

ЕСТЕТИЧНИЙ ВИМІР ІНТЕРАКТИВНОГО ПЕРЕЖИВАННЯ У ПРОСТОРИ НОВИХ МЕДІА

© Катерина Шевчук, 2011

Проаналізовано естетичний вимір інтерактивного переживання у контексті сучасного мультимедійного мистецтва. Потреба осмислення проявів електронного мистецтва є важливою для сучасної естетичної теорії. Ключовим питанням постає проблема естетики інтерактивного переживання, яке пов'язане зі сприйняттям художніх об'єктів у кіберпросторі. Для кращого розуміння основних моментів інтерактивного естетичного сприйняття автор статті звертається до концепції польського феноменолога Романа Інгардена, відомого дослідника проблематики естетичного переживання.

Ключові слова: інтеракція, транскодування, мультимедіа, електронне мистецтво, естетичне сприйняття, інтерактивне переживання.

Kateryna Shevchuk. Aesthetical Dimension of Interactive Experience in the Space of New Media.

The author analyzes the aesthetical dimension of interactive experience in the context of contemporary media-art. The necessity of comprehension of electronic art's phenomena is important for the contemporary aesthetical theory. The key questions concerns of the problem of interactive aesthetical experience, which is connected to the perception of artistic works in cyberspace. The methodological means, used by Author for understanding of the main aspects of interactive aesthetical perception, are aesthetical concepts of Polish phenomenologist Roman Ingarden, who was the famous researcher of problem of aesthetical experience.

Keywords: interaction, transcoding, multimedia, electronic art, aesthetical perception, interactive experience.

Стрімкий цивілізаційний розвиток другої половини ХХ – початку ХХІ ст., а саме розвиток нових технологій, поява нових способів обробки та передавання інформації, позначився на всіх сферах життя людини. Під впливом соціокультурного розвитку останніх десятиліть змінилося, зокрема, обличчя сучасного мистецтва. Багато нових видів мистецтва, зокрема електронне мистецтво, з'явилися завдяки розвитку сучасних мультимедіа.

Сьогодні зростає увага дослідників до багатьох процесів та явищ, пов'язаних з розвитком мультимедійної естетики. У різних куточках світу з'являються центри з дослідження проблем естетики медіа, зокрема електронних. Естетика віртуального опиняється у центрі сучасних досліджень як така, що відкриває цілий простір проблемних блоків. Окрему групу становлять питання, пов'язані з необхідністю аналізування чуттєво-емоційного стану сприйняття реципієнта творів віртуального мистецтва, глибини такого типу переживання і можливі зміни в характері налаштування у сприйнятті реальної дійсності.

Поява мережевого мистецтва, розвиток “віртуалістики” істотно трансформували естетичне середовище. Відмінність технообразу від класичного тексту-образу полягає в заміні інтерпретації інтерактивністю, для чого треба знати спосіб застосування художньо-естетичного інструментарію, “інструкції”. Якщо образ пов'язаний з інтерпретацією, лінійним поширенням, то технообраз – з інтерактивністю, віртуальним процесом, мережевим способом поширення. Отже, змінюється

понятійний апарат та принципи естетичного знання. Ланцюг художник-твір-публіка замінюється парою мультимедіа-інтерактивність.

Серед сучасних дослідників естетики є ціле гроно мислителів (М. Валліс, В. Велш, Ж.-Ф. Ліотар, Р. Шустерман, Б. Дземідок, К. Вількошевська та інші), котрі обстоюють необхідність перегляду традиційних уявлень про художній об'єкт та межі естетичної теорії. Останнє відкриває нові можливості у дослідженні цілої низки явищ, пов'язаних з розвитком нової реальності, а саме стимульованої медіа реальністю – реальності віртуальної, в контексті естетичної теорії, що, своєю чергою, допомагає кращому розумінню цих явищ.

Сучасне мистецтво вже не міститься в межах традиційної естетичної теорії, його не можна аналітично осягнути а тим більше підпорядкувати за допомогою традиційних категорій пізнання. Як зазначає Р. Ключинський, “епоха мережевого суспільства, змінних і безперервно реконструйованих ідентичностей, епоха, в якій комунікація стає головною формою суспільної активності, фундаментом і основою функціонування інституцій, що організують ці практики, – не сприяють художній чистоті видів мистецтва та пошуку специфічних рис. Творчість сьогодення, принаймні та, що веде діалог з сучасністю, це поліфонічне, зі значним потенціалом, багатовимірне мультимедійне, інтермедійне, гіпермедійне мистецтво, що доводить до краю ініційований колись романтизмом процес кореспонденції мистецтв” [8, с. 9]. Можна сказати, що змальоване так предметне поле інтермедійної естетики відкриває простір для теоретичного дослідження сучасного медіа-мистецтва.

Як зауважує Кристина Вількошевська, сьогодні необхідна співпраця між теоретиками мультимедіа і філософською естетикою, адже відсутність усвідомлення філософсько-естетичної традиції у представників теорії медіа часто веде до надмірного ентузіазму і поверхневих висновків, тоді як для естетиків сфера нових медіа є свого роду викликом, оскільки їх теоретичні погляди обмежуються багатовіковою традицією мислення, скерованого переважно на унікальні твори мистецтва, шедеври [14, с. 287].

Проблеми естетики медіа виростають на межі традиційної естетики і теорії медіа, і пов'язані з необхідністю реінтерпретації таких понять, як медійність, техніка, творчість, образність, сприйняття, а також запровадження нових понять – віртуальність, інтерактивність, імерсійність тощо.

Необхідність осмислення проявів сучасного електронного мистецтва є важливим аспектом сучасних естетичних досліджень. Зокрема, до цієї проблематики звертаються вітчизняні та закордонні дослідники. Серед них можна назвати, наприклад, Л. Мановіча, П. Вірільо, В. Велша, Р. Ключинського, М. Островіцького, В. Даренського.

Надзвичайно важливим питанням, пов'язаним з електронним мистецтвом, є проблема естетики інтерактивного переживання. Інтерактивне переживання в естетичному аспекті пов'язане зі сприйняттям мистецтва, у цьому разі – художніх об'єктів у кіберпросторі за допомогою комп'ютера. Сприйняття такого виду називають кіберсприйняттям. Головна його відмінність від традиційного сприйняття полягає в тому, що здійснюється воно за допомогою інтерфейсу “людина – комп'ютер”, що має важливе значення для перебігу і розвитку цілісності такого переживання, котре за своєю природою має інтерактивний характер і спричиняє те, що і творець, і реципієнт свідомо стають інтеракторами [15, с. 77–79].

Отже, відбувається творення артефактів, що мають естетичний характер і повинні вести в наступних актах їх кіберсприйняття до розвитку естетичного переживання інтеракторів, що в подальших фазах зумовлює творення естетичних предметів, які, відповідно, спричиняють наступні фази кіберсприйняття.

На основі аналізу ступеня вивчення теми та загального огляду естетичних концепцій маємо намір окреслити мету нашого дослідження, а саме: дослідити естетичний вимір інтерактивного переживання сучасного електронного мистецтва через призму естетичної концепції відомого польського феноменолога Романа Інгардена.

В естетичній думці ХХ ст. проблематика естетичних переживань вважалася однією з центральних. Варто підкреслити, що Р. Інгарден запропонував одну з найбільш розбудованих і оригінальних концепцій естетичного переживання, а тому недарма, вивчаючи процес переживання творів мультимедійного мистецтва, ми звертаємося до основ його теорії. Феноменологічна

традиція, а саме естетична теорія Романа Інгардена, виробила метод безпосереднього проникнення у процес естетичного сприйняття, розкладаючи його на фази наступних актів спостереження, пізнання, переживання, контемпліції, конституції та конкретизації. Усі ці фази можна вирізнити в процесі естетичного переживання художніх об'єктів, за винятком концептуального мистецтва. Запропонована Р. Інгарденом модель процесу естетичного переживання може використовуватися також для аналізу естетичного виміру інтерактивного переживання у просторі нових медіа.

Нові медіа з'явилися у результаті розвитку традиційних медіа у ході технологічного поступу, унаслідок використання цифрових технологій запису інформації замість аналогових. Цифрові медіа характеризує "інформаційна культура", паралельна до культури візуальної. Проявом її є спосіб презентації об'єктів і культурних місць, приклади взаємодії з ними і з пристроями, які їх транслюють, тобто з різними формами екранів.

Культурні об'єкти нових медіа, до яких належать як твори мистецтва, перенесені у віртуальний простір, так і ті, що створені за допомогою комп'ютерів у кіберпросторі, підпорядковуються правилам функціонування пристроїв у цифровій парадигмі. Вони є продуктом економічно-ринкової сфери, а разом з тим сприяють розвитку культури їх використання. Продукція нових медіа має масовий характер. Все це веде до стирання межі між предметами мистецтва і продуктів виробництва, оскільки художники виконують комерційні замовлення. Внаслідок цього виникають нові стандарти і нові домовленості, з'являється "мова" нових медіа.

Об'єкти мультимедійного мистецтва прагнуть репрезентувати предмети дійсності, які історично містяться в інших документах культури. Така репрезентація референтів завжди є односторонньою, оскільки вибирає одні риси реальних об'єктів, а інші приховує. Крім того, інтерфейси є свого роду репрезентацією, оскільки вибірково організовують процеси перцепції і впорядкування представленого світу. Отже, дані репрезентації є симуляціями, формами керування, творенням і керуванням ілюзіями, телекомунікацією та інформацією самою в собі, оскільки є продуктами комп'ютерних технологій, – не лише їх поширення, але й виготовлення, – як в тому, так і в іншому випадку впливають на зміну мови культури [9, с. 74–81].

Основною характеристикою нових медіа є їхнє культурне транскодування. Вони мають подвійну структуру: комп'ютерний рівень (програмування) і культурний рівень (зразки комунікативної культури). Культурне транскодування полягає у можливості перекладання одних культурних смислів на інші.

Культурний і комп'ютерний рівень впливають один на одного. Як зауважує І. Фьют, в результаті такого взаємного впливу відбувається процес ремедіалізації медіа, що полягає у тому, що будь-які технологічні інновації в процесі комунікації людина перетворює так, щоб вони відповідали її природному апарату сприйняття, а зрештою, сприяли б успішній комунікації з їх допомогою у полі культури [3, с. 562].

Взаємний вплив цих двох рівнів у процесі транскодування полягає у вбудуванні з обох рівнів одних елементів в інші, в результаті чого виростає нова культура, яка є мішаниною традиційних людських значень і комп'ютерних. Отже, відбувається процес трансферу зі світу комп'ютера до світу культури і навпаки, зі світу старих медіа та їх культурного контексту – до світу об'єктів нових медіа. Це спричиняє істотні зміни умов їхнього творення і сприйняття об'єктів нових медіа, зокрема художніх об'єктів.

У процесі інтеракції з об'єктами цифрових медіа користувач може творити і перетворювати об'єкти, контролювати їх, маніпулювати і керувати ними, як і усім контекстом мережі. Це сприяє розвитку навиків користувача щодо активного ставлення до витворів, що існують в світі електронного мистецтва, а тому вже саме по собі є цінним культуротворчим досвідом. Нові можливості, що відкриваються користувачеві у просторі мультимедіа, допомагають людині відчути себе вільною від обмежень, з якими вона стикається у фізичному світі.

Технологія нових медіа функціонує як досконало реалізована утопія ідеального суспільства неповторних індивідуумів. Нові медіа запевняють, що вибір їхніх користувачів є унікальним і не запрограмованим наперед.

Отже, з технічного боку інтерактивність полягає у виборі користувачем комп'ютера елементів об'єкта, котрі мають висвітлюватися, або шляхів їх розвитку. Можливості розвитку інтерактивних дій користувача тісно пов'язані з інтерактивним інтерфейсом “людина – комп'ютер”, внаслідок чого кожен об'єкт, який з'являється на моніторі, багато в чому має інтерактивний характер. Відтоді як комп'ютер став предметом масового використання, цей інтерфейс став свого роду фільтром і почав функціонувати як код, за посередництвом якого культурні перекази з'явилися в медіа. Цей код може змінювати характер переказу, накидає йому власну логіку, ідеологію і модель світу [3, с. 562].

Теза М. Маклюена, що медіа є продовженням людини, а транслятор є переказом, пояснює ключову роль прихованого кодування інтерфейсу в інтерактивних діях, оскільки, з одного боку, медіа наділяються функцією олюднених комунікативних знарядь, а з іншого – стверджується, що форма переказу залежить від природи його носія, істотно впливає на зміст переказу, оскільки надає їй остаточного значення, відриваючи його від людської інтенціональності, часто прикритої процесами автоматизації, котрі самостійно модулюють і транскодують об'єкти і художні артефакти в мережі. Отже, медіа не лише подовжують емпірично-раціональні рівні апарату сприйняття, але й волютивно-інтуїтивні, в результаті чого людина у взаємному зв'язку стає “продовженням медіа” [4, с. 45].

У своїй концепції естетичного переживання Р. Інгарден значну увагу приділяє явищу зміни налаштування суб'єкта в процесі сприйняття твору мистецтва. Відзначає перехід від звичної щоденної постави до специфічно естетичної, що свідчить, на його думку, про “радикальну зміну психічної постави людини”. Зауважує, що естетичне переживання супроводжується своєрідним відривом від щоденного життя і явищем “забуття про [реальний – К. III.] світ”. Така характеристика є надзвичайно наближеною до опису процесу інтерактивного переживання у просторі нових медіа. Р. Інгарден зазначає, що вже на початковій фазі естетичного переживання відбувається послаблення і відсування на периферію нашого переконання в існуванні реального світу [5, с. 188.]. Відбувається певне гальмування нормального плину щоденного життя. Ще більшою мірою описана Р. Інгарденом ситуація проявляється у разі інтерактивного переживання творів електронного мистецтва, однією з ключових характеристик якого є імерсія як процес втягнення, поглинання і занурення людини в електронне середовище, причому ангажування має тут чуттєво-емоційний характер, так само, як і у випадку традиційного естетичного переживання. Як вважає М. Островіцкі, ефект дії імерсії може впливати на зміну налаштування людини до електронного середовища, тобто спричинити зміну потоку інтенціональності з реального світу до дійсності, створеної за допомогою електроніки [10, с. 542].

Згідно з теорією Р. Інгардена, естетичні переживання можуть мати “дволикій” характер і бути причиною творення багатьох естетичних предметів, часто протилежних, деколи цілих їх серій, що конкретизуються у наступних творах, метою котрих є пошук нових форм проявлених груп естетичних якостей у повних гармонійних цілісностях у зв'язку з взаємним модифікуванням тих якостей у наступних їх групах [6, с. 146–147].

У разі інтерактивних переживань, які виростають внаслідок спілкування інтеракторів (творців і реципієнтів) з художніми об'єктами і кіберпростором, маємо справу з аналогічною ситуацією. Творення груп якостей у цьому випадку також пов'язане з прагненням до творення естетичних предметів. У початкових фазах процесів контемпліації, здійснюваних інтеракторами, відкриваються нові виміри якостей естетичних цінностей, наявних в інтерактивних об'єктах. В результаті цього естетичний процес надбудовується над естетичним переживанням і може приводити до розуміння цих інтерактивних об'єктів як джерела естетичних предметів, хоча він може також набрати негативної форми і відкинути можливість групування якостей у межах цього художнього об'єкта у формі естетичного предмета. Якщо зупинитися на другому можливому варіанті естетичного переживання, то, на думку Р. Інгардена, можна взагалі втратити основний сенс естетичного переживання, а саме – утворення естетичних предметів, а в результаті цього – відштовхнути суб'єкт (інтерактора) від пізнання дійсних естетичних цінностей, за умови, що вони там взагалі постають [6, с. 151–153].

Отже, створена в феноменологічній естетиці концепція естетичного переживання допомагає кращому розумінню процесу переживання інтерактивного характеру, а також спілкування з художніми предметами користувачів медіа і нових медіа, котрі, в результаті поживлення

естетичних інтересів, найчастіше не є естетично налаштованими, а їхні переживання не ведуть до повного творення естетичних предметів, спираючись на інтерактивні об'єкти в кіберпросторі. Найбільше впливають на це постійні зміни та еволюція інтерфейсів у контактах користувачів з художніми об'єктами, що відкриває перед ними різне за ступенем інтерактивне спілкування з ними, тобто їх виокремлення, пізнання, переживання і творення як об'єктів, що найчастіше лише здаються естетичними.

Концепція естетичного переживання Р. Інгардена є настільки місткою теоретичною конструкцією, що дає змогу за її допомогою описати і вловити важливі моменти інтерактивного естетичного переживання. Вона виявляє багато подібних моментів, але й багато відмінностей між традиційним та інтерактивним переживанням. В обох них можна виділити такі фази, як виокремлення, пізнання, переживання, контемпляція і конкретизація.

Важливим моментом, що пов'язує ці дві форми естетичного переживання – традиційного й інтерактивного, є питання інтенціональності. У традиційному переживанні воно зникає у фазі пізнання. Може воно зникати також у разі утворення естетичного предмета на інтерактивному підґрунті. Як зауважує Л. Мановіч, з'ясовуючи модулярну і варіативну специфіку об'єктів у мережі, автоматизація також вимикає інтенціональні процеси у користувачів Інтернету, нібито переймаючи їхні функції, хоча й з певними обмеженнями, що пов'язані з апікаційними можливостями інтерфейсу і програмного забезпечення. Це, однак, не означає, що фази контемпляції і конкретизації відсутні в інтерактивному естетичному переживанні, вони у певний спосіб прискорені і посилені, а сама автоматизація є ніби продовженням інтенціональності у просторі імерсійного досвіду, допомагаючи тим самим користувачеві швидше і вправніше творити і перетворювати [9, с. 108–110]. Підтвердження цьому знаходимо у М. Маклюєна, який говорить, що медіа є продовженням пізнавальних можливостей людини, не лише емпірично-раціональних форм його апарату сприйняття, але також інтуїтивних і емоційних.

Як бачимо, важко не визнати, що інтерактивне естетичне переживання має такі самі фази, які можна вирізнити в традиційному естетичному переживанні. Різниця полягає, однак, у швидкості перебігу і тривалості фаз процесу переживання, а також глибині захоплення естетичними якостями у фазі їх пізнання суб'єктами цього процесу. Інтерактивність переживання надає йому інтенсивності та темпу, а електронне середовище збільшує його поле, що й пояснює специфіку цього типу переживання як екстремального випадку на полях традиційної моделі естетичного переживання. Важко погодитися з думкою, що інтерактивне естетичне переживання позбавлене повністю фази контемпляції. Спостереження дослідників психології Інтернету свідчать, що вона набуває інших форм, що пов'язано саме з темпом і різноманітністю пізнання естетичних якостей інтерфейсу “людина–комп'ютер” під час сприйняття художніх об'єктів у кіберпросторі.

1. Бодріяр Ж. *Симулякр і симуляція*. – К., 2004. – 230 с. 2. Dziemidok B. *Główne kontrowersje estetyki współczesnej*. – Warszawa: PWN, 2002. – 332 s. 3. Fiut I. S. *Estetyka przeżycia interaktywnego // Wizje i re-wizje. Wielka księga estetyki w Polsce, red. K. Wilkoszewska*. – Kraków, 2007. – S. 554–568. 4. Fiut I. S. *Idee H.M. McLuhana a przyszłość komunikowania medialnego // U progu wielkiej zmiany. Media w kulturze XXI wieku. Nurty – kategorie – idee, ped. M. Sokołowski*. – Olsztyn, 2005. – S. 35–51. 5. Ingarden R. *O poznawaniu dzieła literackiego*. – Warszawa: PWN 1976. 6. Ingarden R. *Studia z estetyki*. – t. 1. – Warszawa, 1966. – S. 121–155. 7. Heim M. *The Metaphysics of Virtual Reality*. – New York, 1993. – 175 p. 8. Kluszczyński R.W. *Słowo wstępne [в:] K. Kuropatwa i D. Rode (red.), (Nie)obecne granice*. – Kraków, 2003. – S. 9. 9. Manovich L. *Język nowych mediów*. – Warszawa, 2006. – 483 s. 10. Ostrowicki M. *Człowiek w rzeczywistości elektronicznego realis. Zanurzenie // Wizje i re-wizje. Wielka księga estetyki w Polsce*. – Kraków: Universitas, 2007. – S. 539–553. 11. Ostrowicki M. *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*. – Kraków, 2006. – 252 s. 12. Wallace P. *Psychologia Internetu*. – Poznań, 2001. – 355 s. 13. Wallis M. *Przemiany w sztuce i przemiany w estetyce // Studia Filozoficzne*. – 1972. – № 10 (83). – S. 3–18. 14. Wilkoszewska K. *Nowe media. Nowe inspiracje w estetyce drugiej połowy XX wieku // Estetyki filozoficzne XX wieku*. – Kraków, 2000. – S. 287–291. 15. Wojtowicz E. *Cyberception: Where Art Ends and Technology Begins // Art Inquiry*. – 2003. – vol. V(XIV). – S. 71–84.