

ТЕАТР ТА ЕКРАННІ МИСТЕЦТВА

УДК 316.7+303.4

*Зубавіна Ірина Борисівна,
доктор мистецтвознавства,
учений секретар відділення кіномистецтва
Національної академії мистецтв України
e-mail: kinoira@ukr.net*

САМООРГАНІЗАЦІЯ КУЛЬТУРИ: ПОСТНЕКЛАСИЧНИЙ ПРОЕКТ ЕКРАННОГО МОДЕЛЮВАННЯ

У статті досліджується сучасна екранна культура як відкрита, нелінійна й нерівноважна система, придатна для спостереження і художнього моделювання різних аспектів людського буття. Показано, що множина екранних моделей різних ситуацій та аспектів життя людей, їх соціальної та культурної взаємодії, утворюючи у "задзеркаллі" екрану штучне середовище людського існування (складне, динамічне, гетерогенне), цілком відповідає основним принципам самоорганізації динамічних систем як основи синергетичного становлення.

Ключові слова: самоорганізація, динамічна система, "атрактори", фактори хаотизації, теорія комплексних мереж.

Зубавина Ірина Борисівна, доктор искусствоведения, учений секретарь отделения киноискусства Национальной академии искусств Украины

Самоорганизация культуры: постнеклассический проект экранного моделирования

В статье исследуется современная экранная культура как открытая, нелинейная и неравновесная система, пригодная для наблюдения и художественного моделирования различных аспектов человеческого бытия. Показано, что множество экранных моделей разнообразных ситуаций жизни людей, их социального и культурного взаимодействия, создает в "зазеркалье" экрана искусственную среду человеческого существования (сложную, динамичную, гетерогенную), полностью отвечает основным принципам самоорганизации динамических систем как основы синергетического становления.

Ключевые слова: самоорганизация, динамическая система, "аттракторы", факторы хаотизации, теория комплексных сетей.

Zubavina Iryna, Doctor of Arts, a scientist secretary of department of cinematographic art of National academy of arts of Ukraine

Self-organizing of culture: post-nonclassic project of screen modeling

A contemporary screen culture is explored in the article as open, nonlinear and instability system is suitable for the supervision and artistic design of different aspects of human life. It is shown that great number of screen models of different situations and aspects of life of people, their social and cultural co-operation, which forming the artificial environment of human existence (difficult, dynamic, heterogeneous) in "other side of mirror" of screen, fully answers basic principles of the Self-Organizing Dynamic System as bases of the synergetics becoming.

Key words: self-organizing, dynamic system, "attractives", factors of chaotization, theory of complex networks.

Гуманітарна наукова думка постнекласичної доби, виявляючи очевидну схильність до міждисциплінарних досліджень, все частіше звертається до здобутків природничих сфер знання, продуктивно адаптуючи відповідні ідеї, теорії, методи пізнання. Вже наприкінці ХХ століття глосарій мистецтвознавства і культурології почав збагачуватись термінами і поняттями, які до того успішно працювали насамперед у сфері "точних" дисциплін – фізики та математики. Зокрема, використання сучасної теорії мереж, розуміння загальних принципів їх побудови і функціонування відкрило нові можливості при рішенні прикладних задач у різних сферах – від захисту інформації на сайтах Інтернет до прогнозування динаміки екранних процесів, вивчення структури окремих творів.

Ось чому актуальність статті, у якій з позицій наукового знання ХХІ століття оцінюється продуктивність застосування елементів теорії комплексних мереж до вивчення особливостей моделювання екранних процесів, не вимагає додаткових обґрунтувань. Нині світ культури знайшов цікаві й нетривіальні відбитки у міждисциплінарному дзеркалі.

Сучасне постнекласичне мистецтво, що еклектично поєднує уламки різних етнічних, релігійних, історичних і інших культурних світів, стилів, напрямів і форм художньої творчості, реалізує потенціал екранного моделювання не стільки задля міметичного відтворення навколишньої дійсності, скільки для виразу внутрішніх переживань автора або крійтора, котрі насамперед прагнуть розважити, епатувати, здивувати глядача-споживача екранного продукту. При цьому посилюються беззаперечні ознаки зворотного впливу (обмін інформацією з навколишнім середовищем), що свідчить про відкритість екранних процесів. Означені процеси виявляють очевидну неоднорідність, нерівноважність, а також "нелінійність" як фундаментальний концептуальний вузол нової парадигми. Все це дає підстави інтерпретувати поступове ускладнення структур динамічних систем екранної культури при повільній зміні параметрів технічного та контекстуального штабу як результат самоорганізації.

Перше відоме введення у науковий обіг терміну "самоорганізація" пов'язане з працею англійського кібернетика Уільяма Росса Ешбі 1947 року [14]. Для мистецтвознавства та естетики дослідження в цьому доволі новому напрямі знаходяться лише на початковій стадії, відтак, тут можна чекати змістовних результатів.

Слід зазначити: теорія складних систем за кілька десятиліть активного розвитку отримала статус нової наукової парадигми, вже сформувався понятійний апарат, сформульовані універсальні принципи самоорганізації, існує переконливий ряд наукових праць, де різні аспекти проблеми самоорганізації соціокультурних процесів системно розглянуто зарубіжними і вітчизняними авторами. У тому числі згадаємо кілька ґрунтовних праць, присвячених цій проблематиці та дотичним дискурсам: окрім досліджень з синергетики І. Пригожина, І. Стенгерс, В. Вернадського, С. Капіци, що стали класикою, назвемо монографії Н. Моїсеєва, І. Євіна, І. Добронравової, наукові розвідки О. Князевої та С. Курдюмова щодо вивчення закономірностей становлення нелінійного мислення в координатах історії культури і мистецтв, а також досліді О. Бочкарьова, який впровадив синергетичну парадигму, ідеї самоорганізації до осягнення еволюції етносів та фундаментальних закономірностей етногенезу у зв'язку з концепцією

ноосфери. Принциповими для нашого дослідження виявились студії дослідника синергетичної антропології та аспектів "людиномірності" у науці Я. Свірського, який наголошує, що у постнекласичну добу "взаємозв'язок світу і суб'єкта відтворюється якоюсь третьою, зовнішньою інстанцією, яка видається не просто інструментально виконаною конструкцією, а метафізичним порядком, що забезпечує присутність і того, і іншого тут і тепер" [11, 162]. До чинників цього порядку логічно віднести екранні засоби масової інформації та комунікації. Отже, якщо у класичній традиції екран був "вікном у світ", у некласичній – посередником між людиною і світом (що знайшло відбиток у назві медіа), то у ситуації пост-неокласики він цілком може інтерпретуватись як медіум – речник метафізичного порядку і холистичного, цілісного світорозуміння.

Серед праць, що збагатили традиційну класифікацію складних мереж (біологічних, технічних, соціальних), поширивши її на сферу літератури і мистецтв – музики й живопису, назвемо досліді І. Євіна, зокрема, монографію "Мистецтво і синергетика" [5].

У вітчизняній культурології ґрунтовну спробу раціоналізувати аналіз становлення та розвитку культури шляхом використання засад системної динаміки та принципів нелінійної взаємодії запроваджено у працях Ю. Богуцького [1].

Спираючись у наших студіях на ці та інші авторитетні джерела, обираємо власний ракурс у розвідках актуального нині проблемного поля самоорганізації культури: зосереджуємось на особливостях постнекласичного моделювання у сфері екранної віртуалістики, що є специфічним агентом впливу на динаміку розвитку культурних процесів, взагалі на культуру як штучне середовище людського існування, джерело регулювання поведінки індивідуумів, їх соціальної та культурної взаємодії. Спробуємо також показати, як певні емпіричні закономірності в мистецтві та художній культурі можуть бути прояснені з позицій синергетичної теорії. Цей аспект і досі вивчений недостатньо. Дефіцитність теоретичного осмислення непростих і неоднозначних кореляцій екранного і загальнокультурного процесів стала поштовхом для системних роздумів на заявлену тему.

До принципів методологічних підвалин наших розвідок належить дослідницька стратегія комплексного вивчення екранної культури (включаючи кінематограф, медіа, Інтернет тощо) як складного гетерогенного середовища, придатного для художнього моделювання різних аспектів людського буття з відповідними репрезентаційними параметрами. Екранна культура як система наділена здатністю продукувати мистецько-інформаційні, функціонально-диференційовані структури – екранні моделі, яким притаманні всі основні форми поведінки систем, що самоорганізуються (стрибкові переходи, циклічно-коливальні процеси, фрактальність тощо).

В історії культури період панування екрана – від становлення кінематографа до розгортання екранних медіа і розвою "павутиння" Інтернету охоплює відносно короткий відтинок часу – загалом близько дюжини десятиліть. Втім, важко заперечувати, що на сучасному етапі розвитку культури саме екран слід визнати одним з найпотужніших культурогенних чинників. Екранні твори вносять у широкий культурно-цивілізаційний контекст глибокі закодовані смисли, руйнуючи або встановлюючи відносну гармонію усталеного порядку. Поро-

джені віртуальним виміром образи великою мірою формують індивідуально-особистісні бачення світу, викликають резонанси у сприймаючій свідомості. Накопичення кількісних та якісних змін культурного цілого обумовлюють періодичний вихід системи з рівноваги: коли рівень її хаотизації сягає критичної межі, система переходить у стан нерівноважності, фаза її лінійного розвитку переривається, процес набуває ознак нелінійності. Нелінійне середовище мислимо як таке, що потенційно містить весь спектр можливих для даного середовища форм та структур-атракторів. Така потенційність відсилає до образів небуття, хаосу, темного екрану. Саме нелінійність будь-якого процесу є однією з найважливіших умов його самоорганізації.

Крізь новітню призму синергетичного вчення практично всі онтологічні аспекти мисляться не як даність (характерна для класичної наукової парадигми), а як складні системи, що знаходяться у постійному процесі становлення. Процес цей циклічний, отже передбачає послідовну зміну фаз зародження, розвитку, досягнення повноти вияву, та періодів "втоми" і згасання з характерним збільшенням ентропії, яке зазвичай передує переструктуризації системи з наступним виведенням її на рівень вищої структурованості й впорядкованості. Оскільки новий стан врівноваженості системи обумовлений складним узгодженням взаємодії численних елементів структури, то чим складніша система, тим вищим виявляється ступінь її нерівноваженості.

До найскладніших соціоприродних систем належать загальнолюдська культура – так само, як будь-які типи локальної культури (етнонаціональна, екранна тощо). Високий ступінь складності цих систем обумовлений введенням суб'єкта в якості "компонента когнітивної активності". Спирання на такий антропомірний чинник суттєво підвищує здатність систем до утворення точок біфуркації і здійснення вибору. На ціннісних пріоритетах та інших параметрах цього вибору позначаються відблиски з екранних вимірів: кінематограф, екранні медіа, Інтернет на разі утворюють потужні системні структури, функціональну впливовість яких на динаміку культури в цілому важко заперечувати.

Екран в усіх своїх іпостасях і модулах ніби намагається охопити єдиною динамічною моделлю світове ціле. Таку глобальну модель можна інтерпретувати як відкритий нелінійний функціонал, що пропонує широкий діапазон варіативних художньо організованих субмоделей, ніби накидаючи матрицю буття на вимір окремих історичних подій, феноменів світу, явищ суспільного та індивідуального існування тощо, висвітлюючи їх певним чином, трактуючи їх у тому чи іншому ключі. Таке хаотичне нагромадження передбачає системне впорядкування.

Загальну суть єдиного процесу впорядкування складає послідовна зміна фаз хаотизації та гармонізації, своєрідна "пульсація" пришвидшеного і загальмованого розвитку, передбачена логікою циклічно-хвильової динаміки. Після періоду повільного розвитку структур у метастабільній фазі, вони входять у режим загострення, що характеризуються надшвидким розвитком. Тоді найменше збурення, потрапивши до одного з екстремумів, або моментів загострення складної структури, здатне прискорити її розпад. Отже, механізми формування структур в культурі, і в екранній культурі зокрема, підвладні фундаментальній взаємодії двох антиномічних факторів: розсіювального та утворювального. Якщо

перший пов'язується з кризовим станом, спадом активності, то другий – навпаки передбачає нарощування неоднорідності середовища (створення культурних ареалів, розквіт культури у той чи інший період).

Постає питання про рушійні сили: що саме впливає на періодичність цього циклічного процесу? Існують різні гіпотези. Приміром, російський математик, автор праць з проблем функціональної асиметрії людського мозку С. Маслов обстоює теорію залежності періодичних змін у соціокультурній сфері від чергування домінувань одного з двох базових типів свідомості, що різняться за типом обробки інформації.

До одного типу, як відомо, відносяться представники логоцентричного, аналітичного типу з домінантним розвитком лівої півкулі головного мозку, схильні до преференції раціонального начала. Інший тип – "правопівкульні" – інтуїти, які керуються переважно почуттям, тяжіють до мислення образами, не завжди контрольованими розумом. С. Маслов зазначає, що для лівопівкульного мислення характерні такі ознаки, як оптимізм, захоплення штучністю, функціональністю. Представники цього типу демонструють "підкорення законам Розуму", розуміння краси як високого прагматизму, доцільності. Тому серед художніх стилів перевагу надають класичному. Відтак, логічно припустити, що конструктивізм, стиль 50-60-х років у кінематографі і культурі пов'язані з домінуванням лівопівкульного мислення. Натомість комплекс правопівкульної свідомості позначається у культурі схильністю до песимізму, ретроспективного мислення, ескапізму, романтичного свавілля [8, 15]. "Правопівкульне" мислення пов'язане з барочним стилем. Для прикладу: модерн, ретроспективність українського поетичного кіно вочевидь наближені до рис "правокульного" комплексу, з характерним усвідомленням краси як результату вільної та страждальної творчості.

Виходячи з того, що зміни домінування проявляються при накопиченні "критичної маси" розчарувань в ідеалах і культурі попереднього періоду, С. Маслов намагається довести: "характерна тривалість періодів часто свідчить про пряму залежність цього ефекту від проблеми "батьків і дітей"" [там само, 17]. Відстежуючи доволі жорсткі кореляції між станом суспільства і домінантним на цей момент художнім стилем, теоретик формулює сміливе припущення щодо можливостей прогнозування історико-культурного процесу за художнім станом епохи.

Усвідомлюючи відносну цінність такої радикальної гіпотези, маємо визнати: оскільки впорядкування системи відбувається шляхом спонтанного чергування етапів послідовного примату "односторонності", то в координатах заявленої теорії послідовна зміна інформаційно-адаптивних пріоритетів "лівопівкульного" (понятійного) і "правопівкульного" (образного) типів мислення інспірує чергування фаз захоплення сцієнтизмом й розчарування у ставленні до науково-технічних досягнень на користь "інтуїтивно-магічного" світопізнання, що яскраво підтверджується практикою. Достатньо проаналізувати послідовні зміни раціонально-логічних акцентів і емоційно-інтуїтивних наголосів в соціокультурних процесах ХХ століття, аби скласти висновок про те, до якого з полюсів тяжіє суспільний настрій у той чи той історичний період. Для фази домінування аналітичного начала характерна відкритість для зовнішніх впливів, високий престиж знань, підвищення ступеню суспільної активності, розши-

рення кола зв'язків. Глобальна екранна модель у цей період виявляє тенденцію до пріоритету "раціо", переобтяжена логіко-вербальними компонентами, прагне документалізму, реалістичності у відтворенні зовнішнього світу (наслідування лінії Люм'єрів). У період активізації "правопівкульного" типу підсилюється вияв ірраціональних й позамежних форм людської рефлексії, глобальна екранна модель спирається на інтуїтивне свотопізнання, візуальність, коли пластичні засоби художньої виразності домінують над словом. У чуттєво-центричному перетворенні реальності спостерігається тенденція до "лінії Мельєса". Варто наголосити, що йдеться лише про тенденції, оскільки в екранному моделюванні з необхідністю задіяні, як раціональні складові мислення, так і образні інгредієнти.

Таким чином, відкрита система екранного моделювання передбачає циклічні трансформації панівної форми мислення, чим забезпечується ефективне використання обох півкуль головного мозку.

Оскільки біохімічні рецепторні реакції беруть активну участь у процесах художньої творчості, логічно припустити, що структурно-функціональні закономірності організації художніх моделей, як і фундаментальна модель художнього сприйняття, базуються на принципах діяльності мозку. На підтвердження такої гіпотези слід послатися на дослідження Г. Хакена, якому вдалося виявити аналогію між процесом розпізнання образів та динамічними процесами самоорганізації в природних системах. За Г. Хакеном, алгоритм розпізнання образів зводиться до послідовного їх порівняння образами, що зберігаються в пам'яті [13; 15]. З цього масиву обирається образ, максимально наближений за якостями до об'єкту розпізнання, після чого об'єкт розпізнання "домальовується" до повноти образу, винайденого у запасниках пам'яті, за допомогою екстраполяції та креативного прогнозу. Така здатність мозку до реконструкції цілого по неповних даних є принципово важливою для сприйняття й розуміння мистецтва, художніх моделей, які завжди дають лише редуковану, неповну картину. В процесах розпізнання "лівий" і "правий" підходи зберігають свою опозиційність: лівопівкульний алгоритм передбачає більш об'єктивне перебирання варіантів, прагнучи точності, натомість привілеєм правопівкульного механізму, зорієнтованого на миттєвість "суб'єктивного", доволі приблизного розпізнання у глобальному масиві інформації, є "право на помилку". Проте, як виявляється, помилки в процесі розпізнання є корисними й навіть необхідними. С. Маслов називає помилки розпізнання "блоками міфотворчості" і зазначає, що саме вони зумовлюють "підйом" системи на інший, організаційно вищий рівень.

До важливих функцій розпізнавального механізму належить диференціація стереотипів і новизни, що передбачає виявлення нового, незвичного, неможливого або маловірогідного. Теорія розпізнання при дослідженні екранних моделей набуває практичної цінності, оскільки допомагає у з'ясуванні їх інноваційного статусу або рівню стереотипності. Ступінь сталості (стереотипність) і новизни (перемінність) модельного проекту зрештою визначається реакцією нейронів на подразливі елементи сприйняття, які назвемо агентами впливу.

Спробуємо окреслити сферу актуальних агентів впливу, що стереотипізовані нашою свідомістю. Згадаймо, у класичному кінознавстві/мистецтвознавстві до такої сфери включалися типові аномалії лінійного розвитку подій, що їх називали

драматичними ситуаціями (Ж. Польші довів обмеженість тезаурусу можливих колізій, нарахувавши 36 мандрівних сюжетів, до числа яких увійшли: суперництво, адюльтер з вбивством, загадка, любов до ворога, судова помилка, самопожертва та ін.). Якщо кожен мандрівний сюжет з означеного каталогу обрати за вузол відповідної мережі. Два вузли такої мережі зв'язані між собою, якщо відповідні сюжети (або похідні від них) хоча б раз одночасно з'являються в одному екранному творі. Утворюється структура – геометризована локалізація процесу, здатна до перебудування й пристосування у заданому середовищі. Це середовище – надскладне, безкінечномірне, хаотизоване, як і всяке відкрите нелінійне середовище, – може описуватися не тільки невеликим числом математичних рівнянь, що визначають загальні тенденції розгортання процесів (у природничому дискурсі), але й певною сумою фундаментальних ідей і образів (у дискурсі мистецтвознавчому). При цьому середовище містить різні потенційні шляхи/можливості розвитку локальних структур.

Для постнекласичної мистецтвознавчої парадигми характерно розглядати замість станів і ситуацій, поданих як даність, динаміку кризових переходів між протилежними буттєвими розпорядками (життя-смерть, приховування-викриття, захоплення-розчарування тощо). Саме такі своєрідні "метаафекти" стають агентами художнього впливу, зумовлюючи утворення біфуркаційних зон критичних розгалужень сюжету, що змушують героя робити вибір, визначальний для подальшого розвитку подій.

Вивчення асимптоматики еволюційних процесів складних систем значно полегшується при використанні структур-атракторів. Такі центри тяжіння сюжетного розвитку і естетичної уваги в синергетичному дискурсі виступають параметрами порядку. "Атрактори" виглядають відносно простими у порівнянні з заплутаним, хаотичним і несталим ходом проміжних процесів.

Досить продуктивною видається класифікація таких активних факторів, запропонована О. Ліпковим, який, відштовхуючись від теорії "монтажу атракціонів" С. Ейзенштейна, дослідив запровадження дієвих чинників впливу в різних видах мистецтва та у продуктах засобів масової інформації і комунікації. О. Ліпков називає такі агенти впливу "атракціонами", вочевидь, асоціюючи свій термін з поняттям "атрактору", хоча, по суті, "атракціон" усвідомлюється ним практично у класичному ейзенштейнівському значенні – як радикальний засіб привертання уваги при художньому сприйнятті, своєрідний "удар по нервах", що викликає певний екстраординарний стан сприймаючої свідомості.

Описані О. Ліпковим [8] центри тяжіння сюжетного розвитку і естетичної уваги в синергетичному дискурсі виступають параметрами порядку.

Розглянемо "атракціонну" класифікацію О. Ліпкова у співвідношенні з вірогідною сферою запровадження в екранних моделях "атракціонів" різних типів, попередньо помітивши, що зміст "каталогу" атракціонів може бути варіативним. Принциповою є сфера їх реалізації – наближена до біфуркаційних зон критичних переходів системи у новий режим функціонування, де кожен сегмент ризику передбачає активність персонажу.

Дослідник називає такі атракціони: атракціон-диво, що передбачає потрапляння героя у перехідні ситуації "можливе – неможливе (модель використову-

ється, серед іншого, в містичних фільмах, фентазі); атракціон-казус – виняткові, спонтанні ситуації на межі безпідставних конфліктів (застосовується в опереткових колізіях, політичних детективах); атракціон-рекорд, реалізація якого пролягає на межі можливостей (технічних, психічних, наукових, фізичних тощо) – відповідно і сфера використання пролягає від наукової фантастики до кримінальних драм, від містики до героїки. Наближений до "рекорду" атракціон-ризик організується в пограничних, кризових ситуаціях, у зоні критичних переходів "життя–смерть", "багатство–злидні"; відповідно, застосовується у лікарських драмах, історіях каскадерів, азартних гравців тощо. До пограничних переходів в інформаційній сфері "відоме–невідоме", "приховане–очевидне" належить атракціон–таїна. Вирішенням колізії стає відновлення меж нашого знання у фінальному інформаційному переході, коли таємниця розкривається (при моделюванні детективних сюжетів). Активно експлуатуються сучасними медіа атракціон-заборона, скандал – реалізація табуованих станів, ситуацій, що підпадають під заборону релігійних, морально-етичних або інших норм (пріоритетна сфера запровадження – скандальні шоу, фільми на запит неформальних соціальних утворень – етнічних, релігійних, гендерних, субкультурних спільнот); атракціон-несподіванка, коли реалізована подія прямо протилежна прогнозу на базі стереотипів й обумовлює стрибковий перехід до якісно нового режиму у поведінці системи, знаходить втілення у екранних моделях з непередбачуваними поворотами сюжету – детективах, ігрових шоу тощо. З незмінним успіхом експлуатується атракціон-катастрофа – реалізація у часі вкрай нестабільних станів, здатних породжувати різні сценарії самоорганізації. До "атракціонів", що, найбільш затребувані сучасними медіа належать атракціон-смерть, атракціон-жорстокість, які, за визначенням О. Ліпкова "так само, як і інші види атракціонів, мають справу з пограничною ситуацією – з випробуванням духовних, фізичних сил людини на межі – або за межею того, що можна винести" [8, 159-160].

Типологія "атракціонів", запущена у науковий обіг О. Ліпковим, знайшла відгук і підтримку в працях І. Євіна, який робить висновок, що кожен з "атракціонів" Ліпкова являє собою "або стрибковий перехід в певну межову зону, де звичайні закони, норми і правила припиняють дію, або реалізацію метастабільної критичної ситуації поблизу кордону стрибкових переходів певного типу ("знання–незнання", "життя–смерть", "зубожіння–багатство"). Розвиток сюжету літературного твору або художнього фільму можна уявити як послідовний перехід від одного типу атракціону до іншого. Такий погляд на розвиток сюжету повністю узгоджується із сучасною концепцією розвитку будь-якої складної системи, як перехід від одного атрактора до іншого, іноді зовсім іншого типу" [6, 85].

Комбінація підходів Ліпкова – Євіна видається дуже продуктивною при дослідженні екранних творів, як така, що передбачає задіяність обох базових моделей художнього сприйняття (розпізнання стереотипів і розпізнання нового). Будь-які новаторські знахідки існують в апроксимації до критичної зони нестабільності. Натомість стереотипи наближаються до зони сталості й порядку. Функції стереотипів й елементів новизни також є взаємодоповнюючими, а їх зв'язки – діалектичними: стереотипи допомагають орієнтуватися у мінливих координатах світу, натомість принципова новизна бачення сприяє руйнації за-

коренілих уявлень і кліше, допомагає крійтору звільнити мислення, дійти до парадоксальних умовиводів, запропонувати незвичний погляд на звичайні речі. Оригінальні, нешаблонні художні моделі адаптуються екраном, втім, після багаторазових епігонських верифікацій, колишні інновації перетворюються на "загальне місце" з утворенням нових стереотипів. Шлях "масовізації" новоутворених культурних, поведінкових та інших стереотипів значною мірою пролягає через екран, насамперед через медійні структури, телебачення, через усю багаторівневу гетерогенну систему з різноцикловою динамікою підсистем (кінематограф, медіальна сфера, розгалужена мережа віртуального "павутиння" Інтернету тощо).

Рік у рік спостерігаємо збільшення щільності інформаційних потоків, зростання ентропійності екранних моделей, версифікації екранних образів. Помітні тенденції до насичення віртуального модельного ряду елементами новизни (у сенсі незвичайного, неможливого, маловірогідного, дивовижного, надмірного). Безліч моделей різного плану утворюють хаос, який є породжуючим і поглинаючим водночас, являє у своїй змішаній структурі суперечливе поєднання різних потенцій для майбутнього структурування світу. Домінування рис самодеструктивного штибу в актуальних екранних моделях масового споживання (екранного ширпотребу) є симптоматичним свідченням редуکتивного характеру духовного життя людини і прямування культури до наступної фази переструктуризації.

Література

1. Богущкий Ю.П. Самоорганізація культури: онтологія, динаміка, перспективи: монографія / Ю.П.Богущкий. – К. : Веселка, 2008. – 199 с.
2. Бочкарев А.И. Фундаментальные основы этногенеза / А. И. Бочкарев. – М. : Флинта: МПСИ, 2008. – 464 с.
3. Вебер М. Критические исследования в области логики наук о культуре / Макс Вебер // Избранные произведения. – М. : Прогресс, 1990. – С. 416–494.
4. Евин И. А. Синергетика мозга и синергетика искусства / И.А. Евин. – М. : РХД, 2005. – 121 с.
5. Евин И. А. Искусство и синергетика / И.А. Евин. – М. : Либроком, 2009. – 208 с.
6. Евин И. А. Феномен "тесного мира" в искусстве и культуре / И. А. Евин // Вопросы культурологии. – 2009. – № 3. – С. 75–78.
7. Капица С.П. Синергетика и прогнозы будущего / С. П. Капица, С. П. Курдюмов, Г. Г. Малинецкий. – М. : Наука, 1997. – 283 с.
8. Липков А. И. Проблема художественного воздействия: Принцип аттракциона / А. И. Липков. – М. : Наука, 1990. – 240 с.
9. Маслов С. Ю. Асимметрия познавательных механизмов и ее следствия / С. Ю. Маслов // Семиотика и информатика : сб. статей. – М., 1982. – Вып. 20. – С. 3–34.
10. Пригожин И. Порядок из хаоса. Новый диалог человека с природой / И. Пригожин, И. Стенгерс. – М. : Прогресс, 1986. – 432 с.
11. Свирский Я. И. Свидетель знания (к вопросу о "человекомерности" в науке) / Я. И. Свирский // Философские науки. – Вып. 8 : Синергетика человекомерной реальности. – М. : ИФ РАН, 2002. – С.155–173.
12. Хакен Г. Синергетика. Иерархия неустойчивостей в самоорганизующихся системах и устройствах / Г. Хакен / [пер. с англ.]. – М. : Мир, 1985. – 424 с.
13. Хакен Г. Информация и самоорганизация. Макроскопический подход к сложным явлениям / Г. Хакен [пер. с англ.]. – М. : Мир, 1991. – 240 с.
14. Ashby W. R. Principles of the Self-Organizing Dynamic System / W. R. Ashby // Journal of General Psychology. – 1947. – Vol. 37. – P. 125–128.

15. Liu X. Complex network structure of musical compositions: Algorithmic generation of appealing music / X. Liu, C. Tse, M. Smal // *Physica*. – 2010. – Vol. 389. – P. 126–132.
16. Stiller J. The small world of Shakespeare's plays / J. Stiller, D. Nettle, R. Dunbar // *Human Nature*. – 2003. – Vol. 14. – P. 397–408.

References

1. Bohutskiy Yu.P. Samoorganizatsiya kultury: ontologiya, dinamika, perspektivy: monografiya / Yu.P. Bohutskiy. – K. : Veselka, 2008. – 199 s.
2. Bochkarev A.I. Fundamental'nye osnovy etnogeneza / A. I. Bochkarev. – M. : Flinta: MPSI, 2008. – 464 s.
3. Veber M. Kriticheskie issledovaniia v oblasti logiki nauk o kul'ture / Maks Veber // *Izbrannye proizvedeniia*. – M. : Progress, 1990. – S. 416–494.
4. Evin I. A. Sinergetika mozga i sinergetika iskusstva / I.A. Evin. – M. : RKhD, 2005. – 121 s.
5. Evin I. A. Iskusstvo i sinergetika / I.A. Evin. – M. : Librokom, 2009. – 208 s.
6. Evin I. A. Fenomen "tesnogo mira" v iskusstve i kul'ture / I. A. Evin // *Voprosy kul'turologii*. – 2009. – № 3. – S. 75–78.
7. Kapitsa S.P. Sinergetika i prognozy budushchego / S.P. Kapitsa, S.P. Kurdiunov, G.G. Malinetskii. – M. : Nauka, 1997. – 283 s.
8. Lipkov A. I. Problema khudozhestvennogo vozdeistviia: Printsip attraktsiona / A. I. Lipkov. – M. : Nauka, 1990. – 240 s.
9. Maslov S. Iu. Asimmetriia poznavatel'nykh mekhanizmov i ee sledstviia / S. Iu. Maslov // *Semiotika i informatika : sb. statei*. – M., 1982. – Vyp. 20. – S. 3–34.
10. Prigozhin I. Poriadok iz khaosa. Novyi dialog cheloveka s prirodoi / I. Prigozhin, I. Stengers. – M. : Progress, 1986. – 432 s.
11. Svirskii Ia. I. Svidetel' znaniia (k voprosu o "chelovekomernosti" v nauke) / Ia. I. Svirskii // *Filosofskie nauki*. – Vyp. 8 : Sinergetika chelovekomernoii real'nosi. – M. : IF RAN, 2002. – S. 155–173.
12. Khaken G. Sinergetika. Ierarkhiia neustoichivostei v samoorganizuiushchikhsia sistemakh i ustroistvakh / G. Khaken / [per. s angl.]. – M. : Mir, 1985. – 424 s.
13. Khaken G. Informatsiia i samoorganizatsiia. Makroskopicheskii podkhod k slozhnym iavleniiam / G. Khaken [per. s angl.]. – M. : Mir, 1991. – 240 s.
14. Ashby W. R. Principles of the Self-Organizing Dynamic System / W. R. Ashby // *Journal of General Psychology*. – 1947. – Vol. 37. – P. 125–128.
15. Liu X. Complex network structure of musical compositions: Algorithmic generation of appealing music / X. Liu, C. Tse, M. Smal // *Physica*. – 2010. – Vol. 389. – P. 126–132.
16. Stiller J. The small world of Shakespeare's plays / J. Stiller, D. Nettle, R. Dunbar // *Human Nature*. – 2003. – Vol. 14. – P. 397–408.