти колись повинні навчитися розрізняти, де інтерпретація, а де справжня автентична інформація. А це неможливо без автентичності мовних артефактів, без посилення, без звернення до первинної мови, без розуміння первинних кодів комунікацій, а також до тих культурних архетипів і тих культурних знакових констеляцій (образних композицій), які є засадничими для тієї чи іншої культури.

Н. Кирилова зауважує: „Аудіовізуальні медіа-тексти являють собою знакові ансамблі, які поєднують зображувальні, звукові і вербальні ряди і використовують їх для трансляції різного роду інформації” [91, с. 26]. Важливо, що саме ансамблевість і використання – це ті дві ключові позиції, котрі стали фактично вихідними для вивчення медіакультури: використання споживача, комуніканта, комунікації, образності й водночас ансамблевість, серійність, напруженість і гідність усіх засобів використання. Але цей підхід, м’яко кажучи, віддає прагматизмом. Соціопрагматика тут виглядає вже досить складною, бо не залишається нейтральною в рамках семіотичних систем, як це зазначав той же Ф. де Соссюр та ін., але стає тим кодом трансляції, організації і, більше того, міфологізації споживання, яке все більше і більше виглядає як приваблива образна конструкція. Тобто, мистецький синтез, про який говорить А. Зісь, відходить на задній план, замість нього приходять логістика, розрахунок та комерційна реальність

трансформації текстуальної інформації, яка має потребу в тих чи інших сітках, реаліті-шоу, що набувають ознак сучасних міфологем медіа.

А. Тоффлер – один із тих дослідників, який намагався структурувати процес медізації суспільства і, більше того, визначає її як певну періодизацію. Так, у дослідженні „Третя хвиля” він визначає три хвилі культурної технологізації [177]. Якщо перша пов’язана з архаїчними цивілізаціями і традиційними засобами комунікації, то друга – з добою модерну, із швидким та різким зростанням інформаційних технологій, третя хвиля – це вже селекція, відбір автентичної інформації та її споживача. „Утворюється нова цивілізація. Але де місце в ній для нас? Чи не означають сучасні технологічні зміни і соціальне зрушення кінець дружби, любові, зобов’язань, спільності і турботи?”

Це правомірні запитання. Вони виникають із резонних побоювань і тільки наївний технократ міг би їх безтурботно відкинути. Досить нам озирнутися навкруги, як ми знайдемо широкорозповсюдженні свідчення технологічного розладу. Це неначе бомба розірвалася в нашій громадській «психосфері», фактично ми є свідками розбиття на друзки техносфери, інфосфери, або ж соціосфери другої хвилі, також і розламу її психосфери.

Серед багатих націй ця літанія занадто відома: зростаючі темпи самогубств серед молоді, запаморочливо високі рівні алкоголізму, вельми поширена психологічна депресія, вандалізм та злочин”. [177, с. 275–276].

Звичайно, така стурбованість тим, що змінюється не лише психологічний клімат, а й моральне здоров’я, здоров’я людини родової, яка є психічно хворою як „рід людина” завдяки залученню масових технологій, набуває різних осмислень. Так, теоретики франкфуртської школи в особі Т. Адорно та М. Горкгаймера фактично заперечують весь комплекс комунікативних інновацій [1; 198]. К. Апель та Ю. Габермас намагаються постулювати певну метаетику, або комунікативну етику [5; с. 192].

А. Тоффлер радикально категорично інтерпретує новітні технології як „суспільство одноразових стаканів”, сприйняття „Моцарта на бігу”, якого

слухають „швидкуруч” [178]. Все це спонукає до радикалізації питання синтезу мистецтв у добу медіа: як можливий синтез, як синтез взагалі? Знову-таки, це синтез вміння, майстерності і творчості.

А. Тоффлер зазначає: „Для того, щоб створити повноцінне життя й здорову психосферу для цивілізації, котра з’явиться завтра, ми повинні розпізнати три основні потреби кожної особистості: потребу в спільності, структурній визначеності і значущості. Розуміння того, як занепад суспільства другої хвилі підриває всі три потреби, наводить на думку про те, яким чином ми могли б почати проектування більш здорового психологічного середовища для нас і наших дітей у майбутньому.

Для початку будь-яке пристойне суспільство має виробити почуття спільності. Спільність встановлює протизвагу самотності. Вона дає людям життєво необхідне почуття приналежності. Всі ж сьогодні інститути, від яких залежить спільність, розпадаються в усіх техносуспільствах. Результатом чого є поширення чуми самотності.

Від Лос-Анджелеса до Ленінграда тінейджери, нещасливі одружені пари, батьки-одинаки, звичайні робітники та люди похилого віку – усі скаржаться на соціальну ізоляцію. Батьки зізнаються, що їхні діти занадто заклопотані, аби побачитися з ними чи навіть зателефонувати їм. Незнайомі самітники в барах та автоматичних пральнях пропонують, як це назвав один соціолог, „ці безкінечно сумні, відверті розмови”. Клуби і дискотеки для неодружених слугують тим самим, що і м’ясні ринки для розлучених жінок, котрі втратили останню надію” [177, с. 279].

Можна цитувати далі, але така інтонація давно відома, вона дуже схожа на інтонації Освальда Шпенглера, який пише про занепад Європи [204]. Проте варто говорити не про занепад і не про самотність (цю проблему не вирішують ані мас-медіа, ані синтез мистецтв), варто говорити про технологію спілкування, або технології комунікативного зразка, які призводять до певної ідентичності, певної спільності і мають свої естетичні та етичні виміри. Це дає можливість відійти від нот відчаю та відчуження і,

навпаки, зрозуміти, що усі ті інновації, які впроваджують, не впали з неба, є продовженням саме тих проблем, які існували раніше. Саме так формується новий тип ідентичності людини, новий тип синтез і синкрет образного ряду, що утворюється у мас-медіа.

Й. Масуда зауважує: „У минулому людство винайшло чотири різні види, епохально інформаційних технологій – мова, писемність, друк і спілкування. Це стосується висловлювань і копіювання (у вигляді звуків і символів) інформації, породженої людським мозком, тобто оригінальна інформація продукується самим мозком. Проте комп'ютер, який здійснює три функції – пам'ять, арифметичні операції і контроль – може продукувати велику кількість оригінальної інформації, якщо відомості та програма задані людиною.

Прогрес комп'ютерних технологій приголомшливий; перше покоління комп'ютерів (з використанням електричних ламп), створений 1968 року у розрахунку на балістику міжконтинентальних ракет, тепер вже дійшов стадії четвертого покоління (оптимальний проект), минувши стадію другого (на транзисторах) і третього (інтегральні схеми) поколінь” [125, с. 342–343]. Можна входити в проблему технологічних реалій медіа і глибше, але зазначимо те, що виникає так зване інформаційне суспільство. А це вже не проблема суто технологічного озброєння людини, а проблема тих комунікативних спільнот, за К. О. Апелем, які фактично дають можливість виникнення нових типів комунікацій.

Так, цікаво, що американський меценат Джордж Сорес услід за Карлом Поппером створив проект інформаційного суспільства. Можна стверджувати, що вільне, або відкрите, суспільство як інформаційна цілісність – це певна утопія, але інформаційне суспільство – це вільне, організоване суспільство на підставах того, що тут немає розрізень між людьми на робітників, селян, службовців тощо : „Немає розподілу за расовим і національними ознаками: всі люди є вільними інформаційними особистостями.

В інформаційному суспільстві немає „влади законодавців”, немає „влади виконавчої”, немає „влади суду”... У Всесвіті і на планеті є єдина влада – влада інформації, а вищевказані „влади” є лише функціональними обов’язками.

В інформаційно-сотовому суспільстві спочатку межі, а потім держави, (як такі) зникнуть. Планету Земля з часом все більше будуть називати єдиною батьківщиною.

В інформаційному (вільному) суспільстві за одиницю структури прийнято територіальний самокерований розподіл – інформаційно-сотовий. Сота – це територія з населенням від кількох десятків до 20 тисяч людей... Люди в сотах взаємодіють між собою завдяки радіотелекомунікаціям, своєчасній та достовірній інформації” [цит. за: 91, с. 338].

Ми процитували витримку із „Нового погляду на відкрите суспільство” Дж. Сороса. Можна стверджувати, що цей новий вид утопії, пов’язаний з холізмом, все більше стає набридливим і настирливим, коли новий тип комунікації або канал комунікації виглядає як ідеологічна або політична структура. Фактично і комунікативна етика К.-О. Апеля – це образ етосу відкритого інформаційного суспільства. Так, 26 жовтня 1992 року відбувся Міжнародний форум з інформатизації, який прийняв „Інформаційну конвенцію єдиного світового локального розподілу інформаційно-сотового суспільства нової інформаційної космічної цивілізації” [91].

Всі мегапроекти виглядають як мегаутопії, але за ними проглядає й інше – все новий і новий синтез вмінь і навичок, який все менше стає творчістю, змаганням, але доводить саму соту як одиницю розподілу цього суспільства до певної техноцентричної парадигми, або стає елементом техноценозу.

Тобто відбувається породження технічних систем, куди людина включається як елемент, гвинтик техноцивілізації. Не можна сказати, що це нова ідея, але вона є однією з ознак того синтезу, який можна розглядати як сучасне мистецтво і сучасні ідеали комунікативних медіа-проектів. Тобто

медіа-проектування є не лише примітивним бізнес-планом здійснення комунікації, це своєрідний глобальний практичний проєктивізм, який має аналоги в давніх проєктах-утопіях починаючи від ідеального міста, „Міста сонця” Т. Компанелли та „Утопії” Т. Мора, а ще раніше – „Держави” Платона.

Так, „печерний комплекс”, який легко інсталюють у мас-медійний простір, що найчастіше визначають як простір маніпулювання свідомістю, – не така проста реальність, бо цей проєкт знову несе в собі ідеї платонізму, які набувають ознак техноцентризму, але тією чи іншою мірою підживлюють старі проєкти, що теж є певним мистецтвом – мистецтвом проєктування, якщо не дизайну в прямому розумінні цього слова.

„В інформаційному суспільстві функціонує місцева охорона (поліція) суспільного порядку. Фактично вона буде контролювати можливі соціальні відхилення, інакше вислів „примушена оберігати” з часом втратить сенс у силу розвитку та функціонування в суспільстві безпеки існування всіх суспільно-сотових утворень і кожної особистості зокрема.

До інформаційної безпеки належать елементи мікробіологічної електроніки, інфрачервоні, лазерні і надбіохімічні інформаційні мікрозасоби, що забезпечують майже 100 відсотків безпеки особистості, зокрема родини і суспільства.

ООН та її війська (перші 3–5 років становлення єдиного світового інформаційного суспільства) будуть грати певну роль, а потім інформаційний потенціал ООН розчиниться в інформаційних ресурсах наскрізних ланцюгів сот” [цит. за: 91, с. 338–339].

Цікаво, що всі уривки з документу „Інформаційної конвенції” певною мірою характеризують майже платонівський тип нового державотворення. Залишається ще розподілити мешканців сот на „стражів”, „філософів” і на тих, хто виконує складну (брудну) працю. Ми бачимо, що історія повторюється, проєктна реальність, яка теж є певним синтезом мистецтв, стає проєктним синтезом мистецтва Інформації, Медіа.

Варто також звернути увагу на генеалогію форм публічності медіакультури. У дослідженні М. Хренова „Видовище в епоху повстання мас” надано широку панораму еквівалентності новітніх та давніх форм здійснення публічних, масових форм мистецького синтезу. Починаючи від балагана і карнавальної стихії площі естетична стихія видава доходить до масових видів мистецтв, зокрема до цирку, який теж визначається як своєрідне синтетичне видовище [200]. Проблеми, які начебто втратили свою актуальність, тобто єднання людини і звіра, архаїчний анімізм у цирку завжди імпліцитно існують, де тварина і людина стають діалогізуючими партнерами. Цирк, до речі, є моделлю суспільства і він визначає саме культурний потенціал цього суспільства. М. Хренов показує, що сучасні цирк і медіа дають можливість інтерпретації людини в світі тварин, в світі етології [200].

Етологія – дисципліна, яка вивчає єдність людини і тваринного світу. К. Лоренц в роботі „Так зване зло” дуже гостро підіймає цю проблему, зокрема доводить, що задоволення, яке не потребує зусиль, розбещує людину, доводить її до того, що вона стає не просто споживачем, а істотою, у якої паралізована воля і основана потреба досягати чогось [109]. Так, мас-медіа все більше і більше спонукають до отримання задоволень будь-яким способом, до споживання видовищного, образного, візуального, аудіовізуального, аудіального. Все це теж піднімає питання синтезу мистецтв як потреби у ескалації споживання та визначення суб’єкта цього синтезу як пасивно-активного діяча з розшукування нових форм задоволень.

Важливо також зазначити специфічно технологічну складову мультимедіа. Так, В. Розін визначає технократичний дискурс і саму сутність техніки й технологій у контексті сучасної цивілізації [165]. Ця особлива проблема буде розглядатися в контексті мультимедіа технологій детальніше, але тут важливо зазначити, що технологія теж не є лише засобом. Синтез мистецтв у просторі мультимедіа відбувається, передусім, як мистецтво

комунікації, ідентифікації, презентації, інформації і водночас як мистецтво споживання.

Варто сказати і про дискурс реклами в контексті масової культури та мас-медіа. Цю проблему піднімають В. Учонова, В. Сальникова та ін. [187; 168]. Саме реклама, яка інколи дратує нас, є тим двигуном і тим технологічним, структурним підрозділом медіа, без якого медіа не існують.

Цей аспект потребує окремого дослідження, який ми також будемо пробувати визначити саме в контексті проектних технологій синтезу мистецтв. М. Горкгаймер в дослідженні „Критика інструментального розуму” зауважує: „У процесі емансипації людина поділяє долю всього світу. Підкорення природи означає також підкорення людини. Кожний суб’єкт не тільки повинен брати участь у приборкуванні зовнішньої природи, людської та нелюдської, а також, аби це здійснити, мусить приборкувати природу в собі. Панування „стає внутрішнім” задля панування. Те, що зазвичай визначають за ціль – щастя індивіда, здоров’я, багатство, – набуває значення виключно через можливість ставати функціональним. Ці поняття характеризують сприятливі умови для духовного й матеріального виробництва, тому самозречення індивідуалізму в індустріальному суспільстві не має такої теми, яка б виходила за межі індустріального суспільства. Ця відмова породжує раціональність щодо засобів раціональності і людського існування. Суспільство та його інституції не менше, ніж сам індивід, позначені цією суперечністю, оскільки приборкування природи всередині та зовні людини здійснюється без осмисленого мотиву, природа насправді не трансцендується, з нею не змирюються – її тільки підкоряють.

Непокора і жадання, що вирости з цього підкорення природи, від самого початку загрожували цивілізації у вигляді суспільних заколотів, як-от: спонтанні селянські повстання у XVI столітті або добре інсценовані расові заворушення наших днів, – та індивідуальних злочинств і безумств. Типовою для нашої сучасної доби є маніпуляція цим повстанням з боку панівних сил

самої цивілізації, використання його для увічнення саме тих умов, які його викликали і проти яких воно спрямовано. Цивілізація як раціоналізована ірраціональність інтегрує повстання природи як ще один засіб або інструмент” [58, с. 91].

Але ми не дарма навели цю достатньо довгу цитату, щоб позначити, що проблема людини і природи, природи всередині людини, природності культури як такої, природності технологій, природності комунікацій в контексті масового техноценозу стає надзвичайно гострою. І саме Франкфуртська школа і її дослідники свідчать про ірраціоналізм природного витоку в індустріальному просторі цивілізації. Можна констатувати лише одне: усі ті екологічні проблеми, які стали домінуючими на межі ХХ – ХХІ століть, теж стають певними проектами або певними художніми образами, які свідчать про синтез вмінь, майстерності і творчості.

Творчість тут виглядає як проектність, як особлива проектність планетарного зразка і, зрештою, саме цей контекст природності, екологічності й комунікативності потребує все більшого і більшого осмислення місця і ролі людини у Всесвіті, саме у медійному світі, або світі мультимедіа, які зазначили себе як універсум мультимедіа – технологій.

Жан Бодрійяр розвиває цю думку саме в контексті технологізації медіа: „Суспільство споживання має ознаки компенсації відсутності церемоній – радіофонічна гра є однією із них, щось на кшталт меси або принесення жертви в первинному суспільстві. Але церемоніальне спілкування відбувається тут не за допомогою хліба і вина, які уособлюють тіло і кров, а за допомогою ЗМІ (котрі не лише передають повідомлення, а є механізмом емісії, засобом здійснення емісії, пунктом прийому і, зрозуміло, посередником між виробниками і публікою). Інакше кажучи, спілкування здійснюється тепер не з опорою на символічне, а відбувається із ґрунтовним застосуванням техніки: в цьому полягає суть комунікацій.

У такому випадку „культура” ділиться на усіх, тобто вона не жива єдність, а актуальна присутність групи (всього того, що складало символічну

і метаболічну функцію церемонії та свята), це навіть не знання у питомому розумінні слова, а дивна суміш знаків і відносин, шкільних спогадів і знаків інтелектуальної моди, що називають „масовою культурою” і що можна називати НЗК (найменша загальна культура) в сенсі найменшого спільного знаменника в арифметиці – у сенсі також „Стандартного набору”, котрий визначається найменшим загальним набором предметів, яким повинен володіти пересічний споживач, щоб бути громадянином суспільства споживання” [26, с. 137].

Тобто вже цього достатньо, щоб зрозуміти, як тісно переплітаються культури споживання, мас-медіа в цілому та інформативне суспільство як певний тип комунікації, як спосіб інтеракції, спосіб традиційних, побутових, ритуальних, церемоніальних відносин людей у соціумі.

З літератури, присвяченої масовій культурі, варто вказати на дослідження західних науковців, зокрема Д. Уїллока, який ввів поняття „атрактор” – осьовий або структуротворчий епіцентр формотворення медіакультури в хаосогенному просторі комунікацій [180]. Цей дослідник адаптував ідею симуляції реальності мас-медіа у Ж. Бодрійяра та ідею міфологізації реальності Р. Барта і намагав визначити атрактори як висхідні принципів засоби створення ідентичності людини медіа. Атрактора він розглядає як певний інгредієнт інтегративного типу, тобто як смислопороджувальні і водночас навмисно (віртуально) створені епіцентри культури, розпізнавані без будь-якої рефлексії, що дають можливість легкої ідентифікації.

Людина-споживач, людина, яка потрапляє в поле конкурентних атракторів і типів образних комунікацій, обирає той шлях ідентичності з відеорядом, що дає можливість швидше ідентифікувати себе з об’єктом сприйняття. Цей підхід є достатньо цікавим з точки зору розуміння інтегративних можливостей і потенціалу медіа.

Надзвичайно цікавим є дослідженням Е. Рейд „Ідентичність і кібернетичне тіло”, присвячене проблемам кібернетичних ігор, а також

ідентичності на підставі тілесних імплікацій [164]. Проблема тіла та його модельних інтерпретацій (проблема флеш-іміджу), тілесних імплікацій у кібернетичному просторі ще мало досліджена, що дає підстави здійснити синтез мистецтв як синтез вмій, навичок, майстерності і творчості в контексті тілесної інтегративності комунікантів, які спілкуються у просторі екрану.

Актуальними залишаються дослідження Г. Пондопуло, присвячені фото, кіно і візуальним видам мистецтв загалом [151]. У його роботах певною мірою загострюється проблема онтології екранного образу, онтології зображення, яке виникає у фото, кіно і відео. Отже, і досі спекуляції навколо онтологізації кінообразу, кіноока і віртуальної реальності як такої є досить проблематичними, виходять на питання, підняті М. Носовим та Ф. Гіреноком у контексті віртуальної реальності [51; 141].

У дослідженні А. Новикової „Сучасні телевізійні видовища: витoki, форми, методи впливу” здійснено аналіз телебачення з позиції новітнього фольклору у контексті традиційних технологій. Зокрема, вона спирається на дослідження В. Вільчека, який інтерпретує ТБ як сучасну обрядову реальність [140]. Ця теза, була футурологічною у свій час, такою і залишилася – футурологічною версією нового обрядового світу медіакультури. Досі вона є однією із найцікавіших точок зору на сутність медіатора (посередника) як носія образного витоку – у просторі мас-медіа. Зауважимо, що В. Вільчек помітив надзвичайно важливий момент. Свідомість публічних форм спілкування завжди тяжіла до архаїчних заходів і типів самоідентифікації – обрядів, святковості. Більше того, ідентичність в просторі медіакультури як обрядовий ритуал – це одна із найвищих форм сучасного медійного комплексу як синтезу мистецтв, що можливий лише на підставі експлікації міфологічності культури, без чого важко уявити як саму культуру, так і самосвідомість сучасної людини.

М. Уваров в роботі „Архітекtonіка сповідального слова” визначає важливі аспекти комунікації як розсіювання, здійснення словом сугестії, коли

людина запевняє дивом, зосередженим у слові [179]. Як відомо, діалог – європейська форма інтеракції походить від Платона, а ще раніше – від Сократа. Розсіювання, сповідальні інтонації пов'язують із християнським етосом. На це, зокрема, вказує Д. Пітерс, він же зосереджує увагу на тому, що розсіювання – один із найвпливовіших типів комунікації, бо не потребує інтеракції [147]. Комунікант мультимедіа запевняє дивом, а диво, здійснюється на екрані як синтез мистецтв, як міф, де виникає можливість тотальної ідентифікації.

Надзвичайно важливим є досвід теоретичних конференцій, організовані під патронатом благодійного фонду „Ейдес”. Так, на конференції, присвяченій сучасному мистецтву, у Мистецькому арсеналі 2004 року прозвучало багато цікавих доповідей. Так Р. Шульга свідчив про особливість комунікативного простору сучасного мистецтва. Мистецтво визначається як певна територія сучасних відносин. Автор виводить мультимедійний контекст у простір комунікації в цілому як соціологічний феномен „сучасного обрядового світу” екранних мистецтв [205].

Актуальним залишається досвід інтерпретації кінематографу у теоретичних роботах С. Ейзенштейна. Так, у дослідженні І. Аксьонова надано аналіз „монтажу атракціонів” на підставі музичного розуміння „вертикалізму” як засади екранної події [3]. Тему екранного образу у С. Ейзенштейна філігранно розробляє В. Подорога [150].

У теоретичних розробленнях, присвячених режисурі естради, масових видовищ, актуальним є дослідження В. Зайцева, де широко опрацьовано проблему естради, телебачення в контексті взаємодії видовищних форм масового мистецтва в цілому.

Важливо також зазначити проблему медіа в аспекті сміхової культури, пов'язаної з карнавалом, святом, цілісністю та антиномічністю сміхової культури. Осмисленню феномену сміху у традиційній культурі присвячено дослідження В. Проппа [160]. Проблемі комізму і сміху Давньої Русі присвячено роботи Д. Лихачова, А. Панченка, М. Понирко [108]. Зокрема в

цій роботі стверджується, що сміховий світ заключає в собі руйнівний та будівничий витоки. Одночасно сміх проблематизує існування, життя, вказує на хиткість існуючих у соціальному світі відношень. Отже, проблема сміхової культури в цілому, ритуальний сміх, сміх як екстатична поведінка і сміх як проблема суто медійна корелюють. Це ще мало вивчена проблема, що потребує нового автентичного виміру в контексті синтезу мистецтва, а конкретніше – в контексті синестезії, тобто перекодування модальностей сприйняття із зорових на слухові, тактильні тощо.

Саме в контексті цієї полімодальної реальності медіа виникає той комізм, коли сміх «оживлює», створює можливість справжньої ідентифікації екстатичного типу, яка походить від давніх часів. Карнавалу, діалогу, а також проблемам естетики літературного тексту присвячено роботи М. Бахтіна [16; 17; 18]. Усі вони однаково стосуються синтетичної природи медіа, як і медіакультури в цілому.

Ю. Крістева розвиває проблему діалогу у М. Бахтіна, трансформує її в контексті полілогу, тобто вже певної поліфонії дискурсу, або „поліфонічного роману” медіа-тексту, гіпертексту, постмодерного тексту загалом [97].

Як відомо, В. Біблер теж трансформує проблему діалогу у проблему „діалогу культур” [24]. Проте ця тема дуже важлива в контексті медіа як диспозиційність, діалог різних конкуруючих практик, дискурсів, що проектується на споживача, а споживач, використовуючи свою здатність до осмислення дискурсивних практик, вживлюючись у текст, здійснює селекцію того чи іншого інформаційного масиву.

Цієї ж проблеми тією чи іншою мірою торкається Ю. Лотман. Так, у багатьох його роботах, особливо в дослідженні, присвяченому структурі художнього тексту, презентовано простір поетики текстуальності культури. Ю. Лотман наслідує традицію ОПОЯЗу, досвід міфологічної школи, що походить від О. Потебні, Р. Якобсона та ін. [114]. Але Лотман знаходить власну домінанту – це текстуальна структура як феномен культури, що

набуває різних обертів інтерпретації інтертекстуальності культури, зокрема медіакультури.

Також слід вказати на ряд робіт, дотичних до медіа. Це дослідження, пов'язані з ритуалом, міфом, з проблемою тієї обрядової реальності, яка оновлюється в ритуалізованому просторі видива в культурі повсякдення. Серед них „«Поетика сюжету і жанру» О.Фрейденберга, „Свято як соціально-художнє явище”» А. Мазаєва, „Культурологія зображення: досвід композиційного синтезу” Ю. Легенького, „Медіа-текст” С. Сметаніної, „Медіа: ключ до порозуміння” Б. Потятиника та ін. [189; 118; 103; 169;156].

До нашого завдання не входить якомога більше назвати авторів, важливо визначити аспекти здійснення генерації образного потенціалу синтезу мистецтв у медіакультурі. Одним із важливих є простір презентації образності. Отже, ідентифікація екранного простору пов'язана з тілесністю образу, або „гаптичним образом”, за В. Бичковим [35].

У контексті стратегії формування образності в кіно цікавою є робота М. Ромма „Бесіди про кінорежисуру” [167]. Слід також вказати на роботи А. Тарковського, його теоретичні праці, пов'язані з визначенням часу в кіно та кінообразу [174]. Проте проблема режисури не є специфічною для синтезу мистецтв у медіа, вона специфічна більше для поетики екранних видів мистецтв. Наша мета – увійти у культуротворчі аспекти, і тут саме постає проблема гри, проблема ідентичності ігрових витоків події.

Дослідження Й. Хьойзинга, Д. Ельконіна, а також класичні праці Л. Виготського дають можливість увійти в контекст психічних, психологічних і водночас естетичних тлумачень ігрового витоку синтезу мистецтв, які розуміються як генералізована емоція, як інтегрований потенціал емоційного впливу [195; 208; 42].

Зрештою слід згадати роботи, присвячені конкретнішій проблематиці медіа. Це дослідження А. Яковця «Телевізійна журналістика» М. Поплавського «Антологія сучасної української естради», І. Лося «Публіцистика і тенденції розвитку світу» [213; 152; 113]. Це різні контексти

медіакультури, різні проблеми, але вони розкривають пласти і аспекти саме синтезу мистецтв у мас-медіа. Праця В. Кулика „Дискурс українських медій” є ґрунтовною розвідкою, що стосується ідентичності ідеології і владних відносин, які формуються у медіа-просторі [98]. Можна також вказати на цікаве дослідження Т. Гундорової, присвячене проблематиці кітча в масовій культурі, яка інтерпретує контекст гламурної реальності, що є одним із цікавих образних обертонів синтезу мистецтв у медіа [60].

Із більш ранніх робіт, присвячених театральній подієвості культури, слід вказати на театральні лекції В. С. Мейєрхольда, а також праці К. Станіславського, П. Брука, що дають широкі конотації семантичного і образно-культурологічного плану [129; 173; 29].

Дослідження А. Гофмана, присвячені соціології культури повсякдення: – звичаям, моді тощо. [55]. Культура визначається на багатьох рівнях, не можна забувати, що обрядова свідомість сучасності, за В. Вільчеком, тобто ТБ-екран – це культура повсякдення. Цікавою роботою з історії естради є книга С. Клітіна „Історія мистецтва естради”, де автор дає панорамний портрет розвитку естради ХІХ – ХХ століть, своєрідне тлумачення естради як панмистецтва, що допоможе уявити синтетичні витoki медіа-синтезу [92].

Із політико-культурологічних робіт слід назвати дослідження Х. Аренд „Між минулим і майбутнім”, „Vita activa або про дієве життя”, цікавою естетичною працею є дослідження В. Бушанського „Естетика політичної влади” [6; 7]. Роботи О. Білого теж торкаються проблемою влади, владного дискурсу [25].

Дослідження з морально-естетичних питань стосуються проблем спілкування. Так, „Етика” В. Малахова надає багато різних аналогів медіакультури в контексті діалогу, комунікації, інтеракції тощо. [120].

Із дисертаційних робіт слід згадати „Естетичні проблеми синтезу просторових мистецтв” Ю. Легенького, а також праці, що виникли останнім часом, насичені проблемою мас-медіа і рекламними імплікаціями зокрема [102]. Серед них – дослідження О. Прудченко „Політична реклама в

контексті сучасної культури України” [161]. У музичному просторі проблему інтерпретації мистецтва як семантичного феномену підняла В. Дорофєєва у дослідженні „Полістилізмі в творчості Є. Станковича як семантичний феномен” [67]. Проблему синтезу мистецтв розглянуто у різних площинах: синтез мистецтв у театралізованих виставах, в роботах, присвячених сцені і синтезу як певній міжжанровій поліфонії, яка здійснюється в симфонічній творчості композитора. Праця В. Дячук „Комунікативна культура прямого телевізійного ефіру” прямо стосується медійного дискурсу, дає можливість увійти у простір комунікацій, де внутрішній реципієнт, або внутрішній глядач, на ТБ-екрані стає тим комунікативним двійником, або діалогізуючим посередником, котрий допомагає увійти в контекст комунікаційної ідентичності [68]. Також важливим є дослідження О. Казарінової „Малі форми в австро-німецькій музиці першої третини ХХ століття” на матеріалі оперних триптихів П. Хіндеміта та ін. [81]. Ця робота свідчить про мінімалізм як один із цікавих аспектів синтезу мистецтв. Вона може бути аналоговою для осмислення проблеми кліп-культури в мас-медійному просторі.

Дослідження О. Шевченко „Українська популярна музика: витоки та проблематика. 1920 –1990 роки” теж підіймає проблему синтезу мистецтв у контексті поп-культури [202]. Дисертаційне дослідження Хоу Дзянь „Художній світ китайської народної опери” – цікава робота китайського дослідника, який показав особливості китайського сучасного театру, що має свої генетичні й еволюційні гілки і водночас оберігає традиції, створює інноваційні синтетичні образні конфігурації [199].

Важливою для нашого дослідження є докторська робота С. Лашенко „Ритуальний сміх: досвід тлумачення смислових витоків за матеріалами української традиції”. Авторка намагається прослідкувати в музиці імплікації ритуального сміху. Отже, дослідження свідчить про медіа-синтез, який у музиці відбувається як певний посередник комунікації завдяки сміховій культурі [101].

Цікавою є праця Г. Луніної „Ярмаркове дійство у творчості російських композиторів: образність, драматургія”, присвячене широкому традиційному пласту асиміляції народної культури в творчості композиторів [116]. Оригінальним є дослідження „Розвиток художніх жанрів на сучасному українському телебаченні” А. Оборської, в якому авторка намагається визначити жанрові ознаки медіа в контексті певних форматів – інформаційного, ігрового тощо. [142]

Нашим завданням не було подати широкий перелік літератури й осмислити весь контекст видань за проблемою. Більш важливо, на нашу думку, лише окреслити проблемне поле, яке концептуально уособлюється певними іменами, школами і напрямками, зокрема, опрацьовується у дисертаційних дослідженнях.

1.2. Методологія дослідження

Світ сучасних медіа визначають як окрему культуру мультіекранних, мультисценічних, мультихудожніх технологій, де універсальність медіа розуміють як певну систему масових комунікацій, інтерпретацію видовищних засобів інтеграції інформації, як своєрідний синтез мистецтв, що радикально відрізняється від синтезу просторових мистецтв (архітектура, скульптура, живопис) та часових мистецтв (театр, хореографія, кіно, телебачення). Актуальність проблеми системної інтерпретації (культурологічної, естетичної, психологічної) синтезу мистецтв у мас-медіа визначено як швидким зростанням ролі екранних мистецтв у сучасній культурі, так і необхідністю з'ясування специфіки синтетичних форм мистецтв у мультикультурному просторі медіа.

Сучасний світ мультимедіа технологій орієнтовано на споживача масової культури або на вишуканого інтелектуала, який сам «монтує» програму образного сприйняття, натискаючи на пульт візуального маніпулятора ТБ-програм. Але така композиція суто споживацького типу має передумовою композицію екранного видива, здійснену професіоналом.

Єднання двох позицій та їх акцентування як феномену культуротворчості свідчить про синтез мистецтв, який формується у двох протилежних реаліях культуротворення: у мистецькому просторі культурних трансформацій образної реальності та у просторі маніпулятивно-суб'єктному, що цілком залежить від реципієнта.

Проте варто зауважити, що „печерність” сучасного мистецтва є одним із типових міфів суто європоцентристського зразка. Проект, ейдос, креативна ідея як виток реальності залишаються незмінними константами в європейській культурі з часів античності до сьогодення. Східна парадигма культуротворчості, за К. Юнгом, пов'язана з „ідеацією”, де ідея, ейдос, ноєма як конституативний феномен перетворюються на ритуал, певну технологію послідовності презентації сенсів мистецтва та буття в цілому.

Синтез мистецтв у контексті сучасних мас-медіа-технологій також можна визначити як ідеал-типізуючий феномен (європейська парадигма) і як ідеацію (східна парадигма). Важливо зазначити, що європоцентризм, атлантизм вже вийшли з моди, східна парадигма вважається універсальнішою та адекватнішою інтерпретантою плюралізму образних настанов екранного світу.

Синтез мистецтв із площини європейського максималізму та конгломерату засобів відображення реальності переходить у вимір певної тотальності суб'єктного типу, яка уособлюється як своєрідний медіа-код, що мінімалізує безліч можливостей технологічного порядку.

Рефлексія художників, режисерів теж стає „симбіотичною”, свідчить про складність інтерпретацій художньої реальності мас-медіа. Кореляція між сприйняттям різних видів мистецтв, сприйняттям як культурною матрицею образності доби і психологічними процесами сприйняття як такого в принципі залишається постійною, мало змінюються. Часто-густо змішують психологічний і естетичний, або культурологічний, аспекти сприйняття. Отже, варто говорити про єднання психологічного та культурологічного, про

виміри естетичної образності й того контексту „псюхе”, або психологічних даних, які є константами для людини усіх часів, усіх епох, усіх культур.

Варто зазначити, що синтез мистецтв, як ми вже намагалися його охарактеризувати в контексті в обраній добірці історіографічних джерел, є не лише синтезом засобів або видів мистецтв, але й передусім мистецьким синтезом, або художнім, – творчим. Так, Ю. Легенький дає визначення синтезові мистецтв у контексті саме художніх характеристик його здійснення: „Поняття „синтез мистецтв” у сучасній мистецтвознавчій та естетичній літературі використовують досить широко, ним часто-густо характеризують великі пласти явищ. Традиційно синтез мистецтв пов’язують із твором мистецтв. Це поняття означає взаємодію видів мистецтв в архітектурному ансамблі, також говорять про синтез мистецтв при характеристиці кінематографа, балету тощо. Синтез реалізується в синтетичному витворі просторових або часових мистецтв. Виникають і більш складні жанри, котрі функціонують в рамках традиційних шкіл, але за своєю історично-культурною суттю є багатокомпонентними. Наприклад, вплив театру на живопис виявляється у певному мізансценуванні предметних відносин. Предметний світ картини живе вже театралізованим життям, що уподібнюється своєрідній пантомімі речей” [103, с. 394].

Важливо зазначити, що такий вплив одного мистецтва на інше майже не помітний, але характеризується як художній синтез. Важливо, що цей художній синтез в широкому розумінні слід вивести за рамки екстенсивних відносин, тобто міжжанрових, міжхудожніх, міжкультурних взаємодій, а визначити саме як внутрішню та іманентну характеристику твору.

„Необхідно розмежувати поняття „художній синтез”, „взаємодія мистецтв”, „синтез мистецтв”. Взаємодією описуються будь-які зв’язки художньої цілісності. Чистих видів мистецтв не буває. Вони завжди мають вплив інших видів мистецтв, взаємодіють одне з одним, якщо не утворюючи ансамбль, то в контексті культури. Поняттям „взаємодія” підкреслюються зовнішні зв’язки мистецтва, адже поняттям „художнього синтезу”,

навпаки, – внутрішні іманентні художні зв'язки. Цим поняттям описується також і будь-яка художня структура, бо скрізь існує синтез образу і предмету, задуму, матеріалу. Поняття „синтез мистецтв” відображає взаємодію як зовнішніх зв'язків видів мистецтв, так і внутрішніх. Поняття „художній синтез” визначає контекст внутрішнього синтезування” [103].

Твір мистецтва визначається як певна єдність художнього образу, однак синтез мистецтв реалізується не в будь-якій художній цілісності, а лише в тій, де внутрішні та зовнішні зв'язки мистецтв приведено в єдину образну систему, де відбувається художня концентрація зображувально-виражальних засобів.

Утворюються нові резерви формотворення і виникає новий синтетичний художній образ. Варто зазначити, що зовнішні та внутрішні зв'язки презентуються на екрані, переживаються як ідентичність, як тотальна ідентифікація. Тобто в образі на екрані ми фактично бачимо цілісність образу і предмета, де синестезія як єдність усіх модальностей образу формується в контексті загального синтезу образу і предмета, зображення, звука.

Важливо весь цей контекст уявити в певному екранному вигляді. Лексема „екран” допоможе відкрити нам ще один аспект – це не лише площина, на якій зображено конфігурації, як у театрі тіней Китаю, або слід плівки кінематографа. Екран, який світиться, екран в широкому розумінні – дзеркало. Це образ світу, певне відображення, технологія тут вже не така й важлива, але це відображення здійснюється як певна можливість ототожнити глядача з тим візуальним агентом, котрий стає моментом ідентифікації або єдності глядача і зображення.

Якщо звернемося до дослідження С. Мельшиор-Бонне „Історія дзеркала”, побачимо цікаві роздуми щодо формування образу і розуміння дзеркала як певного екрану культури у широкому вигляді. Мельшиор-Бонне пише: „Не дивлячись на всі свої дефекти, не дивлячись на всі свої незавершені потенції, дзеркало розумілося нашими предками як дивний інструмент, завдяки якому людина могла бачити відображення і краще

пізнати саму себе. Але могла також з його допомогою отримати доступ до того, що не можна побачити звичайним неозброєним оком. У концептуальній системі середньовіччя явно визначено парадигму платонізму зору як бачення, що було привілейованим способом пізнання світу. Саме за допомоги зору людина вступала в контакт з прекрасним. Саме на дзеркало було покладено абсолютну особливість, символічність. Потреба в ньому визначалася його здатністю збільшувати гостроту зору і випускати промені світла будь-якої краси.

Однак, для людини Середньовіччя дзеркало – цей чудовий предмет – було і річчю, яка спонукала до тривоги, породжувала жах. Вся справа була в тому, що дзеркало не точно копіювало зображувану модель, саме у дзеркалі права рука ставала лівою, і навпаки. Відображення виникало в дзеркалі і починало ставати питання, що є образом, що є подобою; дзеркало наче повторювало оригінал і відсилало до оригіналу, але чи давало воно точне і завершене відображення? Ні, зовсім не завершене... І де знаходився справжній образ?" [132, с.161 – 162].

Усі ці питання можна адресувати сучасності. У сучасних медіа світ уподібнюється дзеркалу, яке інвертує ліве, праве, верх, низ, любов і безнадію, красу та потворне, і сам суддя, який начебто існує на екрані, виходить за його межі. Ми ж завжди запитуємо: – хто ж він, і чому так? і чому так прикро влаштовано цей екран, що ми не можемо розібратися, навіщо жити, що буде завтра, навіщо бачити все це? Так багато зображень, і усі вони такі кепські, і настільки не варті, щоб на них дивитися, що ми весь час проблематизуємо цю ситуацію.

С. Мельшиор-Бонне розповідає, що в античні часи дзеркало відіграло особливу роль: „Традиція глибоких роздумів над природою дзеркала і зображення, що їм породжується, походить від Платона. До нього відображення для древніх було живою, сповненою душевного життя формою, двійником людини, тим, хто, дивлячись із глибин прозорих вод, заманив до себе Нарциса. Дійсно, відомий міф можна трактувати як відгомон

архаїчних, первинних вірувань про існування подвійника або душі, що звертається до людини у конкретний момент, у певній формі, до речі, етнологія є свідком того, що в наші дні у народів, що знаходяться на низькій стадії розвитку (в стані первинної культури), побутують певні вірування, і прикладів тому дуже багато. Гомер вважав, що у людини «подвійна сутність»: одна сутність проявляється у вигляді темної оболонки, яку можна зустріти на дотик, друга заключається в образі, який не можна побачити, який звільняє смерть (Одіссея, XI, 495, XII, 222). Нарцис міг повірити в наявність живого єства у глибині води, свого двійника, або плід його уяви. Що стосується двійника, то у вірі в його існування немає нічого дивного або особливого. У фольклорі різних народів існують подібні легенди.

У Давній Греції побутували уявлення про те, що дивитися на своє відображення небезпечно, бо це може викликати смерть, оскільки відображення здатне спіймати душу людини. Лише на цьому етапі розвитку Греції, котрий ми називаємо класичним, образ і відображення не втратили в уявленні давніх греків своєї містичної сутності і набули великого статусу, котрий при повторенні відбитку є видом предмета. Поза тим йшлося про прямий або опосередкований контакт, древні висунули багато гіпотез відносно образу та його предметного еквівалента” [132, с. 163 – 164].

Ця велика цитата допомагає нам збагнути, що побоювання зображення і нині є важливим компонентом світогляду людини, яка живе в переобтяженому технологіями та маніпулятивними стратегіями творення світі. Ми вже цитували А. Тоффлера, який говорить про добу самотності, і він наводить масу прикладів про самотню людину у натовпі, яка слухає в навушниках якусь мелодію і не бачить навколо себе нікого. Проте можна говорити, що самі навушники мають образ натовпу, свідчать про його наявність, про самотність. Справа не в навушниках, справа в тому феномені нарцисцизму, який дозволяє людині, котра дивиться у дзеркало, бачити іншого – бачити двійника. Але Нарцис, як запевняє Х. Ортега-і-Гассет, – це

зовсім не Давня Греція, це примат роду гоменід, який дивився у воду і дивувався, чому ця людина так підкоряється йому [143].

Він не впізнавав себе, бо не міг цього зробити, але бачив, що людина у воді йому цілком покірنا: він махнув рукою – і ця людина махнула рукою, він заплющив око – і ця людина заплющила. Тобто, як бачимо, проблема нарцисцизму набуває нових обертів у мас-медіа. Це проблема самотності і водночас проблема індивідуальності образного бачення в контексті міфологем Нарциса і дзеркала, що є надзвичайно актуальним для розуміння саме проблеми синтезу мистецтв, яку ми вже означили як синтез, пов'язаний із вмінням, майстерністю і творчістю.

С. Мельшиор-Бонне зауважує: „Коли дзеркало перестає наслідувати світ, який сприймає, відмовляється давати певний міметичний, тобто наслідуваний імітаційний еквівалент його відблиску, світло потрапляє на службу іншому певному пізнанню, котре можна назвати чаклунським, бо воно пов'язано з ідеєю, інтерпретацією, тлумаченням, откровенням, тобто з чарами, чаклунством, сяянням гладі відображення поверхні, що викликає засліплення, призводить до виникнення несподіваних видінь, галюцинацій. Багато античних текстів свідчать про особливі властивості відображень і про певні явища, яким вони надають назву катопричних, про область, яка має назву катопритики, в котрій відбувається сяяння явищ, що розкриваються подібним чином. Розкривається те, що ховається від ока, від світу бачення і дотику. Наприклад, Артемідор у своєму тлумаченні снів присвятив чимало параграфів описів тлумачення, або прочитання, майбутнього за образами, які виникають у дзеркалі” [132, с 167].

Відтак у дзеркалі та на екрані відображення є драматичним. Посередником соунікації стає світло, сяяння, що наділяє певними містичними ознаками (містика – це безпосереднє єднання з Абсолютом. Ми бачимо диво, саме осяяння, що йде від екрана як дзеркального феномена культурного екрана. Звичайно, екран буквально переживає друге народження

у медіа, і весь синтез мистецтв намагається потрапити до дивовижного міфічного, вразливого, спокусливого сяяння.

С. Мельшиор-Бонне зазначає: „Від дзеркала-міражу до дзеркала-откровення, від ілюзорного, оманливого відображення до знака візіонерського, містичного – таким був вектор руху. Оптичні ефекти пройшли довгий шлях. І на цьому шляху проявляли себе в найрізноманітніших якостях, і зрештою, втратили свій первинний сенс і набули нового, прямо протилежного початковому. Людина, дивиться у дзеркало для того, щоб побачити себе саму, але бачить своє відображення, так, дзеркало надає їй ще один образ власного обличчя, певні нові знання про себе саму, дає нове уявлення – викривлене і загадкове. Про це говорять численні тексти. Повсаній розповідає, що біля входу до храму Зевса Лікедійського на горі Ліакон в Аркадії знаходилося дзеркало, і кожний, хто дивився в нього, бачив своє відображення, але також помічав у своєму обличчі дещо надзвичайне, сумне, незрозуміле. За Повсанієм це означало, що людина, яка приходила до святилища, позбувалася свого минулого звичного зовнішнього вигляду, щоб предстати перед богами новою особистістю” [132, с.168].

Така містифікація та персоніфікація дзеркала стає фактично заміною людини, є надзвичайно цікавим образом, який у медіа переживає своє друге народження. Екран стає містичним засобом перевтілення, де людина позбувається свого минулого. Вона стає іншою, ідентифікує себе з іншим, а інколи втрачає все те, що набула з досвідом свого культурного існування. Про це багато пишуть, але розглядають у рамках так званої маніпуляції свідомістю, хоча ця проблема ширша – вона антропологічна, пов’язана з культурним кодом інформативної спільності та водночас із культурним кодом ідентичності людини, яка змінюється у дзеркалі культури, дивиться в нього зовсім молодою і вже перед смертю. Як автопортрет Рембрандта, дзеркало старіє одночасно з людиною.

Феномен дзеркала, коли річ переймає на себе долю людей, як це робить екран, стає доленосним, якщо не містичним двійником долі людини, створює у медіа абсолютно нові проблеми, які нині широко обговорюють та осмислюють. Їх не варто містифікувати, зводити до суто технологічних ознак мультимедіа, це не просто агломерація технологій. Це поліфонія образності, можливості бути іншим у світі екрану, що вдається завдяки синтезові вміння, здатності ідентифікувати себе з екранним комунікантом. Це вже пов'язано з майстерністю як селекцією інформації. Тобто ми бачимо, що синтез мистецтв завжди несе в собі онтологію існування у дзеркалі-екрані.

Зрештою наведемо ще одну цитату книги С. Мельшиор-Бонне: „Нещастя Нарциса, історія якого отримала стільки трактувань з часів Овідія, полягає у тому, що сам він обрав нижчий рівень пізнання самого себе, – рівень свого відображення, і був покараний Немезидою за те, що нехтував любов'ю німфи Ехо, тобто відмовився від медіації (або від посередництва іншого в побудові образу власної особистості), адже тут вже присутній моральний осуд збожевелівшого юнака, який втратив почуття міри, впав у безодню” [132, с.169].

Він дійсно втратив почуття міри, переплутав ілюзію з реальністю, юнак перетворив самого себе у власну кінцеву мету замість того, щоб докласти зусиль до входу в людську спільноту. Нарцис же не просто закохався в себе, а втратив медіа-простір, втратив посередництво як шлях до іншого, що і призвело до сприйняття відображення за справжнє „Я”.

Звернімося до історії нарцисцизму. Ю. Легенький зауважує, що існує ще дві інтерпретації цієї легенди. Перша належить Г. Сковороді, Нарцис у якого закохався у своє ідеальне „Я”. Це вже зовсім інша парадигма. Нарцис Г. Сковороди і взагалі його міфологема серця загалом – це іманентний трансценденталізм, тобто завданий зовні ідеал, який існує як людський орган. Людина, яка має божественне серце, однак, не знає, що воно є. Нарцис Г. Сковороди закохався у своє власне „Я”, яке є ідеальним, що виправдовує

його. Тут вже є двійник, медіум, але він заданий як ідеал, як абсолют, як платоністичний образ середньовічного знака.

Друга інтерпретація, яку наводить Ю. Легенький, належить А. Жиду: Нарцис сучасності, дивиться у воду, але по ній ідуть хвили, він бачить якусь мить своє відображення, яке тут же зникає. Це той феномен кліпової свідомості, де людина тут же закохується і тут же забуває про своє кохання [105].

Якщо підсумувати досвід осмислення нарцисцизму в культурно-історичній перспективі, прийдемо до висновку, що людина не може бачити себе, не навчившись бачити інших. Вона тільки тоді ідентифікує себе із собою, коли вже вміє розрізняти „Я” і „Ти”. Про це говорять не лише давньогрецькі філософи, а й пізніші психологи. М. Бубер, М. Бахтін та інші свідчать про „діалогізм” відношень людини, який у медіа-просторі потребує інституалізації посередника, комуніканта в просторі екранного видава.

Методологічна проблема функціонування медіа і світу культури дорівнюють одне одному. Саме посередництво – це досвід культуротворення, який у просторі мас-медіа набуває власних суто технологічних ознак. Не варто підмінювати їх культурними і навпаки, а потрібно їх зазначити як одне культурне поле. Синтез образу легендарного Нарциса створюється в мультимедіа як художній синтез, як синтез мистецтв, як синтез вміння, майстерності, творчості. І сама можливість опосередкування тут є досить важливою проблемою. М. Бахтін, який говорить про діалог і про естетичне як дистанціювання між „Я” і „Ти” як можливість переходу межі, входження в інший світ, і, набувши досвід бачення іншого, знову отримати можливість бачення його вже збагаченим досвідом трансценденції, постулює посередника як „інгредієнтне”, як певного суб’єкта, що стає квазісуб’єктом котрого він визначає категорією „позазнаходження іншого” [18].

Існує певне „мета-Я”, або досвід бачення усіх „Я”, який є запорукою першорозуміння „Я” і „Ти”, виділення себе з світу, відволікання, ототожнення із Всесвітом. Питання, яке піднімає М. Бахтін, корелює з

історією дзеркала. Ці проблеми фактично тотожні, але визначені різними словами. Те ж саме говорить і М. Бубер: не існує „Я” і „Ти”, існує щось проміжне „Я-Ти”, а в іншому дослідженні він зазначає, що людина тільки тоді може мати стосунки з іншими людьми, коли в неї є досвід спілкування з Богом [31]. „Мета-Я”, або позазнаходження іншого, інгредієнтне – те, що визначається як означене і неозначене у М. Бахтіна, стає явно визначеним теологічним абсолютом у М. Бубера. Можна стверджувати, що всі ці складні питання є проблемами опосередкування, а вона у свою чергу може бути вирішена у будь-яких культурологічних контекстах: теологічних (М. Бубер), естетичних (М. Бахтін) тощо.

Отже, проблема медіа більшою мірою є традиційною і культурологічною, ніж інноваційною. А технологію теж слід розглядати як технологію культури, бо вона дає міру ідентичності, міру одивнення, відволікання від зображення та міру, яку можна зазначити як позиціювання. Вся проблема полягає в тому, що медіа намагається відродити кодекс нарцисцизму. Адже Нарцис А. Жида в кліповому, образному просторі своєї самосвідомості тут же закохується і тут же забуває своє „Я” – найвдаліший образ маніпулятивного інструментарію створення „Его”. При використанні слова „маніпуляція” тут же виникає проблема певної періодичності хвиль, з якими людина закохується в себе і забуває себе назавжди. Якщо хвиль багато, вони зливаються в одну площину, в той містичний, породжувальний простір, якого так боялися в середньовіччі і який у містеріях Давньої Греції давав можливість народження іншій особистості, іншого „Я”, як дзеркало, підвішене на воротах храму.

Можна сказати, що проблема медіа як опосередкування спілкування має багато вимірів. Це вимір суто діяльнісний, або професійний, корпоративний, коли режисери, продюсери та ті, хто створюють медіа-продукт, здійснюють бізнес-план, створюють спільний проект, де визначено ролі, мету, засоби, маршрут, шляхи досягнення мети, засоби ідентифікації „Я” і „Ти”. Синтез мистецтв набуває інструментальної, аранжувальної суті,

яка характеризується як діяльнісний проектний синтез, медіа-дизайн, кліповий дизайн.

Наше завдання полягає не в тому, щоб їх реконструювати, а в тому, щоб визначити саме культурологічний контакт медіа-простору і мультимедіа технологій як поліваріантну можливість здійснення суб'єкта культури в просторі сучасних видів мистецтв.

Образ дзеркала, образ Нарциса надзвичайно вдалі для того, щоб узагальнити образ людини сучасності. Відтак і існує, модель людства Г.Сковороди, давньогрецька, що була більш архаїчною і сучасна – модель людського роду, який бачить себе в просторі екрану культури. Зрозуміло, що така поліфонія людських образів свідчить про культурно-історичну антропологію медіа, що в просторі культури стають об'ємним образом людини, яка хоче бачити Всесвіт і не бачить його.

Утім, перед тим, як зайнятися суто інструментальною характеристикою методологічних проблем синтезу мистецтв у контексті мультимедіа технологій важливо уявити сукупний образ медіа як поняття культури, що виникає в свідомості глядача і читача, а точніше, зосередитися на інтуїціях образотворення, характерних для всіх співучасників мультимедіа ХХ століття.

Наведемо деякі визначення медіакультури: 1) форма самодетермінації індивіда в горизонті особистості; форма самодетермінації спільного життя. 2) форма вільного вирішення і визначення своєї свідомості. Сенс функціонування медіакультури полягає в інтерпретації та креативній модуляції світотворення екранного видува реципієнта: глядачеві та читачеві ніби-то заново продукується світ буття, предметів, людей, їхнє власне буття у площині полотна живопису, хаосу ритмів поетичного твору, філософських витоків тощо.

Отже, і той, і інший вимір визначення мистецтва медіа презентують парадигму вміння, майстерності, творчості. Але вміння – це не просто знання мови і комунікація, це ідентичність на правах селекції інформації та

самодетермінації, вибору. Творчість – це вже те конструювання образу, коли дається інше буття, новий образ майбутнього та теперішнього. Так, В. Біблер показує, що образи культури, як і образи медіа, образи мистецтва, зрештою, є ідентичними [24]. Тому синтез мистецтв, синтез культури і сама проблема ідентичності людини в просторі великого екрану або дзеркала медіа в методологічному ключі є еквівалентними реаліями. Потрібно знайти механізм їх ототожнення, а його ми бачимо в просторі синтезу мистецтв, який відбувається на засадах синестезії.

Обмежимося кількома фрагментами її (синестезії) експлікації. Визначимо передусім полімодальну структуру художнього образу, яка є підставою будь-якого синтезу мистецтв. Так, варто зазначити засадою синтезу мистецтв синестезію як психологічний механізм перекодування модальностей художнього образу в мас-медіа.

Синестезія – це не синтез, не єдність, а психологічний механізм синтетичного сприйняття світу, коли людина сприймає світ не почергово (спочатку зором, потім слухом, потім ще якимось інакше), а синтетично [48]. Проте цей синтетизм має просторову розгортку перекодування одних модальностей на інші. Гаптичні, тактильні модальності образу перекодовуються на зорові, зорові – на гаптичні. Так відбувається та єдність, або цілісність, сприйняття, яка є запорукою цілісного естетичного образу. Синестезія як метафізична засада цілісності естетичного, художнього образу, що виникає на підставі полімодального єднання даних рецепції, у мультимедійному просторі рецепції теж функціонує досить своєрідно. Саме перекодування модальностей образу зсувається у підсвідоме і стає певною екстатичною, вибуховою реальністю естетичного простору медіа.

Зауважимо помітити, що синестезія спрацьовує не лише у вимірі психічних процесів. Вона виходить у метакультурний простір. Людина, яка довгий час дивиться чорно-білі фільми, звикає бачити чорно-білі сни, бачити світ у чорно-білих інгредієнтах образу. Кольори, які тепер увийшли в екранний простір, є занадто штучними, – яскравими, але негармонійними,

шкідливо впливають на сприйняття людини, яка бачити весь світ у дисонансних кольорових відносинах.

Відтак можна стверджувати, що образна реальність мас-медіа „виховується” традиційними видами мистецтв: пластичне виховання пов’язане з скульптурою, архітектурою, з пластикою предметного світу. Так, пластичні конфігурації образу відображаються експресивно або, навпаки, неекспресивно, що відбивається на графічному, контурному режимі подавання інформації. Живописна кольорова гама стає одним із тих структурних елементів, які перекодовуються на пластичні, графічні та інші елементи. Виникає безмежжя варіацій, але ми обмежимося психологічними та культурологічними констеляціями.

Так, за О. Лосєвим, образ у просторі культури визначається як аніконічний (позбавлений образності), образ-емблема, образ-метафора, образ-символ, образ-міф [112]. Такий аналіз дає можливість структурувати його по вертикалі як певну культурну матрицю образності й по горизонталі як певні засоби занурення в процес споглядання. Все це дає право говорити про співвідношення психічного та художнього образу.

Звичайно, що таке визначення образу є науковою абстракцією, але саме це співвідношення потрібно для того, щоб з’ясувати, як діють механізми полімодального зчитування інформації, перекодування одних модальностей сприйняття на інші. Проте проблема синестезії тут же актуалізує проблеми свідомості і предметності свідомості, проблему предметності образу. Так, М. Мамардашвілі та О. П’ятигорський зазначають, що свідомість „працює” з предметами, не помічаючи, що працює з нервовим „субстратом”. Тобто опосередковуючі механізми нервового субстрату елімінуються. Ці автори розбудовують низку досить цікавих констатацій, говорять про „стан свідомості”, „предметність свідомості” тощо. Свій підхід до інтерпретації свідомості самі автори називають феноменологічним [121].

Тобто, коли ми говоримо про середовище мас-медіа, все одно повинні розуміти, що це середовище сприймається в межах культурного коду. Відтак

у середовищі сприйняття виявляється цілий ряд алюзій культурного, естетичного і соціоморфічного плану, – зображувальні константи екранної реальності, рекламний мас-медіа пресинг, справжня натуральність речі. Все це безмежжя предметної реальності може бути репрезентоване зовсім по-різному: на екрані мас-медіа в зображувально-еплікативному вигляді, у рекламі, у трансформативному вигляді екранних кіборгів і як „справжня” предметність, яка дається нам у руки, хоча не є справжньою.

Отже, виникає предмет-кіборг, який абсолютно не відповідає ніякій культурній реальності. Це ситуативне занурення у світ споглядання, але цього заглиблення і просвітлення в реальності культури не відбувається. Всі говорять про „креативність”, про певну „інкарнацію” предметного світу, про перевтілення образності, які можливі у віртуальній реальності.

Синтетизм реальності мас-медіа лише тоді набуває ознак синтезу мистецтв, коли мистецтво в рамках мультимедіа технологій можна визначити за культуровимірними ознаками: вміння, майстерність, творчість. Підкреслимо, що вміння – на давніша ознака мистецтва, що належить ще архаїчним культурам. Проте „нова архаїка” мас-медіа, про яку багато пишуть, пересуває саме вміння на реципієнта, котрий досить швидко навчається маніпулювати каналами інформації, монтувати інформативне поле сприйняття. Майстерність свідчить про ефект ідентичності екранної та справжньої реальності. Творчість розуміється як співтворчість всіх героїв, споглядачів, споживачів екранного видава.

Отже, синтез мистецтв у контексті мультимедіа технологій стає надзвичайно складною та поліфонічною реальністю, яка поєднує мистецький потенціал усіх співучасників синтетичної масової події, що свідчить про активність генеративних спонук сучасної культури. Тобто предметне середовище екранного світу – це не лише навколишній предметний простір. Це, передусім, коди культури, відсилання до певних відзнак культурної аури, що зустрічає реципієнта в кожному предметному артефакті.

Ототожнюючи себе з цим предметом, з цією ознакою предметного буття культури, реципієнт стає іншим.

Глядач, слухач теж режисує, створює свій власний світ мульті. Фактично формується новітня міфологія плюралізму як тотального синтетизму екранної реальності, де її епіцентр безкінечно пересувається від режисера, актора до реципієнта. Музичні іміджі виникають щоденно і щоденно зникають, ми мусимо лише споглядати і дивуватися, чому так, а не інакше. Чому саме в контексті цих мистецьких можливостей виникає ще одна можливість, яку ми чомусь не бачили вчора? Тобто „міфодизайн”, за А. Ульяновським, мас-медіа, дизайн рекламний і дизайн загалом як психологічна інсталяція смаку, що існує в просторі можливого, здійснюються як непередбачене, креативне та водночас індивідуалізоване в рамках власної перцепції реципієнта.

Синестезія як полімодальність мистецького синтезу мас-медіа, єдність усіх культурних, кольорових, предметних, психічних ознак залежить від чогось того, що не є предметом режисури, а є „станом свідомості”, за М.Мамардашвілі та О. П’ятигорським, масового споглядача культурних цінностей. Головне, що масова свідомість конститує реальність, але саме це конституювання не варте того, щоб бути реальністю. Тому синестезія в мультимедіа світі не є синтезом мистецтв, синтезом якихось чинників, а є синкретизмом, який потрібно відчуті і побачити на терені різних складових, різних обставин бачення і розуміння образу світу як полікультурної та полімистецької єдності.

Б. Галеев, котрий багато років займався „кольоровою музикою”, присвятив синестезії не лише докторську дисертацію, а кілька книжок, став перед проблемою поєднання даних диференційної психології, яка займається пам’яттю, зором, слухом, з даними психології генеративної [46]. Цей тип психології, за його визначенням, тільки стає міждисциплінарною наукою, яка потребує підходу до інтерпретації „міжканального” сприйняття інформації.

„Таким чином, підходячи до аналізу «міжпочуттєвих зв'язків», – пише Б. Галєєв, – ми будемо розуміти під почуттями „зовнішні почуття” (обумовлюючи там, де це потрібно, інші випадки), а там, де необхідно підкреслити їх модальну визначеність, вимушені, іншого виходу немає, використовувати поруч із виразами типу „між почуттєвий” і його синоніми „інтермодальний”, „міжсенсорний” (і відповідно, „моносенсорний”, „бісенсорний”, „полісенсорний” для вказування кількості почуттів – навіть це стосується і мистецтв, згідно з акцентуванням їх „засобів сприйняття”) [48, с. 79].

Йдеться про те, що міжсенсорний аналіз у 80-ті роки ХХ століття свідчив, що міжсенсорний спосіб презентації інформації вже був проблемою. Він і нині є проблемою, оскільки всі займаються якоюсь однією сферою, частиною психіки і ніхто не говорить про те, як сприймає людина світ у сукупності, інтермодально. Міжсенсорні зв'язки виникають на підставі різних складових: на підставі справжнього естетичного ефекту, коли ми бачимо чорно-біле зображення екрану, але образ має всі модальності кольорового світу. Тобто можна сказати, що людина акцентує, інтегрує не просто так собі мимо волі, а тому, що діють певні механізми перцепції, орієнтовані на цілісність.

Отже, кожного разу ця цілісність несе різний зміст: вона або об'єктна, де об'єкт вражає, більше того примушує тріпотіти, або суб'єктна, коли сам суб'єкт у глибинах своєї пам'яті розшукує і знаходить якісь системні, глибинні засади цілісності. Тобто синтез мистецтв у контексті його психологічних модуляцій не можна звести лише до синестезії. Синестезія – лише оболонка інтермодального сприйняття світу. Мультимедіа технології більше орієнтовані на генерацію потенціалу підсвідомого та психоделічний дизайн.

Б. Галєєв здійснює порівняльний аналіз системних зв'язків між полімодальними відносинами та самого полімодального сприйняття світу, намагається зробити класифікацію синтетичного сприйняття світу: „1)

сумісне координування дії органів почуттів, що забезпечують різностороннє відображення дійсності (назвемо його „синергією”, що і позначає взаємну дію);

2) взаємна сенсibiliзація – зміна чуттєвості одного органа почуттів при функціонуванні іншого – яка відображає опосередковану взаємоактивацію елементів системи через реакцію середовища (зовнішнього або внутрішнього);

3) асоціативна взаємодія (синестезія) відображення у свідомості зв'язків, які виникають і виявляються в ході синергійного відображення цілісного світу (як інтермодальне співпереживання, «співчуття» моносенсорного парацептивного акту). Між відміченими типами міжпочуттєвих взаємодій існує свій зв'язок – вони не просто співдіють, але взаємообумовлюють один одного (тобто зв'язок цей очевидно теж системний). Судячи з усіх підстав, саме її наявністю пояснюється факт термінологічного змішування типів взаємовпливів (і їх проявів у мистецтві) – в різних варіантах у різних дослідників (зокрема, взаємоперехресна дія понять або звуження поняття в неусталених сферах знання – ситуація є звичайною)” [48, с. 82].

Тобто автор намагається здійснити певну інтерпретацію сприйняття, визначаючи взаємовплив різних каналів сприйняття інформації. Так, якщо поруч діє інший канал сприйняття інформації, більше того, їх сумісне сприйняття створює ще один канал, який є „між модальним”, варто зазначити генеративну реакцію на зовнішнє середовище.

Б. Галеев вдається до інтерпретації творчості К. Дебюсі – композитора, якого, як відомо пов'язують з імпресіоністичним напрямом у музиці ХХ століття, що поєднував зорові та слухові асоціації. Сам по собі імпресіонізм у музиці – досить дивне явище, яке відображає світ на підставі підвищеної рефлексивності. Взаємовплив, що в імпресіонізмі відбувався в зображувальній площині, у Дебюсі відбувся у музиці. Це досить своєрідна асоціація, яка має явний синергійний характер. „Серед очевидних прикладів

натуральних зорово-слухових синестезій – „бачення” розмірів звучань: низьких як великих, товстих, а також високих як маленьких, тонких. Це пояснюється тим, що в природно-натуральних обставинах розміри предмета, що звучить, визначають висоту того звука, який відтворюється (чим менше розміри, тим вище звук). Існують аргументи і нейрофізіологічного змісту, які враховують розміри коркової проекції звучання (також менші у високих звуків). Як би то не було, К.Дебюсі розраховував на всезагальне сприйняття слухачами його змісту в „Колисковій слоненята”, зміщуючи знайомий мотив у вкрай низькій реєстр” [48, с. 80].

Тобто музичне мистецтво, загалом просякнуте такими картинними описами, особливо в „Картинках з виставки” Мусоргського, де результатом музичного синтезу є живописний досвід. Ще один художник, котрий приєднався до досвіду синергійно-синестезійного порядку, – це В.Кандинський. Він на підставі робіт „Картинок з виставки” створив власний візуальний ряд, власні „картинки”. Це вже зовсім інший, безпредметний, абсолютно ритмічний, будемо казати, коливальний синтез кольорових плям, який відтворює зорове зображення синестезії авторського зразка.

Відтак можна говорити, що безмежжя інтермодальних взаємодій у мистецтві має характер не суто психофізіологічний, не лише культурно означений, а й естетичний. Естетичне уявлення синтезу мистецтв виникає на межі психологічних асоціацій, культурологічних алюзій, спонук зображувальності і слухового досвіду, які утворюють обрій звучання як певну луну високого піднесеного змісту.

Синестезію було помічено досить давно. Диференційна психологія в обличчі її асоціоністського напрямку абсолютизувала єднання диференційних і більшою мірою штучних асоціацій. Гештальтпсихологи, навпаки, говорили про існування певних протоструктур: це подібність елементів, загальна форма тощо. Тобто є певні протоструктури, або архетипи, музичного синтезу, інваріантні для всіх культур, саме вони спонукають до системного бачення інтермодальних зустрічей рецептивних реалій, які можна назвати

міжсенсорними. Проте жоден з цих підходів не може бути адекватним, бо вони в реальній практиці культуротворення доповнюють один одного.

Тобто зовнішні почуття, якими людина відчуває світ, є недостатніми, щоб описати весь контекст синестезій. Синестезія – це процес, який генерує в собі три складові: зондування психічної системи підсвідомого, коли досвід асоціативного життя, що ми зevamo підсвідомим, актуалізується в поезії, мистецтві, у сприйнятті чутливої людини; загалом зондування зовнішнього світу як екстероцепція. Весь контекст міжмодальних перцепцій, задіяний у просторі сприйняття, свідчить про зовсім нетривіальну матрицю образних міжмодальних інтегративних почуттів, які надають можливість сприймати музичне, екранне середовище не як споживач, не як людина, яка розплющила очі і бачить лише ритмічні та метричні контрапункти, а як культурна людина, котра має досвід асоціативного бачення, пройшла велику школу нетривіального втручання в світ підсвідомого, яка вже навчилася керувати своїм тілом, відчувати радість від того, що вона живе, ходить по цій землі.

Тобто зір і слух, мабуть, є найбільш дієвими комбінаторними елементами протопатичного характеру, які спрацьовують на синестезію як психоделічний ефект, що є характерним для сьогоденних мас-медіа, реклами та інших аудіо-візуальних комплексів.

Уся кліпова інформація, що пов'язана з репрезентацією синтетичного образу, певною мірою застосовує слухові ефекти, або алітерації. Навіть якщо текст суто зоровий, акустичні алітерації – тобто відсилка до звукових асоціацій – тут обов'язково присутні, бо вони допомагають зануритися в той механізм підсвідомого, який запускає в дію інтероцепцію. Інтероцептивна сфера стає механізмом міфодизайну – це не просто факт, а та реальність, яку тепер вже зрозуміли всі. Її можна не усвідомлювати, її можна експлікувати як ненаявну, але психолог-аналітик, який здійснює аналіз продукту мас-медіа і сугестивного впливу мультимедіа на глядача, бачить, що саме синергійний, сугестивний аспект тут є наявним і працює як певна система.

Екологічна експлікація синестезії як підстави синтезу мистецтв у контексті мультимедіа технологій свідчить про інтероцепцію, образну єдність мистецтв у світі підсвідомого. Це цікавий ефект, його не слід баналізувати. Тобто тотальна настанова сучасного конгломерату предметних реалій екранного світу вражає надлишковістю та інтерактивністю. Рятують лише інтероцепція і пропріоцепція як занурення в той давній світ, який тобі дано з дитинства, він твій, несе в собі цілісність Всесвіту.

Однак ми повинні зазначити нову конфігурацію, яка виникла як концептуальна конструкція інтерпретації світу масмедіа. Це естетичне середовище. Якщо предметне середовище екранного світу – це предметний світ, який оточує людину і який ми розуміємо досить широко в філософсько-естетичному розумінні, то естетичне середовище – це ще загальніша абстракція, яка характеризує чуттєвий світ. Чуттєвість, однак, майже завжди розуміється як синтетична реальність суб'єктного зразка.

Висновки до першого розділу

Важливо зосередити увагу на позапсихологічній даності естетичного середовища, яка залежить і не залежить від людини-реципієнта. Ця проблематика привертає увагу й акцентує на тому, що існує начебто поза діяльністю людини, але є предметом її діяльності, є результатом або наслідком діяльності. Тобто нас цікавлять модальності синтезу мистецтв, які несуть у собі присмак психологічних реалій, але ці реалії розглядають у контексті об'єктних даностей естетичного середовища.

Щоб створити якісь відправні теоретичні посилання, ми будемо звертатися до концептуалізації середовища в архітектурі. Так, М. Бархін визначає три моделі середовища: вічне повсякденне і динамічне, мобільне. Вічне середовище пов'язане з надцінним простором, який обов'язково несе в собі культурний пласт, культурно-історичний потенціал, великий зміст соціальних подій. Це все те, що є надцінністю культури в предметних артефактах та реаліях, які зберігаються як та екологічна даність культури, що є величезним скарбом нації, культури і народу в цілому. Це можуть бути

меморіальні ансамблі, історичні центри міст, окремі пам'ятки архітектури, пісенна спадщина, фольклорний мелос, національні цінності музичної культури зокрема. Тобто це образ, пов'язаний із благовінням, зануренням у простір абсолюту, в той глибинний, давній або прадавній пласт культури, який свідчить про надцінність існування людини.

Повсякденний простір мобільніший, це той обшир, де швидко виникають і зникають будинки, новітні квартали міст, це мода на популярні мелодії, шлягери, естрадні дивертисменти тощо. Динамічний (мобільний) простір – це локальний синтез мистецтв. Якщо повсякденний простір має в собі ситуативні ознаки занурення в культурне середовище, то динамічний (мобільний) простір є суто ситуативним, де монтуються експозиція (інсталяції, кліпи, мізансцени, кадри тощо), яка швидко усувається новою композицією. Так, в архітектурі це виставки, які носять тимчасовий характер, це середовище, пов'язане з транспортом, наприклад. Його надмірно заповнюють рекламою та інформаційними засобами, але це не ознака культури, а скоріше, безкультурності.

Динамічне середовище – це той непомітний пласт культуротворення, який впливає на підсвідомість людини і характеризує її темп і ритм. Впливає на настрій і створює ту чуттєвість, той образ та естетичні ознаки, які майже не фіксуються як цінні та культурозначимі. Тобто можна визначити три концепти чуттєвого естетичного середовища: надцінне, пов'язане зі спогляданням, з благоговінням і з екологічною культурно-історичною цінністю протоформ світової та національної культури; повсякденне і динамічне, мобільне. Це три почуттєві аури, три зони культуротворення.

Всі звикли бачити простір мультимедіа як повсякденний, динамічний перетин кліпової свідомості. Звичайно, цей аспект культуротворчості домінує в мас-медіа, але синтез мистецтв у контексті мультимедіа технологій не можна розглядати лише на рівні засобів подавання інформації. Без ініціації надцінностей світової та національних культур мультимедіа-простір швидко деградує до рівня споживацьких стратегій масової культури.

Отже, ефект нової сакральності в мікроінтервалах медіа-буття презентується молитовними, медитативними, сповідальними інтонаціями вокалу провідних фольк- та рок-груп України, естрадних співаків, народних хорів та хорів професійних, які, потрапляючи у простір мас-медіа, здійснюють своєрідну мультихудожню та мультикультурну панораму екранного світу.

Можна констатувати, що ефект медійного буму презентації традиційного синтезу мистецтв виявив не відомі раніше його естетичні та культурологічні складові – мультисенсорність, інтермодальність естетичного сприйняття та особливу цінність „живого” звука, кольору, що у контексті високого професіоналізму презентації інформації мультимедіа стають новітньою „сакральною” цінністю в світі підробок, симулякрів та штучних аранжувань.

РОЗДІЛ 2.

СОЦІО-КУЛЬТУРНИЙ ПРОСТІР СИНТЕЗУ МИСТЕЦТВ У КОНТЕКСТІ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

2.1. Балаган та ярмаркове видовище як передумови синтезу мистецтв у контексті полісценічного простору мас-медійного виміру культури

Річ у тім, що соціокультурний простір, який виникає в екранних видах мистецтв, зокрема в мас-медійних конфігураціях, має свою генеалогію. Це генеалогія становлення урбанізованої культури, що бере початок із ярмарок, публічних площ, з тієї публічності, яка інституалізується у різних локалізованих сценічних ознаках. Балагану у цьому контексті не вбачають вважаючи, що саме технології та новітня образна реальність не має свого прародича, хоча ним є звичайні форми низової фольклорної культури урбанізованого міста.

Тому, звичайно, самі по собі співвідношення і намагання побачити розмаїття сценізму, відтворюваного у мас-медійному вимірі, походить від багатовимірності сцени в ранніх формах видовища, що є важливою передумовою осмислення медійності як посередника, а це завжди подія публічна. Тобто форми видовищної публічності, які створюють синтез саме тут і тепер, синтез у цьому просторі і часі, можуть бути задіяні в різних просторових конструкціях.

М. Хренов детально прослідковує ідеологію мас-медіа і масових видовищ, або масових реалій медіакультури, починаючи від ранніх форм урбанізованого фольклору. Зокрема, він зазначає: „Інтерес до традиційних видовищ розвитку поживлюється у ХХ ст., коли виникли і утвердили себе нові форми масової комунікації. Такий інтерес – власне проявлення загальної потреби осмислити культурні процеси, які оприявнюють механізми наслідування традицій минулого.

Одна з універсальних і визначних особливостей традиційних видовищ виникає в наслідок соціального психологічного розвитку і функціонування. Традиційні видовища – прояв, передусім, традиційної культури. Розвиток останньої складається з колективних патріархальних форм життя. Такі форми проявлення індивідуального витоку стримували, спонукали до повторення традицій, а також не мали передумови апеляції до новизни. В соціально-психологічному плані насиченість культури видовища пояснюється її потребою таких відносин спільності і особистості, коли перша має первинне значення. Визначається загальна культурна функція культурно-цінного видовища як утвердження цінностей спільності, а його найбільш універсальною ознакою є комунікація, здатність утверджувати жертвовність особистого в ім'я колективних цілісних норм культури. Ці особистості і перетворили традиційне видовище на різних етапах розвитку традиційних технологій, тобто неміської культури, на засоби масової комунікації” [200, с. 13].

Йдеться про складний феномен формування міської культури, а також виникнення тих форм публічності й видовищності, які не можливі без синтезу мистецтв. Синтез мистецтв забарвлюється різними формами комунікації на площі під час ярмарку, під час зустрічі різних колективів, різних сценічних труп, у різних помостах культури, різних сценічних ознаках видава, яке можна назвати лише полісценічним. Цей полісценізм перетворюється на мультимедіа, на множинність „мульти” і „полі”, що індустріалізує, специфікує, більше того, універсалізує інститути рідної культури, яка набуває власних технологічних ознак. Але передумовою є та глибинна патріархальна етнокультурна реальність, що приходить у місто з села, вона утворює ту ментальність селянського патріархального побуту, що не відчужена від людей, а, навпаки, виникає у просторі свята, в обрядовій реальності, котру ми можемо пов'язати з ТБ-культурою, з культурою медіа в цілому.

Отже, за всіма медіа-конструкціями і медіа-технологіями, як і за самим виміром синтетичного екранного простору існує єднання глядача і режисера, фундаментальна потреба в спілкуванні, більше того, духовна потреба, яку не можна в принципі наситити. Від органічної потреби до неорганічної потреби в спілкуванні, яка завжди відкрита, яка потребує весь час нових і нових форм наповнення і задоволення, – довгий шлях.

Ці реалі, звичайно, проявляються в ознаках у психології сприйняття, психології мистецтва, але тут важливим є соціокультурний момент, момент соціопрагматики, коли сама потреба в спілкуванні інституалізується і утворюється як певний канал комунікації глядача і актора. Актором може бути співак, жонглер, навіть низка зображувальних конструкцій, конфігурацій, які пришли із панорами, із балаганів, навіть із театру, де роботи, наприклад, П. Гонзага було презентовано як ряд розгорнутих мізансцен – розгорнутих зображень, які змінювалися і утворювали кінематографічний, активно-дієвий часовий простір видива, що наповнюється видовищем і водночас створює комунікативний вимір здійснення потреби спілкування.

М. Хренов зазначає: „Потреба в спілкуванні має конкретно-історичний характер, який весь час співвідноситься з певними соціальними реаліями, що склалися в необхідні форми комунікації, регулюються нормами загальної поведінки і моралі. Виходячи з історичної еволюції видовищ, можна проаналізувати ситуацію, коли у відношеннях між художнім переживанням і потребою в колективному контакті, що визначає художнє переживання, індивідуалізуються процеси сприйняття і коли таким провідним елементом стає видовище” [200, с. 44]

Відтак можна стверджувати, що соціологічний підхід, розгорнутий М. Хреновим щодо видовища, орієнтуючись на потребу в спілкуванні, є необхідним, але не достатнім для того, щоб зрозуміти специфіку синтезу мистецтв у мультимедіа, особливо в області того полісценічного простору, який формується культурно-історично у вимірі різних реалій

культуротворення, починаючи від первинних фольклорних форм свого побутування.

Соціологічний підхід також фіксує наступну потребу – потребу в розважанні, у релаксації. Отже, потрібно „випустити пар”, як кажуть, для того, щоб людина могла здійснити релаксацію та очиститися у гумозному світі і вже з новими силами для майбутнього життя стати до роботи.

М. Хренов зауважує: „Для мистецтвознавця проблема полягає в тому, що більшою чи меншою мірою мистецтво є розвагою. Чим більше воно є розвагою, тим на меншу увагу заслуговує. Розвага – не лише функція мистецтва, але і самостійна сфера, в котрій розвивається і функціонує саме мистецтво, і ця сторона залишається поза увагою мистецтвознавців. Н. Зорка справді, відмічаючи вузькість традиційного мистецтвознавства під час осмислення популярних серед публіки творів, пише, що аналізувати те, що працює у сфері успіху, позбутися оціночних критеріїв, з якими не можна йти в невідомі води масової культури, ми, мистецтвознавці, лише вчимося” [200, с. 127].

Вже М. Маклюен зазначив, що масова культура – це своєрідний феномен, який має право на існування, але нині відбувається кардинальне переосмислення самої масовості, публічності форм її ретрансляції. Отже, масовість як така все більше набуває форм демасовізації, за А. Тоффлером [177]. Тобто людина, залишається вдома, отримує інформацію, навіть не здогадуючись, що це робить маса в цілому – не один мільйон, а мільярди реципієнтів. Така демасовізація корелює з потребою розваги, яка має суто природні форми спілкування на площі, на ярмарку, водночас ці форми приватизуються і деструктуються.

М. Хренов відмічає, що на сучасному етапі становлення міста виникає необхідність формування того пласта або рівня групового спілкування, котре може надати всій міській культурі рівноваги і гармонізувати властиві їй протиріччя. На цьому етапі міська культура приходить до необхідності

розуміти потенціал форм традиційної культури як колиску повсякденної культури сучасності [200].

Це не означає, що міська культура знову повинна повернутися до традиційної культури. Інтерес культуротворення, наприклад, на межі ХІХ – ХХ століть, до форм спілкування традиційної культури походить вже зі складу і стану міської культури, яка може бути на новому історичному етапі в центрі художньої культури: так, театр стане здатним зайняти роль лідера водночас із традиційною культурою, він може швидше, ніж інші види мистецтв, здійснювати хрономентраж реальності.

Тобто ми бачимо період певної театралізації культури в цілому, коли театр як найближчий до життя жанр мистецтва, де мистецтво буквально бере життя в рамку сцени, а рампа лише відділяє глядача і актора, створює власну динаміку культурних відносин. Проте медіа інвертують ці відносини, медіа може зробити актора глядачем, а глядача – актором, може зробити абсолютно несподівані кульбіти ідентифікації і водночас навчити людину існувати в світі міфологічних та символічних перевтілень. Варто зауважити, що звернення до урбанізованих форм фольклору, зокрема до балагана, стало цікавим феноменом на межі ХІХ–ХХ століть. З'явилися своєрідні театральні ремінісценції у побуті: кабаре, кафе, які виникали по всьому світу. Серед них – кафе „Чорний кіт”, „Собака, що мандрує” та ін., які стали моделюючими образами світу людей, котрі існують у вільному світі гри.

Ця гра нічим не обтяжена, окрім естетичного самодостатнього видува. Про балаган, писали і етнографи, і фольклористи, зокрема, відомі книги А. Некрилової, Н. Зоркої, Д. Лівінсона, та ін. [138]. Можна стверджувати, що сама артизація життя в балагані й перетворення жартівливого світу на новий арт-простір приваблювала і приваблює нині. Балаган як народний і водночас демократичний простір завжди буде привабливим як модель вільного, щирого спілкування. Те, що преса писала про балаган, має різні репризи: з одного боку, це ностальгійні ноти у О. Бенуа, Вс. Мейєрхольда, О. Блока, з іншого – це певна фіксація атмосфери масового розгулу, масової поведінки,

гуляння, що впливало на профілізацію естради і трансформацію театру як межового явища на початку ХХ століття.

М. Хренов зазначає, що естетичні горизонти масового мистецтва пов'язані з фольклором, а також з балаганом, що визначає масову рецепцією професійного мистецтва. Відчуваючи тиск маси, мистецтво ХХ століття починає рефлектувати над потребою в архаїзації, і відповідно, у використанні традицій народного мистецтва. Якщо мова про театр, то виникає зацікавленість до організації площі, вертепу і балагана. Констатуючи причини інтересу до балагана, не можна не звернути уваги на ще одну з цікавих ознак мистецтва культури ХХ століття. Йдеться про заперечення етапу в історії мистецтва, який інколи називають класичним, що походить від античності як ідеалу естетики Просвітництва. Ця естетика була далекою від визнання фольклору, за що їй дорікав О. Веселовський, стверджуючи, що естетика рано чи пізно все одно буде перебудовуватися, бо її орієнтація виключно на мистецтво Нового часу призводить до модернізації попередніх етапів історії, котрі визначають індивідуальність митця, яким він виникає в Новому часові, що фактично в етнокультурні було відсутнім.

Йдеться про те, що індивідуалізація та масовізація корелюють, демасовізація – це вже останній термін третьої хвилі, за А. Тоффлером. Усі ці процеси виникають в одному просторі сучасних полімедійних технологій, або мультимедійних, які так чи інакше потребують волі режисера, індивіда, який намагається структурувати весь простір інформації і водночас розчинитися в тому святковому й балаганно-лубковому образі вертепу, райку, що належить традиційній культурі.

Це певна стилізація, звернення до стилю модерн, до комедії дель арте, до всіх форм народних інтроверсій професійного мистецтва, але на сучасному етапі здійснити це надзвичайно важко. Отже, синтез мистецтв неможливо зрозуміти без фундаментальних засад культуротворення, без розуміння, що сама публічність і єднання людей на площі, у стихії тісного спілкування ярмарку чи свята моделюються вже іншими засобами

мультимедіа технологій. Так, не маючи традиційного спілкування, людина в модельних просторових ознаках комунікації все одно переживає стихію святкового, вільного проведення часу.

Цікаво, що балаган – це не просто форма сценічного здійснення реальності, коли перекривалася певна площа, закривалася завісою, і починали відбуватися картини театральних імпровізацій, мізансценування історії приміром. Балаган був моделюючою системою, за Ю. Лотманом, яка давала надзвичайно широку палітру моделювання світу Верху та Низу. М. Хренов зауважує: „Звернімо увагу на те, що зацікавлення балаганом як формою консервації міфологічної й архетипічної свідомості стримувалася активністю історичної свідомості і політизацією мистецтва. Тому зв'язок балагана з міфологічною свідомістю не виключає наявності в ньому злободенності й сучасності. В його орбіту потрапляють найрізноманітніші прояви сучасної історії. Так, масляничний потішник на підмостках пропонував райовий огляд столичного життя. Наприклад, балагани часто-густо відтворювали події з вієнних фронтів. Розбитий турецький флот у Синопській бухті у 1853 році було представлено в панорамі Сергєєва і в балагані Легат. У пантомімах постійно висвічували події Кримської війни. Балагани весь час відтворювали масові батальні сцени, захоплення мурів, вибухи і воєнні події. Одна із патріотичних панорам зображувала турецького пашу на березі Басфора зі свитою, бувалого російського солдата на березі Дунаю, захоплення російською армією турецького замку, її перемогу. Як і в лубку, в балагані кожна подія відтворювалася за допомогою серії картин. Опис пантомімою воєнних подій утворювали кілька картин. Балаганний принцип реконструкції подій пізніше візьме на озброєння кіно, розвиваючи його наприкінці XIX – XX століть на технічних засадах” [200, с. 229].

Усім відомо, що кіно спочатку моделювало функції балаганного видава, було суто комерційною діяльністю і абсолютно не сприймалося як вид мистецтва. Щось подібне можна говорити і про ТБ, про мультимедіа в цілому. Ярмарковість, насиченість кольорами, різноманітні видовищні

засоби, надлишкова інформація, надлишкова поліфонія та образна мімікрія, дисфункція комунікації сприймається зовсім не як мистецька діяльність, але за цим усім слід бачити ту поетику медійного простору, яка є інваріантною синтетичному образу комунікацій, синтетичному витворові мистецтва. Синтез мистецтв тут є моделлю, яка дає надію на те, що культивуація і, більше того, культурація або етнокультурація за допомоги вже національних форм видива, як звернення до лубка, райка, вертепу, балагану, є традиційними і необхідними засобами регенерації та водночас оновлення поетики ТБ і всього екранного світу.

Не дарма телебачення стає наймасовішим і найзагальнішим інструментом мультимедіа технологій, але мультимедіа не варто зводити знову-таки лише до технічних засобів. Це не просто аранжування звука, світла, кольору. Це не просто передавання інформації. Це полісценічна реальність, яка є історичним полісценізмом із множинністю сцен різного ґатунку. Є можливість різних ознак у контексті ярмаркового видива, у контексті лубочного бачення світу, в контексті фольклорних розваг і різних святкових подій, що приходять у простір ТБ медіа-технологій як нова повсякденна обрядовість, за В. Вільчеком.

Вільчек – теоретик мас-медіа, він задекларував надзвичайно плідну тезу, яку варто розкрити саме в контексті аналогового фольклорного наповнення образним змістом реальності медійного простору. Можна стверджувати, що в балагані відтворювалися сучасні форми комунікації, але на низькому технічному рівні. Фактично весь той простір, який тепер створюється з шикарним відблиском новітніх технологій, лише повторює балаганну поетику, яка є однією із синтетичних форм культуротворення і водночас демократичних публічних форм спілкування.

„Таким чином, – зауважує М. Хренов, – у XIX ст. балаган вже передбачає форми культури, які виникають у XX ст. на основі техніки, тобто масової комунікації. Однак для того, щоб засоби масової комунікації утвердили себе в XX ст., треба було здійснити найвеличнішу революцію,

сенс якої полягав у тому, щоб задокументувати фіксацію реальної події, скажемо, на екрані і поєднати з подією естетичною, а точніше, з рецепцією масової публіки. Це було не просто, оскільки естетичні горизонти мас-медіа були пов'язані виключно з фольклором. Тому найвідоміші події новітньої історії людина ХХ ст. сприймала у формі балаганного відтворення або музею воскових фігур, що є одним і тим же. Як свідчать дослідники, натопв у балагані не намагався сприймати подію в її справжньому документальному вигляді” [200, с. 230].

Можна сказати, що тут перед нами постає проблема онтології образу, тому варто звернутися до Р. Барта, який у „Camera lucida” досить чітко зазначає, що революція фото відбувалася не завдяки копіюванню, не завдяки новітнім технологіям, а завдяки виникненню нового антропологічного феномену зображення як ідентичності людини та її копії на плівці: „Отже, фотографія представляє собою об'єкт антропологічно новий, її, за моїм переконанням, не охоплюють звичайні суперечки про природу образу. У сучасних дослідників фотографії, будь-то соціологи або семіотики, в моді семантична відносність: ніякої „реальності”, нічого, крім технічних прийомів, величезне презирство до „реалістів”, котрі не помічають, що будь-яке фото закодовано” [13, с. 132].

Перед нами складна ситуація: з одного боку, фото – це код, певна культурно-історична логіка причитування змісту, до якого ми звикли, а з іншого – реальність, яка онтологічно несе в собі ознаки документа. Якщо говорити про реалізм, на якому наполягає Р. Барт, його не потрібно розуміти як натуралізм. Реалізм тут – у середньовічному розумінні, де протиставлення номіналістів і реалістів (від слова – „реальність”, що задається згори, обсолютот) було досить гострим.

Фото розуміють або як заданість згори, або як те, що дається саме тут, у натопві, дається у просторі єднання та спілкування. І та, й інша позиція є недостатніми, вони мають бути поєднані. Зрештою, вже середньовічна філософія довела, що реальність є двоосмисленою, за С. Неретіною. Принцип

еквівокації (двоосмисленості) також працює у мас-медійному просторі. Тобто ця реальність задана як програмний код спілкування, задана певними кліше масової культури, масової комунікації, і ця реальність виникає як інновація, як свято, як непересічне явище, яке веде до радощів спілкування і задоволення потреби у публічному видовищному комунікативному єднанні людей.

М. Хренов зазначає: „Ми спробуємо сконцентрувати увагу на тому, як у балагані отримує вираження одна з архаїчних систем, із котрої вийшли майже всі сучасні форми видовища, передусім цирк, естрада, різні форми театру (феєрія, ляльковий театр тощо). Виходячи з балагана, вони розвиваються у сучасні форми, не порушуючи при цьому традиційної системи, котра до кінця минулого століття відтворювалася в балаганах. Звернімо увагу на те, що перед зникненням балагана у його традиційних формах, пов'язаних із масовими гуляннями і календарними святами, він буде переживати щось схоже на „ренесанс”. Дійсно у перше десятиліття ХХ століття деякі дослідники народних гулянь констатують розквіт площинного видовищного мистецтва, стихію карнавальності. Йдеться про те, що проводилися під час Масляної, Великодня на площі в Петербурзі народні гуляння. Дослідники констатують, що народне видовищне мистецтво переживає свій злет” [200, с. 230].

Фактично звернення до витоків – це та необхідна і достатня можливість регенерації жанру, підживлення його дієвості у зв'язку з тим, що старі форми переосмислюються в нових сценічних ознаках, у полісценічному вимірі, який функціонує в екранних технологіях. Важливо також відмітити, що проблеми синтезу мистецтв пов'язані з проблемами сакрального. Так, саме низові форми сакрального, які формуються на ярмарках, в балагані, райку, панорамах і всіх видовищних площинних формах, створюють священний образ людини, яка вічно жива і намагається змагатися з божеством у здатності до виживання.

Це надзвичайно цікавий аспект, його розглядає М. Бахтін в роботі, присвяченій творчості Франсуа Рабле. Він свідчить, що раблезианський сміх є космічним оживленням всього мертвого, оновлення життя [16]. Тобто проблема сакральності, нової сакральності так чи інакше постає в контексті синтезу мистецтв. Сакральне апелює до різних вимірів абсалюту, до різних дискурсів, різних мов, різних здатностей людини до єднання з вищим потоком існування.

Хренов зауважує: „Як міф, пов’язаний із сакральним часом і з сакральним простором, так і балаган не існує поза часом і простором у його сакральних вимірах. Апогей сакральності можна спостерігати під час свята. Святковий час формується як оновлення з певною періодичністю сакрального часу. Зрозуміло, сакральний час виникає внаслідок згортання буденного часу і перебудовується на теперішній, однак це не теперішній час в пізнішому розумінні. Сакральний час – це оновлення або актуалізація в теперішньому минулого часу, тобто часу, в котрому відбувалися значні колективні події” [200, с. 247].

Краще про це пише М. Еліаде, який стверджує, що у святі відбувається повернення до перших витоків творіння, а сам сакральний час, який характеризується певною здатністю до діонісійського похмілля, є оновленням світу, поверненням до праотців [207]. Інноваційність, або креативність, нового світу виникає з відтворенням нового світу, який створюється в натовпі балагана, в умовах мультимедіа, в умовах культивованого натовпу або культивованої публічності. Ці ознаки виходять за рамки нашого дослідження та стають спеціальною проблемою – культурологічною, естетичною. Можна стверджувати, що міфологічне єднання в просторі та часі мультимедіа, яке відбувається на підставі моделювання міфологічного часу, утворюється в балагані, на ярмарку, на інших майданчиках сучасних форм масовості, було автентичним, не могло перетворитися на маніпулятивний охлос, до визначення якостей якого ми звикли в соціологічних інтерпретаціях.

Не маніпулятивна свідомість, а свідомість соборна, свідомість загальна, свідомість, яка утворюється як симбіоз різних воель і можливостей бути в святковому проточасові – це той „надлишок буття”, за М. Бахтіним, який і дається саме в просторі полісценізму в сучасних мультимедіа. Важливо, що зацікавленість лубковими конструкціями і дискурсами, які апелюють до картинок, до народного сценічного відтворення життя, виникла на початку ХХ століття і фактично не зникає з поля зору людей, які займаються проблемами медіа.

Картинка як образ, картинка як наратив, картинка як розгорнуте оповідання і водночас сміхова стихія, катарсис вже вкарбований із почуттям гумору і гострим присмаком подій у простий сюжет – основа шоу. Звичайно, ця площадна стихія, стихія майданів підживлюється в мас-медіа. Звичайно, що кінематограф з всіх медійних засобів після фото, став найактуальнішим і найзатребуванішим засобом модуляції народної стихії. Став завдяки саме часовості, єднанню картинок буття, завдяки їх розгорнутим, шаблонним оповіданням, які спочатку сприймалися як суто розважальні, кінематограф набув такої популярності.

Хренов зазначає: „Кіно розвивалося по спіралі, відкриваючи нові, раніше не відомі можливості культури, або відроджуючи, навпаки, історію мистецтв, вже відіграні традиції. Саме тут і виникає актуальна проблема „кіно і лубок”. Фіксувати в межах кожного десятиліття різні традиції вдається, але при цьому слід врахувати, що наступні десятиліття кіно може знову повертатися вже нібито до відпрацьованих традицій і, підхоплюючи їх, починає розвиватися в нових напрямках” [200, с. 433].

Ця думка буквально повторює думку А. Зіся, котрий говорить про те, що метафізика повернення до витоків і актуалізація цих витоків у новому контексті є фактично єдиним засобом генерації культурно-історичного потенціалу, а також синтезу мистецтв – синтезу мистецтв як культурно-історичного симбіозу, культурно-історичної ретроспекції та інновації, що

здійснюється одночасно у просторі видовища, просторі екранних медійних технологій.

Дослідники фіксують, що приблизно у середині ХХ століття утворилася ситуація, коли з широким розповсюдженням ТБ, радіо, а також завдяки кіно та іншим медіа в культурі виникла складна парадоксальна ситуація – на публіку перетворилося все населення, яке отримує інформацію. Тобто публічність як локалізовані епіцентри ярмаркового, балаганного і ще якогось видава стає уніфікованим і водночас масово визначеним клішованим продуктом. Ця ситуація, з одного боку, дає надію на те, що виник новий вигляд демократичного спілкування, а з іншого – розчаровує, бо самі формульні кліше і сама масовість здійснених нейтральних в образному відношенні медіа нівелює той образний потенціал, який ми мали в балагані та інших культурно-історичних формах.

Досить драматично складається ситуація саме з вітчизняним кінематографом. У 70–80-ті роки він починає активно асимілювати образний потенціал європейської культури. Так, поетичне кіно, яке виникає в Україні, Росії, такі елітарні режисери, як Тарковський, Сакуров, Балаян, а згодом вже й інші, потрапляють у ситуацію нових „катакомб”. Вони не можуть здійснити свій потенціал і вимушені або тікати на Захід, як це відбулося з А. Тарковським, намагатися за кордоном поставити собі нове завдання і вирішити його саме в тому контексті бачення, якому він вже не може зрадити, або пристосовуватися, якимось чином маскувати свої ідеї.

Це стосується багатьох митців, які тією чи іншою мірою належать до історичного етапу рядянського лубка. Твори того часу є тотальною критикою ідеологізму і всієї міфологеми соцреалізму, але водночас існують у вузькому просторі поезики „радянської дійсності”.

Фактично нові „катакомби”, які виникли після хрущовської „відлиги” і бум нонконформізму, що визначився в усіх сферах мистецтва, породили нові форми синтезу і нові форми публічності. Публічності камерної, приватної, публічності малих форм, пов’язаних із малою сценою, з новим „балаганом”.

Як не дивно, сама камерність орієнтації на малу сцену залишається інваріантною і в ХХІ столітті. Усі засоби технологій мультимедіа орієнтовано на людину якщо не самотню, то, в усякому разі, яка реалізує свої потреби у спілкуванні в камерному просторі: домашньому або малих груп. Проте великі площі, стадіони і захоплюючий екстаз все рідше і рідше стають епіцентрами формотворення медійних технологій. Медіа не орієнтують на великі площі, мегаломанія як велике просторове охоплення мас йде у небуття.

Стає актуальною охлотелеосугестія: вплив на маси відбувається через телепростір, коли охлос-натовп стає розсіяним, у просторі по приватним помешканням. Це і є та сучасна технологічна інноваційність, яка тяжіє до культурно-історичних реалій салонів, куди приходили без запрошень і всю ніч пили чай з печивом, не вживаючи ніяких алкогольних напоїв. Адже розмова, інтелектуальна бесіда і потреба в неформальному спілкуванні без запрошень, без білетів, без будь-яких формальних етикеткових організаційних рамок стають домінантними.

Але мультимедіа, задовольняючи таку потребу салонності, створення неприватних або приватних салонів, тією чи іншою мірою намагаються маскувати розсіяний натовп і показати саме великі площі, великі аудиторії, апелюють до мас, які мають вигляд всезагального єднання якщо не в планетарному соціумі, то у певному комунікативному вимірі того елітарного інформативного суспільства, про яке вже йшлося.

Важливо, що розповсюдження камерних форм спілкування свідчить про намагання протиставити масовим процесам дегуманізації мистецтва, за Х. Ортегою-і-Гассетом, домашню атмосферу патріархального побуту. Цю надзвичайно важливу ситуацію, задовольняє саме мультимедіа сценізм: сценою стає кухня, квартира, заміський дім. У такому випадку сцена, стає засобом ретрансляції видовища за допомогою екрана. Сценізм презентує інвертовану технологію синтезу мистецтв, видовищного синтезу мистецтв,

якої досягають шляхом полісценічного єднання в комунікативному вимірі мультимедіа.

Гостро, надзвичайно гостро постає наразі проблема сакральності. Вона пов'язана з нонконформістським рухом і автентичним сакральним пошуком культурних цінностей. В 70–80-ті роки і в кіно, і в музиці, і в образотворчому мистецтві, а також в архітектурі відбувалися пошуки втрачених цінностей, які було знищено і нівельовано масовою культурою, культурою тоталіризму. Масовість тоталітарна і масовість, яка народжується в домашніх, приватних обставинах, в салонних бібліотечних сховищах, звичайно, різна.

Можна ствержувати, що цей простір ще не засвоєний, більше того, така стратегія демасовізації, як її зазначив А. Тоффлер, продовжується: апеляція мас-медіа до камерних просторів, до ідентичності малого і великого, до всезагальної комунікативної спільності й водночас до салонного приватного споживання інформації – це та діалектична структурна засада синтезу мультимедіа технологій, які можна визначити як синтез мистецтв, як синтез умінь, майстерності, творчості. Проте слід провести демаркацію „катакомб” мистецтва, поезії, медіа 70–80-х років ХХ століття і ХХІ. Культура споживання, тотальна розбещеність, про яку говорить Ж. Бодрійяр, а також спокуса насолоди і тотальна ідентичність із гламурною успішною людиною призводить до стану афекту неадекватності.

Афект як естетичний стан ідентичності з успішною людиною підживлюється і всіляко демонструється як належний імідж, флеш-імідж, ідеал. К. Лоренц у підрозділі свого дослідження, де він говорить про смерть почуттів, зазначає: „У всіх живих істот, здатних до утворення умовних реакцій класичного павлівського типу, ці реакції формуються під впливом стимулів двох протилежних видів: позитивного підкріплення, підсилюючого попередню поведінку, і негативно підкріплення, яке послаблює або повністю заторможує його. У людини дія стимулів першого роду пов'язана з почуттям задоволення, другого – з почуттям незадоволення, і навряд чи

буде занадто грубим антропоморфізмом коротко назвати ці процеси також стосовно висщих тварин нагородою і покаранням.

Виникає питання: чому філогенетично програми, які розвиваються в апаратах сприйняття, що здійснюють форми навчання, працюють із двома видами стимулів, а не з одним, що було б простіше? На це питання давали багато різних відповідей. Найпростіша з них полягає в тому, що дійсність процесу навчання подвоюється, якщо організм може знаходити корисні висновки не лише з успіху або невдачі, а з того й іншого одночасно. Друга гіпотетична відповідь полягає у наступному. Якщо потрібно оберегти організм від певних шкідливих впливів навколишнього середовища і забезпечити йому оптимальні умови температурні, світлові, вологості тощо, то накопичення цих стимулів цілком достатнє, і ми справді бачимо, що апеляція до оптимуму і тим самим до свободи від небажаних подразнень – Уолес Крейг саме з цих причин називає такі апетенції «аверсіями» – здебільшого досягається таким шляхом. Якщо ж, навпаки, потрібно навчити тварину певному специфічному способу поведінки, хоча б пошуку цілком визначеної завданої місцевості, то було б надзвичайно важко загнати її у це місце за допомогою лише стимулів, які викликають негативну реакцію” [109, с. 31 – 32].

Це прискіпливий аналіз етолога, який намагається за складними психологічними реаліями культури бачити глибинні фундаментальні контексти задоволення – незадоволення потреб: біль – радість, почуття тривоги або насолоди. Апеляція до простих і ясних реалій, які пов’язаних із контекстом відгук – відповідь, стимул – реакція, за відомими біхевіористськими схемами, начебто багато пояснюють, але К. Лоренц фіксує ще одну важливу деталь, яка надзвичайно гостро демонструє проблему культури медіа.

Він зауважує: „Розвиток сучасних технологій, особливо фармакологічних, як ніколи раніше заохочує загальнолюдські спроби запобігти незадоволення. Сучасний „комфорт” став для нас настільки

зручним, що ми вже не знаємо, наскільки від нього залежні. Найскромніша покоївка обурилась би, якби їй запропонували кімнату з таким опаленням, освітленням і умовами для сну тощо, які б цілком влаштували таємного радника фон Гете і навіть саму герцогиню Анну-Амалію Веймерську. Коли кілька років тому в Нью-Йорку через велику аварію систем управління вимкнувся на кілька годин електричний струм, більшість всерйоз повірила, що настав кінець світу. Навіть ті з нас, хто впевненіші у перевагах доброго старого часу і у виховній цінності спартанського образу життя, змінили б свої погляди, якби були вимушені потрапити в ситуацію двох тисяч років тому.

Усе більше оволодіваючи навколишнім світом, сучасна людина зсуває „кон’юнктуру” своєї економіки задоволення – незадоволення в сторону постійного загострення чуттєвості до всіх ситуацій, які викликають незадоволення і також постійного притуплення чуттєвості до будь-якого задоволення, а це з ряду причин веде до невтішних наслідків” [109, с.34 – 35].

К. Лоренц свідчить про те, що задоволення потрібно заслужити, воно має приходити в результаті певної праці, тобто активного розшуку, або хоча б співпричетності до тієї події, що веде до катарсису. Якщо задоволення отримано автоматично, шляхом натисненням кнопки, воно скоро набридає. У цьому полягає мотивація інтеграції мультимедіа у все складніші й складніші конфігурації, які призводять до все насиченішого простору відеосвіту, аудіальних або аудіовізуальних синтез, що все більш підживлюють образ, котрий веде до задоволення. Тобто, сама по собі спокусливість і весь кодекс „розбещеності” медіа, який Ж. Бодрійяр досить гостро інтерпретує в культурі споживання, призводить до невідкладеного задоволення, задоволення „тут і тепер”, задоволення без будь-яких зусиль, а це нівелює сам феномен культури споживання як естетичного задоволення.

Так, виникають нові „катакомби”, що призводять до свідомої відмови від мас-медіа, від екранного простору, люди намагаються жити у традиційнішому світі, позбавленому масового інформативного простору,

який автоматично дає псевдоілюзію задоволення. ХХ століття привнесло в культуру технології, які досить складно корелюють із традиційними, але без них вони існувати не можуть. Сам по собі синтез мистецтв як вертикальна структурна єдність вміння, майстерності й творчості, а також синтез як горизонтальна єдність різних видів мистецтв, пов'язаних із різними каналами інформації, її презентації, поєднується у мультимедійному просторі в контексті того полісценізму, який стає знаково презентативним простором для здійснення самого видовища як святкового і водночас публічного єднання комунікантів у контексті не лише технологій, а й тих чи інших комунікативних обставин, що моделюють традиційні форми спілкування.

Таким чином, ми потрапляємо у складну ситуацію, коли інтерпретатори-дослідники, а в даному випадку ми спиралися на двох із них – етолога Конрада Лоренца і культуролога Миколу Хренова, з різних позицій оцінюють проблему медіа. Якщо Лоренц бачить ситуацію в контексті всезагального єднання організмичних форм культури, де проблеми задоволення – незадоволення, спокуси, любові визначаються як певна детермінанта життєдіяльності, як ознаки, що призводять до виникнення потреб або, навпаки, заперечують потребу у спілкуванні, то Хренов намагається описати контекст мас-медіа в культурно-історичному вимірі соціологічного зразка, показати, що потреба у спілкуванні, у стосунках є вічною, але її форми ретрансляції та комунікативних інсталяцій без кінця змінюються. Прослідковуючі ці зміни, він починає від публічного соціуму архаїчного міфологічного простору і свідомості міфологічного зразка, доходить до сучасних екранних міфів, які виникають у просторі мас-медіа мультимедіа технологій.

Візуальність сучасних мас-медіа певною мірою компенсувала агресивність того вербального простору, який був домінативним у тоталітарному суспільстві. Сама вербальність, доведена до ідеологічного тиску з гучномовців, які проголошували відомі всім істини в нескінченному просторі, шукала в собі певних доповнювальних контрагенцій (такими

контрагенціями стають візуальні форми, переважно форми комунікацій, пов'язані з видовищами на площі і у традиційному публічному соціумі), але дефіцит такого традиційного соціуму призводить до моделювання публічного соціуму на екрані.

Це відбувається за допомогою агломерації композитного єднання різних засобів трансформації інформації та інтенсифікації саме візуальних типів впливу на людину. Картинка лубка, картинка панорами, картинка, яка існувала в ярмаркових видовищних формах із маргінальних явищ або салонно-ретроспективного явища перетворюється на тотальний пресинг, що, звичайно, перетворює її на свою протилежність. Екран потребує пояснень, потребує нових нормативів, тобто нових дискурсів, які різними мовами інтерпретують і характеризують цю картинку.

Різноманітність зображуваної інформації теж досягає своєї межі завдяки тому, що вона розшаровується на верх і низ, гламур-інформацію і інформацію низову, треш-інформацію, а також позиціонування різних еліт – політичних, культурних, естетичних, художніх, що створює розмаїття інформативного простору, пов'язане з масовими комунікаціями. Ми знаходимося в ситуації всебічного тотального симбіозу, який інколи називають „новим синкретизмом”, пов'язують із новими „«катакомбами”, з „розсіяним натовпом”, із ситуацією демасовізації культури, за А. Тоффлером, але будь-яка демасовізація, деконструкція, декомпозиція тією чи іншою мірою апелюють до первинної цілісності і первинної генетичної реальності, яка є міфом, праміфом, є першозасадою, що ніколи не зникає з тих засобів інформації, а також із видів мистецтв, які формуються в контексті мультимедіа технологій.

2.2. Естрада як епіцентр мультисценічного простору мас-медіа

Наприкінці ХХ століття точилося багато розмов щодо автентичності самого поняття „естрада”. Багато дослідників вважають, що категорія „шоу-бізнес” вже усунула „естраду” і зробила її неправомірною. Проте, якщо

Йдеться про витoki формування простору мас-медіа, звичайно, варто звернутися до естради в її первинному розумінні. Естрада – це буквально підмостки, це піднята над рівнем землі сценічна площа, на якій здійснюється видовище.

Сама лексема „естрада” походить від французького “estrade” (поміст, піднесення). Це синтетичний вид сценічного мистецтва, який поєднує малі форми драми, комедії, музики, а також співу, художнього читання, хореографію, ексцентрики, пантоміму, акробатику, жонглювання, ілюзійнізм тощо [210, с. 420].

Важливо зазначити, що естрада певною мірою зберігає той пафос народної культури, який несе в собі карнавальну стихію площі, свята. Вона є найближчим за жанровими ознаками видом мистецтва до народної культури, який є синтетичним, належить до того прошарку культурних цінностей, які позначаються як повсякденна культура або культура повсякдення. „Народившись у добу Відродження, – зазначається у статті „Естрадне мистецтво”, – на вуличних підмостках і почавши з клоунади, примітивних фарсів, скоморошества, естрада в різних країнах еволюціонувала по-різному, віддаючи перевагу то одним, то іншим жанрам, тим чи іншим образам, маскам. В естрадних програмах, що виникають пізніше в салонах, гуртках і клубах, балаганчиках, мюзик-холах, кафешантанах, кабаре, театрах мініатюр і на естрадних садово-паркових площадках панують життєрадісний гумор, гострослівні пародії, шаржі, їдка загальножиттєва сатира, загострена гіпербола, буфонада, гротеск, ігрова іронія, задушевна лірика, модні танцювально-музичні ритми. Окремі номери поліфонічної строкатості дивертисменту не рідко перемежуються на естраді конферансом або нескладним сюжетом, а театри одного актора, ансамблі (балетні, музичні та інші) – оригінальним репертуаром власної драматургії. Естрада орієнтується на найширшу аудиторію і спирається передусім на майстерність виконавців, на їхню техніку перевтілення, вміння створювати лаконічними засобами

ефектну видовищність, яскравий характер, частіше комедійно-критичного типу, ніж позитивний” [210, с. 427].

Ця витримка енциклопедичної статті достатньо широко представляє засоби естрадного репертуару, або те, що зветься „дивертисмент”, тобто можливості поєднання абсолютно різних жанрових форматів у контексті відкритих підмостків, тієї сцени, яка може бути здійсненою або всередині будинку, або на свіжому повітрі просто неба. Це дає можливість розгортання полісценізму, широких форматів вирішення естрадних номерів. Генеалогічно естрада походить від різних національних форм видовища, яке поєднує в собі різні ознаки культури повсякдення. Естрадні номери зароджувалися саме на ярмарку, на площі, в контексті святкової культури.

С. Клітін зазначає: „Артисти, що розввжали і виступали у видовищних жанрах, не починали свій головний номер без певної підготовки, без відповідного настрою публіки. Наприклад, ляльководи, налагоджуючи своє робоче місце, начебто коментують попереднє видовище. Ті, хто водять ведмедів, спочатку представляли „артиста”, тобто ведмедя, і лише потім, коли назбиралася достатн кількість глядачів, починалася сама дія. Цікаво, що турбота про атмосферу і доброзичливе ставлення аудиторії до виконавців є висхідною, вважалася найважливішою для тих, хто розважав на площах, котрих можна сміло назвати першими професіоналами” [92, с. 37].

Тобто ми бачимо, що фактично естрада так само, як і медіа, починає формувати свої сценічні підмостки з народної стихійної святкової реальності середовища і побуту, середовища самодостатнього спілкування і гротескних театралізованих подій. Можна стверджувати, що, на відміну від балагану, райка та інших форм, естрада тяжіла до відкритих підмостків, які не перекривалися, не були обмеженими так, як наприклад, в балагані. Естрадні підмостки ставали тим першим простором, який „мандрував” світом і набував різних форм. Тепер, ми не можемо розуміти естрадну сцену без широкого застосування світлових, кольорових ефектів, без прожекторів, без мультимедіа, без усіх сучасних засобів аранжування, які раніше просто не

використовували. Сцена могла бути будь-якою, але самі підмостки стали фактично тією впізнаваною реальністю, тим маркером сценічної реальності, яка визначала саме цей жанр естрадного виконавства, що тяжів до найширшого синтезу мистецтв.

Проте важливо зазначити, що сцена, яка була фактично нелегітимною, відкритими підмостками, і сцена театральна – абсолютно різні реалії культури. Зауважимо, що майже вся інфраструктура естрадного виконавства суворо контролювалася, і більше того, табувалася королівськими наказами, царськими декретами й іншими регулятивами. Тобто сценічне мистецтво драматичних театрів було тим легітимним жанром, який не міг мати конкурентів. Тому певний час сама по собі естрада залишалася без широких засобів хореографії та всіх тих можливостей, які прийшли пізніше з народженням оперети, появою різних театральних синтезів в естраді, де існував вокал, досить скромне музичне аранжування. Це свідчить про те, що естрада найтісніше була пов'язана з народною стихією, з народною культурою.

Цікаво що в Парижі на Монпарнасі, який був фактично передмістям урбанізованого середовища, формувалася ця стихія естрадного простору. Можна стверджувати, що тут знайшли свої форми та жанри різні типи естрадного виконавства, але важливо також зазначити, що естрада не могла використовувати костюми і весь театральний реквізит, характерний для театрів. Це свідчило про її нелегітимність. Так, жінки не могли навіть обмахуватися веєрами, а лише хусточками – це свідчить про те, що естраду вважали «низовим» жанром, тісно пов'язаним з етнокультурою.

Якщо поглянути на розвиток естрадного виконавства у Франції, Англії, Росії, в інших країнах, можна помітити дуже близькі типові ознаки. Починалося все з шинку, з кабаків, пабів – пивних клубів, тобто з тієї гастрономічної складової естрадного видива, без якої не могла відбутися вечірка. Потім потрібно було урізноманітнити цей вільний час, – і з'явилися додаткові форми, що потребували сценічних форм виразності. Вокал і

музичний супровід ставали тим необхідним і достатнім простором естради, який у різних національних образних реаліях тяжів до самодостатніх і завершених форм, що відточувалися в мініатюрах, у гострому гуморі і водночас в простих і ясних, обмежених у часові номери музичного виконавства. Тобто музична складова, особливо вокальна, естрадного синтезу стає первинною засадою, яка пізніше перейшла в мультимедіа. Відтак нині ми не уявляємо собі ніякого концерту, ніяких складних синтетичних подій на екрані без вокалу і без ігрового витоку, пов'язаного з вокалом та інструментальним супроводом.

Часто естрадні форми пов'язували з побутом, який мав готельні ознаки. Таке єднання з рестораціями, готелями, з вулицею, дорогою призводило до міфологізації побутування спілкування, яка потім відбивалася в піснях, в номерах і певною мірою створювала безкінечність експромту і варіативних образних конфігурацій естради. Трактир, кабак, кабачок, бар, паб, корчма – ті інституції, де формувалися первинні естрадні форми виконавства. Згодом відбулося наближення естради до театру. Звичайно, заборони наслідування театральних технологій мізансценування, які спочатку були жорсткими, потім відпали, і всі театралізовані форми вистави перейшли саме в естрадний простір.

Естрада поступово позбувалася своєї ранньої, будемо казати, видовоцно-розважальної культури і все більше тяжіла до інституалізації. Тепер вона взагалі перетворюється на самодостатнє видовище, мало схоже на камерні підмости, які ще можна було побачити в „Мулен Руж” або в інших естрадних образних конфігураціях кафешантанів Парижа і подібних установах.

С. Клітін зазначає: «На ярмарках, у садибах і парках, в кафе і рестораціях, звичайно, виступали солісти або малі групи акторів, що склалися з двох-трьох людей, інколи, дуже рідко, грав невеликий інструментальний ансамбль і танцювала група з чотирьох-п'яти танцювальниць. Театрального типу сцена великих розмірів здавалася цілком

невиразним фоном для одного співака або навіть пари акробатів. Не допомагали і пошуки у сфері пишної сценографії. Сам по собі об'єм сценкоробки виглядав порожнечою" [92, с.95].

Згодом сцена розгорталася, але мала свої суто естрадні конфігурації. Вона не могла бути такою тотальною, як у театрі. Сцена все одно ставала тими підмостками, які буквально вбудовувалися в зал, люди наближалися до акторів, співаків. Якщо рампа, просценіум у театрі чітко розмежовували глядача і акторів, то тут такого не відбувалося. Існував фольклорний тип спів'єднання і комунікації, де виконавці і глядачі інколи буквально співали хором, а інколи створювали один хоровий, або вокальний колектив. Усі ці ознаки походять від етнокультури і певною мірою свідчать про демократизм, щирість і простоту комунікації. Звичайно, це є епіцентром сучасного мультимедійного синтезу естради. І якщо цей епіцентр згасне, естрада повністю перетвориться на концертні дивертисменти, які фактично можна назвати малими формами театралізованих вистав, і не більше того.

В Англії виникла форма, яку визначають як мюзик-хол. Це вже сконцентрованіші й визначеніші сценографічні події, конфігурації виконавства естрадних номерів. Кінець захопленню класичною хореографією на сценах лондонських мюзик-холів („Ампір”, „Театр-вар'єте”, „Вестон-мюзикхол” тощо) поклато рев'ю. „Англіїці любили і наївну оперету, і балет, і ревю-спектаклі, об'єднували і те і інше. До речі, рев'ю було завезено в Лондон з Парижа, котрий швидко став випереджати у пошуках нових форм англійських колег. Саме по собі рев'ю – це загострення, розбудова за своєю логікою самостійно значимих номерів, які підкорені тематичному або сюжетному стержню”, – пише С. Клітін [92, с. 105].

Можна стверджувати, що поступові концертизація та інституалізація естрадного виконавства все більше і більше віддаляє глядача від актора, але сам тип естрадного синтезу неможливий без їхньої тотальної ідентичності, без об'єднання в одному масовому видовищі. Цікаво, що сама ця комунікативна складова, яку той же М. Хренов зазначив як салонну, тобто

камерну, пов'язану з демасифікацією, перейшла в ХХІ століття, але народилася ще в ХІХ. Адже салони в естраді не прижилися, вони швидко перетворилися на клуби, оскільки клуб мав статут, кошти, мав колективні обов'язки, тоді як салон був більше неформальною, пов'язаною з особистістю власного дому конфігурацією.

Клубні ознаки естради надзвичайно цікаві. „Гідропати”, „Ша Нуар”, „Мірлітон” – відомі клуби Франції, клони, яких виникали в інших країнах. Усі вони поділяються на два типи: для елітарної публіки, яка має геральдичні та емблематичні відзнаки, що зумовлюють проведення часу; демократичніший – це погребки, різні форми камерного спілкування, що тяжіли до трактирів, пабів, до „низової” культури. Отже, сам розподіл інституалізованих форм естради на клубні форми виконавства згодом перетворюються на види естрадного мистецтва.

Одним із цікавих форм інституалізації стає „Клуб веселих та кмітливих”. КВК – клуби, які формують саме за молодіжними ознаками. Вони поєднують у собі різні форми експромту і домашніх заготовок. Адже клуби тут утворюються як загальний, тотальний і, більше того, анонімний тип змагань. Він наближує змагання естрадного типу до змагань на площі, змагань у театрі ще грецького зразка. Проте воно інколи стає маскою, яка просто прикриває гарно підготовлену режисуру, здійснений режисером синтез мистецьких видовищних форм.

Театри-кабаре – форми, що тяжіють до малих завершених номерів, де епіцентром стає мініатюра як можливість гострого і водночас ексцентричного визначення того чи іншого номеру. Можна стверджувати, що театралізація і певна інсценізація, яка перетворюється на розігриш, на мелодраму може виглядати як своєрідна ностальгійна драма. Фактично всі жанри можуть бути тут задіяні. Утворюється театр-кабаре на правах тієї реальності, що мімікрує між клубом, професійною сценою і сценою аматорських акторів.

Відома ще одна цікава конфігурація естрадного мистецтва – так звані капусники, коли професійні актори організують виступи для себе. Хто не зайнятий у номері, розігрує мізансцени, шуткує. Цей „театр у театрі” як своєрідна маленька мізансцена або група мізансцен, надає можливість виникнення буфонадного, швидкуруч створеного свята, яке жило не довго, але породило новий жанр, що потім вийшов за межі професійних театрів, став студентським капусником, капусником різних професійних форм і реалій здійснення. Відтак естрада у своїх синтетичних формах запозичувала конфігурації театральних, хореографічних, вокальних та інших форм виконавства і створила той синтез, який продукує режисер. Театр мініатюр, кабаре, вар’єте стали самодостатнім та оригінальним шляхом досягнення синтезу. Він тут не заданий, не передбачений, а орієнтований на той тип вільного і гострого єднання номерів, який задає саме особистість – ведучий клубу, театру-кабаре або інших структур естрадного типу.

С. Клітін зазначає: „Кабаретовий стиль утвердився в капусниках російської інтелігенції. В учбових закладах і науково-дослідних інститутах, театрах і медичних клініках майже всі свята (окрім політичних) не обходилися без веселого жартівливо-сатиричного розіграшу. Були, звичайно, занепади і злети капусницької активності, яка залежала від політичних ситуацій, але в цілому суспільство однозначно підтримувало виголошення „Світ існує, тому що ми сміємось” [92, с. 288].

Зрозуміло, що і образ „катакомб”, і образ капусників, і сценічних вигоронок всередині інших сценічних або позасценічних реалій – це світ у світі. Це своєрідна можливість відволікання, створення свята в неформальних умовах. Все це, звичайно, приходиться у культуру мас-медіа й інколи настільки набуває форм неординарної та непередбачуваної поліструктурності, що ми вже не відрізняємо естраду від інших форм мистецтва – театрального, хореографічного тощо.

Важливо зрозуміти, що музична, вокальна домінанта в естраді завжди стає одним із тих визначних принципів, що є характерний саме для мистецтва

відкритих підмостків. Можна чітко відрізнити естрадний спів від народного, професійного, театралізованого, наприклад оперного, оперетного тощо. Відтак можна сказати, що хори, які існують як академічні, народні, в естраді не функціонують. Естрада – це передусім малі форми, синтези, які утворюються на підставі особистого вчинкового поштовху, де є яскрава особистість, котру доповнюють підтанцювки, підспівки і все інше, що допомагає розкрити особистість. Саме особистість виконавця виступає комунікантом, тим конферансьє, хто фактично створює контакт із залом.

Важливо, що найчастіше одна особистість поєднує в собі і актора, і режисера, і конферансьє. Але ми часто не помічаємо, що для відомого естрадного артиста пишуть пісні автори, створюють режисуру, а він лише персоніфікує собою всю подію і є тим провідним комунікантом, хто усуває із поля зору всіх інших, хто створює цю подію. Та ж сама реальність відбувається і в мультимедійному просторі. Тут синтез готується дуже складним, а тепер уже і розгорнутим механізмом інституалізації професійного виконавства, починаючи від продюсерів, які мають свої функціональні ознаки і теж мають вже кілька градацій діяльності (головний продюсер, продюсер номерів тощо), закінчуючи вже самим актором, який все одно виступає головним персоніфікатором і носієм видовища, носієм естрадного образу.

Естрада, яка була повністю натуралізованою грою, розігравалася саме тут, у цьому просторі і не мала форм іншої фіксації, запису, згодом перетворилася на зрежисований, змонтований і структурований у контексті тієї чи іншої програми або того чи іншого естрадного образу концерт. Можна стверджувати, що кінематографічні прийоми, які виникли вже на початку ХХ століття, впливають на естраду, як естрада, до речі, впливає на кінематограф і на інші види мистецтва. Тобто відбувається взаємодія естради, телебачення, кінематографа й інших видів мистецтва. І в цьому розумінні можна говорити про синтез мистецтв, тобто про горизонтальні взаємовпливи і певну трансформацію образу, а можна говорити й про те, що естрада із самого

початку вже була синтетичною. Із самого початку вона несла в собі весь синтетичний комплекс сміхової культури, етнокультури і ніколи його не втрачала. Тому естрада є епіцентром мультисценічного простору медіа, тому естрада завжди є тією родзинкою, тією центральною віссю образотворення, навколо якої формується вся інфраструктура медіа на ТБ і в інших екранних носіях.

В українській естраді протягом кінця ХХ – початку ХХІ століття відбулися значні зрушення. Так М. Поплавський у дослідженні „Антології сучасної української естради” надає багато портретних замальовок, де оприявнюється досить складний перетин взаємодій Заходу і Сходу України, більше того, визначає персоналії формування інституту продюсерства, екранних, або мультіекранних, технологій [152]. Так, коли виникають мультипродюсери, мультирежисери і навіть мультикомпозитори, котрі працюють у медіа, тоді ж виникає та поліструктурність, універсальність діяльності «мульти», що свідчить про ідентичність мультикультурного, мультисценічного і мультимедійного просторів.

Ідентичність ця формується на підставі проекту, традиції, інтонування та фольклорно-глибинного симбіозу, який закладається як етномистецькі традиції виконавства. І звичайно, все це характеризує тип естради. Українська естрада із самого початку мала велику вокальну школу, починаючи від легендарної „Смерічки”, В. Івасюка, О. Дудковського, С.Ротару і до кабаревого, камерного виконавства „Тріо Мариничів”, які є фактично одними з основоположників української естради [152]. Зауважимо, що саме цей салонний тип виконавства, орієнтація на жінку-берегиню і поруч із тим широка мультисценічність, пов’язана з множиною образів, мотивів, інтонацій, створює ту різноманітність і яскраву палітру, яка характеризує українську естраду.

До нашого завдання не входить короткий опис естрадних типів виконавства, навіть зірок, все це вже давно здійснено. Можна стверджувати, що українська естрада має два своєрідні полюси – монодійний, що тяжіє до

розгортання фольклорних інтонацій в моновокальному просторі, хоча тут і задіяні інколи три голоси (ансамбль Н. Матвієнко), та інструментальний, орієнтований на ширшу поліфонію, де сама партесність партій здійснюється не голосами, а інструментами, інструментовкою (Е. Ізмайлов).

Тобто така широка амплітуда коливань (ми спеціально визначаємо крайні межі естрадного простору, між ними можна поставити багато інших, але це не наше завдання). Наше завдання – побачити ті паралелі, які виникають в естрадному симбіозі, і визначити, як вони відображають культурно-історичні паралелі вокального співу в Україні. Так, відомо, що монодійний спів змінюється партесним, який приходить із Заходу і саме Україна швидко адаптується до нього. Але також відомо, що багатоголосся і поліфонія, котрі потім розгортаються саме в професіоналізованому просторі виконавства, до цього існували у фольклорі. Відтак сучасна естрада адаптує в собі як фольклорні витоки, етномистецькі надбання, так і професійні, що походять з інших сфер виконавства.

Інколи тут важко побачити інтонації сакрального простору виконавства, але варто зазначити, що без них естрада була б мертвою і пустою схемою розважань. Тобто музика в широкому розумінні, естрадна музика, яка поєднує в собі вокал, аранжування, оброблення і весь комплекс технологічних трансформацій, тією чи іншою мірою наслідує ту історію і генеалогію формування жанрів, зокрема вокальних, яка виникає у вокальних школах України.

З розмаїття інструментальних ансамблів, рок-музикантів зупинімося лише на – Е. Ізмайлову, який дійсно став людиною-оркестром, поєднавши у своєму інструментальному виконавстві можливості мультимедіа технологій і водночас національний мелос: фольклорні глибинні інтонації, різні діапазони інтонування і водночас всю широту аранжування і оброблення, а також використання технологій інструменталізації вокалу. Він при цьому зберіг синтетизм та цілісність музичного простору. Можна стверджувати, що це складний феномен, який не має аналогів.

М. Поплавський зазначає: „Після переїзду в Україну Ізмайлов виступає, як правило, сольо. Але стиль той же – фолк-джаз. І ось тут постає досить дивний момент... Може, я щось пропустив, але ситуація виглядає так: один альбом Енвера Ізмайлова випускається у Швейцарії, потім виходить CD з німецьким лейблом, а після – ще один в Росії. В результаті 1993 року він одержує звання заслуженого артиста України... Відомо, що роздавати звання у нас простіше, ніж допомагати людині, яка представляє світу Україну. Про всяк випадок нагадаю, що Ізмайлов не тільки віртуоз, він створив новий стиль гри, зокрема новий прийом, названий „теппінг” – це така манера гри, при якій пальці обох рук знаходяться на гітарному грифі. До речі, говорять що схожу манеру гри паралельно винайшли в Америці” [152, с. 266].

Ми потрапляємо в ситуацію, де віртуозність виконавства і технологічна озброєність інтегруються. Більше того, віртуозність неможлива без технологічного озброєння. А технологічність інтегрує віртуозність з глибинами фольклору і, як бачимо, джаз-ритмів, які стають носіями сучасності.

„Плач Єремії” – цікавий симбіоз, тобто сентитичний ансамбль, який поєднує в собі інтонації року і водночас орієнтований на український фолк. М. Поплавський зазначає: „Незабаром пан Тарас створює свій власний стиль, симбіоз. Він перекладає власні тексти і вірші свого батька, поета-дисидента Григорія Чубая, в рок-формат. Пізніше звертається до авангардної поезії львівських поетів, більше відомих під назвою „Бу-Ба-Бу”. Паралельно з цими текстовими експериментами студент львівської консерваторії Тарас Чубай формується і як рок-гітарист.

Примітна й географія популярності україномовної рок-групи „Плач Єремії”, оскільки на початку 90-х років в Україні з рідною мовою було значно гірше, ніж тепер. Більше того, сам рок-формат в українському варіанті був дивиною. Не було тоді і настільки відпрацьованих схем „розкручування”, проте перший альбом „Двері насправді” (1993) просто

вистрілює, вибухнувши популярністю спочатку у Львові, потім – в усій Західній Україні, далі – в Києві і скрізь в Україні” [152, с. 287].

Ми певною мірою намагаємося показати палітру розмаїття, яка формує саме симбіотичні конфігурації естради, тобто синтез мистецтв виникає як синтез різних форматів, міжжанрових агломерацій, інтонування, синтез, пов'язаний з єднанням року і фольклору. Все це вже той синтез, який належить сучасній естраді і, звичайно, має свої достатньо глибокі і, будемо казати, фундаментальні реалії, які в ХХІ столітті потребують делікатнішого і більш ґрунтовнішого осмислення.

Так, М. Поплавський характеризує Ігоря Стецюка як мультикомпозитора. Морфема „мульти” свідчить про універсальність і водночас самодостатність тієї обраної манери і стильової інтерпретації його музики, яка існує в форматі естрадних виконавських колективів. „Стецюк писав музику для кіно – ігрового і неігрового. Його перу належить один із варіантів гімну незалежності України, до речі, цей варіант вміщено у Залі духовних досягнень українського народу в Державному музеї історії України. Він створював музику до театральних постановок, для телеканалів і радіостанцій. Стецюк писав музику навіть до рекламних роликів. Чомусь прийнято вважати, що композитор, який працює в такому спектрі, – несерйозний... Ігоря Стецюка це явно не стосується – його симфонічні твори переконують в іншому. Він профі у всьому. Більше того, Стецюк вдало діє і в таких непростих жанрах, як блюз, джаз, джаз-рок... І це ще не все – йому належить авторство циклу інтерпретацій для електронних обробок світової класики, які він створив за чотири роки” [152, с. 335].

Відтак спектральний простір «мульти» є всеосяжним, але також присутні камертон, і домінанта, (наприклад, у симфонізмі, коли симфонія розуміється не як жанр, а як певний інтерпретуючий пристрій, як та фундаментальна, глибинна засада, навколо якої можливе таке розмаїття форматів і жанрових конфігурацій).

Ще одна цікава замальовка, ще один інноваційний термінологічний, будемо казати, образ – мультипродюсер Євген Рибчинський. „Відразу слід наголосити, що Рибчинський-молодший до того ж є одним із наймолодших українських продюсерів. Молодим і досвідченим.

Отже, Євген Рибчинський народився 21 грудня 1969 року у Києві. Завдяки батьку його дитинство та юність пройшли в дуже творчій атмосфері. Змалку він спілкувався з багатьма митцями світового масштабу, на його очах народжувалися пісні та мюзикли. Зрозуміло, що весь цей набір він успадкував за правами народження, успадкував і розвинув” [152, с. 374].

Будучи за фахом журналістом, Рибчинський створив своєрідний авторський проект, де продюсерство переростало в режисуру, а режисура стала певним образним симбіозом, який визначається як метаморфоза, як образні інсталяції, як сучасна реальність, де сам проект і образ є невід’ємними. Такі реалії ще не достатньо вивчені, вони тяжіють до тих новітніх засобів синтезу мистецтв у колі мультимедіа, які є суто авторськими, проектними, належать окремій особистості. Але цей особистісний синкретизм, орієнтовний на власний досвід, на власний проект і на власний, будемо говорити, образ само здійснення цього проекту, розгортається саме в мультипродюсерському режимі. Така конфігурація є вдалою для осмислення ще одного спектру синтезу мистецтв мультимедіа в контексті естрадного симбіозу.

Варто вказати на творчий потенціал доробок цього автора. Рибчинський – автор шлягерів „Просто Тая”, „Хто знає”, „Чортополох”, „Мій сизокрилий птах” та ін. Пісні Рибчинського-молодшого увійшли до репертуару багатьох сучасних виконавців.

Отже, людина, яка утверджується в різних конфігураціях мультимедіа технологій, має суто творчий характер. І сам синтез, який ми намагалися по вертикалі структурувати як єдність майстерності, вміння і творчості, тут акумулюється саме творчістю. Це стає творчим проектом,

починаючи від продюсерського проекту і закінчуючи проектом суто вокальним, суто мистецьким, який здійснюється у просторі естради.

Так, мультикультурний, мультисценічний та мультіекранний простір естради поєднується в медіа. Сама поліфонія і різноманітність форм відображення, презентації, трансформації інформації та її оброблення, а також аранжування, які характеризують аспект мультимедійного простору, є генеративним авторським проектом. Проте не всі авторські проекти є такими вдалими і такими, будемо казати, мультипрограмними, бо естрада нині переживає складний період, який можна назвати переходом від екстенсивного росту до інтенсифікації.

Екстенсивний ріст відбувся у 80 – 90-ті роки, коли фактично естрадні виконавці України адаптували всі інші фольклорні впливи, всі формати виконання, зокрема рок, джаз, блюз, утворили своє справжнє образно-національне бачення світу, але інтенсифікація потребує вже осмислення цього досвіду. Осмислення саме в плані того мультипроекту, який може бути мультикомпозиційним, або мультипродюсерським, або мултивокальним, мультисценічним. Отже, час потребує генеративних тенденцій, а генеративні тенденції не можуть виникнути у примітивному тандемі продюсера і співачки, які одружуються і проштовхують один одного на олімп – економічний і екранно-видовищний.

Цей аспект виглядає негативно, якоюсь чорною плямою сімейних кланів, які усувають з екрану всіх конкурентів. Про це варто говорити, і тут немає нічого дивного, але сам розподіл ефірного часу, сама конкуренція (економічна передусім) пов'язана з професійними напрямленнями, орієнтована саме на продюсерів, а вони, як ми бачимо, не завжди є мультипродюсерами. Частіше це вузько прагматично орієнтована група, яка виколочує або трансформує необхідні дані з особистості або з групи, яку намагається просунути на медіа-ринок.

Тобто ми бачимо, що сам по собі інститут продюсерства в Україні ще знаходиться на стадії якщо не ембріональній, то становлення. Адже варто

говорити про тенденції, про те, що сформувалося, сталося. Естрада української культури адаптувала під себе величезний потенціал іншофольклорних, іншокультурних, іншоестетичних впливів, іншомовних, і, до речі, вона зберегла свою національну цнотливість і національні ознаки.

Проте можна зазначити, що серед мультимедіа зустрічаються два широкі вектори: один походить від урбанізованої культури, а також сучасного фольклору великих міст, інший – від фольклору сільського, який має суто природні реалії (пов'язальний із гірським ландшафтом Західної України наприклад – саме тут відбувся швидкий злет естрадного ренесансу, з іншими регіонами України, де ті чи інші конфігурації фольклорного співу стають інтонативними взірцями).

Ці два аспекти – міський і сільський – в естраді, особливо у тій, що вийшла у мультимедіа-простір, стають конкурентними, диспозитними, протистоять один одному як своєрідні материнське і чоловіче начало. Про ці архетипи не можна не говорити, оскільки вони є засадничими для розуміння всіх синтез і синкрез, можливих як в естрадному симбіозі, так і в мультимедійному синтезі мистецтв у цілому.

Важливо також зазначити, що в Україні ця демаркація не є такою гострою, як, наприклад, в Росії, чи в Західній Європі. Тут вона більше тяжіє до природного ландшафту, до інтонацій, характерних для фольклору західного чи східного регіонів, а також до тих образів, які вже зазнали свого злету в культурі естрадного виконавства ХХ століття. Необов'язково називати усіх, але не згадати про Софію Ротару, Ніну Матвієнко, Катю Чілі, Наталю Могилевську не можна. Цій жіночій лінії, протистоїть чоловіча, також безкінечна.

Наше завдання в іншому, – у показі, естрадного симбіозу і синтезу мистецтв у цілому. Це взаємодоповнювальні тенденції чоловічого і жіночого, низового і горішнього, міського і сільського, небесного і земного, світлого і темного, кольорового і чорно-білого. Все це створює те різноманіття і ту інтонативність, яка тримає мультимедіа-простір у режимі музичного

інтонування. Інтонативний образ стає поліцентричним, синтетичним. Сенестизія тут здійснюється як багатоканальне, багатовимірне перекодування жанрових форматів, перекодування самої поліфонії сценічного втілення, інтонаційних спонук і настанов. Усе це свідчить про взаємодію і широкий модус синтетизму, який можна зазначити як естрадний симбіоз мистецтв, або як певний епіцентр мультисценічного простору мас-медіа.

Зрештою, хотілося б завершити цей підрозділ зверненням до ще однієї знакової особистості, яка є настільки унікальною, настільки своєрідною в українській естраді, що потребує свого особливого інтерпретативного підходу. Йдеться про Андрія Данилка. З одного боку, його творчість характеризують як вульгарну українофобію, а його самого як людину, яка, інвертуючи статеві ознаки, створює негативний образ України (недарма його так люблять у Росії), а з іншого – його люблять за шалену імпровізаційну містерію буфо, за те що він, майже не готуючись, може здійснювати настільки геніальні і настільки безподібні експромти, які фактично не можна передбачити.

Проте є особливий аспект, якщо його розглядати під кутом синтезу мистецтв. Данилко занурюється у стихію етнокультури, яка є протоміфологічною. Її можна зазначити як андрогінізм. Це той глибинний фундаментальний шарм ідентичності людини, де вона ототожнює в собі чоловіка і жінку, несе в собі обидва витоки як своєрідну засаду ідентичності. Не бачити цього було б прикро. Данилко – не вульгарна особистість, більше того, він не працює в полі вульгарності, такому близькому усім трансвеститам і людям, котрі працюють на межі статевих інтроверсій.

Він обіграє один і той же опанований мотив, який має свої ролі-маски. Маска інколи стає настільки нейтральною завдяки здійсненню авторської репризи, авторської режисури, що актор фактично переграє сам себе. Переграє андрогінізм і засвідчує, що перед нами саме та «людина-оркестр»,

той поліфонічний образ, який є певною мірою аналогом Е.Ізмайлова, але в іншому контексті, в інших матеріалах і в іншому полі самоздійснення.

Можна стверджувати, що такий симбіоз, синтез, входячи в поле мультимедіа, несе певний вибух. Але до нього швидко звикають. Звичка до шоку, до інверсії, до трансвестії, перверсії та всіх інших постмодерних трансгресій виправдана існуванням певної етики самодостатньої творчості, певної глибини і національної цнотливості. Як би ми не намагалися нігілістично сприймати ці образи, особливо „айн-цвай-драй” у Данилка, в них є своєрідна доля іронії, самоіронії, гумору і того здорового нігілізму, якого так не вистачає суспільству.

У суспільстві вже так багато ситих, задоволених і успішних людей, що цей нігілізм як самозаперечення у вигляді своєрідних флеш-іміджів, масок і, більше того, первинних інверсій, стає бажаним і потрібним для усвідомлення глибин, прихованих у мультимедіа. А це – міф, праміф, андрогінізм, це щось більше, ніж абівалентність чоловічого та жіночого. Це полівалентність. Це гра, ширша за статеві ознаки, ширша за рольові ігри чоловічого і жіночого в культурі, яка в естраді існує завжди на межі становлення і переходу в інше. Це теж ознаки синтезу мистецтв, ознаки мистецтва як вміння перевтілюватися в образ майстерності, повної ідентичності та творчості, коли кожен крок, кожна хвиля і кожна мить перетворюються на бурлеск, на буфонаду, на своєрідну непередбачену інтерпретацію, очікувану і неочікувану.

2.3. Телевізійні шоу як ігровий світ мультимедіа

Телебачення вже давно стало одним із базових носіїв образності у сучасних мультимедіа. Якщо відкинути всю продукцію, пов'язану з тиражуванням і розповсюдженням аудіовізуальної інформації на CD, та інші засоби презентації, телебачення стає саме тим, за В. Вільчеком, обрядовим світом повсякденного сучасного буття, який певною мірою не просто моделює традиційну культуру, а утворює її інститути, механізми,

спираючись на них. І спирається у досить гострих, складних відносинах, коли видовище, свято, особливо нічні, стають епіцентром «справжнього» буття людини.

Виникає термін „нічна культура” – коли завмирає життя в мегаполісі, воно прокидається на екранному просторі ТБ. Окрім усіх сценічних реалій, які виникають у нічних клубах і дискотеках, що є, в принципі, теж своєрідним розвитком естрадного виміру медіа, ми бачимо медіа, інституалізовані саме в просторі екранного самоздійснення. Але з’являється все більше дорікань на низьку якість ТБ-продукції. Особливо в Україні, яка теж досить стрімко увійшла у простір сучасних технологій і культури, зокрема медійної.

Зі збільшенням кількості каналів абсолютно не збільшується образна якість, тим паче те, що ми звемо мистецький, завершений світ, такий бажаний саме в час свята або вільний. Людина звільняє себе від усіх обов’язків і намагається перед екраном програти або навіть на інтуїтивному рівні дублювати можливості, які існували раніше в ярмарковому, балаганному, райковому, панорамному та іншому світах, навіть, у лубковому, і проживати свято кожного дня. Колись говорили, що сім вихідних на тиждень, сім неділь на тиждень – це, в принципі, і є образ сучасного телебачення. Людина, яка поглинає цю інформацію, може цілими днями її сприймати. Це також достатньо складна і клопітка селекційна і, будемо казати, аналітична робота з тим, що відбувається. Ідеальний вимір ТБ-буття – коли сім днів на тиждень людина може не відходити від ТБ-екрану.

Якщо помножити цей інформаційний простір на кількість існуючих каналів, можна зрозуміти, що період життя людини або стискається, або розширюється – все залежить від того, як ми його інтерпретуємо. ТБ-екран виймає людину із реального, буденного життя і замінює його на те, що ми називаємо „шоу”. Виникає досить складна проблема відповідальності за той продукт, за ту реальність, яку створює ТБ-видовище.

Р. Шульга зауважує, що проблеми, пов'язані з ТБ-реальністю, стосуються всього мистецтва в цілому, але ТБ саме загострює їх і робить найактуальнішими: „Найбільше незадоволення викликає якість творів, що демонструються з телеекранів. І це зрозуміло: саме телебачення сьогодні є основним каналом транспортування мистецтва людям. Якщо протягом всієї історії взаємин мистецтва і аудиторії остання завжди рухалася до мистецтва, то сьогодні завдяки телебаченню все відбувається навпаки. Мистецтво йде до публіки, виникає досить серйозна методологічна проблема. Якщо попередні десятиліття теоретична думка билася над пошуками шляхів реалізації впливу нібито апріорного потенціалу мистецтва, то нині віра в цей потенціал обертається тим, що на мистецтво покладають відповідальність за деструкцію духовної сфери суспільства. Вбачають в ньому пряму загрозу для етичного становлення молодого покоління” [205, с. 187].

Можна не так категоріально зазначати ситуацію, ніби мистецтво винне в чомусь – так вважають деякі митці, критики, окремі його споживачі. Річ в іншому – у тому, що мистецтво, презентоване з екрану, певною мірою стає вже іншим. Воно відрізняється від традиційних видів мистецтв, навіть від кінематографу, який презентував поетику класичного типу, особливо в тоталітарних країнах. Нині, коли все це піддається руйнації, звичайно, всі знаходяться в розпачі: а що ж таке мистецтво?

Синтез програм, образів і мистецьких реалій, презентованих ТБ, що йде до людини, свідчать про демасифікацію, яка відбулася шляхом знищення образу великого цілого, мистецтва і площі, публічного простору світу. Отже, споживання стає однією із висхідних точок масової культури. Відтак постають гострі питання: що може дати мистецтво? чи варто називати мистецтвом усю ту продукцію, яка виникає на екрані? Звичайно, самі формати, теми новин, ігрових шоу, формати, пов'язані з політичними дискусіями або ті, що презентують спортивні змагання тощо не є жанрами, вони, швидше, визначаються як структуруючі осі ТБ, де за маскою шоу може проглядати цілком адекватний політичний підтекст.

Або, навпаки, за маскою політичних реалій ми бачимо гру, і гру досить зрежисовану, активно здійснену саме ТБ-режисером, який подає новини. Тобто сам інформаційний простір і комунікативна реальність існує в плані заміщень, зсувів, симуляцій, підмін і, більше того, транспортування масок, за якими ховається можливість іншого буття і людини, котра ідентифікує себе із картинкою настільки, що досить складно розібратися в тому, що відбувається. Проте порівнюючи достовірність інформації, дослідники визначили, що помилку в газеті помічають одразу ж; помилку по радіо майже не помічають, бо людині складніше сприйняти аудіотекст, вона просто ідентифікує себе з тим, хто артикулює зміст інформації; помилку на зображенні взагалі не помічають, бо людина не бачить підміну реальності.

Тобто медіа-тексти в газеті, на радіо і на екрані мають свою специфіку, свою абсолютно різну ідентичність презентації інформації. Тому Р. Шульга зауважує: „Мистецтву дорікають за те, що воно забуло про своє головне призначення – звеличувати особистість, спонукати людину до самовдосконалення, вказувати їй шлях до вирішення буттєвих проблем і т. д. Як відомо, саме така точка зору на роль мистецтва в нашому житті суспільства є аксіоматичною і у вітчизняній культурі вона сприймається як єдина можлива і не підлягає перегляду. Справді і навіть спроба порушити питання про її ревізію викликає щирий подив і неприйняття, особливо серед тих, хто звик декларативно піклуватись про культуру, стригти на цьому безпрограшні дивіденти.

Ще раз повторимо тезу, яка лежить в основі як сьогоденної критики мистецтва, так і його колишньої і нинішньої апологетики. У свідомості як фахівців, так і пересічних громадян сформована і зусиллями багатьох громадських інститутів вкорінена думка про те, що мистецтво здатне активно впливати на реципієнта, пропонувати йому певні цінності, установки, формуючи його життєві стратегії” [205, с. 188].

Проте вже М. Маклюєн у 60-ті роки розвіяв цю парадигмальну конструкцію. Він показав, що мистецтво масове, що мистецтво мас-медіа,

мистецтво, яке слугує розвагам і є нічною заміною дня, реального дня, не може бути таким „вихователем”. Але ми звикли до ідеологем, міфологем, які формувалися в просторі тоталітарної культури і, звичайно, дуже тяжко розлучитися із таким баченням ролі мистецтва.

Вважається, що ТБ-продукція, яка сьогодні виникає, – це не мистецтво. Шоу, особливо треш-шоу, пов’язані з „низом”, із розіграшами, різними провокаціями, – це більшою мірою той брудний потік свідомості, який є сублімацією, усуненням із життя всього того, що не варто робити шляхом його легітимації саме в екранному просторі. Певною мірою це так, але лише певною мірою.

Р. Шувльга зауважує, що слід визнати існування і кардинально іншої точки зору, згідно з якою мистецтво не може нести відповідальності за вади суспільства. „Воно лише відображає багато в чому непривабливу реальність, практично не відкриваючи реципієнтові в ній нічого нового. Варто зазначити, що серед прихильників такої доктрини, – як правило, люди або безпосередньо пов’язані з художньою практикою, або професійно занурені в проблеми культури. Для них очевидний величезний розрив, якщо не прірва, між вкоріненими у суспільну свідомість культурними ідеологемами та реаліями функціонування мистецтва.

Симптоматично, що традиційні уявлення властиві вітчизняним функціонерам від культури, вони продовжують запевнювати, що в Україні повинен функціонувати тільки символічний, якщо скористатися терміном Жана Бодрійяра, ринок мистецтва, яким можна і треба керувати. Тому досить досі маємо волонтаристську схему керівництва художнім процесом, супроводжувану демонстрацією стійкого переконання і віри у впливові можливості мистецтва, в його чарівну силу” [205, с. 189].

Звичайно, середній шлях вже нікого не влаштовує. Сам по собі ТБ-екран, який інколи гнітючо вражає безграмотністю не лише режисури, а й знімання і подачі інформації не можна виправдати ніякими деклараціями про те, що людина, яка робить цю продукцію, ні за що не відповідає. Проте ми

мусимо зазначити, що світ мистецтва передусім моделює вільні можливості мистецтва і людини. Адже саме ця воля не належить не мистецтву як такому, ні навіть культурі в цілому. Вона є ширшою – це стихія гри.

Якщо скористатися розумінням гри, за Г. Гадамером, то „гра грає в людях” [45]. Тобто гра є деперсоніфікованою позакультурною реальністю, яка відбувається в тому чи іншому просторі ігрової поведінки. Так само гру сприймає Й. Хьойзінга, який вбачає, у грі універсальний механізм ідентичності людини і світу, бо гра існує на всіх етапах еволюції: у тварин, людей (дітей і дорослих) [195]. Скрізь відбувається подвоєння світу й існує можливість увійти в інший світ, якщо людина опанувала поетику, тобто засоби ідентифікації та вміння ототожнити себе з цим світом, поданим як уявний, ігровий.

Тепер не існує, будемо говорити, дефіциту в тому, що мультимедіа не додають людині саме цього ігрового витоку існування, більше того, всі канали переповнені шоу різних якостей, різних напрямів. ТБ-шоу стає вже складним і достатньо структурованим простором мультимедіа, де задіяні різні артефакти культуро творчості. Наше завдання – показати, що ця дилема мистецтва і реальності в ігровому просторі поглинає проблему реальності та гри. Людина, яка грає, позбавлена часу, простору, вона достатньо самозакохана в процес існування у грі. І це існування є святковим і справді повторює величезні архетипи, відомі ще з архаїчних часів.

Можна зазначити, що проблема гри, яка стала епіцентром ТБ-програм, стала також проблемою ідентичності людини – людина, яка грає, яка здатна на гру і людина-гравець в різних іпостасях свого самоздійснення моделюється на екрані. Внутрішній глядач завжди поруч з тією ігровою мізансценою, що відбувається і допомагає ідентифікувати глядача у власному помешканні з тим спогляданням, яке відтворюється начебто на сцені ігрового шоу. Ми можемо стверджувати, що формульні реалії, здійснювані в ТБ-шоу, майже автоматично повторюють відомі архаїчні

прийоми ідентифікації, але наше завдання – не стільки аналізувати прийоми, етику гри, скільки зрозуміти її синтетичний характер.

Річ у тім, що проблема синтезу мистецтв, яка виявляє себе в контексті ігрової поведінки або в контексті гри як мас-медійного середовища набуває нових ознак. Тобто ми по вертикалі структуруємо не лише вміння, майстерність, творчість, а додамо ще одну іпостась культуротворення, котра обов'язково має бути здійснена у грі – амбівалентність поведінки. Людина завжди знаходиться в двох світах, вона завжди на межі переходу із одного світу в інший. Гра може закінчитися у будь-який момент, грою керує не режисер, а гравець, а гравцем є той, хто здійснює гру, – актор. Той, хто поруч з актором, – так звана внутрішня публіка, гравцем стає той, хто ідентифікує себе із цією публікою, тобто звичайний глядач ТБ-програм.

Отже, вертикаль синтезу мистецтв як єдність вмінь, майстерності, творчості та плюс амбівалентність ігрової поведінки загострює дихотомію або складну проблему реальності мистецтва на ТБ, яку визначила Р. Шульга. І не можна вже поставити питання: хто ж відповідальний за те, що відбувається на екрані? Слід ставити інші запитання: хто грає? чи варто так грати? чи можемо ми прийняти цей код гри? Може, він не є автентичним і культурним кодом? Як відомо, гра існує на нижніх рівнях еволюції, притаманних тваринам, гра культивується, існує в інституалізованих, визначених культурою ознаках.

На жаль, сучасні видовища, особливо треш-видовища із так званою критикою „низу” культури, будь-які розіграші і вся інша стихія ігрової поведінки більше апелює до ігрової здатності ідентифікації глядача і актора, який начебто спонукає до цієї гри, хоча спонукає до гри сам екран. А. Новікова зазначає: „Синтезуючи в своїй структурі різні жанри, методи впливу на аудиторію, телевізійні шоу всіх мастей намагаються дійти однієї мети – викликати у глядача сплески емоції. Заради здійснення цієї мети, „витискування” сліз або сміху, творці шоу ідуть на все, нехтують мораллю суспільства або, навпаки, викликають із надр пам'яті спомин про давно

забуті традиції, порушують етичні норми або навпаки, дотошно дотримуються майже королівського етикету. Вони готові на все заради ефекту, заради задоволення і споживацьких тенденцій глядача. І глядачі платять їм за це всенародним визнанням, що виражається в цифрах рейтингів і доларів. Отже, ані митці, ані глядачі не приховують, що все, що відбувається на екранах в ході того чи іншого шоу, є ніщо інше, ніж гра, але емоції й азарт нічого від цього не втрачають” [140, с. 160].

Тут теж фіксується момент складності і синтезування різних підходів, кодів занурення в моральні, антиморальні, етичні, естетичні, антиестетичні й художні, нехудожні тощо контексти. Здається, все можна поєднати в одному шоу, що дає образ, задоволення заради задоволення. Як не згадати К. Лоренца, який у свій час сказав, що задоволення потрібно заслужити. Ні, екран не потребує такої жертви від глядача.

А. Новикова зазначає: „Комедія і гра стали частиною повсякденного життя сучасного суспільства. В минулому буденність і гра були розведені по різних полюсах, пов’язані з певними періодами життя людей, порою року, календарними святами. Сьогодні у великих містах кожного вечора рекламні вогні закликають зануритися у світ розваг. Коли темніє, люди мегаполіса виходять на своєрідне полювання. Нічне полювання на розваги. Розваги називають бічем сучасного суспільства, епідемією його обладок. Їх розглядають як специфічну проблему сучасного суспільства, яка все загострюється з моменту створення індустрії розваг. Перетворення більшості видів телевізійних видовищ на розваги велика кількість дослідників сприймає як проблему і специфічний засіб сучасного телебачення” [140, с. 160].

Великою проблемою є не стільки індустрія розваг, (бо вона існує в естраді здавна у більш ранніх архаїчних засобах комунікації – у святі, в ярмарковому світі), скільки спонуки до них. Якщо розвага присутня в житті кожного дня, якщо замість розваг нічого не існує, то, звичайно, постає питання деструкції не лише культури, а способу життя людини.

Тобто синтез мистецтв тут виходить за межі власне мистецьких реалій, перетворюється на синтез спонук, настанов, на синтез традиційного або нетрадиційного способу життя, синтез буття як здатності грати і здатності споживати інформацію. Тобто перед нами – складна реальність обрядового простору сучасної свідомості, який на телебаченні починає максимально експлуатувати здатність до гри, до розваг. Певною мірою ця модель починає поглинати всі інші засоби презентації інформації. Навіть ТБ-новини подають у контексті, якщо не шоу, то певного атракціону. Іноді складніші й драматичніші новини подають не першим номером, а пізніше, що нівелює їхній драматизм і свідчить про фактичну селекцію пріоритетів.

Варто зазначити, що сама категорія „шоу”, походить від англійського show – „видовище”, „показ”. Це одна із форм артизації реальності, своєрідний спектакль, театралізоване видовище, котре супроводжує телевізійні ігри, вручення різних премій тощо.

Можна стверджувати, що саме поняття видовища як видива, як того, що можна побачити, і показ шоу певною мірою є ідентичними. Домінанта візуальності, презентативності є найголовнішою. Але у ТБ-видовищі ця презентативність настільки індустріалізується та інституалізується, що все більше і більше набирає обертів ескалації вже не стільки візуальності, скільки квазівізуальності, тобто тієї візуальності, яка набуває надреальності – людина стає магом, чаклуном.

Людина, котра дивиться шоу, отримує наднасолоду. Так, підчас шоу вона побачить 3–5 рекламних роликів, які теж підживлюють споживацькі інтереси. Усе доводить, що споживання є героїчним вчинком, це спосіб стати «справжньою людиною». Такий симулякр буття, за Ж. Бодрійяром, дає ту екологічну нішу в течії буття, яка так потрібна у великому мегаполісі. Можна зазначити, що артизація реальності, тобто переосмислення її у плані мистецьких реалій – це лише технологія. Артизація не свідчить про те, що все, подане на екрані, вже є мистецтвом. Це технологія, яка наближає до

екранних видів мистецтва, але вона може бути антимистецькою за своєю суттю, антилюдяною і антигуманною.

Ми це бачимо у різних демонстративних реаліях ТБ-програм, які стають все жорстокішими, бруталнішими і, більше того, просто не вписуються в рамки культури. Тобто артизація як своєрідний підхід тотального шоу, що примушує буквально все інтерпретувати як вид мистецтва, тут же переводить нас у контекст тієї вертикалії, яку ми зазначаємо в синтезі мистецтв медіа як вміння, майстерність, творчість. Проте ігрові реалії найбільш творчі в плані того, що тут людина розкріпачена, тут вона максимально розкрита: можливість амбівалентної, а іноді полівалентної поведінки провокує реципієнта бути медіумом, проміжною ланкою між усіма гравцями.

Реципієнт по черзі займає місце кожного гравця і залишається ніким, інколи – суддею: на екран виносять питання, які повинен вирішити глядач. В. Миронов зазначає, що шоу і спектакль, тобто ТБ-видовище і театральне видовище, мають різну природу. Якщо спектакль із самого початку орієнтувався на елітну публіку, тобто із самого початку мав своєрідну поетику, яка чітко розводила драму, комедію, завжди існувала певна реальність різних просторових сценічних втілень людини (так, у Греції надягали котурни, маски), то шоу завжди орієнтувалося на людину з маси. Шоу завжди є карнавальною стихією, де людина розчиняється у сценічному просторі, а сама сцена елімінується як відрефлектований елемент поетики сценічних видів мистецтв.

Це надзвичайно цікава реальність. Якщо ми у попередньому підрозділі наполягали на тому, що полісценічність стає однією із важливих реалій медіа, то шоу, навпаки, демонструє певну антисцену, тобто відсутність сцени або її розширення до таких меж, коли вся планета стає одним великим просценіумом, тобто переддією, стає передпростором тієї сцени, яка можлива, але є нездійсненою саме в цьому жанрі ігрової поведінки. Сцени як такої у грі ТБ-шоу, як відомо, не існує, вона присутня як елемент

технології, але не як елемент поетики медіа. Людина, ототожнюючи себе з іншою реальністю, долає межу рампи.

Можна стверджувати, що культура елітарна і егалітарна – різні реалії. Егалітарна – це культура карнавалу, тотального сміху, інтроверсій, перверсій, змін, трансформацій, а культура елітарна – це чітка структурація змісту, осі ідентичності й чіткі коридори або формульні штампи, схеми ототожнення, оживлення людини і гравця. Проблема у тому, щоб побачити той елемент синтезу мистецтв, який свідчить про егалітарність, тобто карнавальність, яка теж стає синтетичним видом, здійсненим як модель бажаного соціуму, спільноти людей. Це не справжня карнавальність і далеко не справжня егалітарність, а навіювана, відтворювана і, більше того, змодельована рівність усіх гравців, усіх учасників гри. Але вони зовсім не дорівнюють один одному.

Можна погодитися із дослідниками, які свідчать про радикальну асиметрію ігрової поведінки у ТБ-шоу. Тут уже заздалегідь визначені результати, пріоритети – навіть граючись, захоплюючись потоком гри, ведучий все одно вже знає мету. Це спрощує сам феномен гри і певною мірою дає впевненість у тому, що вона результативна. Це також парадоксальність асиметрії сприйняття – режисер вже тонко направляє наші почуття до катарсису, до заготовленого шляху чуттєвого очищення, який визначає ті чи інші пріоритети і, звичайно, свідчить про те, що той, хто веде аудиторію, наповнює її настанови цілісними сенсами, створює начебто вільне інтерактивне середовище.

Але на тлі всієї ігрової та вільної стихії вже завдано те, що Д. Уїллок називає атракторами, тобто вже визначені епіцентри гри, задані осі ідентифікації, які готують розв'язку, результат. Тут не варто вдаватися до аналізу конкретики ТБ-шоу, це специфіка суто театрознавчого, мистецтвознавчого характеру телебачення. Наше завдання – лише побачити наскрізну проблему синтезу мистецтв, яка набуває ще одного виміру, що зветься асиметричною реальністю комунікації, де комунікант (в античному

театрі – протагоніст) бере на себе більше, ніж брав протагоніст раніше. Якщо протагоніст просто пояснював, що буде далі і таким чином вводив у контекст, бо глядач міг бути відсутнім певний час, то комунікант фактично виступає ведучим шоу, стає одним із головних епіцентрів атракції.

Тобто ведучий шоу надає ту осьову лінію, що визначає пріоритети. Якщо б цього не було, це був би справжній карнавал, який би закінчився справжнім сміхом і справжньою космологічною стихією, котра існувала в архаїчних культурах та у середньовіччі. Але цю стихію в шоу моделюють вміло, вдало. Для цього потрібен саме синтетизм, набір засобів ідентичності, презентації інформації та каналів комунікації – аудіо, візуальних, аудіо-візуальних і гаптичних.

Отже, людина ідентифікує себе з образом, поданим на екрані. Тобто вона буквально поглинає видиво, наближається до абсолюту, що набуває вигляду гламурної красуні, світу вимріяних надій, або політичного ідеалу, або якогось іміджу, флеш-іміджу, що презентує ідеал бажаної реальності.

Важливо зазначити, що гра сама по собі – це виплиск емоцій, це трата часу і сил людини. Так, навіть азартна гра все одно має передумовою не стільки отримання грошей, скільки отримання задоволення від неї. Цей момент експресивності і, будемо казати, ескалації почуттів, звичайно, використовують у сучасних ТБ-шоу. Важливо, що артизація і шоу у презентації ТБ-реальності виникають у різних контекстах. Шоу – досить різні атракції, наприклад дискусія, діалог, політичне, ігрове, інтелектуальне тощо. Звичайно, це різні типи гри, різні типи ідентифікації.

Таким чином, ми бачимо, що людина, потрапляючи в різний векторний потік шоу-манії та шоу-реальності, навчається грати по-різному. Добре це чи погано? Тут існує своя певна пропедевтика входження в арт-світ і світ тотальної артизації реальності ТБ-простору. Але її не потрібно перебільшувати. ТБ-простір не є універсальним видовищем, а лише допоміжним до тих реалій, які існують від віку в театрі, в архітектурі, в інших видах мистецтва.

Тому, говорячи про медіа, не варто все загострювати і зводити до ТБ-реальності, до арт-реальності екранного типу. Варто зазначити, що сама артизація і медіація, коли медіа-простір стає універсальним у контексті сучасних комунікативних технологій, акумулює в собі всі інші види мистецтва. Це надзвичайно важлива й цікава проблема, і більше того, парадокс.

Так, живопис теж несе в собі медіа-простір сучасної артизації та обрядового простору великого мегаполісу. Також у цей процес залучено архітектуру, яка набуває у постмодерні абсолютно непередбачуваних ознак. Вже Р. Вентурі говорить, що його ідеалом в архітектурному проектуванні стали дискотеки Лас Вегасу, а також неоновий нічний простір гри кольору, і ця американська архітектура швидко завоювала право на існування [38]. Але згодом виникла так звана нелінійна архітектура, де артизація реальності досягає своєї межі. Нелінійність, тобто відхід від логіки прямого кута, відхід, від культури як такої взагалом, біонічні інверсії, коли архітектура стає театралізованою і нагадує гарно зрежисоване шоу, – це і є та тотальна реальність синтезу мистецтв, яка виходить за межі екрану й утворює середовище сучасного мегаполіса, утворює середовище сучасної гри на різних просторових сценах. Так, сценою стає вулиця. Вона непомітна, як непомітна сцена в шоу, грі, що здійснюється як політична презентація начебто справжнього діалогу між різними опозиціями, силами сучасних політичних змагань тощо.

Цікаво, що В. Ворошилов – досить агресивний ведучий програми „Що? Де? Коли?” – категорично заперечував, коли його програму називали вікториною, щось на кшталт наукових дискусій. Він вважав її суцільною грою, але грою у певному відведеному коридорі. Коридорі, який визначають знавці. Сцена гри визначається як можливість „зондування” науки, культури, філософських та інших категоріальних систем. Можна стверджувати, що інтелектуальний простір, доведений до гри, певною мірою винищує і філософію, і культуру, і науку. Але лише певною мірою, допомагаючи

пересічному глядачеві адаптуватися до тих проблем, категорій і образних конструкцій, які існують у сучасній культурі.

Цей парадокс, амбівалентність, з одного боку, – культурний нігілізм цієї ТБ-гри, а з іншого – бурлеск, шоу-простір як презентація експресивного пошуку істини „тут і тепер”, у залі, веде до цієї колективної творчості, або симуляції творчості, яка спонукає до співтворчості і до синтезу. Тобто виникають синтези між наукою, філософією, між знанням як архівом та знанням як грошовим призом. Зіркою стає не просто вдалий гравець, а інтелектуалізований комунікант гри у знання, що стає лідером, набуваючи харизматичних ознак.

Ведучий іноді виступає в ролі диктатора, якщо не садиста, який буквально примушує глядача або гравців до цієї чи іншої поведінки. Глядач ніколи не втрачає відчуття, що героїв шоу цькують заради задоволення аудиторії. Це завжди можна простежити в поведінці Ворошилова, Якубовича, Маслякова, Діброва та ін.

Так, відкривається цікава іпостась комуніканта, який починає „знущатися” над глядачем, гратися з гравцями, а їм від того цього стає все комфортніше і веселіше. Садомазохізм і жорстокість сучасного суспільства зводиться до гри, де людина інтуїтивно спирається на авторитет, шукає власну особистість, що панує над харизматичним простором ігрової поведінки. У політиці виникають ті ж самі пріоритети. Так, В. Жириновський – гарний гравець, який, володіючи акторським талантом, буквально перетворює всі свої виступи на шоу. Якщо згадати його участь у програмі „Взгляд”, зокрема діалог із губернатором Нижнього-Новгорода В. Немцовим, коли вони обливали водою один одного, зі склянок – це звичайно гра, але гра на межі злочину.

Отже, реальність гри в шоу насичується агресією. Як тут знову не згадати К. Лоренца, який свідчить про агресивність поведінки, що є одним із провідних імпульсів сучасної культури. Про це також свідчить Е. Морен: чим більше розвиваються інтелектуальні, потенціальні технології сучасної

культури, тим вона стає більш передбачуваною і агресивно-хаотичною [136]. Все це говорить про постання проблеми не стільки моральних, етичних і естетичних дефініцій, скільки проблеми пошуку лідера, пошуку того інтендифікатора, який використовує зовсім не етичні і не естетичні прийоми, а прийоми владного і вольового тиску.

До цього звикають, це стає нормою, прищиплюється іншими видами мистецтв, до музики, яка набуває надлишкової експресії в репі наприклад [23]. Шоу веде людину вузьким коридором жорстких випробувань, які здійснюються як спектакль, зрежисована реальність. Артизація як засіб синтезу мистецтв стає одним із пріоритетів тотального синтезу сучасної комунікативної культури, що знову-таки спирається на урбанізовану культуру міста. Так, сучасний мегаполіс звекає до щоденного імпульсу вольових шоківих терапій, які стають терапіями-випробуваннями (моральними, естетичними, художніми). Поєднуючи водночас роль невротичного реципієнта і володаря світу, глядач або слухач вже не може жити без чергової долі шоківих терапії, артизації та ТБ-шоу.

Важливо зазначити, що глядач сучасного ТБ-шоу – жертва і кат одночасно. І після всіх випробувань у диспозиції повної страждальності і володарювання світом він стає слухнянішим, здатнішим до сприймання інформації будь-якого типу і будь-якого значення. Про це говорять політологи, соціологи, але нас цікавить аспект суто синтетичний. Якщо говорити, що людина-оркестр, людина симфонічна, про яку у свій час мріяв Л. Карсавін, і людина, яка несе в собі універсум (образ Шеллінга), є лише бажаними абстракціями, можна стверджувати, що сьогодні глядач, все більше втягуючись у процес артизації, все більше стає художником. Він навчається маніпулювати ігровим середовищем, засвоює арт-технології, хоча повноцінної творчості або співтворчості не відбувається, бо сам продукт як медіа-продукт, саме середовище спілкування не є справжнім мистецтвом.

Справжнім мистецтвом воно не може ставати щодня, в кожному шоу, бізнес-просторі, але потребує певних орієнтирів, і ми далекі від того, щоб

порівнювати програми і шукати кращі чи гірші серед них. Це вже давно роблять теоретики телебачення, кіно тощо. Наше завдання – показати і визначити саму проблему синтетичного бачення, синтетичної поведінки, тобто амбівалентності, де рецептивність і водночас вольові імпульси створюють ту сцену життя сучасної людини, де вона вписується в простір комунікативної культури, або масової культури, медіакультури в цілому.

Велика кількість теоретиків, зокрема А. Костіна, зазначають, що нонконформізм нині не в моді [95]. Людина сучасного типу – конформіст, який прилаштовується до життя, а щоб позбутися неврозів, щоб якось уникнути усіх негараздів, які на нього сиплються, він вмикає телевізор і знаходить екологічну нішу відволікання. Тобто знаходить програму, яка допомагає йому нівелювати негативні реакції або почуття. Така терапія і можливість регулювання поведінки вже давно зазначені як стратегія адаптації в масовій культурі глядача, або реципієнта. до реальності в цілому. ТБ весь час підживлює можливість пошуку вибору, передавання інформації, але за цим усім стоїть те, що телекритики називають зрежисованим документальним спектаклем [140]. Тобто спектакль як документ, інформація як гра, режисура як симулякр, які знову-таки спираються на харизматичного лідера, на авторитет, на його волю, на здатність вести аудиторію, – це один із простих та ясних архаїчних способів поведінки людини в соціумі.

Зауважимо, що часто ігри, а також шоу-програми є відвертими симуляціями. Так, відома передача „Танці з зірками”, так зване льодове шоу „Танці на льоду” й інші, де будь-який пересічний громадянин (це може бути, приміром, артист,) починає досить вдало ковзати на ковзанках і танцювати з олімпійськими чемпіонами – приваблює як можливість перевтілення. Вісь ідентифікації „і я так зможу” заохочує. Відверту симуляцію просто не помічають. Вона виглядає настільки презентативно, привабливою і. більше того, демонстративно-естетично, що людина сама хоче бути такою вільною, розкріпаченою, танцювати на льоду. А після того вона вже хоче співати...

Такі ігри-симуляції, ігри-підміни стають певними екологічними синтезами. Тобто синтезують бажану реальність і реальність справжню, синтезують на правах тренінгу, на правах можливості презентувати саме таку ігрову реальність. Але цей тренінг непомітний, він легко усувається з підмосток ігрового шоу. Ми ідентифікуємо себе з актором – він же актор, а не спортсмен. Щось у цьому є, це дає ще один простір для можливості синтетичного, мобільного перекомбінування потенції та можливості глядача.

Важливі також екстремальні ситуації в ігрових шоу, в які потрапляють актор-гравець, і глядач. Відоме реаліті-шоу „Останній герой” здійснюється як певне випробування якостей, що інколи важко назвати культурними або людськими. Тут головне – вижити. Така адаптація до виживання в нелюдських умовах, хоча вона і стимулюється штучно і розігрується на екрані, певною мірою теж є аутотренінгом щодо адаптації до сучасної, інколи абсолютно нелюдської ситуації, в яку потрапляє вже не герой, а глядач як мешканець великого міста.

Тобто відверті розіграші, фарси, ігри-симуляції, ігри на межі реальності, де підглядування в іншу реальність стають певними феноменами сьогоdnішнього буття, – це той синтетичний простір ТБ-шоу, який стає часткою справжнього буття. Не варто забувати, що для цього застосовують давно відомі штампи. Так, відомо, наприклад, що в китайських картинках феномен підглядування був одним із можливих елементів естетичного простору. Сам процес бачення зі сторони, або бачення, яке існує як феномен підглядування зненацька побаченої реальності, є ще однією можливістю артизації світу.

Можна стверджувати, що весь каскад прийомів композиції шоу-реальності давно існує в літературі, в куртуазній зокрема, в зображувальному мистецтві, особливо на китайських сувоях. Але вони приходять в шоу на ТБ-екран як абсолютна інновація, як абсолютно новітня реальність. Вони, однак, новітні з точки зору відеотехнології, але зовсім не новітні з точки зору

культурних артефактів, які презентують тут як синтез мистецтв, як синтез реалій ТБ-культури або медіакультури в цілому.

Про велику роль сміхової культури А. Новикова пише: „Телебачення, що з моменту свого зародження орієнтувалося на показ святкової сторони життя міста (на відміну від державних свят, парадів, демонстрацій, концертів, спектаклів), ще більше розпалило ситуацію. А вже телепрограми останніх років стали і зовсім безспірним доказом вірності тези про те, що у місті кожна мить – це свято. Усілякі телевізійні ігри подавали будь-кому бажаному шанс доторкнутися до святкової атмосфери „телевізійного міста”, потрапити на запис програми вважалося великою вдачею. Саме присутність на зйомках телевізійного шоу в якості учасника або просто глядача давало можливість „заявити про своє існування” з телеекрана і отримати малу частку золотого дощу, який проливався на постійних глядачів з екранів водночас із зірками шоу-бізнесу.

Зрозуміло, що прагнення до такої слави не є справжнім, до неї тяжіють не всі, а лише ті, хто намагається долати святкові заборони, оскільки телевізійне свято, що має характер фарсу, заперечує моральні й політичні цінності, сексуальні табу, а замість них дає ілюзію свободи та звільнення від тривоги, властивої для більшості сучасників. У цьому сенсі вплив фарсу інший, ніж вплив формульного мистецтва, в котре звільнює від тривоги, при цьому зберігаючи і утверджуючи традиційну мораль.

Розвиваючись на межі цих двох естетичних тенденцій, сучасне телебачення, з одного боку, усуває стару мораль, провокує протонародний сміх за допомогою непристойності гротеску, клоунади, каламбурів, а з іншого – утверджує обов’язкове використання нібито традиційних вчинкових стереотипів, які змінюються під впливом формульних жанрів” [140, с. 169].

Звичайно, сама формульність, тобто опрацьовані технологічні коридори, які дають жанровості форматам різним шоу, специфікують глядача, і ми вже можемо легко приймати цю формулу або ні. Проте мова про інше. Так, існує дві можливості перебувати у стані свята: одна –

традиційна, інша – натуральна, коли людина намагається потрапити на екран будь-яким чином. ТБ-екран весь час намагається розмити всі реальності і продемонструвати релятивність ігрової поведінки – політичної, економічної тощо.

Все це, звичайно, і приваблює, і відштовхує. Велика кількість людей взагалі відмовляється від телевізора, але більшість захоплюється і не може жити без допінгу релятивної сумарної реальності, яку презентує ТБ-екран. Зауважимо, що буфонада, ексцентрика і комізм фарсів, симуляцій вже давно апробовано в естраді. Але у просторі ТБ-шоу ці композиційні форми сценічних мистецтв стають деінституалізованими, або формульними, штампами-схемами презентації видива. Комізм фарсу мильних опер, реаліті-шоу, ігрових шоу тощо – це комізм подієвих диспозицій, для нього характерним є ланцюг гостросюжетних ситуацій, образи-маски, які презентують соціальну типізацію.

Зазначимо ще один синтетичний жанр ТБ-видива – сітком. Це пригодницькі вестерни, де життя виглядає як певна безкінечна низка подорожей, веселий ігровий світ, у якому персонаж від одного до іншого сіткому стає привабливішим героєм, моделлю поведінки, яку наслідують. Сіткомів багато і виглядають вони інколи справжніми сатиричними описами сучасних ситуацій. Але це ще один синтетичний тип поєднання справжньої та симулятивної реальності, поєднання ігрової реальності і реальності побутової. Фактично мистецтво ТБ як артизація реальності зсувається і стає частиною побуту людини. Це цікавий феномен. Саме тут телебачення розкриває себе найбільш гостро як феномен суто ритуальний, або обрядова реальність сучасного повсякденного буття людини.

Якщо класичні комедії Лопе де Вега, Бомарше, Мольєра несуть в собі узагальнюючі образи, а не просто образи, які є диспозиціями, конфліктами, образи, які виводять на естетичні, моральні, а інколи надзвичайно космологічні реалії існування людини в світі – трагічному або трагікомічному, то сіткоми ні в якому разі не піднімаються до рівня таких

висот артизації. Вони не виходять за межі банальності, за межі пародіювання. Адже це приваблює глядача. Домінує формула „і я так можу”. Цей феномен легкої ідентифікації надзвичайно впливає на популярні ТБ-шоу і ТБ-реальність у цілому.

А. Новикова зазначає: „Машина виробництва, закони бізнесу залишили занадто мало можливостей для творчості (контракти часто зобов’язують коміків робити по одному фільму на тиждень). Працюючи в такому режимі, артисти швидко „вироблялися”, а глядачі продовжують вимагати все нових комерційних видовищ. Так, замість справжніх творів мистецтва їм пропонувалися сурогати, створені на підставі театралізованих трюків, мюзик-холу. Та ж біда спонукала до банальності телевізійні сіткоми. Індустріальний спосіб виробництва цього телевізійного продукту, необхідність створювати твори форматні, тобто що дозволяє продавати ідеї, реалізовувати їх в умовах іншої країни, іншої культури, вимушують його творців використовувати примітивний загальнодоступний гумор, стандартні сюжетні ходи, що гарантують успіх у масової аудиторії” [140, с. 172].

Усім відомо, що ТБ-шоу „Останній герой” швидко перекрокувало через Атлантику із американського простору, стало вже інтернаціональним. Примітивні інстинкти, воля до життя і велика доля еротичних пригод є формульними схемами, які можна побачити не лише в цьому ТБ-шоу, а й у різних середньовічних куртуазних романах. Але там вони ніколи не вдавалися до такого натуралізованого показу і визначення ідентичності героя і читача, а в даному випадку – глядача. Тут же завдяки тотальній візуалізації й артизації ми потрапляємо в ситуацію змодельованого, фактично здійсненого на екрані, „справжнього світу”, який замінює реальність і спонукає до тотальної ідентичності, і сама навичка „так діяти”, і спілкування з екраном переносяться в життя, спонукають до формульних схем та коридорів у реальному житті.

Більше того, вже самі пріоритети поведінки і водночас моральні, етичні норми стають екранними шоу-синтетичними, якщо так можна їх визначити,

тобто стають релятивними, не піддаються визначенню як структуруючі й визначні конфігурації культури. Це розмиває межі національних культур у рамках глобалізації культури. Отже, це привабливий шлях ідентичності в мегаполісі екранного всесвіту. Але можна стверджувати, що вся ця реальність завдяки її синтетичності й дифузності, звичайно, потребує свого осмислення вже в конкретніших і більш образно-конфігуративних ознаках ТБ-продукту, або медіа-продукту, який здійснюється в сучасних умовах шоу-бізнесу, шоу-ринку і шоу-маркетингу, де на ринок просувається не завжди якісна продукція, а та, що дає прибуток.

Виникає навіть специфічна роль шоумена в ТБ-шоу, головне завдання якого – „зняти” маски, зруйнувати благопристойну реальність, верх інвертувати в низ, а низ показати як новий едем. Певною мірою це вдається, але лише певною мірою.

Можна стверджувати, що у ТБ-шоу прийшла величезна кількість технологій, опрацьованих у театралізованому просторі культури, зокрема хепенінг, перформанс, ленд-арт. Це вже постмодерні практики культури, які є феноменом артизації навколишнього середовища. Хепенінг – театралізована політична подія. Перформанс – тетралізована подія будь-якого типу, що може використовувати фото або натурний матеріал, інсталяції, що завгодно. Ленд-арт – осмислення і певне інсталювання урбанізованого ландшафту. Потрапляючи у простір різних «артів» та інсталяційних програмних реалій, глядач, з одного боку, переймається всіма складними технологічними інструментаріями, а з іншого – інколи просто вимикає телевізор. Він не може дивитися треш-ігри, де на глядача викидають буквально смітник низьких почуттів. Глядач не може сприймати ленд-арт, коли починають смакувати смітники ландшафту великих міст, інколи він просто не сприймає телевізійні хепеніги, які виглядають як політичні шоу.

Можна стверджувати, що реальність шоу на ТБ – артизована реальність, яка виникає як хаосогенна, мутагенна реальність, що моделює простір сучасної масової культури, створена шляхом не просто монтажу

атракціонів, від чого вже відмовляються сучасні теоретики культури, а шляхом визначення атракторів, тобто шляхом визначення коридорів ідентичності вузькими формульними схематизмами, які дають можливість здійснити гостру і водночас імперативну ідентифікацію комунікантів.

Висновки до другого розділу

Соціокультурний простір медіакультури в контексті синтетичних тенденцій, які виникають нині як єднання різних реалій культури, культурних практик, зокрема традиційних та новітніх видів мистецтв, пов'язаних із розвитком сучасних медіа-технологій, характеризується складними процесами. З одного боку, всі синтези медіа-технологій зосереджені в урбанізованій культурі, яка виникає як фольклор великих міст, утворюється на підставі традиційного видува (ярмарки, панорами, райки та інші засоби театралізації реальності), з іншого – видовище, яке було локалізовано і визначалося в рамках святкового обрядового світу, універсалізується.

Видовище як відчуття свята стає видовищем кожного дня. Якщо так, то свято тоталізується і усуває буденність. Якщо розуміти свято буквально – як порожній день, воно заміщує на певний час буденність, у цей час людина максимально відволікається від побуту. Свято кожного дня релятивізує межі святковості і буденності. Це та стратегія, що є своєрідною екологічною нішою втечі від проблем сучасного урбанізованого міста.

Масова культура як культура споживання, що дає можливість розгортання насиченого простору послуг, який поєднує в собі полісценічний простір мультимедіа технологій, інтенсифікує естетичний світ людини. Людина сама стає актором в цьому великому театрі медіакультури, котрий варто зрівнити з моделлю лялькового театру Платона.

Можна стверджувати, що модель платонівського театру стає моделлю сучасного медіа. Мультимедіа технології лише додали кількість ниток і ще більше перетворили людину на ляльку, яка ніякою мірою не сприймає себе

лялькою, а стає дуже насиченим і амбітним суб'єктом культури, який змагається з „богами” екрану – з акторами.

Естрада, яка стала своєрідним протообразом сучасних екранних видів мистецтв, певною мірою передбачила всі ті синтези і синкрези, які виникають в шоу-бізнесі екранних видів мистецтва. Естрада лише їх зазначила в натуралізованому просторі. Всі сцени, змодельовані у вигляді різних програм і сценічних інтерпретацій, в естраді вже існували в різних сценічних конфігураціях.

Це той же народний святковий світ шинку, пабу, кабака, це вже культивовані клубні форми кабаре-театрів естради, мюзик-холів тощо, які вже осмислили і, більше того, здійснили синтез сценічних видів музичних мистецтв: вокальних, хореографічних модальностей сценічного образу, що потім плавно було перенесено з естради в шоу-бізнес екранного простору ТБ.

Естрада стала школою того полісценізму і того сценічного відтворення майстерності, яке потім утворюється в екранних видах мистецтва. Телевізійні шоу – це те ж саме видовище, змодельоване на підставі новітніх технологій екранних мистецтв. Це не лише телебачення, хоча воно є найрозповсюдженішим і найдемократичнішим. Це і віртуальні фільми, уся відеопродукція, яка носить характер більш камерного, локального видава, коли людина спеціально культивує в собі можливість жити в реальному часові віртуального фільму або потрапити у світ тих медійних і презентативних технологій, які формуються в спеціальних відеоформатах. Але вони не є настільки популярними, щоб визначити їх як специфічні ознаки сучасних культур. Медіакультура орієнтована на масового реципієнта, яким є глядач ТБ-культури, ТБ-шоу.

Синтез мистецтв у мас-медіа відбувається по вертикалі як поєднання вміннь, майстерності і творчості, а також як ігрова амбівалентність реципієнта, до якої він вже звик, яка стає тотальною настановою – шляхом споживання продукції ТБ-шоу і ТБ-реальності загалом. Синтез мистецтв у медіакulturі можна зрозуміти по горизонталі як вплив культурних,

художніх технологій, комунікативно-екранних видів мистецтв на живопис, скульптуру, архітектуру, рекламу і навпаки. Така синтетичність і мозаїчність, трансформативність є ознакою другої половини ХХ століття. Вона досягає апогею вже наприкінці його і тепер потребує певної селекції, певного осмислення – до якої межі можна удосконалювати формульність поведінки та ідентифікації, тобто канали ідентичності й водночас цю ігрову стихію карнавального фарсу, образів, які так щиро презентують різні програми самого ТБ у контексті інших видів мистецтв у культурі сучасності.

РОЗДІЛ 3.

ВІДЕОТЕХНОЛОГІЇ МИСТЕЦЬКИХ СИНТЕЗ У ПРОСТОРИ МАС-МЕДІА

3.1. Музичний синтез мистецтв в просторі культури мас-медіа

Музичний синтез мистецтв стає складовою фігурою культурної творчості, яка певною мірою не має аналогів. Музика у ХХ столітті різко трансформується. Отже, починає трансформуватися звучна матерія, виникає маса різних синтезуючих звук засобів та пристроїв, починаючи від перших синтезаторів до комп'ютерного моделювання звука. Із звучною субстанцією змінюється і сама специфіка побутування музичного мистецтва, яка традиційно була піднесеною, романтичною і водночас достатньо програмною з точки зору визначення сенсу, смаків, ідеалів.

Музика надзвичайно мімікрує в широкому діапазоні від програмних постмодерних обертонів її втілення у простір мас-медіа, пов'язаний із новими можливостями синтезування звука і водночас зі своєрідним техноценозом музичного простору, який, зрештою, апелює до генетичного алгоритму, до діалогу людини з комп'ютером, що допомагає знайти ще одну сферу звукової реальності цього світу.

Тобто сам по собі простір медійності, проміжку між людиною і звучною матерією, сповнюється різними музичними артефактами. З одного боку, він надзвичайно технізується, з іншого – ця надзвичайна технізація викликає опір у композиторів, яких вже не задовольняє штучне звучання. Знову гостро постає проблема „живого” звука, проблема звучання як своєрідного вираження медитації, образного самоздійнення митця. В цьому контексті можна прослідкувати певні еквіваленти формування різних реалій синтезу звука, кольору, світла, а також модуляції звука з допомогою технічних пристроїв, що почали створювати ще у 20-х роках ХХ століття. Адже досі не існує ніяких обривів синтетичних тенденцій взаємодії світла, кольору, звука та предметних артефактів [47].

Ніхто не намагається трансформувати звучну матерію у щось непередбачене, але традиція аналізу і звернення до інтонаційної структури музичних конфігурацій дає можливість говорити про синтез не лише як про єдність засобів, не лише як про екстенсивне єднання музики і світла, музики і кольору, музики й інших артефактів культури, що має свою надзвичайно цікаву історію в ХХ столітті.

Головне зазначити, що синестезія як психологічний і водночас мистецький засіб сумісного або інтегративного відчуття, інтерпретації та презентації звучної матерії стає одним із висхідних і головних принципів самоздійснення синтезу мистецтв. Тобто говорячи про музичну естетику ХХ століття, варто зазначити, як вважає Т. Гуменюк, що у цей період відбулися корінні зміни естетичних уявлень про мистецтво, його розвиток, роль і функції. «Висока метафізика у сфері естетики і мистецтвознавства (головні естетичні категорії: прекрасне, піднесене, трагічне й комічне) раптом зникла і зрівнялася з буденним естетичним досвідом. Проте нова сутність естетичного хоча і спирається на класичні традиції, значно відрізняється від класичних дефініцій.

З погляду сучасної музичної естетики, твір мистецтва – самодостатній світ, живий і такий, що живе наділений особливим духом – художнім, а ширше – естетичним, має реальне самоцінне буття та виконує власні естетичні функції в Універсумі. Некласична естетика, особливо наприкінці ХХ – на початку ХХІ ст., не лише впроваджує систему нових паракатегорій і ґрунтується на філософсько-методологічних засадах попередніх епох, а й намагається осмислити досвід класики, повертаючись до певних початкових, частково вже ніби пройдених в середині класичної парадигми позицій” [59, с. 41].

Ідеться про те, що знову-таки буденність і зосередження музичного простору в культурі повсякдення, або масовій культурі, вже не означає, що вона пориває з класикою, з тією генеалогією синтетичних традицій поєднання музики, кольору, світла і створення синтетичного світу загалом,

що було надбанням музичної культури не лише ХХ століття, а всієї музичної культури в цілому.

У статті „Синестезія” Б. Галєєва та І. Ванєчкіної у „Лексиконі нон класики” надано достатньо прості констатації, характерні для розуміння музичних синтез ХХ століття. Вони зазначають: „Під час визначення опосередковуючого ланцюга вищих соціальних емоцій, у формуванні синестезії можна побачити присутність мисленневих операцій, які спираються на думку, хай вони і здійснюються частіше за все на підсвідомому рівні. Синестезія належить до сфери невербального (поруч із музичним, візуальним) мисленням. Слухо-зорова синестезія є компонентом-зв'язкою візуального і музичного мислення. Синестезія як специфічна форма взаємодії у цілісній системі чуттєвого відображення є проявом сутнісних сил людини. Це не певний епіфеномен, не аномалія, але норма – хоча, виходячи з можливої „прихованості” свого походження в кожному конкретному випадку, вона не завжди є доступною для поверхового наукового аналізу.

Синестезію можна характеризувати як концентровану і симультанну активізацію чуттєвого в широкому аспекті його проявів: „подвоєної” сенсорності, емоційності, що здійснює метафоричні – „подвоєння” у мистецтві як засоби розвитку універсальної людської чутливості, цілісності й гармонійності. Синестезія як сутнісна властивість художнього мислення допомагає визначити компенсаторні функції з опосередкування неповноти саме чуттєвості” [106, с. 410].

Тобто синестезія як підоснова, або психічний, психологічний чинник міжканальних, міжсенсорних впливів і водночас інтегративного відтворення образу у звучній матерії шляхом включення в неї усіх інших компонентів візуально-вербального ряду, стає засадою для розуміння того музичного синтезу, який відтворюється в просторі музики ХХ століття.

Зауважимо два головні синтезуючі фактори, які вже мають своє визначення, – це алеаторика і сонорика. Алеаторика – звернення до всіх проміжних форм комунікацій у музичному просторі, які відтворюються в

різних модальностях: у нотаційному просторі, у виконанні музичного твору, у просторі самого художнього музичного мислення. Так, включення в нотацію вербальних текстів, будь-яких позамузичних фрагментів, згорнених графем художньої думки, якщо це пов'язано з хореографією наприклад, з іншими видами мистецтв, синтезуючих у собі рух, подію і сценічний простір, призводить до того, що алеаторика стає одним із цікавих феноменів розширення музичної комунікації.

Усім відомий опус Кейджа, пов'язаний із тим, що виконавець п'ять хвилин сидить перед роялем і не натискає на клавіші. Коли публіка починає вже вигукувати, сміятися, якимось реагувати, він починає інтонувати, але не музичними засобами, не шляхом звернення до музичної матерії, якимось інакше. Виконавець встає, підстрибує, якимось чином вступає в контакт – візуальний, комунікативно, будемо казати, сценічний. Але не музичний. Алеаторика стала одним із цікавих механізмів синтезу, який швидко в мультимедіа долає всі межі. Вона інколи може не визначатися саме як алеаторика, але стає, як і синестезія, тим механізмом створення генеральної емоції, інтегрального відтворення образу, що здійснюється на сцені мультимедіа.

Сонорика – це специфічніший, більш музичний артефакт, пов'язаний із використанням нетрадиційних засобів музичних презентацій звука. Так, це інколи просто невпорядковане, будемо казати, щипання струн, поєднання трубних та інших інструментів. Сонорика пов'язана з мімесисом, з наслідуванням природних звуків, буквальним їх втіленням, або включенням природних звучних артефактів у музичну матерію. Це теж один із важливих синтезуючих чинників сучасного простору мультимедіа.

Важливо, що в культурно-історичному вимірі все починалося з того, що митці намагалися вийти за межі саме „вузьких рамок” музики. О. Скрябін здійснив „революцію” в музиці – додав до нотної партитури ще одну – світлову. Електричні лампочки, якими б банальними вони не виглядали, допомагають модифікувати і транспортувати звук в його аналог – світлову

партитуру. Музикування відбувалося таким чином: музикант грав, а його дружина за світловою партитурою шляхом вмикання і вимикання ламп і їх генералізації у загальне світло відтворювала паралельну партитуру.

Б. Галєєв та І. Ванєчкіна зауважують: „Форми і прийоми синтезу деталізуються і розширюються в ході праці над останнім великим твором – „Попереднім дійством” («нешкідливим» варіантам „Містерії”, як шуткували його сучасники). Скрябін сам пише віршові тексти, роздуми про специфічні форми здійснення музичної матерії для виконання „Містерії”, фантазує і говорить про сферичну форму храму для виконання „Містерії” в певних світлових стовпах фіміамів і про певну „світлову архітектуру, що тіче”, про дзвони з неба. Він мріє про таке виконання „Містерії”, коли світлова симфонія поєднується зі сходом і заходом сонця, зірковим небом. Змінюється сам процес виконання, немає межі між залом і сценою. Оркестранти і актори рухаються водночас із глядачами в певному танковому ритмі.

Сьогодні все це здається утопією, адже, якщо звернутись до сучасної художньої практики, хай і у приземленому варіанті, більшість із цієї естетичної футурології вже реалізується наявно – в таких формах експериментального мистецтва, як електронна музика, просторова музика (інструментальний театр), світломузика, кінетичне мистецтво, психоделічне мистецтво, світлова архітектура, абстрактне кіно, театралізовані вистави „Звук і Світло”, хепенінг, небесне (або космічне) мистецтво, лазеріуми (під куполами планетаріїв), лазерні шоу під відкритим небом тощо. І зовсім не дивно, що більшість художників, які працюють або намагаються працювати в цих сферах, вважають себе послідовниками О. Скрябіна (Л. Термен, Г. Гідоні, В. Баранов-Россіні, НІІ Прометей та ін.”. [106, с. 411].

Можна стверджувати, що такий панегірик і водночас своєрідна культурно-історична ремінісценція свідчить про те, що Скрябін задав парадигму, хоча не він є першим відкривачем синтезу звука і кольору, світла. Він був найактивнішим, будемо казати, найенергійнішим продуцентом саме цього синтезу. Парадигма синтезу в месіаністичному, містичному та

соборному вигляді залишається в мистецтві, але здійснюється в редукованому вигляді, майже в бульваризованому варіанті. Адже всі названі жанрові формати і конфігурації, які тепер можливі саме як синтезуючий простір світломузики і водночас синтезованої музичної матерії, свідчать про потребу спертися на фундаментальні, глибинні артефакти, що вказують на синтетизм самої музики.

Проте музика не відокремлена від сценізму, від космосу, від світлодії, від звучання сфер, за давніми греками, від світлового імпульсу музичних струменів зірок, за тими ж давніми греками, які в сьогоdnішньому просторі медіа переосмислюються. Вони не обов'язково вписуються у ТБ-простір, простір екранного світу, чи простір якихось інсталяцій. Синтези стають полем композиторської творчості, більшою мірою вписуються в простір самоздійснення митця, який розуміє, що музика є моделлю світобудови, але синтетичною моделлю, яка генерує в собі весь потенціал синестезійної, синтетичної і водночас космічної гармонії, як вважав О. Скрибін.

Втілення енергії музичного поштовху у Всесвіт, в образний універсум здійснюється на сцені у „Містері”, „Попередній дії”. Ці твори моделювали містичний всесвіт музики, що дає можливість синтетичного бачення і уявлення творчості музиканта як художника, котрий живе між світами. Можна стверджувати, що сонорика як іманентний поштовх генеративного і синтетичного виявлення можливості музичної стихії мультимедіа стає порівняльною моделлю для створення музичних синтезів.

Так, важливо зазначити, що, за Ю. Холоповим, сонорика стає одним із засобів генералізації не лише емоцій, але й музичної стихії, яка вже не підкорена людині, вона виникає у просторі вже технізованого середовища, у просторі синтезованого звука, але сам по собі соноричний ефект стає однією із головних структуруючих засад, яку можна зазначити як атрактор, за Д.Уіллоком, або атракціон, за С. Ейзенштейном, що в музичному синтезі медіа висуюють на перший план саме синтетичний принцип музичної матерії.

„Музика звучностей, незвичного, нетрадиційного звука” – так визначає санорику Ю. Холопов [106, с. 413]. „Сонорика – це властивість певного роду музики ХХ ст., де заперечується роль континентної мелодії і гармонії (у традиційному сенсі – акордових подібностей, а також поліфонії) завдяки висуненню на перший план сприйняття уявлення звучності як такої (безпосередньо чуттєвого звукового ефекту), впровадження нетрадиційних звуків. Наприклад: складна суміш кількох струнних, ударних, або неясне поєднання „«дихання» маси оркестрових голосів, або темброве зафарбовування одного звука тощо. Сонорика може існувати і в рамках традиційної тонової музики, наприклад, сцена „опівночі” з балету С. Прокофєва „Попелюшка” або Антракт для одних лише ударних інструментів без певної висоти звучання в опері Д. Шостаковича „Ніс”. Однак найбільшого розвитку в якості нового антикласичного за своєю естетикою мистецтва сонорика отримала в музиці Авангарду-ІІ другої половини ХХ ст. – у К. Штокгаузена, П. Булеза, Л. Ноно, Д. Кейджа, Д. Лігеті, В. Лютославського, Я. Ксенакіса, Х. Лахенмана; з російської музики – у Е. Денисова, А. Шнітке (раннього періоду) С. Губайдуліної і багатьох інших” [106, с. 413].

Отже, дуже важко визначити шляхи і синтезуючі елементи музичних синтез та синкрез, які виникають у медіа, але вони тією чи іншою мірою мають спонуки не лише техноценозу, технічних забарвлень модуляції звука (про це ми будемо ще говорити), але й стилістику „другого” авангарду, який виникає вже як заперечення атональної системи, що походить від творів А. Шенберга, від раннього, будемо казати, логістичного вже за своїм принципом формотворчого імпульсу, який існував у його дванадцятиладовій системі.

Можна стверджувати, що у „другий” авангард радикальніше визначив у музиці ті інтенції, які походять від „пешого” авангарду, цей радикалізм призводить до визначення мікрополіфонії всередині звука і нетрадиційної нотацій звучної матерії, яка спирається не на елементаризм, а на певну

фундаментальну реальність мистецтва, де звук, зображення, а інколи архітектурна будова й інші мистецькі артефакти сприймаються як одне ціле. Так, відомий паралелізм творів Ксенакіса, який був і архітектором, і музикантом, вважає своїм типологічним паралелізмом формотворчості.

Композитор захоплюється ідеєю перекладу математичних структур архітектури на музичні і навпаки. Так, на всесвітній виставці в Брюсселі він створив павільйон фірми „Філіпс”, за основу якого бере розрахунки, графіки „Метастазису”, тобто свого музичного твору. Можна стверджувати, що така паралельність і водночас синтетичність мислення не є унікальним досвідом одного митця. Вона стає тотальною настановою музичного синтезу медіа, але не набуває таких типологічних і водночас явно визначених паралелей. „Паралельність” мислення, синестезійність, подвоєність мистецьких артефактів залишається всередині самої музики. Адже іманентний синтез, який здійснюється всередині звучної матерії, звичайно, презентує весь той простір синтетизму, який опрацьовує Ксенакіс як синтез архітектури і музики.

Тобто аналогії музичної та архітектурної гармонії переносять у сферу звучної матерії, де вся логіка і графематика паралелізмів трансформується в контексті сучасних медіа-технологій. П. Булез, один із фундаторів «другого» авангарду, який водночас із К. Штокгаузенем започаткував інноваційну хвилю музичного синтезу, теж намагався трансформувати можливості звучної матерії в інші комунікативні і, більше того, естетичні артефакти.

Так, О. Соколов говорить про його „Repons” (це один із своєрідних інструментальних творів), що він написаний для шести солюючих інструментів, камерного оркестру і процесорів, які призначені для цифрового оброблення сигналів у реальному часі. „Саме завдяки цьому останньому факту тут було здійснено радикальний крок уперед у порівнянні з минулою електронною музикою, яка вимушено звучала виключно в магнітофонних записах.

Нова можливість керованого композитором безпосереднього діалогу музиканта-виконавця і комп'ютера, відображена в назві твору. „Repons”, як пояснює автор, – це середньовічна французька назва особливого різновиду антифонної хорової музики, у якій солісту завжди відповідає хор. Термін підходить у якості назви сучасної композиції, оскільки він має передумовою питання і відповіді на різних музичних рівнях.

„Діалоги”, які наповнюють даний твір. багатовимірні: вони розгортаються між солістами, між солістами та ансамблем, між натуральним (інструментальним) і штучним (комп'ютерним) звучанням. Із старовинної антифонної музики Булезом було запозичено два принципи: зміщення звука в просторі і його помноження (відповідність множини голосів одному голосу). Ці принципи набувають тут універсального характеру. Булез пояснює, що зміщення може виникати у загальнішому вигляді – як зсув у будь-якому вимірі, що характеризує музичний звук. „Помноження” звуків також є особливим, може бути реалізовано з допомогою комп'ютера, де останній, отримуючи одну ноту або акорд, відповідно з введеною в нього програмою, створює множину нот або акордів, тим самим пов'язаних з оригіналом” [171, с. 21].

Отже, бачимо професійну і, будемо казати, неоднозначну констатацію, що здійснюється не лише оброблення звука, не лише комп'ютерна трансформація звука, а й діалог. Діалог безпосереднього інноваційного композиторського мислення і абсолютно автентичної паралелі з культурно-історичним простором. У даному випадку це хоровий антифон, тобто відповідність звучної матерії вокальним артефактам, які моделюються в комп'ютері, дають можливість створити своєрідну культурологічну синтезу або синкрезу. Це надзвичайно гострий і цікавий інтелектуальний хід, що у сучасних медіа переосмислюється і часто-густо баналізується. Баналізується в тому сенсі, що забувають про антифон, про хорові імпрези, репризи, хорові засади саме культурних артефактів, покладені в контекст діалогу композитора і комп'ютера. Адже все одно сама технологія подвоєння

звучності, яка діалогічною за своєю конструктивною принциповою системністю, стає провідним принципом.

Тобто мультимедіа допомагають вивести діалог музиканта, в даному випадку композитора і комп'ютера, який стає засобом переінтонування і, більше того, аранжування звука в контекст культурних трансформацій, культурної матерії. Проте всі ці, будемо говорити, технологічні неологізми або ідеологізми, що утворюються як певна інсталяція, трансформація звучної матерії в різних контекстах із засвоєнням комп'ютерних технологій, є поки що лабораторним експериментом.

Отже, „перший” авангард мав свою ідею конструктивної синтезуючої реальності, що пов'язують із рефлексією режисера. Це передусім творчість С. Ейзенштейна. Саме він поєднав музичний простір і зображення. Кіно у нього музичніше, ніж нам здається. Більше того, всі його роздуми, які виглядають перлинами або широкими мазками етюд великого теоретичного твору, потім уже обігрується і трансформуються інтерпретаторами.

Так, І. Аксьонов, один із його найближчих друзів і водночас інтерпретатор, чітко визначив синтезуючий елемент, який він позначив як „аліквотні ноти” [3]. Вони нагадують суто віртуальну реальність і виникають у певний час в музичному просторі і зникають. Вони не фіксуються в нотації, але вони є. І. Аксьонов зазначає: „Монтаж аліквотний (інтелектуальний). Епітет, який стоїть у дужках, належить Ейзенштейнові, але так, як він у своїх поясненнях виводить цей вид монтажу з попередніх систем, я вважаю правильнішим продовжити за нього музичну термінологію, котру він у свій час обриває, мабуть, не помітив сутності потрібного музичного терміна” [3, с. 74].

Річ у тім, що така щирість і така, будемо казати, недомовленість теоретичних імплікацій характерна для багатьох синтетично мислячих авторів приміром І. Стравінського та ін. Адже С. Ейзенштейн, визначивши принцип, чомусь не дає йому музичного трактування. За нього це робить Аксьонов: „Аліквотні ноти, не лише не записуються в музичному тексті, але

фактично не виникають із звучного тіла. Обертони двох одночасно взятих нот у відомому випадку різних для кожного тембру можуть зливатися і створювати звук, який перевищує за своєю силою кожен із тих, що складаються із цих обертонів і в рівній силі кожного із двох несучих тонів. Аліквотні ноти були відкриті спочатку на скрипці (Тартині, XVII ст.), потім їх знайшли на фортепіано, де вони отримали достатнє розповсюдження у віртуозних композиціях, полегшуючи ефекти виконавської звучності. Чайковський, пробуючи дебенівську фісгармонію в домі Н. Ф. фон Мекк, знайшов на ній наступний ряд аліквотних нот (далі надається саме цей рядок).

Як легко помітити із наведеного прикладу, аліквотні ноти є раднішими за своїх прародичів. С. Ейзенштейн називає іменем свого інтелектуального монтажу зібрання шматків за ознаками, котрі є відсутніми в безпосередньому матеріалі зображення кадрів і не можуть бути безпосередньо знайденими в жодному з них, навіть у вигляді фізіологічних подразників тієї чи іншої інтенсивності.

Аліквотні ноти кінокадрів виникають у пучку як результат наявності прихованого у зображенні інтелектуального подразнення, яке примушує їх здійснювати узагальнення у свідомості глядача та викликає реакцію загального сприйняття дійсності” [3, с.74–75].

Такий паралелізм певною мірою є концептуальним та інтерпретативним образом єднання музики і кіномонтажу, де музичний артефакт стає засадою монтажної інтелектуальної структури, не має своїх зображувальних аналогів, а є своєрідним підтекстом, джерелом для розуміння того простору медіа, який не варто бульваризувати, зводити лише до трансформації музичних реалій. Це не лише оброблення звуку, а виявлення тієї неіснуючої в просторі медіа гармонії, яка неможлива тут і тепер саме в її іманентному просторі самоздійснення, але виникає завдяки апеляції до інших видів мистецтв: кіно, живопису, архітектури, до всього

того монтажного, за термінологією С. Ейзенштейна, простору, що стає еквівалентом музичному синтетизмові в культурі ХХ століття.

Зазначимо деякі технологічні кроки, котрі відбулися саме в кореляції світла, дії, кольорової партитури синтетичного твору медіа. Важливо, що сама проблема синтезу музики і світлодії, або кольорового простору, належить не лише ХХ століттю. Вона сягає давнини, але існує імпліцитно. Лише у ХХ столітті в листуванні М. Гайдеггера і А. Шенберга виникло питання синтезу, що свідчить про те, що музика стала носієм космічної синестезії, всечутливості людини, яка одразу набула об'єктних ознак мистецького твору.

Такі автори, як Р. Вагнер, Дебюссі, С. Прокоф'єв, М. Римський-Корсаков, О. Скрейбін фактично є піонерами і водночас фундаторами музичного кольорового й музично-світлового, тонового синтезу. Якщо говорити про синтез світла і музики, музичної звучної матерії, то, звичайно, пріоритет надамо О. Скрейбіну, хоча з'явилися у творах М. Римського-Корсакова. III Прометей стало знаковим у плані аналізу синестезії, але, як ми бачимо, пройшло вже 40 років і сам по собі досвід цього цікавого музично-філософського і музично-культурологічного угруповання не пішов далі інтерпретативних констатацій [47].

Усі спроби відтворити або продовжити досвід кольорової світломузики О. Скрейбіна залишилися на рівні нонконформізму 60–70-х років. Вони ще наївні за своєю партитурою і, в принципі, лише проблематизують реальність синтезу мистецтв, свідчать, наскільки можливі аналоги між світлою дією, або кольоровою дією, на екрані та музикою. Теорія синтезу мистецтв, як і синестезії, страждає на паралелізм, вурталізм і водночас своєрідну агресивність іншої мови, яка накладається на мову музики. Цей досвід ще мало вивчений, мало опрацьовано саме в просторі мультитехнологій, які виходять у повсякденний простір культури, зокрема на аудиторію широкого масового споживання. Усі практичні спроби синтезу так і залишилися лабораторними, на жаль, тоді, як їх легітимація та певна апроксимація у

просторі медіакультури могла б бути досить активним засобом розвитку смаків та інноваційних технологій. Досягнення у галузі синтезу мистецтв могли б опертися на досить широке коло аматорів, коло естрадних музичних колективів, які б використали весь симультанний образний простір, що так і не знайшов свого широкого втілення.

Важливо зазначити, що племінник М. Римського-Корсакова – композитор, а також науковець Г. Римський-Корсаков намагався розшифрувати досвід О. Скребіна, зокрема його поему „Поєму вогню” і за системою Г. Гідоні здійснити переінсталяцію його концептуальних дій. Отже, це вже інтерпретація, а також модернізація того проекту, який залишався досить цільовим ще з ХІХ століття. Важливо, що сама світлова виразність і світломузичні експерименти потребували своєрідних засобів своєї презентації. Так, виникає своєрідна реальність вже нового поєднання мистецтв, де світлова партитура доповнює музику і водночас фіксується як самостійний візуальний ряд.

Фіксувалася вона, однак, досить по-різному. У різних частинах земної кулі майже одночасно відбувалися спроби синхронного поєднання кінетики зображення та звука: кінетофон Т. Едісона, хронелефон Л. Гомона тощо. Звичайно, що поєднання звука і світла найперше здійснено було в просторі кінореальності, тобто на кіноплівці. Можна стверджувати, що самі по собі можливості відтворення фотографічного запису звука за допомогою фотоелементу стають кроком уперед і в різних сферах музичного синтезу – в кіно, естраді, – що дає можливість не втрачати саму стихію звукових коливань, яка має свій зображувальний аналог у вигляді синусоїди.

Отже, тільки з’являється проміжний графічний компонент, він відразу стає сферою синтетичних інтерпретацій, його тут же намагаються взяти за основу синтетики або синкріз звучної матерії і побудувати ту інноваційну звучну структуру, яка вже виникає як не нотований, а здійснений шляхом синтезаторів крок до відтворення музики. Вона, у свою чергу набуває своєрідного поліфонічного звучання саме у технопросторі сучасних

технологічних інновацій медіа. Є. Куш констатує: „Радянські системи звукового кіно з фотографічним записом звука почали розроблятися у 1926 р. у Москві групою винахідників під керівництвом П. Тагера (система „Тагелефон”) та у 1927 р. у Ленінграді під керівництвом О. Шоріна. У системі Шоріна фонограма мала змінну ширину доріжки з записом, у системі Тангера – змінну оптичну щільність. Першим радянським повнометражним художнім фільмом зі звуковою доріжкою, створеною за системою Тагера, стала стрічка „Путівка у життя” (1931, режисер – М. Екк) [100, с. 219].

Так, вже з першими кроками синтезатронів намагання фіксувати звук і водночас його візуалізувати стають тим синтезуючим імпульсом, який саме зосередився в кінематографі. „Принцип фотографічного звукозапису полягає в наступному: звуковий сигнал, трансформований у електричні імпульси (за допомогою електроакустичного перетворювача, мікрофона або при відтворенні звукового носія на відповідному обладнанні), надходить до спеціального електромеханічного пристрою – перетворювача, що моделює світловий промінь, залежно від поточного значення звукового сигналу. При цьому можуть змінюватися як форми променя (система фотографічного звукозапису зі змінною шириною доріжки), так і його яскравість (система фотографічного звукозапису зі змінною оптичною щільністю).

Промінь, модельований звуковим сигналом, потрапляє на кіноплівку, що рухається з постійною швидкістю (швидкість руху плівки відносно світлового променя в записі повинна дорівнювати швидкості руху плівки при наступному відтворенні, внаслідок чого на плівці після проявлення з’являється „зображення” звука – фотографічна сигналограма. При відтворенні такої сигналограми відбувається зворотний процес: немодельований промінь світла, проходячи через звукову доріжку на кіноплівці, змінює свої характеристики (форму або яскравість), внаслідок чого відбувається процес модуляції світлового променя сигналограмою. Модельований промінь потрапляє до фотоелектричного перетворювача (фотоелементу), у якому відбувається процес перетворення світлової енергії

у електричну, від чого сигнал надходить до електроакустичного перетворювача (гучномовця). Принциповою відмінністю такої зворотної трансформації є те, що, на відміну від процесу запису, використовується не електромеханічне перетворення, а фотоелектричне. Саме можливість перетворення світлової енергії у звукову (і навпаки) засобами фотографічного звукозапису та відтворення стало базою для майбутніх експериментів у сфері візуального звукового синтезу”, – пише Є. Куц [100, с. 219–220].

Тут вже достатньо конкретно визначено пріоритети. Є медіа-пристрій, яким стає фотоелемент або якась інша перетворювальна структурна реальність, яка допомагає переінсталювати, або модифікувати, реальності звукової стихії на світлову і навпаки. Цього вже достатньо, щоб почалися пошуки. І вони незабаром стали настільки сильним поштовхом для виникнення так званих синтетичних пристроїв, які моделюють звук, що у 60–70-ті роки викликали надію на створення синтезованого звука. Але раптом все обірвалося. Обірвалося не просто тому, що технології себе вичерпали, більше того, вони стали міцнішими, вони, як ми вже бачили в контексті досліджень П. Булеза, стали комп’ютерно означеними і надзвичайно потужними. Але сама надія на синкрези і синтези синтетичного звука поза традиційним інструментальним їх відтворенням певною мірою показало штучність експериментів.

„Живий” звук, як ми бачимо і надія на його натуральність загалом, зокрема інструментальна партитура відтворення традиційних інструментів, є абсолютно протилежною реальністю синтетичній технологічній версії звукових реалій, які начебто давали нові образні можливості. Але вони швидко принесли розчарування, певну сумну ноту. Людина все більше й більше втягується в технічний універсум, все більше й більше сподівається на техноценоз різних артефактів культури, адже на якомусь етапі вона відчуває, що існують ті культурні цінності, котрі технічно трансформувати не варто.

Це вже було зрозуміло наприкінці 80–90-х років. Якщо С. Губайдуліна, Е. Денисов, А. Шнітке та інші ретельно експериментували саме з синтезаторами, з новітніми технологіями у сфері створення звукових афектів (соноричних і навіть алеаторичних), то згодом вони від цього відмовилися. Відмовилися тому, що штучність і, більше того, технічність обробленого простору звучної матерії є незрівнянно естетично нижчою, ніж традиційний інструменталізм, традиційна звукова партитура музичного синтезу. І як би він не створювався, якими б способами не був здійснений, хоч у просторі медіа, хоч без медіа, він мав бути все ж таки генетично і культурно пов'язаний із тією традицією, яка його привела у світ.

У 20-х роках, а також 30–40-х уся проблема синтезу була певною мірою романтизованою й ідеалізованою, були великі сподівання на новітні інтерпретації такого синтезу. Це було пов'язано саме з роками авангардного мистецтва, звичайно, тоді цей спалах був достатньо еквівалентним, або автентичним. М. Воїнов, Г.Римський-Корсаков, М. Цехановський, Є.Шолпо, Б. Янковський активно експериментували саме з можливостями еквівалентних співвідносин звука і світлодії, які буквально вирисовувались на екрані. Так званий графічне відтворення – це одна із графічних версій його інсталювання, коли знаходяться проміжні реалії, тобто графічні еквіваленти, які потім інсталюються у звукові сигнали і утворюють той синтетичний образ звучання, який здійснює музичний синтез в медіа.

Так, Б. Янковський, говорячи про графічне відтворення звука, зазначає: „Починаючи з кінця 32-го року темою моїх праць став запис на плівку синтонів – звуків синтезованих інструментів, що заповнюють проміжок між групами симфонічного оркестру, а також відтворюють, зокрема, тембри всіх існуючих музичних інструментів із розширенням діапазону і збереженням форматної стійкості. Забарвлення звука залежить від форми звукової хвилі, графік якої може бути розкладений математичною у ряд Фур'є, тобто на окремі компоненти – синусоїди. Звідси випливає, що графік може бути і штучно створений з таких самих синусоїд. Займатися цим раніше нікому не

спадало на думку з тієї причини, що до появи графічного, або рисованого, звука була відсутня сама технологія графіки відтворення звукової хвилі” [215].

Проте можна стверджувати, що всі ці синтони, тобто своєрідні образотворчі, або музико творчі, реалії синтетичного зразка були своєрідними експериментальними оазами, які, з одного боку, проблематизували розуміння музичного простору, а з іншого – певною мірою намагалися визначити: „А в чому ж полягає межа оцього синтезу?”

Арсеній Аврамов у статті „Синтетична музика” зауважує: „Синтетична музика, що не потребує музикантів-виконавців, з одного боку, не потребує реконструкції музичного інструментарію, а з іншого – дозволяє з легкістю вирішити будь-які інноваційні проблеми:

- довершений акустичний стрій, будь-яку задану температурацію, натуральні лади народної музики;
- глісандо з будь-якою швидкістю, в тому числі гармонічних комплексів і поліфонічних поєднань.

У сфері тембру:

- імітація існуючих тембрів акустичних інструментів, їх «удосконалення», розширення діапазону, створення нових тембрів згідно вимог композитора, поступове взаємоперетворення тембрів у процесі звучання;
- збереження тембрового забарвлення у всіх регістрах.

У сфері темпоритму:

- необмежена швидкість руху (до 40–50 звуків за секунду) при збереженні абсолютної чистоти інтонації;
- асиметричний рух (в тому числі прогресивне зростання чи спадання швидкості);
- будь-які складні поліметричні афекти (одночасного звучання 2–3 і більше ритмів);
- забезпечення авторської інтерпретації будь-якого ритмічного нюансу.

У сфері динаміки:

- диференціювання та уточнення позначень *crescendo* та *diminuendo* при використанні точного графіка зміни сили звучання;
- поступове зростання та спадання сили звучання протягом довгого проміжку часу;
- швидка зміна динамічних відтінків” [2].

Можна стверджувати, що таку конструктивну і водночас романтичну програму було перевиконано, тому що всі ці, будемо казати, інновації, дуже швидко стали негативними, дуже швидко засвідчили те, що саме так ідентифікувати, транспортувати звучну матерію музики вже не адекватно. Синтезатор її настільки модифікує, що вона переходить із одного контексту (так званого натурального звучання) в контекст синтетичного, тобто штучного, звучання.

Важливо зазначити, що всі експерименти, які відбулися у другій половині ХХ століття, досягли свого апогею у 60-ті роки. Саме у цей час виник так званий фотоелектричний синтезатор „ОМС” (назва походить від ініціалів Олександра Миколайовича Скрябіна). Сам по собі він є досить цікавим інструментом продукування зворотної метаморфози від графіка – від рисунка до звука: вже не потрібні ні кіноплівки, ні складні засоби фіксації, виникає оперативний пристрій, який дає можливість тут же модифікувати твір, створений композитором у процесі його звучання.

Техніка швидко крокує і допомагає не просто інтерпретувати звук, а моделювати його. Ключовим елементом є фактично спосіб керування висотою звука, його тривалістю, тембром та визначенням у режимі так званого реального часу, що свідчить про еквівалентні співвідношення штучного звука та натурального. Як бачимо, П. Булез скористався цією можливістю, всі синтези виникають як певна двоосмисленість або доповнювальність, яку легко розшукати в хоровій антифонії. Синтетична партитура стає буквально діалогізуючим пристроєм, або компонентом, між людиною і комп’ютером, між людиною і технікою, але такої вишуканої, будемо казати, гарної партитури ми не зустрінемо в мультимедіа.

Зустрінемо лише бульваризацію і використання технологій, до чого призводять синтезатори, коли все, що моделюється шляхом технічних пристроїв, швидко перетворюється на музичний простір музикування, який, однак, не свідчить про смак, про композиторський діалогізм який визначив П. Булез.

Отже, синтез звука та зображення на рівні медіа-технологій так і залишився на стадії експерименту. Зокрема, вже в комп'ютерних версіях синтез стає нереалізованим до кінця об'єктом. Так, синтезатор, з одного боку, начебто наближує процес творіння до процесу живописця, як про це мріяли піонери синтетичних інновацій у музиці, а з іншого – він заперечує саму часовість музичного твору шляхом таких різких трансформацій, як безкінечне варіювання, здатність постійно трансформувати звучну матерію.

Таким чином, можна стверджувати, що синтез звука і світлодії, або світлова, кольорова і музична партитура залишилися у двовимірному просторі, тобто у просторі синтезаторів, де графематика звука так і не вийшла на феномен алеаторики, сонорики, який є суто імпровізаційним, суто творчим і водночас колажним, синтезуючим виміром сучасної постмодерної культури. Можна стверджувати, що сама технічна лінія музичного синтезу себе вичерпала.

Адже нині з'явилася інша можливість застосування синтетичного синтезу мистецтв, коли технології будь-якого звучання у будь-яких обробках і в будь-яких трансформаціях потребують модельно-синтетичного композиторського мислення, а також переосмислення того первинного космологізму О. Скрябіна, який був суто месіаністським проектом. Тобто експерименти О. Скрябіна, як і багатьох перших продуцентів синтезу мистецтв залишилися на рівні або візіонерських містифікацій, або на рівні містичної драми, яку композитор описував уже вербально, яка виглядає як певний поштовх до майбутніх пошуків.

У сучасному комп'ютерному моделюванні синтез мистецтв у музичному просторі медіа все більше розуміється як звернення до так

званого генетичного алгоритму, до певного програмного алгоритму, завданого комп'ютеру, який відтворює весь процесуальний ряд, що у 60–70-ті роки намагалися візуалізувати, перевести з режиму двовимірної графіки у режим звучної матерії. Музичний синтез мистецтв у контексті медіа-технологій залишається лабораторно-експериментальним. Із широким розповсюдженням синтезаторів і всезагальної хвилі синтетичного оброблення звука синтез став феноменом бульваризації художнього образу, як це відбулося у фотографії.

Не кожен може натиснути на кнопку і зробити якісне фото, приблизно те ж відбувається і з синтезаторами. Це певною мірою відштовхує композиторів від такого типу діалогізму, на який сподівався П. Булез. Але і фото з появою цифрових технологій, переживає нове народження з появою різних можливостей нових засобів бачення і презентації часу в контексті артефактів – культурних, кінематичних у кінематичних трансформаціях зображення. Те ж саме відбувається зі звуком. Він переживає нову кінематику, свою історію перенародження, коли саме синтезування існує між людиною і комп'ютером.

На межі двох ознак – техноценозу і технопопуляцій звучних інтерпретацій та суто інтелектуалістського вишуканого, якщо не концептуального, пошуку – здійснюється той синтез, який ми можемо спостерігати поки що як лабораторний експеримент. Широкі панорамні роботи із застосуванням мікрополіфонії звука, як „Сім днів творіння” К. Штокгаузена тощо, все одно зорієнтовано на діалог – на діалог людини зі Всесвітом. Отже, феномен обробленого звука, не діалог інструмента і його аналога, а людини і Всесвіту стає парадигмічним виміром сучасного розуміння синтезу мистецтв у музичному просторі медіа.

Сам образ Всесвіту стає інтегрованим та інтерпретованим як синтетичний і складний звуковий простір, або час, який дає можливість тих нових музичних композицій як артефактів культури, що виникають у просторі медіа, знаходяться в різних сферах свого визначення: у сфері

витончених інтелектуальних пошуків, лабораторних експериментів композиторської творчості, які ми назвали аналогом фотографії як пересічного культурного переутворення, що пов'язано з культурою повсякдення. З одного боку, синтезатор стає бульварним, примітивним кроком до музикування як малоестетичний вимір синтезу мистецтв, а з іншого, – у повсякденному просторі музикування інтерпретується міфологема „Містерії” О. Скрябіна, синтетична концептуальна промова, яка вже стає своєрідним предметом осмислення саме в просторі композиторської творчості.

Так, наприклад, В. Сильвестров уже здійснив цікавий метаморфоз кітчевих інсталяцій, де він намагається зробити крок як зворотний зв'язок із культурою повсякдення, який осмислюються в просторі інтелектуального і музичного композиторського поштовху; у просторі синтезу музичного простору по вертикалі, де вміння, майстерність, творчість, кітчева настанова стають шляхом адаптації всього того складного драматичного пересічного і водночас інтелектуального піднесеного простору до музикування сучасних музичних синтез і синкрез, які осмислюються інсталюються і стають сучасним простором творчості багатьох музикантів.

3.2. Віртуальний синтез мистецтв як медіа-проект

Віртуалістика – це складна і на сьогоднішній день вже достатньо розгалужена сфера науково-практичного осмислення, а також структурування нових видів медіа-інформації, де використовують віртуальні технології. Сама ера віртуалістики починається у 70-х роках ХХ століття, одночасно з комп'ютерним бумом. Віртуальний простір однозначно у ті часи дорівнював комп'ютерному, або кібернетичному – кіберпростору.

Наразі через багато десятиліть після появи цього технологічного засобу трансформації інформації, парадигма змінилася. По-перше, такі дослідники, як М. Носов, Ф. Гіренко та інші визначають, що віртуалістика, або віртуальний простір, як компонент медіа – це не просто набір засобів і зростання

технологічних можливостей, а передусім апеляція до вищих показників образного здійснення в культурі мистецтва.

„Віртуальна реальність” походить від латинського *virtus* – „істинний”, „доблесний” [141], А водночас свідчить про екранну реальність, яку створюють новітні інтерактивні технології. Виникає так зване інтерактивне телебачення, інтерактивні передачі, з’являється Інтернет, де люди з різних континентів спілкуються в онлайн-режимі, а сама можливість модифікації, маніпуляції, більше того, трансформації інформації набуває надзвичайно гострих інноваційних ознак.

Важливо, що віртуальна реальність певною мірою є своєрідною просторовою і водночас часовою спільністю артефактів культури, які моделюють сучасні комунікативні відносини. Проте потрібно зазначити, що сам діалогізм та інтеракція, ігрові модифікації віртуальної реальності, якими переповнено сучасний світ медіа, все одно не виходить на повноцінний контакт, не виходить на ту естетичну реальність, в якій існувала культура від віку. Ю. Легенький зазначає: „Якщо екзистенціали початку століття виникли у просторі, що не має імені, в просторі духовної анонімної спільноти „Я” і „Ти”, то екзистенціали кінця ХХ століття виникають у просторі культури, де не існує ніякої духовної спільноти. Самотньою, за М. Гайдегером, може бути лише духовна людина, реальність *virtus* не знає самотності, бо вона більш архаїчна і глибинна. Дух тут елімінований родовим псюхе, яке існує як натурпродукт почуттів тіла без органів” [104, с. 245].

Отже, у філософському дискурсі позначаються прерогативи, або пріоритети, віртуальної реальності. Вона дає людині можливість дотику до абсолюту, дає можливість вписатися у надзвичайно експресивний і водночас повний світ почуттів. Але разом із тим людина не отримує повноцінного контакту, який має з тим чи іншим мистецтвом. Тобто поетика композиції, або засоби відтворення інформації віртуальної реальності ще не склалися, вони поки що існують на правах нового натуралізму, або паннатуралізму. Розширення світу екрану, включення сюди усіх сфер тактильних відчуттів свідчать про те, що цей

світ є поки не достатньо художнім, тобто не визначеним у рамках культури, у рамках мистецтв.

Зокрема, синтез мистецтв, який відбувається у віртуалістиці, тяжіє до синкретизмів, до первинних глибинних ідентифікацій із «натурпродуктом» екранного видива, яким часто стає віртуальна реальність, що і дає можливість людині безпосереднього входження в екранний простір. А. Ульяновський зазначає: «Включення людино-машинних інтерфейсів у суспільно-економічну комунікацію, розвиток інформаційних технологій потребує внесення коректив у ергономічні класифікації. Якщо раніше рекомендації, вимоги ергономіки були направлені на підвищення ступеня співмірності робочого місця з антропометричними і моторними особливостями користувача дисплеїв, з особливостями перероблення людиною візуальної інформації, що виступала в якості наукової бази дизайнерського синтезу, то тепер до завдання поєднання додаються ще критерії впливу на користувача. Той, хто розробляє інтерфейс, зацікавлений у його частій зміні користувачем, схильний затягувати користувача в гонитву за новизною. Рекламодавець може використовувати прийоми впливу на споживача, пов'язані з невідповідністю характеристик зображення та антропометричними ознаками, котрі відбуваються локально в часі і просторі. Що стосується оргонамічної класифікації засобів відображення інформації, то «природний дисплей» (вікно) легко замінюється на штучний (монітор) у залежності від уявлення користувача про ці реальності» [181, с. 65].

Отже, стара міфологема – картина „вікно в світ”, де перспектива є найкращим способом бачення світу начебто одним оком, а водночас бачення у певних машинізованих рамках віртуалізації або візуалізації реальності, призводить до того, що в Новий час віртуальність входить у простір культури. Але тепер вона стає однією зі складових мультимедіа. Розвиток інформаційної техніки мультимедіа прискорює синтез інформаційних вимірів візуального середовища і дає нові електронні, цифрові технології.

Мультимедіа поєднується із зображенням, з музикою і промовою, комп'ютерною анімацією, телебаченням. „Мультимедіа у вузькому сенсі, –

зауважує А. Ульяновський, – представляє собою комплекс апаратних і програмних засобів, що забезпечують інтерфейс користувача мультимедіа-продукції – системи з усіма вищеперерахованими засобами і методами створення й перегляду мультимедіа.

Стосовно загальної економічної комунікації говорять про наступні інструментарії мультимедіа:

- інтерактивний телевізор – телекомп'ютер на 500 програм, плоский величезний дисплей, на якому можна відтворювати інформацію;
- імітація в квартирі акустики будь-яких концертних залів і синхронний відеозапис;
- особистісний цифровий помічник-щоденник-календар, що забезпечує зв'язок із комп'ютерами і факс-машинами з будь-якої точки;
- домашній комп'ютер, що може читати як в оригіналі, так і усні команди, які поєднують графіку відео і текст, відеотелефонофакс;
- надшвидкісний пульт для керування всіма вищезазначеними реаліями мультимедіа.

Таким чином, користувачі комп'ютерної анімації спромоглися здійснити новітні програмно-апаратні забезпечення. В розвитку мультимедіа зацікавлені передусім компанії, що створюють продукцію” [181, с. 66–67].

Отже, вже така достатньо структурна конфігурація свідчить про те, наскільки збільшуються можливості користуванням відеопродукцією і наскільки простіше вступати в процес обміну інформацією. А збільшення інформаційних можливостей і надання засобів трансформації інформації ще не свідчить про те, що вона стає художнішою, естетичнішою.

Те ж відбувається і у сфері фото. Так, фото максимально змінило усі свої параметри, перейшло від чорно-білого фіксування відбитка на склі, до кольорового вже в цифровому вигляді без опосередкування негативом, але ніскільки не трансформувало своїх образних ознак, не здійснило шляхом зміни технологічних, поетичних і композиційних складових самого фото як виду мистецтва.

Можемо сказати, що синтези, які виникають у мультимедіа, поки що мають екстенсивний характер, забезпечують більше нових можливостей користування інформацією, але ні в якому разі не стають її образною презентацією. А. Ульяновський зазначає, що суб'єкт культури, який презентує простір синтезу мистецтв мультимедіа, є користувачем технікою, все більше виступає як сукупний суб'єкт. Люди, не дивлячись на просторові й часові дистанції, об'єднуються в мережі користувачів засобів комунікації. „Суб'єкт перестає існувати в перетвореному об'єкті безпосередньо тілесно і залишається ніби поруч із реальним процесом. Артифікуюча діяльність людини входить у план знаків і образів, зв'язки між механічними маніпуляціями з кнопками і поведінкою ніколи не існуючого об'єкта. Тобто знак, значок, позначка, що він бачить на екрані, для нього не є наявними, вони є лише приховуванням таїни”, – зауважує І. Ігнат'єва [цит. за: 181, с. 68].

Отже, міфологема екрана повертається до міфологеми дзеркала, актуалізується проблема таїни, прихованого, нерозгорнутих можливостей, безкінечності простору і часу, проблема всього того, що можна назвати „натовп видава”, який створюється швидко у певних кофінгураціях на певний час і так само швидко зникає в просторі так званого генералізованого споживання. Можна говорить про певну магічну функцію екранного видава. Віртуальна реальність стає новою магією техногенного простору культури. Магія – це опосередкований вплив на об'єкт. Суб'єкт, який долучається до магії, вірить у те, що він справді вступає в контакт з реальністю, але цей контакт є суто символічним, здійснюється на підставі певних норм і правил.

А. Ульяновський зазначає: „Магічне, синкретичне змішування форми і змісту суб'єкта та об'єкта дозволяє нам звернутися до глибоких досліджень світу спілкування. Думка М. С. Кагана про наявність між суб'єктом та об'єктом перехідних синтетичних форм „суб'єкт – квазісуб'єкт – суб'єктивований об'єкт – об'єктивований суб'єкт – квазіоб'єкт – об'єкт” активізує необхідність розгляду відмінності інформаційного середовища і реальності споживання. Вважаємо, що інтенсифікація інформаційних потоків і розвиток таких мультимедіа, як

„віртуальна реальність”, котрі у засобах масової інформації нібито вживлюються в людину, дозволяють виявити розмивання суб’єкт-об’єктної межі. Чуже суб’єктивне може сприйматися як об’єктивне для споживача” [181, с. 69].

Невід’ємність продуцента і продукованого в процесі здійснення віртуальної реальності є головною характеристикою, за М. Носовим, самого процесу віртуалізації реальності. Тільки розривається зв’язок продукуючої реальності та реальності створеної, тут же віртуальна реальність набуває ознак предметного світу, отримує ті форми та конфігурації видів мистецтв, які мають свою поетику.

Віртуальна реальність лише тоді є магічною, синкретичною, коли існують невід’ємні компоненти аудіовізуальних конфігурацій сприйняття інформації, коли ця реальність відтворюється як креативний процес, де креація існує в кожній точці споживання, в кожній точці визначення і самоздійснення самообразу, за М. Носовим [141]. Самообраз відрізняється від образу тим, що він зосереджений у інтеріорному потенціалі й досвіді бачення світу. Тобто знову постає актуальність підсвідомого, регенерації того інтеріорного потенціалу, який належить суб’єктові.

Розвиток складних систем мультимедіа, мультитехнології свідчить про намагання дослідників втілити віртуальні світи шляхом комп’ютерних конфігурацій, які дають можливість моделювати людську поведінку, людські образи, здійснювати нову графічну реальність, а інколи в просторі 3D і нових віртуальних об’єктів, які починають надзвичайно активно жити у просторі людського існування. Отже, швидко змінює своє місце і сама діалогізуюча реальність дистанціювання, обміну місцями, входження в інший світ і бачення його з позиції „Я”. Виникає певна метапозиція, певна мегапозиція того штучного світу, який нав’язує правила гри, де ідентичність відбувається на правах автоматичного психомоторного акту.

Це надзвичайно приваблює, втягує в світ ігрових комп’ютерних інсталяцій. Так, створюється розгалужена сітка ігрових комунікацій, які дають можливість не просто задоволення потреб ще одним комунікативним способом

презентації інформації, а самоздійснення людини. Вона може створити власний образ на екрані, і, будучи чоловіком, грати роль жінки в ігрових ситуаціях або навпаки, що призводить до швидкого переходу межі моральних та етичних норм. Утворюється новий квазіедем або квазіпекло, що на екрані моделює світ глибинних інтуїцій, інтенцій підсвідомого, які викидаються назовні у вигляді продуктів масової культури.

А. Ульяновський зауважує: „Віртуальна реальність – це згенероване комп’ютером середовище, з яким можуть взаємодіяти один або кілька користувачів за допомогою апаратури, щоб дати можливість ілюзії перебування в середині згенерованого комп’ютером реального світу. В цьому визначенні ми відмічаємо наявність „кола” (віртуальної реальності – віртуального світу) і уточнимо його. На сьогодні існує кілька можливостей різного прочитання і визначень віртуальної реальності, але завжди виділяється два окремі його моменти. По-перше, це передавання не лише зорової інформації, а інформації ще на кілька органів відчуттів (слух, дотик), а по-друге, інтерактивна взаємодія з людиною” [181, с. 72].

М. Носов розгортає ці диспозиції: із суто технологічного компоненту він виводить їх на філософські, культурологічні обрії, визначає, що існує дві градації віртуальних конфігурацій взаємодії людини – віртуал і консуетал: „Психологічна віртуальна реальність є відображенням у самообразі характеру актуалізації образу.

Самообраз, на відміну від образу (і близьких йому понять, таких як план, потерн, енграма тощо), відображує у психіці її ж мінливі стани. В самообразі представлено не весь зміст психіки (світогляд, самооцінка тощо), а лише той акт діяльності, який не залежить від того, чи є цей акт зовнішнім або суто психічним. Самообраз – це табло, на котрому відображений стан перебування психіки, який розгортається як стан образу. Якщо „образ” та близькі йому поняття вводилися в психологічний зворот для опису властивостей психічного відображення зовнішнього світу і психічної регуляції світу, то поняття „само образ” важливе передусім для ідеї відображення в психіці стану психічних утворень.

Самовідчуття характеру перетікання психічних процесів у самообразі і є віртуальними переживаннями, і ці переживання створюють віртуальну реальність” [141, с. 54].

Отже, М. Носов, на відміну від А. Ульяновського, який фіксує передусім характеристики об’єкта, що належить техногенному середовищу комп’ютерних середовищ, презентує саму минливість стану психіки, який визначається як самообраз, тобто образ який ще не має меж об’єктності, суб’єктності, предметності, приналежності тому чи іншому споживачеві. Цей образ анонімний, він є тотальним ідентифікатором і переживається на межі як певна реальність трансформації стану свідомості або трансформація тих можливостей і переживань, які потребують досить гострих і активних засобів інтерпретації за допомогою віртуальної реальності.

Якщо образ легко сприймається й ідентифікується, то виглядає як консуетальний (від лат. *conscuetus* – „нормальний”), якщо виникають складності з ідентифікацією, то образ визначається як гратуальний (від лат. *gratus* – „привабливий”) або інгратуальний (від лат. *ingratus* – „непривабливий”) [141, с. 55]. Тобто віртуальне набуває ознак, що оцінюються у процесі актуалізації самогообразу, в просторі контактного середовища, яке утворюється як актуалізація інтеріорних станів психічних можливостей презентації людиною свого досвіду актуалізації образності як такої.

Віртуальні образи виникають неочікувано і непередбачено, їх виникнення не контролюється свідомістю і не залежить від волі, намірів і бажань людини. У віртуальній реальності об’єкт споживання цілком анігілюється, людина повністю потрапляє в потік самосвідомості, створеної екранними засобами трансформації інформації. М. Носов визначає такі характеристики віртуальної реальності: „Об’єктивованість. Про що б людина не говорила, про зміни, що відбуваються в її діяльності, про напливи почуттів, про затемнення свідомості і тому подібне, вона говорить про себе не як про активний вид, від якого йдуть ці події, ці наявності, а як об’єкт, котрого охоплюють ці думки, переживання, ці події.

Йдеться про те, що відбувається з людиною, про те, чому вона потрапляє у стан залежності.

Змінність стану тілесності. У віртуалі змінюються почуття власного тіла і почуття зовнішнього простору. В гратуалі тіло стає легким і приємним, а простір, в якому людина діє, розширюється і переживається як привабливе, інтерактивне середовище. В інгратуалі тіло стає чужим, не підвладним людині, замикається на певний фрагмент власного тіла, а простір, в якому вона діє, стає в'язким та важким і переживається як непривабливий.

Зміна статусу свідомості. У віртуалі змінюється характер функціонування свідомості. Сфера діяльності людини розширюється, людина легко схоплює і переробляє весь необхідний об'єм інформації. В інгратуалі сфера діяльності зменшується, інформація схоплюється і переробляється важко” [141, с. 58].

Зрештою, він констатує, що є ще інтегративна характеристика, яку визначає як зміну статусу особистості: «У віртуалі людина інакше оцінює себе і свої можливості, в гратуалі під час діяльності надфективної та такої, що надзвичайно легко протікає у людини є відчуття особистої могутності: можливість долати всі перепони, усувати гори, почуття окриленості. В інгратуалі що під час реальності навіть важко тече, у людини з'являється відчуття власного безсилля, відчуття подавленості.

Змінна статусу волі. У віртуалі змінюється роль волі в діяльності людини, в гратуалі діяльність здійснюється без вольових зусиль зі сторони людини, здається, що вона тече сама по собі і стає самодіючою силою. В інгратуалі, навпаки, здійснення діяльності можливе лише за допомоги зусиль, вольових зусиль, діяльність людини не йде, стає поперек, не слухає тощо” [141, с.58–59].

Отже, фіксуються конфліктні диспозиції різних можливостей переживання людини у віртуальній реальності: одні пов'язані з тим, що вона стає володарем світу, магом, чаклуном, а інші – з тим, що людина проблематизує те чи інше існування в цьому світі, якщо і перемагає, то з великим зусиллям. Як не дивно, але ці дві можливості не можна замінити на одну суцільну легкість споживання інформації, як це намагається здійснити медіа-простір медіакультури. Так,

сприйняття без зусиль певною мірою швидко набридає і людина потребує саме віртуального зусилля, яке дає їй можливість отримати ту насолоду, про яку К. Лоренц свідчить як про „зароблену” насолоду, коли людина витратила певну енергію і певні сили для її досягнення.

Тобто можна стверджувати, що віртуальна реальність моделює повноцінний світ, модифікує його в певних рамках самореалізації образів, які М. Носов визначає як самообраз. Звичайно, цей складний психологічний контекст редукується у споживанні віртуальної реальності мас-медіа, в більшості вона орієнтована на спонтанність, на чистоту, легкість отримання задоволення і на той без волі зроблений вибір, який здійснюється не людиною, а інтегративним суб'єктом штучно сконструйованого середовища мультимедіа. Так, вже стали звичними спеціальні рукавички, („Data gloves”), які передають процесору комп'ютера інформацію про положення руки користувача. Рука стає однією із техногенно-маніпулятивних реалій трансформації просторового світу на екрані. Програмно-апаратна ситуація пов'язана з тим, що датчики навколо очей, голови, більше того, шлемофони озброює сучасного користувача технологічними інноваціями, які перетворюють його ледве не на космонавта або іншопланетянина.

„Таким чином, – підсумовує А. Ульяновський, – є три складові частини віртуальної реальності: образ, поведінка, взаємодія. Образи допомагають людині сприймати інформацію комп'ютера. Поведінка цих образів співпадає з поведінкою об'єкта або абстракцій, котрі вони презентують. Людина взаємодіє з штучною реальністю і таким чином взаємодіє з тривимірним світом: рухаючись, вказує на предмети і обирає їх, розмовляючи і спостерігаючи за сценою з різних точок.

Засобом передавання інформації людина–комп'ютер у віртуальній реальності слугує рукавичка „Data gloves”, костюми „Data suit”, стереодисплеї, відеофони, стереофони, звукові плати, силовий зворотний зв'язок „джойстрінг”, що дозволяє тілу відчувати віртуальні об'єкти, вагу, пружність, гладкість та інші характеристики, зменшувати або збільшувати реальну товщину віртуальної руки

і регулювати її як феномен керування інформацією. Художникам це дозволяє створювати витвори мистецтва, за допомогою яких публіка у віртуальній реальності може безпосередньо брати участь у фантастичних подіях, дозволяє створювати віртуальні скульптури, які протирічать усім законам фізики одночасно. В медичній літературі, з одного боку, вказують на величезні психометричні можливості віртуальної реальності, котра дозволяє психотерапії змінити своїх клієнтів, а також створити обставини, які призводять до стресу або будь-яких інших реакцій при лікуванні психічних хвороб. З іншого – нові системи підсилюють людський розум, дозволяють вченим бачити в потоці інформації те, що раніше не помічалось” [181, с. 74]

Такий досить амбівалентний, складний набір якостей віртуальної реальності, що мають як позитивні, так і негативні властивості, поки що не характеризують її як певний вид мистецтва. Її не можна охарактеризувати і як естетичну реальність, бо вона існує на межі психічних феноменів і феноменів того штучного світу, який виникає завдяки контакту людини з інтерфейсом.

У технологіях мультимедіа віртуальна реальність стає певним феноменологічним світом, де дисплей замінюється суб’єктно-визначеними образами або самообразами. Виникають нові способи трансформації інформації, але вони відсуваються завдяки режисурі мультимедіа-продюсера. Так, віртуальна реальність стає ширшою, ніж екранна реальність. Одночасно впливаючи на слух, зір, відчуття дотику, віртуальна реальність вводить людину у власний світ на підставі інтегративного сприйняття, яке описується як полімодальний образний світ, де синестезія стає головним принципом зчитування інформації.

Така межовість і певна невизначеність зон сприйняття, звичайно, і приваблює, і відштовхує. Приваблює завдяки інтенсивному впливу на свідомість людини і відштовхує, тому що невизначеність інколи може призвести до негативних результатів. Тобто мультимедіа і віртуальна реальність стають своєрідними партнерами і водночас антоганістами. Віртуальна реальність намагається усунути всі засоби і презентативні механізми її транспортації, звести

до самообразу, а мультимедіа, навпаки, весь час підсилює об'єктний або квазіоб'єктний ефект і афект від дії інформації на людину.

Н. Маньковська так характеризує віртуальне середовище: „Це створене комп'ютерними засобами штучне середовище, в котре можна входити, змінюючи його зсередини, споглядаючи трансформації і використовуючи при цьому реальні відчуття. Потрапляючи в цей новий тип аудіо-візуальної реальності, можна вступит в контакти не лише з іншими людьми, але й зі штучними персонажами.

Термін „віртуальність” виникає в класичній механіці XVII століття як позначення певного математичного експерименту, що здійснюється штучно, але обмежений об'єктивною реальністю, зокрема належними обмеженнями із зовнішнім зв'язками. Поняття „віртуальний світ” несе в собі подвійний сенс – уявність, мнимість, можливість та істинність. Технологічні досягнення останніх років примусили по-іншому поглянути на віртуальний світ і суттєво скоригувати його класичний зміст. Специфіка сучасної віртуальності заключається в інтерактивності, що дозволяє змінювати мисленнєво інтерпретацію реальним впливом, матеріально трансформуючи художній об'єкт. Перетворення глядача із спостерігача на творця впливає на створення твору і при цьому відчуває ефект зворотного зв'язку, створює новий тип естетичної свідомості” [106, с. 112–113].

Звичайно, ця естетична максима – новий тип естетичної свідомості ще не стала легітимною, як би не визначався споглядач як творець, – як співучасник, як той, хто впливає на реальність, – цей вплив обмежений і скерований засобами самого впливу. Можна стверджувати, що віртуальна реальність адекватніше зазначена М. Носовим як позитивно-негативний і водночас трансформативний, маніпулятивний світ завдяки його підвищеній інтеракції, інноваційним засобам презентації інформації. Це приваблює багатьох, світ віртуальної реальності настільки захоплюючий, що людина втрачає себе, вчинки, естетична реальність тут є непередбаченими.

Н. Маньковська зазначає, що величезну роль тут відіграють саме технологічні маніпулятивні артефакти керування віртуальною реальністю:

„Величезне значення мають і нові засоби керування реальністю – зупинка, повернення, перелистування тощо.

Естетичний ефект такого роду інновацій пов'язаний зі становленням нових форм художнього бачення, що обумовлені полімодальністю і парадоксальністю сприйняття, заснованих на суперечливому поєднанні високого ступеня абстрагування з натуралістичністю бачення. Орієнтація на оптико-кінетичні ілюзії „неможливих” артефактів як естетичну норму. В якості суперсимулякрів виступають штучні синтезовані методом сканування віртуальні актори („Форрест Гамп”, „Правдива брехня”, „Король Лев”). Можливість рімейку кіноідолів минулого або створення фантомних персонажів, які не мають протитипів, дозволяють обійтися без живих акторів, радикально змінює не тільки процес кіновиробництва, але і впливає на творчий процес: зникнення матеріалу реальності, що дозволяє зануритися у сферу чистого фантазування, переструктурує співвідношення раціонального та ірраціонального, конкретного і абстрактного, колективного та індивідуального, підсилює концептуальні витoki творчості” [106, с. 114].

Проте всі віртуальні герої, як і рімейк (нове прочитання старих сценаріїв), виглядає як проектна, або інсталоюча, реальність. Час віртуальної реальності не переживається як реальність. Людина поза зоною часу потрапляє в чистий міф, або в абсолютний міф, за О. Лосєвим, де вона знаходиться і не може зробити свій вибір. З цього міфу вийти не можна. Її виводять штучно або шляхом зміни персонажа, або трансформації віртуального простору і часу, який створює новий міф. Таке сканування міфів або пересування межею міфологічної реальності ХХ–ХХІ століття, звичайно, потребує своїх естетичних і поетичних критеріїв, своїх норм, але їх ще не вироблено.

Мультимедіа, як би ми не перебільшували значення використання віртуальної реальності у просторі сучасних технологій, ще не адаптували цей процес, він залишається на рівні оригінальних і, більше того, ще не засвоєних естетичних засобів трансформації інформації й естетичної комунікації в цілому. Важливо також помітити, що віртуальна реальність впливає і на традиційні види

мистецтв. Це зворотний процес. Так, виникає кіно, його поетика проектується на фото. Виникає радіо, телебачення і вже кіно сприймається інакше. Ми бачимо, що з'являються певні проміжні жанри, які можна розглядати як інрертекстуальні або гіпертекстуальні. Інколи говорять про гіперлітературу, або про метатекст, мультимедіа, який певною мірою є своєрідним міжжанровим структуруючим феноменом.

Тобто синтез мистецтв тут виходить за межі одного аудіоканалу інтерпретації, генерує образний потенціал видів мистецтв і певним чином здійснює свої проєкції на традиційні види мистецтва. Це надзвичайно важливо, бо відбувається певна його віртуалізація. Так, М. Носов говорить про „віртуальний алкоголізм”, „віртуальні вбивства”, про ті випадки, коли людина вже не може пояснити своїх вчинків, вона просто живе в світі вимріяного видива, спроектованого нею світом, у цьому світі вступає в конфлікт із суспільством. Так, віртуальне вбивство – це реальне вбивство: вбивають фантом, за яким ховається реальна людина. Одна людина хоче позбутися певного комплексу відчуттів, пов'язаного з іншою людиною і вбиває її.

Можна стверджувати, що це не проблема маніпулювання реальністю. Це інший феномен, коли сама виучка, дресура як вміння жити не врівноважена в інтерактивному, поліморфному світі, зсуває світ реальність, світ півсвідомого, світ самообразу. Самообраз заміщує об'єктивну реальності, людину, заміщує все, що може стати об'єктом того чи іншого впливу, а в даному випадку – суб'єкта віртуальної реальності мультимедіа. Тобто мультимедіа стає моделлю світу і віртуалізацією світу за допомогою певних кодів та матриць комунікації, опрацьованих у достатньо вузькому коридорі екранного видива.

Н. Маньковська констатує: «Аналіз специфіки віртуальності в різних видах та жанрах мистецтв призводить до висновку про пов'язані з її існуванням трансформації естетичного сприйняття. Саме сприйняття, а не артефакт, процес, а не результат співтворчості знаходиться у центрі теоретичних інтересів. Найбільш значимими у концептуально-методологічному плані процеси

віртуалізації психології сприйняття – флуктація, конструювання, навігація, персоніфікація, імплізія, адаптація.

Тобто віртуальна реальність, яка проростає в житті, – одночасно є висновком і генератором космологічних фантазій, величезних утопій і антиутопій кінця ХХ ст., ідей сучасної транзитної цивілізації, невизначеності шляхів її розвитку, кінця історії, синкретизму, комп'ютерної соборності. Такий соціокультурний контекст стимулює розроблення концепту віртуальної культури ХХІ ст., яка йде на зміну добі писемності” [106, с. 115].

Питання письмового синтезу, який приходить на зміну добі писемності, вже розглянуто М. Маклюеном, у часи романтичного захоплення новою писемністю, новими засобами фіксування звука, світла тощо. Це, ми вже бачили, на рівні синтонів, так званої кольорової музики, на рівні музичного синтезу мистецтв у віртуальній реальності переосмислюється. Вже не один канал, а полімодальність, неусталеність, текуча синестезія, межова синестезія як міжпарадигмальність у концептуальному розумінні і водночас неусталеність станів свідомості дають відчуття нової антропологічної ситуації. Якщо фото здійснило саме її за Р. Бартом, то віртуальна реальність створила в мультимедіа ще одну антропологічну ситуацію – виник аморфний, розмитий суб'єкт культуротворення, який конститує мультимедіа реальність, яка стає надзвичайно активною, агресивною і водночас підвладною користувачеві.

Тобто можна стверджувати, що мультимедіа в контексті віртуальної реальності теж набуває нових можливостей – із моноканального засобу презентації інформації, який пов'язує із аудіальним, візуальним або їхнім синтезом, виникають вже синтетичні полімодальні і водночас проміжні форми, які не можна визначити ані як суто візуальні, ані як суто аудіальні образні конфігурації. Вони стають своєрідними реаліями, що можна визначити лише шляхом синестезії. Синестезійність стає тим образним інтегратором, який усуває світ від об'єктивації, за термінологією М. Бердяєва, і робить його світом свідомості.

Але не можна перебільшувати значення свідомості в просторі мультимедіа. Свідомість тут стає одним із важливих засобів трансформації інформації. Використовуються найглибінніші та найфундаментальніші принципи і механізми інтеграції інформації, пов'язані з синестезійністю і глибокою інтеракцією, тоді як сам стан свідомості поки що залишається загадкою і, звичайно, він ніякою мірою не визначається як об'єкт або предмет моделювання чи проектування в тому тотальному дизайні *virtus*, або віртуальної реальності, який все більше і входить у простір сучасних мультимедіа технологій.

3.3. Екологічні детермінанти синтезу мистецтв у мультимедіа

Мультимедіа в контексті сучасних технологічних інноваційних процесів поєднують у собі генезу синтетичного формотворення, яку вони успадкували від балагана, ярмаркового світу, світу видовища як такого, а згодом і музичного синтезу. Віртуальний простір став своєрідною галактикою, яка певною мірою відповідає складності місцеположення людини у світі. Усі метаморфози, які відбуваються в мультимедіа можна, порівняти з коперніанським переворотом. Від геоцентризму, від геліоцентризму ми потрапляємо у світ Ейнштейна, де наш Всесвіт залишається на периферії величезного макрокосмосу, або хаокосмосу, – це вже як кому більше подобається називати. Тобто відбувається своєрідна трансформація, більше того, маргіналізація реальності, яку осмислюють в екологічному вимірі. Екологія як один з пріоритетних методів дослідження вже стосується не лише природи, а й культури в цілому, роду людини, планети. Земля теж потребує свого переосмислення, бачення з позиції ойкумени – сфери існування людства у Всесвіті.

Е. Морен, один із дослідників Франції, заснував інституції дослідження великих систем і розглядає порядок культури як порядок, створений людиною. Він переконує, що порядок природи на кілька рівнів вищий, ніж порядок людини [136]. Людина лише погіршила те, що здатна створити

природа, але іншого шляху саморозвитку цивілізації людина не має. Можна стверджувати, що проблема екології в мистецтві визначає ще одну складову синтезу мистецтв. Якщо ми говорили про вміння, майстерність, творчість, навіть про те, що мистецтво стає чинником комунікації, то в мистецтві нині визначається порядок, який свідчить про його вплив на людину.

Сама впливовість не належить мистецтву як роду видів музикування, зображувальних, архітектурних чи інших систем. Вплив народжується в інноваційних технологіях, які в мультимедіа досягають свого апогею. Впливовість фізичається на межі порядку і безладу. Е. Морен намагається визначити чинники порядку і безладу, вводячи поняття „петля рекурсії” як необхідність звернення великих систем до своїх витоків, необхідність наслідування протозразка, протообразу, протовзірця, який лежить в основі генези цієї системи: „Я визначаю як рекурсивний будь-який предмет, в ході якого активна організація відтворює елементи або ефекти, необхідні для їх власної генерації або існування. Циклічний процес, в котрому продукт або кінцевий результат стає висхідним елементом і первопричиною. Отже, поняття петлі є чимось первинним, більшим, ніж просто ретроактивація, вона є рекурсивною. Ідея рекурсії не витісняє ідею зворотної дії, вона дає їй дещо більше, ніж організаційні засади” [136, с. 222].

Е. Морен зауважує: „Всесвіт, що названий „анімістичним”, був населений геніями і духами, які розумілися на антропо-зооморфному плані, зокрема, людські ества в ньому розумілися в космоморфному вимірі, тобто були викроєні із самої тканини всесвіту. Цей „чарівний” чаклунський образ визначає міфологічну присутність генеративності, живих і не живих істот, наявність яких створювала в просторі всесвіту гармонію і надавала можливість уявити наявність комунікативного зв'язку між сферою природи (фьюзис), сферою життя і антропосоціальною сферою, зв'язки замикаються петлею: антропоморфізм, зооморфізм, космоморфізм.

Фізика Заходу не лише позбавила його чар, але й спустошила його. Більше немає духів, немає свідомості, немає душ, немає душі взагалі, більше

немає богів і, в крайньому випадку, є один Бог, але десь в іншому місці. Більше немає істот, більше немає нічого наявно існуючого за виключенням живих істот, котрі, зрозуміло, знаходяться у фізичному всесвіті, адже належать до інших сфер. Фізичне, по суті, може бути визначене власним образом – це те, що не має життя. Природу було повернуто поетам. Фьюзис, а разом із ним і космос, було повернуто грекам” [136, с. 418].

Ці плідні констатації екологічної інтерпретації великих систем, а такими є і сучасні мультимедіа, – результат процесуального бачення системи в динаміці її розвитку та деградації. Важливо, що система в процесі життєствердження утворює механізми регенерації втрачених фрагментів. Е. Морен так характеризує регенерацію як системотворчий чинник: «Регенерація» – це термін, який означає, що система як будь-яка працююча системна цілісність продукує зростання ентропії, це означає тенденцію до занепаду, таким чином, потребує генеративності, породжуючої сили, щоб регенеруватися. Безперервне виробництво себе презентує, з цієї точки зору, безперервну регенерацію. Безперервна регенерація: тоді, як термін «регенерація» набуває сенсу стосовно генеративності. Термін «реорганізація» має сенс стосовно дезорганізації, котра безперервно працює в системі. Адже якщо так, то феноменальна організація самого буття потребує його постійної реорганізації, на цьому рівні постійної реорганізації нам і належить розглядати зараз те, що є постійне і стале в бутті, те, що утворюється активною організацією” [136, с. 223].

Системне ціле визначається також як екосистема, середовище самоздійснення культури творчого потенціалу людини: „Навколишнє середовище, звісно, не втрачає свого характеру для співорганізаторів, які збільшують свою співорганізаційну роль для живого єства. Як ми бачимо, навколишнє середовище стає екосистемою, тобто спонтанною машиною породження в результаті взаємовпливів взаємодій між живими єствами в одній і тій же „ніші”, представляє собою дещо набагато більше, ніж запас їжі, крім того, набагато більше, ніж джерело негентропії, з якого єство черпає

свою організацію, складність, інформацію; це один із вимірів життя, такий же фундаментальний, як і індивідуальність, суспільство, цикл регенерацій.

Таким чином, стає явною ключова ідея: навколишнє середовище постійно є визначальним для всіх існуючих організмів, що харчуються з нього, воно постійно сприяє їх організації. Таким чином, ество і організація постійно є екозалежними.

Адже парадокс, властивий екологічній взаємозалежності, полягає у тому, що в цій залежності визначається автономія цих сутностей. Такі ества можуть будувати і підтримувати своє існування, свою автономність, свою індивідуальність, свою самобутність лише в екологічному відношенні, тобто в залежності від навколишнього середовища, завдяки залежності від нього. Звідси витікає альфа-ідея для будь-якого екологізованого мислення: незалежність живого ества потребує його залежності від навколишнього середовища” [136, с. 242–243].

Увесь комплекс дій екологічно стурбованого суб’єкта культури визначається Мореном як динаміка співвідношення порядку та безпорядку в контексті великих систем. Наведемо його постулати, оскільки вони мають пряме відношення до медіакультури як самокерованої великої системи: „1. Має місце толерантність організації по відношенню до випадковості і безпорядку. Безперервно ззовні або ізсередини виникають спонуки, які інколи мають величезну амплітуду, такі, як урагани або сонячні вибухи, що стираються через флуктації, асциляції, варіації.

2. Організація обов’язково продукує елементи безладу як свій побічний продукт, будь-яка робота, будь-яка трансформація, тобто будь-яка активність і організація, в котрій все є активним, призводить до побічного продукту – зношування, деградації, які змінюють її компоненти, взаємозв’язки між компонентами, економію системи, і тим самим реорганізаційна активність призводить до свого побічного продукту – ланцюжної дезорганізації.

3. Безлад виникає над регуляцією. Регуляція постійно зберігає відхилення, які постійно з’являються знову, це означає, що під відхиленням,

котре завжди виникає, знову назріває безлад; тут є достатніми випадки зупинення, випадкового співбуття, часового застою і заперечення зворотного зв'язку, щоб процес пішов у протилежну сторону завдяки засобам антагонізмів, розгортання процесів, що призводить до збільшення нерівності і нестабільності, аж до дезорганізації.

4. Реорганізація підживлюється дезорганізацією. Постійна реорганізація, борючись проти постійної дезорганізації, обов'язково має передумовою цю дезорганізацію як умову існування і об'єкт для тренінгу. Слід постійно розуміти, що дезорганізація повинна бути зрозумілою як те, що протирічить доповненню активної організації, а постійне відродження безладу – це елемент, який весь час виникає в організаційних структурах упорядкування. Отже, центральною ідеєю постійної реорганізації є центральне місце постійної дезорганізації, яке активно включає безлад у будь-який порядок і який потрібно весь час мати на увазі” [136, с. 256]

Звичайно, всі моделі сучасних, насичених технологіями мультимедіа не можна визначити як завершений мистецький синтез. Тобто відбувається процес переосмислення макрокосмосу через мікркосмос, у даному випадку – медіа-комплекс комунікативних відносин людини. Сингулярність як унікальність, несподіваність і раптом оригінальність, виявлення того чи іншого артефакту визначаються в культурі досить своєрідним чином. Унікальність культуротворчості потребує пошуків атомарних мікроодиниць, які стають певними цеглинками, атомами поєднання новітнього космосу в просторі того безладу, який стає аналогом безладу Всесвіту в цілому.

Тут немає нічого дивного, ці паралелі абсолютно ідентичні, як у мистецтві, так і в науці, філософії, і в творчості людини в цілому. Людина у своїй діяльності моделює світобудову. Отже, світобудова у всіх її модельних конфігураціях стала складною, неупередженою, непередбачуваною реальністю. І саме тут, у просторі проблем ойкумени культури, в контексті пошуку місця буття людини в медіакulturі, у Всесвіті планетарної цивілізаційної ойкумени створюються медіа-проекти

екологічного типу. Ця ойкумена народжується багато разів на день і багато разів на день знищується.

Все це свідчить про те, що механізми культуротворчості певною мірою є інваріантами. Інваріантами в загальному розумінні й баченні сучасності та складності цілого, великого цілого, великих систем, які осмислює Е. Морен.

Ми бачимо, що такі загальні констатації, які стосуються систем у цілому, легко можна імплантувати у простір мультимедіа. Мультимедіа – це величезна розгорнута мережа, яка використовує інформаційні потоки планетарного масштабу. Це величезна система, яка певною мірою є зачиненою і відчиненою. Вона завжди використовує можливість зберігання інформації, тобто зачинення її у певних екологічних нішах, її своєрідні ознаки полягають у тому, щоб актуалізувати цю інформацію в потрібний час. Такий занадто абстрактний, а водночас екологічно визначений підхід презентує екологічні детермінанти як системні ознаки формування простору, пов'язаного з мультимедіа.

А. Толстоухов зазначає, що численні кризи, з якими людство зіштовхнулося сьогодні, гостро ставлять питання зміни стратегій цивілізаційного розвитку: „З набору сценаріїв можливого майбутнього, серед яких більшість є катастрофічними, людство має відшукати найбільш сприятливі, що зможуть забезпечити не тільки виживання, а й сталий розвиток. Відповідь на запитання, яким буде цей сценарій подальшого розвитку людства, як вплине глобалізація на екомайбутнє, не може бути чітко однозначним” [176, с. 174].

Екомайбутнє як детермінанта, чинник, що із геополітичного та економічного простору переходить у простір культури в цілому, мистецтва, стає цікавою дослідницькою парадигмою. Гостро постає питання національної культури, яка стоїть за тим чи іншим образом комунікації, метакультурних і мегакультурних впливів, які пов'язують із глобалізацією культури загалом.

Н. Маньківська говорить про феномен екоестетики як про реальність певної сфери рефлексій і водночас своєрідної чутливості, яку вона поєднує з постмодерністською чутливістю. Цей феномен примушує людину шукати спів'єдність, подієвість артефактів культури в межах екологічної парадигми. Дослідниця констатує: „Покоління екології стало не лише свідком екологічних війн, екофашизму, екологічного тероризму, але і творцем екологічної дипломатії, політекології, термінової екологічної допомоги й екологічного етикету. Реальна діяльність, пов'язана з охороною та естетизацією навколишнього середовища, приваблює значну частину західноєвропейського електорату, що віддає свої голоси за кандидатів, які проходять по позапартійним спискам „мисливців і рибалок” [122, с. 237].

Можна стверджувати, що це лише зовнішній аспект екологізму, пов'язаного із політичними і вже інсталізованими формами жанрово визначених конфігурацій. Але існують і внутрішні аспекти, які свідчать про ту глибинну екологію культури, за Е. Мореном, яка моделює сучасне поняття Всесвіту, яка всіма артефактами культури, зокрема у сфері мультимедіа, відтворює цю модель, навіть не знаючи про те, що вона є адекватною у фізичній, філософській або іншій науковій моделі сучасного всесвіту.

Сучасній екоестетиці в цілому притаманний етичний пафос, направлений на пошук транскультурних цінностей у природі, техніці, мистецтві, суспільному житті. „Гуманізм і науковість як загальні принципи дослідження протиставляються технократизму мислення, утилітаризму і естетизму, які сприймаються нині як шори, що звужують людські горизонти, які призводять до дегуманізації особистості суспільства і навколишнього середовища. У такому разі увага концентрується на проблемі традиції й інновації естетики в цілому і на екологічній естетиці зокрема, яка висуває ряд нових концепцій, що виростають із зіставлення нормативної і дескриптивної, формальної і змістовної, активної і пасивної естетики” [122, с. 239].

Цей поштовх співпадає з тим образом інтерпретації мультимедіа, який розуміється як тотальна артизація ТБ, видовища екрана і взагалі, всіх

комунікацій. Естетизація і артизація – паралельні потоки, але своєрідний проміжок форм естетики і мистецтва, їх звернення до артефактів новітніх конфігурацій, які, за Е. Мореном, визначаються як подієвість, часовість, звичайно, спонукає до гострої критики сучасної реальності в просторі медіакультури. Виникає та стурбованість, що свідчать про екологічні детермінанти процесів культуротворення.

Загальна екологічна стурбованість на рівні технологізації, диференціації медіа-діяльності виглядає досить цікавими теоретичними, а інколи і проміжними між теорією і практикою науковими розвідками. Так, Д. Гібсон у роботі, присвяченій екології візуального сприйняття, наслідуючи лінію досліджень Р. Арнхейма, намагається визначити межу людської активності як візуального агента в просторі сучасних медійних і штучних реалій середовища візуальних комунікації загалом. Він визначає, що перероблення висхідних подразників складає направленість пізнавальної активності суб'єкта у визначенні певних стимуляцій більш високого порядку. Він намагається довести, що біхевіористська схема «стимул– реакція» в екологічному вимірі є занадто застарілою [49].

Саме стимуляція як подразник, стимуляція як подія в процесі свого композитного єднання в просторі мультимедіа створюють ту психологічну, комфортну віртуальну реальність, яка важлива як екологічна ніша культуротворення споживача інформації. Важливо що Д. Гібсон відмовляється від поняття „стимул” і замінює його поняттям „інформація”. Це повністю змінює картину інтерпретації. Якщо ми весь час приймаємо поняття мультимедіа як певний подразник, як набір стимулів, то це одна модель. Якщо ми бачимо мультимедіа як інформаційне середовище, це вже вимушує інтерпретувати саму категорію інформації в плані екологічних детермінант.

Отже, інформація у Д. Гібсона відрізняється від інформації в інших сферах інтерпретації, зокрема в маркетингових комунікаціях, в науці, кібернетиці. Інформація розуміється як дещо, що дає можливість бачити,

сприймати. Тобто це будь-яка екологічна реальність навколишнього середовища, що охоплює своїм устроєм людину і вимушує її відтворювати певні інваріанти бачення, певні оптичні або аудіальні конфігурації ідентичності, в яких вона створює самообраз, котрий виглядає як віртуальна реальність. Тобто екологія медіа психологізується, інтерпретується як феномен психічний, що належить суто реципієнту і більшою мірою пов'язаний уже не з формальною ергономікою, а з ергономікою середовищного типу, де людина і середовище мають утворювати гомеостаз, гармонійну систему, велику систему.

Це середовище мультимедіа, які втягують у свій потік людину, де вона належить великій системі планетарного екрана як один із організувальних екологічних чинників. Такий підхід, звичайно, не унікальний, але він зараз єдино можливий для того, щоб не протиставляти абстрактну людину абстрактному набору стимулів та реакцій, які виникають як дія подразників у мультимедіа, а навпаки, зазначити корпус інформаційного середовища як всезагальний потік змін, становлення подій, розсіювання і центрації, повернення до висхідних реалій культуротворення у петлі рекурсій, за Е. Мореном. У такій ситуації знаходяться всі форми та жанри медіакультури: естрада, джаз, шоу-бізнес тощо. Так, фольклорні композиції, чи то іншофольклорні впливи, чи то професійне мистецтво, яке потрапляє в інше середовище, єдність аматорського мистецтва і професійного, єдність мистецтва, сформованого на класичних традиціях і вже опрацьоване в інших традиціях, більше того, переінстальоване в контексті інструментальної музики, комп'ютерних засобів оброблення звука тощо, складають мозаїчне ціле медіакультури.

І. Пясковський у статті-передмові до збірника „Музика в інформаційному суспільстві” констатує: „В моєму повідомленні я хотів би зупинитись на новій ситуації теоретичного та історичного музикознавства, коли його проблематика вийшла за межі книжкових публікацій, зробивши крок в мережу Інтернет. Ця ситуація трохи нагадує історичну долю

професійного музичного мистецтва, яке в свій час в першій половині ХХ ст. перейшло з концертної естради на радіотрансляцію, кінострічку звукового кіно та аудіозапис, спровокувавши неймовірне зростання масової музичної культури джазу, рок- і поп-музики.

В чому можна вбачати паралелізм ситуації? Насамперед в тому, що інформація, яка раніше диференціювалась за певними вподобаннями та смаками, вимагаючи певних зусиль у споживачів (науковець за бібліотечним каталогом відшукує спеціальну літературу, знавець академічної музики прискіпливо обирає концертні програми та ін.), з виходом в Інтернет потрапляє в коло як професійних, так і випадкових споживачів інформації” [162, с. 7].

Випадковість і водночас професійність, егалітаризм інформаційного споживання, звичайно, характеризують і сучасні мультимедіа. Це ефект масової культури, від нього нікуди не можна подітися, але він тією чи іншою мірою створює сучасні детермінанти самозахисту професіоналізму, екологічні виміри культурних структур, які не можуть розчинитися в безкінечному аматорстві і непрофесійному перевиснаженні людини, яка живе в мультимедіа-просторі.

Так, у дослідженнях з української електронної музики, у працях А.Загайкевич зокрема, зауважено, що у просторі мультимедіа відбувається складна динаміка актуалізації культуротворчого потенціалу синтезу мистецтв. „Електронна музика від самого свого зародження оперує принципово інакшою акустичною матерією, пов’язаною з особливою художньою реальністю – світом „синтезованого” мистецтва з притаманним йому колом технологічних концепцій. Утворена „ad marginum”, в перехресті тяжінь двох художніх систем сучасного академічного музичного мистецтва та синтетичного медійного мистецтва, електронна музика поступово утворила самодостатню галузь творчості, де постійних метаморфоз зазнають такі фундаментальні для музичної теорії поняття, як „музична творчість”,

„музичний твір”, „музична форма”, „музичний інструмент”, „тембр, фактура” [74, с. 39].

Так, інструменталізація генерується, а універсалізація самого принципу інструментування зі зміною носіїв звукових та інших артефактів створює той поліморфізм, який потребує досконалого професійного і водночас вмілого виконання твору, а також його створення. На відміну від непрофесійних швидкодушних створених аранжувань, сам по собі підхід до електронної музики як до сучасного артефакту є екологічним і надзвичайно важливим. Зауважимо що сама по собі хвиля звукового інструменталізму є всезагальним планетарним феноменом.

В Україні вона мала свої конкретні ознаки здійснення. Так, вже у 60-ті роки Леонід Грабовський, Валентин Сильвестров, Віталій Годзяцький, Володимир Загорцев протиставили електронну музику ідеологічному тиску соціалістичного реалізму як певну нейтральну інформаційну реальність. Звичайно, таке протиставлення було суто нонконформістським і виглядає тепер наївним, але, як не дивно, такий вихід у нову екологічну нішу давав можливість саме тієї острівної онтології, за Е. Мореном, яка не турбувала владу, на відміну від контрпозицій новітнього симфонізму Є. Станковича або пошуків нового екологічного ренесансу у фольк-просторі Лесі Дичко.

А. Загайкевич зазначає: „У 1997 р. було відкрито першу в Україні кафедру музично-інформаційних технологій в Національній музичній академії ім. П. І. Чайковського, що значно активізувало інтерес молодих композиторів до електронної музики.

Українська академічна електроніка 1900 – 2000 років репрезентована доволі широким колом жанрів: електроакустичні композиції для інструментальних ансамблів чи солістів з електронним записом, електроакустичні композиції для інструментів та електронної обробки в реальному часі, відеоінсталяції, мультимедійні перфоменси. З перших електроакустичних композицій називаємо твір для електронного запису „Квінтет” (1992) Максима Абакумова, твір для струнного квартету для

електронного запису „Діалог з власним відображенням” (1993) Івана Небесного, його ж „Implicatio” для кларнета, струнного тріо і стрічки „І по волі кружляючи я увійду у небесний став” для кларнета, бас-кларнета, фагота, контрабаса та електронного запису Алли Загайкевич...” [74, с. 43–44].

Отже, цей огляд свідчить про те, що із маргінального простору мультимедіа синтез мистецтв у електронній версії стає професійним і, більше того, жанрово тематизованим. Жанрові композиції починаючи з інсталяцій, мультимедійних парфюменсів і акустичних інсталяцій є поволі умовними номінаціями, але вони вже достатньо апробовані як певний медіа-жанровий формат, у якому відбувається їх відтворення. Це говорить про те, що синтез мультимедіа набуває свого професійного і вже екологічно значущого виразу в певних інструментальних ознаках.

Проте у дослідженнях 80–90-х років головним медіумом, носієм звучної матерії залишалася людина-імпровізатор, яка здійснювала композицію, що не нотувалася, не записувалася, і лише потім переводилася на електронні носії й відтворювалася. Згодом настає новітній період, який практично ще більше структурує і дисциплінує мультимедіа-синкрети і синтези. Це так звана алгоритмічна музика, де на зміну інструментам, які у той час виглядали як синтезатори, приходять комп’ютер і потужні програми, що відтворюють можливість алгоритмічної, вже побудованої на інших засадах музики.

Генетичний алгоритм як певна константа, котра є підставою для утворення композицій, що називають алгоритмічними, створює певний ідеальний комбінаторний синтез, який виникає як композитний (не композиційний, а композитний, бо комбінації тут стають найважливішим принципом алгоритмізації). Одним із жанрових концептів алгоритмічної музики є так звана конкретна музика. „Оригінальні ідеї П’єра Шеффера щодо „музичного об’єкта” вільного інтонаційного „конкретного звучання” поза його первісним контекстом, – пише А. Загайкевич, – були надзвичайно

органічними для соціокультурної ситуації Україні того часу (60-ті роки – В.Я.). Це були дещо ідеологізовані знаки „вивільнення звука” як у вarezівському значенні (*liberetario du son*), так і в дусі музичного, поетичного та візуального російського та українського футуризму 20-х” [74, с. 46–47].

Отже, це один із первинних етапів конкретизації витоків електронної музики, яка стає середовищем і водночас вписується у той бум нонконформізму, а наразі можемо сказати – інформаційного середовища, яке адаптує в собі всі рейді-мейди Марселя Дюшана і всі алгоритмічні композиції, які так чи інакше презентують самодостатність творчості й неадекватність її відтворення. Неадекватність полягає в тому, що композицію втілюють неадекватні „інструменти” – тобто предмети побутового вжитку. Вже у цей первинний період рейді-мейд у широкому значенні, який зацікавив багатьох перфомансом, інсталяціями і водночас „конкретною музикою” в мультимедіа, швидко зник.

Цей простір культуротворчості швидко втомлює і є достатньо елітарним середовищем для споживачів. Але в масовій культурі з’явилася потреба в електронних версіях та обробках класики, тобто перекладу мови класики на мову електронних музичних інструментів. Звичайно, це питання не однозначне. Інколи переклад виглядає вульгарним, але інсталяція класики стає харизматичною, тобто достатньо легітимною для культури 80–90-их років, особливо у просторі музикування, який пов’язаний з посттоталітарним суспільством. Це сприяло широкому залученню до класики пересічного реципієнта.

Отже, українська культура у своїх локальних лабораторних самовизначеннях експериментального синтезування залишається поки що на рівні локальних композиторських угруповань або окремих імен. Електронна музика як екологічна ніша „обраних” не стала широкою реальністю мультимедіа і в принципі не може нею стати. Було б прикро, якби новітні технології усунули традиційні. Сама екологічна проблема синтезу традиції та

інновацій свідчить про співмірність інноваційних електронних форм і водночас їх кореляцію з традиційним інструменталізмом.

Тобто, починаючи цей розділ з музичного синтезу мультимедіа, ми фактично завершуємо цю проблематику її екологічними вимірами, бо звук в його електронних модифікаціях набуває найбільшої технологічної трансресії. Це надзвичайно важливо. Намагання позбутися традиційного інструментування, вийти на синтезатори різних типів, розшукати проміжні артефакти, які б допомогли синтезувати звук, – це ознака пошуків синтезу мистецтв саме в його електронному звуковому просторі ХХ століття.

Проблема зображення в образотворчому мистецтві з його візуальними артефактами виглядає не такою загрозливою. Всі трансформації, що виникають у вигляді сучасних кіборгів і віртуальних героїв, залишаються на рівні ігрових імплікацій. Проте звук та його радикальні зміни вже характеризують нову антропологічну ситуацію, яка виникає саме в контексті мультимедіа. Екологічні проблеми навколо звука, натурального звука, живого звука, які намагаються зазначити всі виконавці, стають найгострішими, найрадикальнішими.

Зауважимо, що проблему відображення композитних синтетичних структур описано по-різному: це подієвість, театрологія існування великих систем, за Е. Мореном; це інформація, за Д. Гібсоном, який її інтерпретує як середовище, що фактично залежить від самого реципієнта; це і сучасний синтез звучання, де вокал залишається антропологічною константною, яку змінювати все ж таки не варто. Всі інтерпретації й випробування, які пройшли традиційні види мистецтв у контексті мультимедіа, видовищного синтезу, всіх новітніх технологій, поки що залишається на рівні якщо не експериментальної-лабораторної, то у всякому разі суто індивідуальної практики. Виводити із цієї практики якісь загальні широкі перспективи було б абсолютно несподівано.

Тому ми просто надали лише невеличку панораму проблем та екологічних інтерпретацій культури медіа для того, щоб осмислити

мультимедіа у просторі вже сучасного планетарного, екологічного за своїм розумінням бачення сучасної реальності, у якій знаходиться людина. Все це водночас свідчить про те, що світ мультимедіа є середовищем, а воно оточує, вбирає в себе, спонукає до різних ідентифікацій, котрі переважно мають вигляд „натуралізованих агентів”, за Д. Гібсоном. Ніяка риторика, ніякі трансформації, ніякі синтезатори звука, ніякі інсталяції та перфоманси тощо не змінять природу видовища, бо вона залишається тією самою. Нові форми лише додають, інтерпретують і по-різному презентують той потенціал, який несе в собі мистецтво і синтез мистецтв у контексті сучасних технологій.

Висновки до третього розділу

Мультимедіа як середовище, де здійснюються технологічні інновації, тією чи іншою мірою стає екологічно визначеним об'єктом, який набуває ознак екологічного середовища.

Музичний синтез мистецтв, котрий пройшов великий шлях починаючи від первинних світломузичних досвідів, акцентації музики з допомогою лампочок у О. Скрябіна, так і не досяг до повноцінної інтегральної реальності, яка б свідчила про виникнення еквівалентного синтезу музики світла і кольору. Вся ця реальність залишається на рівні експериментальних і водночас локальних синтез. Проте всі ці синтетичні набутки швидко адаптуються загальним середовищем аматорів і тих, хто займається шоу-бізнесом.

Так, синтезатори різних типів і розповсюджена, спрощена мелодика, яка дозволяє ритмічно акцентувати ту чи іншу подію, стає розповсюдженим бічем різних підмостків – естрадних, телевізійних тощо. Медіа фіксують наявність стадії паралельно існуючих практик, де професійний, лабораторний і водночас інтелектуальний пошуки починають формувати і визначати константи новітніх синтез. Але практика не чекає всіх цих зрушень і на рівні пересічного середнього рівня повсякденної культури відбувається шлягеризація, якщо не редукція і спрощення усіх тих потенцій, які можливі у синтезуванні звука.

Краща картина – у віртуальному мистецтві. Із самого початку вона не потребує аматорства, зрежисована єдиною волею творця кіберфільмів, зокрема складною клопіткою роботою творення екранного зображення. Проте продукція мультиків – мальованих аніматорських, здійснених різними засобами мультівідео-технології – все одно свідчить про те, що за усім цим стоїть велика культура. Якщо вона вимивається зі сценарію, із образного простору реалій віртуального світу, він швидко перетворюється на скетч, комікс, тобто на ті розваги, які характеризували ранній розвиток, ранню стадію формування кіномистецтва.

Отже, всі новітні види мистецтва, зокрема синтетичні, такі як синтетичне аранжування звука і його оброблення різними синтезаторами і водночас створення синтетичних композицій на новітніх інструментах синтетичного типу, як і віртуальне мистецтво (якщо його можна так назвати) або віртуальний світ, який приходить у простір мультимедіа, повторюють історію кінематографа. Нині ми ще знаходимося на стадії комерційного, невисокого рівня використання цієї продукції. Хоча існують лабораторні експерименти, які свідчать про глибокі пошуки і про цікаві, досить насичені й потужні експериментальні досягнення саме в цьому контексті.

Якщо говорити про екологічні детермінанти синтезу мистецтв мультимедіа, то, звичайно, вони є загальною ознакою культури в цілому. Екологічні чинники культуротворення відбивають ті екоестетику й екологічну політику, що стають уже біополітикою, геополітикою, стають настановою культуро творення, як намагання регенерації та збереження культурно-історичного потенціалу, так і його проектування всіма новітніми і різними засобами формотворення.

Можна стверджувати що ХХІ століття поки що не визначило новітніх конфігурацій синтезу мистецтв. Недарма перше десятиліття називають нульовими роками. Цей термін теж виглядає певною попсовою номінацією, але він все ж таки свідчить про те, що після нульових років почнеться якесь зрушення.

Проте кінець ХХ століття був достатньо насиченим на завершення: вмирили могутні таланти й експериментатори, які досягли висоти своєї творчості саме у 50–60-ті роки. Приміром з іменем А. Шнітке пов'язано дуже багато, оскільки входив у різні контексти культури творення, займався як сакральною музикою, сакральною проблемою, так і новою інструментовкою музичного простору, створив цікаву концепцію творчості, яка визначається як полістилізм.

Фактично медіакультура знаходиться на стадії полістилізму мультимедіа, коли стилі мультимедіа ще не визначено як жанрові формати, хоча функціонують вони на рівні диференційних розробок і окремих практик. Ці формати чітко структуруються у тій же електронній музиці, реаліях ТБ тощо.

ВИСНОВКИ

Дослідження показало, що мультимедіа як окрема культура – це сучасна номінація складного комплексу інформаційних технологій, що визначаються не лише засобами трансформації інформації, її презентації та відтворення, а маркуються проблемою посередника комунікації, проблемами діалогу культур, діалогу творця і реципієнта.

1. Категорія „синтез мистецтв” змінюється в різних технологічних презентативних ознаках, але його генеза походить від ранніх народних фольклорних форм презентації – від балагана, райку, панорами, вертепу, площадної культури в цілому, карнавалу. Синтез мистецтв тяжіє до широкого, поліфонічного, за М.Бахтіним, образу презентації світу, демонструє святковість. Свято у традиційній культурі розуміється як „порожній день”, тобто це перерва в часові, вихід із буденності. Проте сучасні мультимедіа намагаються створити свято кожен день. Нічне життя телеекрана і різних відеопристроїв заповнює дефіцит тієї людяності й тієї справжньої культурності, яка існувала в народному, етнокультурному і національному устрої культуротворення.

Традиційні практики швидко адаптують усі засоби трансформації звука, зображення, комунікації, а новітні не поспішають запозичати потенціал культури у традиційних. Виникає певна асиметрія, певний розрив традиції. Можна стверджувати, що синтез мистецтв мультимедіа проходить нині стадію гострої комерціалізації та інституалізації. Цю стадію проходило кіно, коли у перші часи свого існування воно було атракціоном для розваг і мало характер бульварного видава.

Естрада як засада синтезу мистецтв мультимедіа-технологій є важливим сценічним та подієвим феноменом. Подія як здійснення на підмостках (естраду часто називають відкритими підмостками) у виді співу, ексцентрики, танцю, акробатики тощо переходить у екранні види мистецтв. Естрада у натуралізованому вигляді перетворюється на естраду, озброєну

всім каскадом віртуальних трюків і водночас екранної обробки, що надає їй надзвичайно яскравих можливостей виразності, але водночас втрачається контакт публіки і актора, безпосереднє входження у світ буфо, простір імпровізації, яка на екрані може виглядати обробленою і трансформованою.

Шоу – це характеристика видовища, пов'язана із сучасними технологічними засобами презентації полісценізму і поліекранного простору. Окрім естрадного видовища, виникає шоу різних напрямів: ТБ-шоу за інтересами, ТБ-шоу, пов'язане з іграми – практичними і науковими, ТБ-шоу розіграші, треш-культура (низова культура як шоу), яка створює свої естрадні шоу-презентації у вигляді відомих програм, де розігруються надзвичайно гострі реалії повсякденного буття.

Глядач ідентифікує себе з героями шоу завдяки тому, що є „підсадні качки” або внутрішній глядач. Величезну роль відіграє в шоу гумор, пов'язаний із народним, площадним сміхом і водночас елегантним, інколи аристократичним, гламурним і певною мірою елітарним. Адже фарси і розіграші, ситками і продукція реаліті-шоу позбавляють видовища того елітаризму, тієї високої, витонченої культури, яка існувала в театральному просторі.

Треш-публіцистика, гламур-публіцистика – це реалії, котрі свідчать про те, що світ сьогоденного медіа-простору стає амбівалентним, верх–низ гостро маніфестуються. Містифікація або демістифікація, коли гламурний простір нав'язує, навіює ідеальне життя для мільонерів і надзвичайно удачливих бізнесменів, а треш-публіцистика, навпаки, зриває маски з усіх можливих героїв ситкомів, свідчить про те, що утворюється досить драматичний і напружений простір ТБ-активності, або ТБ-події.

2. Полісистемний аналіз культурного простору синтезу мистецтв свідчить про те, що синтез мистецтв у медіакulturі є реальністю, яка виникає в контексті різних систем. Велика система екологічного зразка, якою є мультимедіа світового рівня, пов'язаних з Інтернетом, з різними засобами ТБ-презентації, – це система, пов'язана з національними та етнокультурними

реаліями. Це система презентації, визначена професійними корпоративними інтересами або аудиторною моделлю споживача.

Синтетичні рамки, або формати, презентації інформації, де відбувається своя синтетика, своя синтактика єднання різних мистецьких ознак, змінюються, адже синтез мистецтв завжди структурується по вертикалі як єдність уміння, майстерності, творчості. Адже ця синтетична вертикаль визначається у мультимедіа як інтерактивність, впливовість, орієнтація на споживача.

3. Генеза формування мультимедіа, або медіакультури в цілому, належить культурі повсякденності, культурі широкого культурного простору, яка тяжіє до карнавалу, до сміхової культури в цілому. Сміх, з одного боку, оновлює, дає радість вічної молодості життя, а з іншого – критикує й гостро визначає негаразди буденності тощо. Амбівалентність сміху в медіакультурі стає тим внутрішнім глибинним нервом, який допомагає структурувати простір мас-медіа на підставі глибинних архетипів, пов'язаних з народними площадними, публічними формами артизації буття.

4. Віртуальний синтез мистецтв визначає новітні реалії, які ще не мають достатньо виразних рис, але гостро підкреслюють момент інтеграції, момент включення у світ віртуальної реальності, яка дає легкий спосіб сприйняття інформації. Гратуал та інгратуал характеризують легкість і неспокій. Ця дихотомічність, яка походить від сміхової культури, на рівні віртуальної реальності визначає головні пріоритети задоволення потреб споживача.

5. Екологічні детермінанти медіакультури наслідують усю складну проблематику, пов'язану з екологією природи, екологією культури і екологією людини, що виходить на всезагальні проблеми планетарного існування людства, проблеми глобалізації, всі ті виміри, які тепер спонукають до переоцінки цінностей культуротворення в цілому. Світ мультимедіа стає моделлю сучасних концепцій бачення Всесвіту, людини у Всесвіті і сучасного образу людини-оркестру, який стає універсальним у

своїх потенціях бажань, почуттях і водночас надзвичайно локалізованим, прив'язаним до певного каналу комунікації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Адорно Т. В. Теория эстетики / Теодор В. Адорно ; пер. с нем. П. Тарашук. – К. : Основы, 2002. – 518 с.
2. Авраамов А. Синтетическая музыка / Арсений Авраамов // Советская музыка. – 1939. – № 8. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://theremin.ru.archive.avrsunth.htm>.
3. Аксенов И. Сергей Эйзенштейн / И. Аксенов. – М. : Киноцентр, 1994. – 128 с.
4. Андреева Е. Постмодернизм / Е. Андреева. – СПб. : Азбука-Классика, 2007. – 488 с.
5. Апель К.-О. Трансформация философии Карл Отто Апель ; пер. с нем. В. Куренной – М. : Логос, 2001. – 344 с.
6. Арендт Х. *Vita activa*, или О деятельной жизни / Ханна Арендт ; пер. с нем: и англ. В. В. Бибикина. – СПб. : Алетейя, 2000. – 437 с.
7. Арендт Х. Між минулим і майбутнім / Ханна Арендт ; пер. з англ. – К. : Дух і Літера, 2002. – 321 с.
8. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Рудольф Арнхейм. – М. : Прогресс, 1974. – 392 с.
9. Архангельский В. И. Телевидение / В. И. Архангельский. – М. : Госрадиоиздат, 1936. – 244 с.
10. Багиров Е. Г. Очерки теории телевидения / Е. Г. Багиров. – М. : Искусство, 1968. – 151 с.
11. Базен А. Что такое кино? / Анри Базен. – М. : Искусство, 1972. – 383 с.
12. Барт Р. Избранные работы : Семиотика. Поэтика / Р. Барт. – М. : Прогресс, 1994. – 616 с.
13. Барт Р. *Camera lucida* / Ролан Барт ; пер. с фр. М. Рыклина. – М. : Ad Marginem, 1997. – 223 с.
14. Барт Р. Мифологии / Ролан Барт ; пер. с фр. С. Зенкина. – М. : Академический Проект, 2008. – 352 с.

15. Бархин М. Г. Архитектура и человек / М. Г. Бархин. – М. : Наука, 1979. – 240 с.
16. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле / М. М. Бахтин. – М. : Худ. лит., 1965. – 527 с.
17. Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики / М. М. Бахтин. – М. : Худ. лит., 1975. – 502 с.
18. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин. – М.: Искусство, 1979. – 424 с.
19. Безклубенко С. Відеологія : Основи теорії екранних мистецтв. – К. : Альтапрес, 2004. – 238 с.
20. Белл Д. Прихід постіндустріального суспільства / Д. Белл // Сучасна зарубіжна соціальна філософія. – К. : Либідь, 1996. – С. 194 – 251.
21. Белл Д. Культурні суперечності капіталізму / Д. Белл // Сучасна зарубіжна соціальна філософія. – К. : Либідь, 1996. – С. 251 – 275.
22. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин // Беньямин В. Избранные эссе. – М. : Аграф, 1996. – С. 6 – 186.
23. Бест С., Келлнер Д. Рэп, черный гнев и расовые разногласия / Стивен Бест, Дуглас Келлнер ; пер. англ. Т. Вартанян // Массовая культура : современные западные исследования ; пер. с англ. ; Отв. ред. и послесловие В. В. Зверевой. – М. : Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005. – С. 224 – 244.
24. Библер В. С. От наукоучения к логике культуры / Владимир Соломонович Библер. – М. : Политиздат, 1990. – 413 с.
25. Білий О. Національна держава, влада й усталення інфрамистецтва / О. Білий // Contemporarary art – Нові території. – К. : Eidos, 2006. – С.118 – 148.
26. Бодрийяр Ж. Общество потребления : Его мифы и структуры / Жан Бодрийяр ; пер. с фр. Е. А. Самарской. – М. : Республика; Культурная революция, 2006. – 269 с.

27. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Бодрийяр Жан ; пер. с фр. С. Н. Зенкина. – М. : Добросвет, 2000. – 387 с.
28. Борецкий Р. Л. Информационные жанры телевидения / Р. Л. Борецкий. – М. : Искусство, 1961. – 75 с.
29. Брук П. Пустое пространство / Питер Брук. – М. : Лит. обозрение., 2004. – 468 с.
30. Бубер М. Я и Ты / Мартин Бубер. – М. : Высшая шк. 1993. – 176 с.
31. Бубер М. Хасидские истории : Первые учителя / Мартин Бубер ; пер. с англ. и нем. М. Гутгарц; Русское общество друзей Еврейского ун – та в Иерусалиме. – М. : Мосты культуры, 2006. – 524 с.
32. Бургов В. А. Фотографическая запись / В. А. Бургов // БСЭ – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.bse.sci-lib.com/archive/117190.html>.
33. Бурлянд В. А. Советская радиотехника и электросвязь в датах / В. А. Бурлянд, В. Е. Володарская, А. В. Яроцкий. – М. : Связь, 1975. – 191 с.
34. Бушанський В. В. Естетика політичної влади / В. В. Бушанський . – К. : Парапан, 2009. – 360 с.
35. Бычков В. В. Эстетика / Виктор Васильевич Бычков. – М. : Гардарика, 2002. – 556 с.
36. Варганов А. Актуальные проблемы телевизионного творчества : На телевизионных подмостках / А. Варганов. – М. : Изд. ЛКИ, 2003. – 264 с.
37. Васильева Л. Л. Рок-музыка як фактор розвитку культури другої половини ХХ століття : автореф. дис... канд. мистецтвознавства: спец. 17. 00. 01 «Теорія та історія культури» / Л. Л. Васильева. – К. , 2004. – 19 с.
38. Вентури Н. Разнообразие, уместность и изображение в историцизме или PLUS Ca CANGE... / Р. Вентури // Архитектон. – 1993. – № 4. – С. 21–25.
39. Взаимодействие и синтез искусств. – Л. : Наука, – 271 с.
40. Видовище // Великий тлумачний словник сучасної української мови. – К. : Перун, 2004. – С. 93.

41. Вильчек В. М. Телевидение и художественная культура / В. М. Вильчек, Ю. В. Воронцов – М. : Знание, 1977. – 94 с.
42. Выготский Л. С. Психология искусства / Л. С. Выготский. – М. : Педагогика, 1987. – 344 с.
43. Габермас Ю. Структурні перетворення у сфері відкритості : Дослідження категорії «громадянське суспільство» / Юрген Габермас ; пер. з нім. – Л. 2000. – 265 с.
44. Габермас Ю. Дії, мовленнєві акти, мовленнєві інтеракції та життєвий світ/ Ю. Габермас // Ермоленко А. М. Комунікативна практична філософія. – К. : Лібра, 1999. – С. 287–324.
45. Гадамер Г.-Г. Истина и метод / Г.-Г. Гадамер – М. : Прогресс, 1988. – 700 с.
46. Галеев Б. М. Содружество чувств и синтез искусств / Б. Галеев. – М. : Знание, 1982. – 62 с.
47. Галеев Б. М. Цветомузыка: становление и сущность нового искусства / Б. М. Галеев. – Казань, 1976. – 268 с.
48. Галеев Б. М. Человек, искусство, техника / Б. М. Галеев. – Казань : Изд-во казан. ун-та, 1987. – 364 с.
49. Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию / Дж. Гибсон ; пер. с англ. – М. : Прогресс, 1988. – 464 с.
50. Гильдебрандт А. Проблемы формы в изобразительном искусстве / Адольф Гильдебрандт : пер. с нем. В. А. Фаврского, Н.Б.Розенфельда. – М. : Изд-во МПИ, 1991. – 137 с.
51. Гиренок Ф. И. Культура как виртуальность : событие и смысл / Ф. И. Гиренок // Виртуальные реальности. – М. : ИФРАН, 1998. – Вып. 4. – С. 23–31.
52. Глейзер М. С. Радио и телевидение в СССР : Даты и факты (1917 – 1986) / М. С. Глейзер. – М. : Искусство, 1989. – 175 с.
53. Глейзер М. Радио и телевидение в СССР : (даты и факты) / М. Глейзер. – М. : ГКСМ СССР по радиовещанию и телевидению, 1965. – 230 с.

54. Глобализация общества // Культура и культурология : Словарь / Сост. и ред. А. И. Кравченко. – М. : Академ. Проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2003. – С. 259.
55. Гофман А. Б. Классическое и современное : этюды по истории теории социологии / А. Б. Гофман. – М. : Наука, 2003. – 783 с.
56. Гройс Б. Утопия и обмен / Борис Гройс. – М. : Знак, 1993. – 371 с.
57. Гройс Б. Комментарии к искусству / Борис Гройс. – М. : Худож. журнал, 2003. – 342 с.
58. Горкгаймер М. Критика інструментального розуму / М. Горкгаймер ; пер. з нім. М.Култаєвої. – К. : Укр. філ. фонд, 2006. – 282 с.
59. Гуменюк Т. К. Філософсько-методологічні засади музичної естетики / Т. К. Гуменюк // Культурологічна думка. – 2010. – № 1 (2). – С. 36–43.
60. Гундорова Т. Кітч і література: Травестії / Тамара Гундорова. – К. : Факт, 2008. – 284 с.
61. Гуревич П. С. Приключения имиджа: Типология телевизионного образа и парадоксы его восприятия / П. С. Гуревич. — М. : Искусство, 1991. – 221 с.
62. Дашевська О. В. «Чиста музика» та естетика додекафонії А. Шенберга: А. Шенберг та В. Кандинський : автореф. дис.... канд. мистецтвознавства : спец. 17.00.01 «Теорія та історія культури» / О. В. Дашевська. – К., 2008. – 20 с.
63. Делез Ж., Гваттари Ф. Капитализм и шизофрения : Анти-Эдип / Ж. Делез, Ф. Гваттари ; пер. с фр. – М. : ИНИОН, 1990. – 107 с.
64. Делез Ж. Складка, Лейбниц и барокко / Жиль Делез. – М. : Логос, 1997. – 264 с.
65. Ділі Д. Основи семіотики / Джон Ділі ; пер. з англ. А. Карась. – Л. : Арсенал. – 232 с.
66. Добрицына И. А. От постмодернизма к нелинейной архитектуре / И. А. Добрицына. – М. : Прогресс-Традиция, 2004. – 415 с.

67. Дорофеева В. Ю. Полістилізм у творчості Євгена Станковича як семіотичний феномен : автореф. дис... канд. мистецтвознавства : спец. 26.00.01 «Теорія та історія культури» / В. Ю. Дорофеева. – К., 2010. – 20 с.
68. Дячук В. П. Комунікативна культура прямого телевізійного ефіру : автореф. дис... канд. мистецтвознавства : спец. 26. 00. 01 «Теорія та історія культури» / В. П. Дячук. – К., 2009. – 19 с.
69. Егоров В. В. Телевидение и зритель / В. В.Егоров. – М. : Искусство. – 1977. – 326 с.
70. Егоров В. В. Телевидение : Страницы истории / В. В. Егоров. — М. : Аспект-Пресс, 2004. — 200 с.
71. Єрмоленко А. М. Комунікативна практична філософія / Анатолій Миколайович Єрмоленко. – К. : Лібра, 1999. – 488 с.
72. Жигульский К. Праздник и культура / Казимеж Жигульский. – М. : Прогресс, 1985. – 336 с.
73. Задворний А. Інформаційна безпека й свобода слова в Україні // Україна : Інформація й свобода слова : Збірник законодавчих актів, нормативних документів та статей фахівців. – К. : Молодь – 1997. – С. 723 – 750.
74. Загайкевич А. Українська електронна музика : практика дослідження / А. Загайкевич // Музика в інформаційному суспільстві : зб. наук. статей. – Вип. 76. – К. : Нац. муз. акад. ім. П. І. Чайковського, 2008. – С. 39 – 62.
75. Зернецька О. В. Нові засоби масової комунікації : (соціокультурний аспект) / О. В. Зернецька. – К.: Наук. думка, 1993. – 131 с.
76. Здоровега В. Теорія і методика журналістської творчості / В. Здоровега. – Львів. : ПАІС, 2008. – 276 с.
77. Зинченко В. П. Формирование зрительного образа / В. П. Зинченко, Н. Ю. Вергилес. – М. : Изд-во Моск. ун-та., 1969. – 106 с.
78. Зись А. Я. Теоретические предпосылки синтеза искусств / А. Я. Зись // Взаимодействие и синтез искусств. – Л. : Наука, 1978. – С. 5–20.
79. Ильин Р. Телевизионное изображение / Р. Ильин. – М. : Искусство, 1964. – 264 с.

80. Иоффе И. И. Синтетическая история искусств / И. И. Иоффе. – Л. : Огиз, 1933. – 568 с.
81. Казарінова О. В. Опера малих форм в австро-німецькій музиці першої третини ХХ століття : (на матеріалі ранніх оперних триптихів П. Хіндеміта і Е. Кренака) : автореф. дис.... канд. мистецтвознавства : спец. 17.00.03 «Музичне мистецтво» / О. В. Казарінова. – К., 2010. – 19 с.
82. Каган М. С. Морфология искусства / Моисей Самойлович Каган. – Л. : Искусство, 1972. – 440.
83. Каган М. С. Человеческая деятельность : Опыт системного анализа / Моисей Самойлович Каган. – М. : Политиздат, 1974. – 328 с.
84. Кандинский В. О духовном в искусстве / В. Кандинский. – М. : Искусство, 1992. – 110 с.
85. Кара-Мурза С. Г. Власть манипуляции / С. Г. Кара-Мурза. – М. : Академ. Проект, 2007. – 384 с.
86. Карцева Е. Н. Голливуд : контрасты 70-х : Кинематограф и общественная жизнь США / Е. Н. Карцева. – М. : Искусство, 1967. – 318 с.
87. Карцева Е. Н. «Массовая культура» в США и проблема личности / Е. Н. Карцева. – М. : Наука, 1974. – 192 с.
88. Кастельс М. Интернет-галактика : Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства / М. Кастельс. – К. : Ваклер, 2007. – 304 с.
89. Кастельс М. Информационная эпоха : экономика, общество и культура. – М. : Ваклер, 2000.
90. Кастельс М., Хіманен П. Інформаційне суспільство та держава добробуту : Фінська модель / М. Кастельс, П. Хіманен. – К. : Ваклер, 2006. – 256 с.
91. Кириллова Н. Медиакультура: от модерна к постмодерну / Н. Кириллова. – М. : Академ. Проект, 2005. – 448 с.
92. Клитин С. История искусства эстрады / С. Клитин. – Спб. : Санкт-Петербург. государственная академ. театрального искусства, 2008. – 448 с.

93. Копиленко О. Л. Влада інформації / О. Л. Копиленко. – К. : Україна, 1991. – 108 с.
94. Коротков С. История современной музыки / С. Коротков. – К. : Laf-studio, 1996. – 292 с.
95. Костина А. В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества / А. В. Костина. – М. : ЛКИ, 2008. – 352 с.
96. Кракауер З. Природа фильма / З. Кракауер. – М.: Искусство, 1974. – 384 с.
97. Кристева Ю. Избранные труды : Разрушение поэтики / Юлия Кристева ; пер. с фр. – РОССПЭН, 2004. – 654 с.
98. Кулік В. Дискурс українських медій: ідентичності, ідеології, владні стосунки / В. Кулік. – К. : Часопис «Критика», 2010. – 656 с.
99. Кумеда Т. А. Особистість композитора в українській музичній культурі ХХ ст. : автореф. дис. канд. мистецтвознавства : спец. 17.00.01 «Теорія та історія культури» / Т. А. Кумеда. – К., 2006. – 19 с.
100. Куш Є. В. Візуалізація синтезу звука як засада часової трансформації двовимірних артефактів / Є. В. Куш // Мистецтвознавчі записки : зб. наук. праць. – Вип. 16. – К. : Меленіум, 2009. – С. 218 – 226.
101. Лащенко С. К. Ритуальний сміх : досвід тлумачення смислових витоків (за матеріалами української традиції) : автореф. дис.... док. мистецтвознавства : спец. 17. 00. 01 «Теорія та історія культури» / С. К. Лащенко. – К., 2006. – 35 с.
102. Легенький Ю. Г. Эстетические проблемы синтеза пространственных искусств : автореф. дис.... канд. філос. наук : спец. 09.00.04 «Естетика» / Ю. Г. Легенький – К., 1982. – 24 с.
103. Легенький Ю. Г. Культурология изображения : (опыт композиционного синтеза) / Ю. Г. Легенький. – К. : ГАЛПУ, 1995. – 412 с.
104. Легенький Ю. Г. Дизайн : культурология та естетика / Ю. Г. Легенький. – К. : КНУТД, 2000. – 272 с.

105. Легенький Ю. Г. Людина Reality, або як можлива трагедія в ХХІ столітті / Ю. Г. Легенький // Культура в сучасних трансформаційних процесах. – К. : Аспект-Поліграф, 2011. – С. 110 – 131.
106. Лексикон нонклассики : Художественно-эстетическая культура ХХ века / под ред. В. В. Бычкова. – М. : РОССПЭН, 2003. – 608 с.
107. Лессинг Г.-Э. Лаокоон, или О границах живописи и поэзии / Готхольд Эфраим Лессинг. – М. : Гослитиздат, Ленингр. отд-ние, 1957. – 519 с.
108. Лихачев Д. С. Смех в Древней Руси / Д. С. Лихачев, А. М. Панченко, Н. В. Понырков. – М. : Наука, 1984. – 295 с.
109. Лоренц К. Так называемое зло / К. Лоренц. – М. : Культурная революция, 2008. – 463 с.
110. Лосев А. Ф. Проблема символа и реалистическое искусство / Ф. Лосев. – М. : Искусство, 1976. – 367 с.
111. Лосев А. Ф. Страсть к диалектике / А. Ф. Лосев. – М. : Сов. писатель, 1990. – 320 с.
112. Лосев А. Ф. Бытие. Имя. Космос / А. Ф. Лосев. – М. : Мысль, 1993. – 958 с.
113. Лось І. Публіцистика й тенденції розвитку світу : (львівська школа журналістики) / І. Лось. – Львів.: ПАІС, 2008. – 376 с.
114. Лотман Ю. М. Структура художественного текста / Ю. М. Лотман. – М. : Искусство, 1970. – 384 с.
115. Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров : Человек – текст – семиосфера – история / Ю. М. Лотман – М. : Языки рус. культуры, 1996. – 464 с.
116. Луніна Г. Є. Ярмаркове дійство у творчості російських композиторів : образність, драматургія: автореф. дис.... канд. мистецтвознавства : спец. 17.00. 03. «Музичне мистецтво» / Г. Є. Луніна. – К., 2009. – 19 с.
117. Лях В. В. Трансформації соціокультурної сфери в інформаційному суспільстві / В. В. Лях // Культура в сучасних трансформаційних процесах. – К. : Аспект-Поліграф, 2011. – С. 6 – 31.

118. Мазаев А. И. Праздник как социально-художественное явление / Анатолий Ильич Мазаев. – М. : Наука, 1978. – 392 с.
119. Маклюэн М. Понимание медиа : внешнее расширение человека / Маршалл Маклюэн ; пер. с англ. В. Николаева. – М. : Гиперборел : Кучково поле, 2007. – 464 с.
120. Малахов В. А. Этика / В. А. Малахов. – К. : Либідь, 2001. – 384 с.
121. Мамардашвили М. Символ и сознание : Метафизические рассуждения о сознании, символическом языке / М. К. Мамардашвили, А. М. Пятигорский. – М. : Школа «Языки русской культуры», 1999. – 216 с.
122. Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма / Надежда Борисовна Маньковская. – СПб. : Алетейя, 2000. – 347 [5] с. – (Серия «Gallicinium»).
123. Маркузе Г. Эрос и цивилизация : Философские исследования учения Фрейда / Г. Маркузе ; пер. с англ. А. Юдина. – К. : Б-ка Украины для юношества, 1995. – 314 с.
124. Массовая культура : современные западные исследования ; пер. с англ; отв. ред. и послесл. В. В. Зверевой. – М. : Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005. – 339 с.
125. Масуда Й. Гіпотеза про генезис Homo intelligens / Й. Масуда // Сучасна зарубіжна соціальна філософія. – К. : Либідь, 1996. – С. 335 – 362.
126. Мащенко І. Радіо і телебачення : від джерел – до космічних висот / І. Г. Мащенко. – К. : Миколаїв: Тетра, 2003. – 416 с.
127. Medium // Дворецкий И. Х. Латинско-русский словарь / И. Х. Дворецкий. – М. : Русский язык, 1986. – 840 с.
128. Медынский С. Компонуем кинокадр / С. Е. Медынский. – М. : Искусство, 1992. – 239 с.
129. Мейерхольд В. С. О театре / В. С. Мейерхольд. – СПб. : Просвещение, б. г. – 208 с.
130. Мелешенко О. К. Комп'ютерні технології у засобах масової комунікації : сучасне та майбутнє – К. : РВЦ «Київ. Ун-т», 1997. – 173 с.

131. Мельник М. М. Театралізований тематичний концерт як синтетичний жанр сценічних мистецтв : автореф. дис.... канд. мистецтвознавства : спец. 26.00.01 «Теорія та історія культури» / Мельник М. М. – К., 2009. – 19 с.
132. Мельшиор-Бонне С. История зеркала / Сабин Мельшиор-Бонне ; пер. с фр. Ю. М. Розенберг. – М. : Новое литературное обозрение, 3006. – 436 с.
133. Мозговий М. П. Становлення і тенденції розвитку української естрадної пісні : автореф. дис.... канд. мистецтвознавства : спец. 17.00.01 «Теорія та історія культури» / М. П. Мозговий. – К., 2007. – 19 с.
134. Мерло-Понти М. Око и дух / М. Мерло-Понти . – М . : Искусство, 1992. – 63 с.
135. Моль А. Социодинамика культуры / Абраам Моль. – М. : Ком. книга, 2005. – 416 с.
136. Морен Э. Метод : Природа Природы / Эдгар Морен : пер. с фр. Е. Н. Князева. – М. : Прогресс-Традиция, 2005. – 464 с.
137. Моррис У. Искусство и жизнь : Избранные статьи, лекции, речи, письма / Уильям Моррис ; [пер. с англ. Р. Усмановой]. – М. : Искусство, 1973. – 512 с.
138. Некрылова А. Русские народные праздники, увеселения и зрелища / А. Некрылова. – СПб. : Азбука-Классика, 2004. – 256 с.
139. Нечай О. Телевидение как художественная система / О. Нечай. – Минск, 1988. – 118 с.
140. Новикова А. Современные телевизионные зрелища : истоки, формы и методы воздействия / А. Новикова. – СПб. : Алетейя, 2008. – 208 с.
141. Носов Н. Виртуальная психология / Николай Александрович Носов. – М. : АГРАФ, 2000. – 432 с.
142. Оборська А. В. Розвиток художніх жанрів на сучасному українському телебаченні: автореф. дис.... канд. мистецтвознавства : спец. 26. 00. 01 «Теорія та історія культури» / А. В. Оборська. – К., 2009. – 16 с.
143. Ортега – и – Гассет. Х. Что такое философия ? / Х. Ортегга-и-Гассет – М. : Наука, 1991. – 408 с.

144. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства / Х. Ортега-и-Гассет. – М. : Радуга, 1991. – 639 с.
145. Пави П. Словарь театра / П. Пави. – М. : Прогресс, 1991. – 504 с.
146. Падмор К. Выразительная плоть : косметическая хирургия, физиогномика и стирание визуальных различий / К. Падмор ; пер. с англ. А. Смирнова // Массовая культура : современные западные исследования : / отв. ред. и послесл. В. В. Зверевой. – М. : Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005. – С. 97 – 114.
147. Пітерс Дж. Д. Слова на вітрі : історія ідей комунікації / Джон Дарем Пітерс ; пер. с англ. А. Іщенко. – К. : Вид. дім «КМ Академія», 2004. – 302 с.
148. Пирс Ч. С. Избранные философские произведения / Чарлз Сандерс Пирс: пер. с англ. К. Голубович. – М. : Логос, 2000. – 412 с.
149. Победоносцева І. Є. Телевізійний дискурс у культурному просторі постмодернізму : автореф. дис.... канд. мистецтвознавства: 17.00.04 / І. С. Победоносцева. – К., 2005. – 18 с.
150. Подорога В. А. Выражение и смысл / Валерий Подорога. – М. : Ad Marginem, 1995. – 248 с.
151. Пондопуло П. К. Фотография и современность / П. К. Пондопуло. – М. : Искусство, 1982. – 174 с.
152. Поплавський М. М. Антологія сучасної української естради / М. М. Поплавський. – К. : Преса України, 2004. – 416 с.
153. Потєбня А. А. Мысль и язык / А. А. Потєбня. – К. : СИНТО, 1993. – 192 с.
154. Потєбня А. А. Эстетика и поэтика : История эстетики в памятниках и документах / А. А.Потєбня. – М. : Искусство, 1976. – 614 с.
155. Потєбня А. А. Теоретическая поэтика / А. А. Потєбня – М. : Висшая шк., 1990. – 344 с.
156. Потятиник Б. Медіа : ключ до порозуміння / Б. Потятиник. – Львів : ПАІС, 2004. – 312 с.

157. Почепцов Г. Коммуникация / Г. Почепцов // Реклама, внушение и манипуляция. – М. : БАХРА, 2001. – С. 102 – 137.
158. Пригожин И. Философия нестабильности / И. Пригожин // Вопросы философии. – 199. – № 6. – С. 46 – 52.
159. Пригожин И. Порядок из хаоса / И. Пригожин, И. Стенгерс. – М. : Прогресс, 1986. – 432 с.
160. Пропп В. Я. Волшебные корни русской сказки / Владимир Яковлевич Пропп. – Л. : Изд. Лен.ун-та., 1986. – 366 с.
161. Прудченко О. М. Політична реклама в контексті сучасній культури України : автореф. дис.... канд. культурології : спец. 26.00.01 «Теорія та історія культури» / О. М. Прудченко. – К., 2010. – 16 с.
162. Пясковський І. Б. Музика в інформаційному суспільстві / І. Б. Пясковський // Музика в інформаційному суспільстві : зб. наук. статей. – Вип. 76. – К. : Нац. муз. Акад. ім. П. І. Чайковського, 2008. – С. 6 – 16.
163. Рева Ю. А. Творча особистість в умовах масової культури : автореф. дис.... канд. культурології : спец. 26.00.01 «Теорія та історія культури» / Ю. А. Рева. – К., 2006. – 19 с.
164. Рейд Э. Идентичность и кибернетическое тело / Элизабет Рейд ; пер. с англ. Н. Эдельман // Массовая культура : современные западные исследования ; пер. с англ.; отв. ред. и послесл. В. В. Зверевой. – М. : Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005. – С. 204 – 224.
165. Розин В. М. Методология исследования технической реальности / В. М. Розин // Традиционная и современная технология. – М. : ИФРАН, 1999. – С. 10 – 32.
166. Романов Г. М. Человек и дисплей / Г. М. Романов, Н. В. Туркина, Л. С. Колпащиков – Л. : Машиностроение, 1986. – 256 с.
167. Ромм М. Избранные произведения : В. 3 т. / М. Ромм. – М. : Искусство, 1980. – Т. 1. – 575 с.
168. Сальникова Е. В. Эстетика рекламы : Культурные корни и лейтмотивы / Е. В. Сальникова. – М. : Алетейя, 2001. – 288 с.

169. Сметанина С. И. Медиа-атекст в системе культуры : (динамические процессы в языке и стиле журналистики конца XX века) / Светлана Ивановна Сметанина. – СПб. : Изд-во Михайлова В. А., 2002. – 383 с.
170. Смирнов С. Д. Психология образа: проблема активности психического отражения / С. Д. Смирнов – Л. : Изд. ЛГУ, 1985. – 236 с.
171. Соколов. А. С. Введение в музыкальную композицию XX века / А. С. Соколов. – М. : Центр ВЛАДОС, 2004. – 231 с.
172. Соссюр Ф. де. Курс общей лингвистики / Ф. де Соссюр ; пер. с фр. Н. А. Слюсаревой. – М. : Логос, 1998. – 296 с.
173. Станиславский К. С. Работа актера над собой : Часть 2. / К. С. Станиславский // Искусство режиссуры : XX век. – М. : Артист. Режисер. Театр, 2008. – С. 11 – 294.
174. Тарковский А. Архивы. Документы. Воспоминания / А. Тарковский. – М. : Подкова, 2002. – 464 с.
175. Термен Л. С. Из истории телевидения / Л. С. Термен // Из истории энергетики, электроники и связи. – М. : Наука, 1966. – Вып. 1. – С. 38 – 44.
176. Толстоухов А. В. Глобалізація. Влада. Еко-майбутнє / А. В. Толстоухов.– К. : Парапан, 2003. – 308 с.
177. Тоффлер О. Третя хвиля / А. Тоффлер // Сучасна зарубіжна соціальна філософія. – К. : Либідь, 1996. – С. 275–335.
178. Тоффлер А. Футурошок / Алвин Тоффлер. – М. : Лань, 1997. – 464 с.
179. Уваров М. Архитектоника исповедального слоова / Михаил Уваров. – СПб. : Алетейя, 1998. – 246 с.
180. Уиллок Д. Э. Реальность как предмет переговоров : хаотические аттракторы нашего понимания / Д. Э. Уиллок ; пер. с англ. Т. Вартанова // Массовая культура : современные западные исследования / отв. ред. и послесловие В. В. Зверевой. – М. : Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005. – С. 20 – 42.
181. Ульяновский А. Мифодизайн рекламы / Андрей Ульяновский. – СПб.: Петрополь, 1995. – 300 с.

182. Ульяновский А. Мифодизайн : комерческие и социальные мифы / Андрей Ульяновский. – СПб. : Питер, 2005. – 544 с.
183. Урри Д. Взгляд туриста и глобализация / Д. Урри ; пер. с англ. А. Шередеги // Массовая культура : современные западные исследования / отв. ред. и послесловие В. В. Зверевой. – М. : Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005. – С. 136 – 152.
184. Урсул А. Д. Проблемы информации в современной науке : Философские очерки / А. Д. Урсул. – М. : Наука, 1975. – 464 с.
185. Устименко-Косоріч О. А. Масова музика як атрибут молодіжної культури середини ХХ століття : автореф дис.... канд. мистецтвознавства : спец. 26.00.01 «Теорія та історія культури» / О. А. Устименко-Косоріч. – К., 2006. – 19 с.
186. Ученова В. В. История рекламы, или Метаморфозы рекламного образа : учебник для вузов / В. В. Ученова, Н. В. Старых. – М. : ЮНИТИ-ДАНА, 1999. – 336 с.
187. Ученова В. В. Реклама и массовая культура / Виктория Васильевна Ученова : учеб. пособие для вузов. – М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2008. – 248 с.
188. Флоренский П. А. Анализ пространственности и времени в художественно-изобразительных произведениях / П. А. Флоренский. – М. : Прогресс, 1993. – 324 с.
189. Фрейденберг О. М. Поэтика сюжета и жанра / Ольга Михайловна Фрейденберг. – М. : Лабиринт, 1997. – 448 с.
190. Фуко М. Слова и вещи : Археология гуманитарных наук / Мишель Фуко. – СПб. : А – cad, 1994. – 407 с.
191. Хабермас Ю. Демократия. Разум. Нравственность : Московские лекции и интервью / Юрген Хабермас. – М. : АО «КАМІ», Academia, 1995. – 450 с.
192. Хайдеттер М. Время и бытие / Мартин Хайдеггер. – М. : Республика, 1993. – 448 с.
193. Хайдеггер М. Работы и размышления разных лет / Мартин Хайдеггер. – М. : Гнозис, 1993. – 464 с.

194. Хёзинга Й. Homo Ludens : В тени завтрашнего дня / Й. Хёйзинга.. – М. : Прогресс, 1992. – 464 с.
195. Холопова В. Музыка как вид искусства. – 2-е изд. – М. : Научно-творческий центр «Консерватория», 1994. – 260 с.
196. Холопова В. Шнитке Альфред Гарриевич / В. Холопова // Лексикон неонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / под ред. В. В. Бычкова. – М. : РОССПЭН, 2003. – С. 499–501.
197. Хоркхаймер М. Диалектика просвещения : философские фрагменты / Макс Хоркхаймер, Теодор В. Адорно ; пер. с нем. М. Кузнецовой. – М. : Медиум ; СПб. : Ювента, 1997. – 311 с.
198. Хоу Цзянь. Художній світ китайської народної опери : діалог культур : автореф. дис.... канд. мистецтвознавства : спец. 26. 00. 01 «Теорія та історія культури» / Хоу Цзянь. – К., 2010. – 18 с.
199. Хренов Н. А. Институализация картины мира маргинальной личности как проблема психологии и истории искусства / Н. А. Хренов // Маргинальное искусство. – М. : Изд. моск. ун-та., 1999. – С. 24–34.
200. Хренов Н. А. Зрелища в эпоху восстания масс / Н. А. Хренов. – М. : Наука, 2006. – 646 с.
201. Шевченко О. Г. Українська популярна музика : витоки та проблематика : (1920–1990): автореф. дис.... канд. мистецтвознавства : спец. 26. 00. 01 «Теорія та історія культури» / О. Г. Шевченко. – К., 2010. – 19 с.
202. Шнитке А. Полистилистические тенденции в современной музыке / А. Шнитке // Соколов. А. С. Введение в музыкальную композицию XX века : Учеб. Пособие для вузов. – М. : Владос, 2004. – 232 с.
203. Шпенглер О. Закат Европы : Гаштальт и действительность / Освальд Шпенглер ; пер. с нем. К. Свасьяна. – М. : Мысль, 1993. – 663 с.
204. Шульга Р. П. Мистецтво і аудиторія : територія сучасних відносин / Р. П. Шульга // Contemporarary art – Нові території. – К. : Eidos, 2006. – С. 187–206.
205. Элиаде М. Космос и история / Мирча Элиадэ. – М. : Прогресс, 1987. – 312 с.

206. Эльконин Д. Б. Психология игры / Даниил Борисович Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 304 с.
207. Эстетика : Словарь / под. ред. А. А. Беляева и др. – М. : Политиздат, 1989. – 447 с.
208. Эстрадное искусство // Эстетика : Словарь / под. ред. А. А. Беляева и др. – М. : Политиздат, 1989. – С. 427–428.
209. Юнг К. Феномен духа в искусстве и науке / Карл Юнг. – М. : Ренессанс, 1992. – 320 с.
210. Юровский А. Я. Телевидение – поиски и решения : Очерки истории и теории советской телевизионной журналистики / А. Я. Юровский. – Изд. 2-е, доп. – М. : Искусство, 1983. – 215 с.
211. Яковець А. В. Телевізійна журналістика / А. В. Яковець. – К. : Києво-Могилянська академія, 2007. – 240 с.
212. Ямпольский М. Память Тиресия / М. Ямпольский. – М. : РИК Культура, 1993. – 464 с.
213. Янішевський С. О. КВН як соціокультурне явище : генеза, історія розвитку. Сучасний стан : дис....канд. істор. наук : 17.00.01»Теорія та історія культури» / С. О. Янішевський. – 2004. –185 с.
214. Ясперс К. Смысл и назначение истории. – М. : Издат. Полит. лит., 1991. – 528 с.
215. Abelson P. H. Media coverage of substantive issues / P. H. Abelson – Science. – Wash. – 1974. – Vol. 24. – №. 1. – P. 31–53.
216. Arbib M. Communicating about communication / M. Arbib // Contemporary psychology. – Wash. – 1974. – Vol. 19. – №. 6. – 681 p.
217. Bell D. The Cultural Contradictions of Capitalism. – L.,1976.