

УДК 379.8(4/9)

Сабадаш Ю.С. – доктор культурології, проф.,
зав. кафедри італійської мови, літератури та
культури Маріупольського держ. ун-ту

СУЧАСНЕ ДОЗВІЛЛЯ В ТЕОРЕТИЧНИХ ВИМІРАХ: КОНЦЕПЦІЯ УМБЕРТО ЕКО

Актуальність теми дослідження. Дозвілля активно реагує на зміни в суспільстві як у соціальній системі, виступаючи певною характеристикою її життєздатності, відображаючи потенціал суспільного розвитку і виявляючись найбільш чутливим до політичних та економічних зрушень. Потреби життя вимагають розробки і впровадження нових наукових підходів до дослідження особливостей цього соціального й культурного явища, змісту, принципів і специфіки функціонування. Актуальним стає також визначення ефективності нових дозвіллевих технологій, поліваріантних способів організації дозвіллевих практик населення України.

Стан дослідження. У ХХ ст. напрями дозвіллезнавчої проблематики визначає масова культура, що привертає увагу передусім західних вчених. У теоретичному дискурсі її осмислюють Х.Ортега-і-Гассет («Дегуманізація мистецтва», 1925 р. та «Бунт мас», 1929 р.), К.Ясперс («Духовна ситуація часу», 1931 р.), Й.Гейзінга («Homo ludens», 1938 р.); М.Горкгаймер та Т.Адорно («Діалектика просвітництва», 1944 р.), Х.Арендт («Vita activa, чи про діяльне життя», 1960 р.), Г.Маркузе («Одномірна людина: дослідження ідеології розвинутого індустріального суспільства», 1964 р.), Гі Дебора («Суспільство спектаклю», 1967 р.) та ін. всесвітньо відомі вчені.

Проблема та мета дослідження. На сучасному етапі осмислення феномену дозвілля у культурологічному контексті зазнає певних трансформацій завдяки теоретичним дослідженням і літературній творчості У.Еко, комплексне висвітлення яких у вітчизняному науковому просторі відсутнє. В Україні до того ж досить повільно проходить процес перекладу його робіт. Наявні публікації на українському та пострадянському інформаційному просторі висвітлюють лише окремі грані його таланту: художню творчість, викладацьку чи наукову діяльність. Найбільш вагомими в цьому плані є роботи російських дослідників А.Андрєєва, О.Гофман, В.Іванова, О.Костюкович, С.Козлова, О.Солоухіна, К.Чекалова. В Україні різні аспекти творчості У.Еко стали предметом досліджень М.Васильєва, Д.Затонського, А.Мельника, М.Назарця, М.Прокопович, Т.Стеценка та ін. У Білорусії наукова діяльність У.Еко розглядається в контексті дискусій щодо сутності семіотики, її перспектив як наукової дисципліни та ролі в сучасній гуманітаристиці (А.Усманова).

Однак розкриття поглядів видатного діяча сучасної італійської та європейської культури У.Еко на тему дозвілля, як потужної складової масової культури, його роль та значимість у сучасному світі, є недостатнім і потребує ґрунтовної дослідницької уваги.

Одна з найперших і найвідоміших – робіт У.Еко («Apostrofici e integrati», 1964) щодо проблем масової культури в цілому та дозвілля як її складової присвячена ставленню «апокаліптичних та інтегрованих інтелектуалів» до масових комунікацій і масової культури. Пізніше У.Еко напише до неї «постскрипtum» із красномовною назвою «Апокаліпсис відкладається» («Apostrofici Postponed», 1977).

Учений активно співпрацює з італійськими мас-медіа: тривалий час працює в редакції культурних програм на телебаченні RAI, публікується в журналах та газетах, є редактором відділу філософії, соціології й літератури у видавництві Bompiani. Наприкінці 50-х рр. він опиняється в епіцентрі дискусії, що розгорнулася в Італії, стосовно масової культури та ролі мас-медіа (зокрема, засобами дозвілля) в її популяризації.

У.Еко наголошує на тому, що європейськими інтелектуалами масова культура

сприйнята насамперед як результат «американської культурної агресії», що сприяла не лише пропаганді американських способу життя і цінностей, але й стандартизації та гомогенізації європейських національних культур. Він пропонує не сприймати масовізацію культури як неминуче зло, але й не впадати в життєрадісну апологетику: мас-медіа – це невід’ємна частина сучасного життя суспільства, і завдання інтелектуалів полягає не в пасивних наріканнях та осуді, а в тому, щоб, аналізуючи її, брати активну участь у раціональному творчому впровадженні: від процесу виробництва до кінцевої стадії – споживання, результатів та ефектів впливу на маси. І не останню роль у цьому неперервному процесі відіграє дозвілля як могутній чинник формування ціннісних орієнтацій, застосування якого є набагато ефективнішим у творенні нової ідеології, аніж пропаганда офіційної культури.

Намагаючись з’ясувати й обґрунтувати поняття «культура», У.Еко наголошував на його змістовій невизначеності та відсутності концептуальної ясності. Єдине, що поєднувало усі визначення, запропоновані різноманітними енциклопедичними виданнями та тлумачними словниками – акцент на естетичному аспекті культури й ролі в ній освічених людей. Згідно з існуючими віддавна визначеннями, людина, що має справу з фізичною працею, навряд чи може належати до творців культури. Але, в такому разі більшість видатних художників і скульпторів автоматично переходять до категорії не-інтелектуалів. Загалом, у ситуації, коли офіційні означення характеризуються суперечливістю, будь-які спроби знаходження альтернативи певному поняттю приречені на невдачу. Тому, доходить висновку У.Еко, ускладнюється пояснення й інших термінів – таких як «контркультура», «субкультура», «культура дозвілля» та інших.

Що ж стосується терміну «культура», У.Еко вважає, що справжня культура – завжди контркультура, тобто «активна критика й перетворення існуючої соціальної, наукової або естетичної парадигми» [2; 124]. Це обумовлює й визначення інтелектуала – людини, що здійснює критичну функцію незалежно від її соціального статусу, професійної діяльності чи освіти. Введення ж «заборони» на масову культуру аналогічне впровадженню антидемократичної цензури.

Необхідно зауважити, що на тезі про перехід людства на стадію «цивілізації бачення» заснована одна з часто вживаних форм критики масової культури. Проте, звертаючись до минулого, У.Еко стверджує, що спосіб «просвітництва» має за допомогою картинок, а не книг, вже існував в епоху Середньовіччя. Показовою є непримиренність Сюжера й Бернара Клервоського щодо «візуалізації» готичних соборів. Святий Бернар, побоюючись тих спокус, які приховували у собі скульптури, барельєфи й мозаїки із зображенням, наприклад, гарпій та інших монстрів, тим самим дезавував власну стурбованість перед перспективою бути спокушеним. Проте, якраз собор з його візуальною логікою заміняв тисячам християн священні книги, являючи універсальну модель світу. Архітектура, будучи потужним засобом масової комунікації, мала незаперечну здатність переконувати й пропагувати ідеї не менше, ніж сучасні мас-медіа [3; 236-238]. Це дає підстави У.Еко стверджувати, що «середньовічний собор був ніби постійною незмінною телепрограмою, що давала народу все необхідне і для буденного, і для потойбічного життя» [4; 1]. Книги ж відволікали від базових цінностей, заохочували зайву інформованість, вільне тлумачення Писання, а часом і нездорову цікавість. Згідно з висновками М.Маклюєна («Галактика Гуттенберга», 1962 р.), винахід друку обумовив розвиток лінійного способу мислення, але з кінця 60-х років ХХ ст. його змінює прогресивне і глобальне сприйняття – гіперцепція – через образи телебачення та інших електронних засобів. ЗМІ досить швидко встановили, що суспільство орієнтоване на зоровий образ, який веде до занепаду грамотності. Додам, що ЗМІ підняли на щит цей занепад словесності саме тоді, коли з’явилися перші комп’ютери – знаряддя для створення й трансформації образів. Але також відомо, що перші комп’ютери виникли як засоби писемності. «Якщо телеекран – вікно у світ явищ в образах, то дисплей – це ідеальна книга, де світ виражений у словах і розділений на сторінки» [4; 2]. Не протиставляючи візуальну й вербальну комунікації, У.Еко наполягає на вдосконаленні і тієї, і іншої.

І не останню роль у цьому процесі має відіграти дозвілля. Зокрема, У.Еко переконаний у тому, що у найближчому майбутньому суспільство ділитиметься на тих, хто дивитиметься тільки телебачення, тобто пасивно сприйматиме готові образи й судження про світ, без права і вміння критичного відбору отриманої інформації, а також тих, хто дивиться на екран комп'ютера, об'єктивно відбираючи й обробляючи необхідну інформацію. Тим самим розпочинається і поділ культур, що існував і в епоху Середньовіччя: між тими, хто був здатним читати рукописи, а отже, й критично осмислювати релігійні, філософські й наукові питання, і тими, хто виховувався винятково за допомогою образів у соборі – відібраними й обробленими їхніми творцями.

Отже, прогресивна культурна індустрія, трактована як сукупність історичних умов, змінила сам зміст поняття «культура». Не намагаючись більше повернути людство «назад до природи», ми повинні звикнути до нової ролі людини: не вільної від машин, але вільної у своєму ставленні до них. Якщо неможливо звільнитися від влади мас-медіа (навіть у сфері дозвілля), то існує, принаймні, можливість її інтерпретації: можливість прочитати повідомлення по-іншому [5; 138].

У контексті означеної теми важливим, на наш погляд, є ще один аспект: яке відношення мають мас-медіа та масове дозвілля до естетики?

У 60-х рр. У.Еко був переконаний у тому, що кітч – не мистецтво, а «ідеальна їжа для ледачої аудиторії», котра бажає отримати задоволення, не докладаючи до того жодних зусиль, будучи водночас впевненою, що насолоджується справжньою репрезентацією світу, тоді як фактично здатна сприймати лише «вторинну імітацію первинної влади образів» [6; 183]. У цей період У.Еко, як зазначає А.Усманова, схильний ототожнювати кітч із масовою культурою, при чому остання ще припускає наявність якогось зразка, естетичного канону [7; 53]. Однак згодом для У.Еко стало очевидним – кітч паразитував на успіхах авангарду, оновлювався й квітнув на його творчих знахідках. Примирення кітчу з авангардом відбулося і в постмодерністській культурі. Постмодернізм учився у масової культури різноманітним технікам стимулювання сприйняття, що враховує розбіжності між «інтерпретативними співтовариствами». Саме масова культура «зростила його, сформувала його мову і стилістику, а потім була піддана найжорстокішій критиці з його ж боку» [7; 54].

За зовнішніми ознаками постмодернізм можна переплутати з кітчем, однак якщо кітчу не вдавалося спокусити інтелектуальну публіку, то постмодернізм, навпаки, розраховує саме на ту аудиторію, що здатна оцінити іронію, «штучність» твору, відстежити в ньому інтертекстуальні коди, тобто розважатися й одночасно одержувати нове знання. З цією метою постмодернізмом виробляються певні принципи організації повідомлення. У пізніх роботах У.Еко звертається до аналізу взаємин між різними формами авангардистського мистецтва і їхнім інтерпретативним співтовариством, а потім – до трансформації саме цих форм і відповідно взаємовідносин твору з аудиторією в постмодерністській культурі. Щоб обґрунтувати свою тезу про зближення масової культури з авангардним або інтелектуальним мистецтвом, тобто довести, що в епоху мас-медіа класичні критерії естетичного повідомлення виявляються не актуальними, У.Еко пропонує поміркувати над опозицією «повторення-інновація» у новій культурній ситуації.

Модерністським критерієм оцінки художньої значимості були новизна й високий ступінь інформативності. Відповідно, для модернізму повторення асоціювалося з ремісництвом або з промисловістю. На цьому принципі заснована вся новоєвропейська естетика, що розрізняє мистецтво й ремісництво, хоча класичної теорії в цьому напрямі створено не було. «Одним і тим же терміном... користувалися для означення праці перукаря або суднобудівника, художника або поета. Класична естетика не прагнула до інновацій за будь-яку ціну: навпаки, вона часто визнавала за «прекрасне» добротні копії вічного зразка» [8; 52], у той час як модернізм був апіорі настроєний на заперечення попередніх зразків.

Це пояснює, «чому модерністська естетика виглядає надто суворою у вимогах до продукції мас-медіа. Популярна пісенька, рекламний ролик, комікс, детективний роман,

вестерн замислювалися як відносно успішні відтворення якогось зразка або моделі. Як такі їх сприймали забавними, але не художніми. До того ж цей надлишок розважальності, повторюваність, недостатність новизни сприймалися як свого роду комерційний прийом, а не як провокаційна презентація нового світобачення» [8; 53]. Продукти мас-медіа асимілювалися промисловістю настільки, наскільки вони могли стати серійними продуктами, а цей тип «серійного» виробництва вважався далеким від художнього винаходу.

У.Еко пропонує проаналізувати повторення, копіювання, наслідування, надмірність і підпорядкування заданій схемі як основні характеристики «мас-медійної естетики». Дійсно, телевізійна реклама, детектив, будь-який серіал культивують прийоми повторення, без яких вони, в принципі, немислимі. У глядача або читача, хоч це і здається дивним, знання інтриги й передбачуваність фабули оповідання викликають чимале задоволення. Але цей прийом винайдено не мас-медіа і не у XX ст. Більшість романів XIX століття також були «повторюваними» і «серійними». І саме така «неоригінальність» іноді була причиною «культовості» того або іншого твору.

Для естетики постмодерну, відмінність якої зводиться, насамперед, до її базисних категорій, ключовими стають поняття повторення й відтворення: «нової естетики серійності», «повторювального мистецтва». Як доводить У.Еко, межі реального й вигаданого світів є примарними, тому постструктуралістська метафора світу як тексту досить доречна. Коли ми стикаємося з критичною життєвою ситуацією, то замість того, щоб використати досвід з повсякденного життя, запозичуємо його зі своєї ж інтертекстуальної компетенції, тобто використовуємо ті схеми, які нам знайомі з літератури або інших інформаційних джерел. У цьому контексті У.Еко використовує поняття фрейму для визначення культурних кліше та стереотипів, що переважають у читацькій свідомості.

Аналізуючи специфіку дозвілля в епоху мас-медіа, можна стверджувати, що лінія демаркації між «дозвіллям елітарним» та «дозвіллям масовим», як і «мистецтвом інтелектуальним» та «мистецтвом популярним» поволі зникає. У.Еко, пропонуючи авторську класифікацію «повторювального» мистецтва, розкриває сутність та еволюцію таких понять як ретейк, римейк, серія, сага, інтертекстуальний діалог [8; 57-63]. Досліджуючи їхню генеалогію, він показує, що, наприклад, Шалений Роланд Аріосто був гетаке іншого тексту – Закоханого Роланда Боярдо, що, в свою чергу, був ретейк бретонського циклу. Шекспір, «пожвавлюючи» багато історій, популярних у попередні століття, займався виробництвом римейків. Романи XIX ст. так само інтенсивно користувалися прийомами саги й серії.

Глядачі й сьогодні захоплюються грецькими трагедіями як «безумовними» зразками високого мистецтва, але чи справді це так, якщо припустити, що трагедії Софокла збереглися, завдячуючи політичним обставинам або іншим історичним випадковостям, у той час як багато інших шедеврів уже ніколи не будуть нам доступні? «Якщо існувало більше трагедій, ніж ті, які нам відомі, і якщо всі вони дотримувалися (з певними відмінностями) однієї й тієї ж схеми, то якими були б оцінки і висновки, якби нам вдалося сьогодні прочитати їх усі? Наші міркування про оригінальність Софокла й Есхіла залишилися б незмінними чи ми б знайшли у цих авторів варіації на одвічні сюжети там, де відчуваємо унікальний одухотворений спосіб звертання до проблем людського існування? Цілком ймовірно, що там, де вбачаємо справжню новацію, стародавні греки бачили лише «коректну» варіацію на задану тему, і це було не відкриттям, а повторенням вже кимось опрацьованої схеми. Не випадково, говорячи про мистецтво поезії, Аристотель особливо цікавився структурами, а до конкретних творів він звертався лише за прикладами» [8; 72].

Безумовно, гіпертекст робить непотрібними словники і довідники – кілька дисків можуть вмістити, наприклад, всю «Британську бібліотеку». Окрім того, гіпертексти мають відкриту структуру, дозволяючи користувачеві видозмінювати їх нескінченну кількість разів; вибирати послідовність подій і створювати власний сюжет тощо. Але суттєвою є різниця між діяльністю щодо створення тексту та існуванням вже народженого твору. Як ілюстрацію У.Еко наводить приклад сприйняття творів Бетховена нашими сучасниками і jam-session

(вільна джазова імпровізація) в Новому Орлеані. Ми рухаємося до суспільства з високим рівнем свободи, суспільства, в якому вільна творчість буде співіснувати з інтерпретацією авторських текстів. Не слід підміняти одну річ іншою, коли є можливість «мати і те й друге», – пропонує У.Еко. Водночас, не можна забувати й про те, що комп'ютери, оперативно й безпомилково розповсюджуючи нові форми писемності, не здатні задовольнити ті індивідуальні потреби, які вони самі ж стимулюють.

І сьогодні У.Еко продовжує брати активну участь у розбудові нового інформаційного суспільства, концентруючи свою увагу на тих соціокультурних та політичних наслідках, які можуть приховувати у собі найновіші технології. Головними з них є дві: своєрідна комп'ютерно-мережна самотність, що може мати непередбачувані соціально-психологічні наслідки, та проблема відчуження основної маси населення від користування глобальними інформаційними ресурсами. Остання є актуальною не лише у бідних країнах, але й на розвиненому Заході.

Ще декілька десятиліть тому У.Еко попереджав про неабиякий ризик опинитися в ситуації, коли місце оруелівських пролів займуть пасивні, телезалежні маси, які навіть не будуть знати про існування Інтернету, і тим паче будуть нездатні ним користуватися для задоволення власних потреб та інтересів. А над пасивною масою буде створено надбудову різноманітних користувачів, від конторських службовців і диспетчерів до хакерів та чиновників високого рангу. Піраміда матиме головну перевагу – знання, які дозволятимуть їй здійснювати контроль над іншими.

Гуманістичний проект У.Еко «Мультимедійна Аркада» має на меті організацію ефективного дозвілля засобами інтернет-технологій. Завдяки муніципальному фінансуванню, участь у проекті є доступною будь-якому мешканцеві міста – останній отримує доступ до інтернет-мережі, має змогу відправити повідомлення електронною поштою, познайомитись із новим «софтом» або просто відпочити в кібер-кафе. «Мультимедійна Аркада» – комплекс, до якого входить публічна мультимедійна бібліотека, комп'ютерний центр, інтернет-зв'язок, а також 50 терміналів, об'єднаних в мережу з високою швидкістю обміну інформацією. Центр обслуговується штатом викладачів, техніків та бібліотекарів. У.Еко переконує: якщо всевітня інтернет-мережа є невід'ємним правом кожної людини, то доступ до неї має гарантуватися усім громадянам міста, не залежачи від влади ринкової стихії. З часом подібні проекти мають набути загальнонаціонального масштабу, а, можливо, й всевітнього розповсюдження. Головним завданням «Мультимедійної Аркади» є залучення самотніх осіб, обмежених «одомашненим» дозвіллям, до суспільно активного соціально-культурного життя. У.Еко переконаний у відмінності «Мультимедійної Аркади» «англосаксонським» кібер-кафе, що влаштовані як поп-шоу, де самотність знаходить втіху в ситуативному товаристві.

Отже, позиція «апокаліптичних теоретиків» врівноважує оптимістичну ідеологію «інтегрованих інтелектуалів». Більше того – без їхньої «несправедливої, однобічної, невротичної, безжалісної цензури» ми ніколи б не усвідомили, наскільки важлива проблема масової культури, що стала невід'ємною частиною нашого повсякденного існування й критичного осмислення [2; 25].

Естетика «високого мистецтва» в сучасному світі виявляється проблематичною, незважаючи на всю свою легітимність, а те, що має нагальну потребу в теоретичній розробці є естетикою серійних форм. Тому, аналіз дозвіллевих практик та їхнього впливу на культурний розвиток особи не повинен обмежуватися мас-медіа, але охоплювати й інші види художньої творчості: плагіат, цитування, пародію, іронічну репризу, гру в інтертекстуальність, що властиві будь-якій художньо-літературній традиції, адже саме тоді «серія перестане вважатися бідним родичем мистецтва, щоб стати художньою формою, здатною задовольнити нову естетичну чутливість» [7; 61].

Про цілісне бачення ролі і перспектив розвитку комп'ютерного дозвілля свідчить і такий контекст міркувань У.Еко: переконаність у тому, що тріумф американської культури й

американського способу кіно- та телевиробництва не матиме повторення з Інтернетом. Адже багатомовність та культурний плюралізм, представлений в Інтернеті, дозволяє стверджувати: контролювати технологію – не означає контролювати інформаційні потоки.

Становлення та розвиток соціальних організацій дозвілля, нових форм його діяльності відбувається за допомогою інноваційних інтернет-технологій, запровадження яких сприяє оптимізації функціонального наповнення дозвілля, задоволенню і розвитку культурних потреб населення. Водночас, це твердження варто розглядати як попередню гіпотезу для здійснення досліджень, пов'язаних із віртуалізацією дозвілля в добу інтернет-технологій.

Список використаної літератури

1. *Eco U.* Apocalittici e integrati / U.Eco. – Milano: Bompiani, 2001. – 400 p.
2. *Eco U.* Apocalypse Postponed // U.Eco, R.Lumley. – Indiana University Press, 1994. – 227 p.
3. *Эко У.* Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У.Эко. – СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. – 432 с.
4. *Эко У.* От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст // У.Эко: Режим доступа: <http://forum.contr-info.ru>.
5. *Eco U.* Travels in Hyper reality / U.Eco. – London: Picador, 1986. – 307 p.
6. *Eco U.* The Open Work / U.Eco. – Harvard University Press, 1989. – 285 p.
7. *Усманова А.* Умберто Эко: парадоксы интерпретации / А.Усманова. – Мн.: Пропилеи, 2000. – 200 с.
8. *Эко У.* Инновация и повторение. Между эстетикой модерна и постмодерна / У.Эко // Философия эпохи постмодерна. – Минск, 1996. – С. 48-73.

Резюме

Обґрунтовується доцільність вивчення дозвілля як культурологічного чинника та визначення шляхів раціонального використання історичного досвіду в контексті сучасних культурних процесів. Соціально-культурна значимість дозвілля розкривається на прикладі творів відомого мислителя Умберто Еко.

Ключові слова: дозвілля, культура, масова культура, кітч, мас-медіа, постмодернізм.

Summary

Sabadash U. Leisure is in the mass culture of the modern world (on the example of works of Umberto Eco)

The article focuses on proving the expedience of antiquity leisure study as well as defining the ways of optimal using of historic experience within the context of modern cultural processes. Analysis of social and cultural importance of leisure bases on Umberto Eco's works.

Key words: leisure, culture, mass culture, kitsch, mass media, postmodernism.

Надійшла до редакції 20.10.2012 р.