

УДК 124.1:[7+82]«19/201»

Волинець А. А.,кандидат філософських наук з естетики,
Чернігівський обласний інститут післядипломної
педагогічної освіти ім. К. Д. Ушинського
(Україна, Чернігів), orientyr777@mail.ru**ПРИНЦИП ХАОТИЧНОСТІ ЯК ЧИННИК МІЖВИДОВОГО
СИНТЕЗУ ТА СТВОРЕННЯ ЕСТЕТОСФЕРИ
ХУДОЖНЬОГО АРТЕФАКТУ**

В мистецтві XX – початку XXI ст. Хаос займає виключне місце через загальну помітну тенденцію розглядати світ вже не як впорядкований Космос, а як Хаосмос або навіть Хаос. В цілому, можна виділити дві основні форми вираження поняття хаотичного в мистецтві: «творчий» Хаос як буйство креативних сил і «фінальний» Хаос як максимум ентропійних тенденцій.

Наприклад, в театральному мистецтві театр жорстокості тяжіє до стрімкості стихійних сил еросу і Танатоса, що може розглядатися як прояв привітального хаосу, в той час як театр абсурду налаштований на демонстрацію розпаду світу, суспільства, психіки, комунікативних здібностей, чітко тяжіє за своїми естетичними концептуальним установкам до ентропійний варіанту.

Однак, в обох випадках характерна активна, навіть агресивна позиція «хаотичного мистецтва» всієї попередньої культури до реципієнта, якого хочуть задіяти в будь-якій спосіб.

Таким чином, історія розвитку мистецтва XX – початку XXI ст. показує, що звернення до поняття хаотичного є частиною ідеології, згідно з якою тільки «впустивши в себе» хаос, можна «взяти в себе» буття у його істоті повноті і досягти цілісного сприйняття себе і свободи в творчості.

Ключові слова: Хаос, стохастичність, ірраціоналізм, випадковість, авангард.

В мистецтві XX – початку XXI ст. Хаос займає виключне місце через загальну помітну тенденцію розглядати світ вже не як впорядкований Космос, а як Хаосмос або навіть Хаос.

В цілому, мистецтво й арт–практики XX – початку XXI ст. мають досить виразне тяжіння до синтетичності. Причому, це стосується не лише поєднання різних, традиційно відмежованих одна від одної художніх форм, але й подолання межі художнього і нехудожнього. Остання тенденція має багато виражень: це і застосування наукових і технічних досягнень в якості теми та прийомів мистецької творчості, і створення різних «псевдо–документальних» жанрів, і злиття мистецької творчості, і самого життя людини.

З огляду на це обрана естетична категорія якнайкраще підходить для розкриття теми міжвидового синтезу та створення естетосфери художнього артефакту в сучасному мистецтві.

На сьогоднішній день дослідженням ролі хаосу в мистецтві займаються такі зарубіжні дослідники, як Діана Дебі, Джек Сіссон та Джеф Пресінг, Стейніс Річард. Безпосередньо розробкою теорії хаосу в мелодії займалася Елейн Уолкер та Максимос Калікатос–Папакостас.

Проблематикою випадковості у мистецтві займалися такі дослідники як Ч. Айвз, Д. Кейдж, Г. Поттер, К. Штокхаузен, К. Шуман. Естетикою андеграунд–культури займалися такі відомі дослідники як М. Аззерад, Г. Хітчкок, О. Глушкова, Є. Омельченко, А. Тарасов.

Завданням дослідження є аналіз хаотичного як однієї із основоположних естетичних категорій, що лежить в основі міжвидового синтезу при створенні художнього артефакту.

Як відомо, у взаємозв'язках окремих видів мистецтва існують дві протилежно спрямовані тенденції – до виділення щоразу нових форм та до синтезу вже існуючих.

Перший із них, «аналітичне» роз'єднання, виділення самостійних одиниць із первісного синкретизму, – це процес, що за своєю спрямованістю, в принципі, порівняний із міфологічною космогонією, сутність якої полягає в створенні чітких форм із первісної невизначеності й злитості. З іншого боку, таке «розділення форм», якщо за ним не йде творча організація, може набувати рис діонісійського розтерзання, а значить, мати символіку «фінального» Хаосу.

Другий процес – «синтетичний», у позитивному аспекті теж має космогонічне значення створення нового гармонійного цілого з дискретних елементів. У своєму негативному аспекті він може набирати рис розчинення стійких форм та значень в аморфній хаотичній масі.

Таким чином, критерієм «космічності» чи «хаотичності» виступає не стільки слідування тій чи іншій тенденції, скільки мета митця, який може шукати нові сенси або ж декларувати їх відсутність, а також конкретні естетичні результати, які виникають у процесі досягнення цієї більш чи менш усвідомленої автором мети.

В цілому, мистецтво й арт–практики XX – початку XXI ст. мають досить виразне тяжіння до синтетичності. Причому це стосується не лише поєднання різних, традиційно відмежованих одна від одної художніх форм, але й подолання межі художнього і нехудожнього. Остання тенденція має багато виражень: це і застосування наукових і технічних досягнень в якості теми та прийомів мистецької творчості, і створення різних «псевдо–документальних» жанрів, і злиття мистецької творчості, і самого життя людини.

Деякі з цих форм, особливо ті з них, які створюють суцільне арт–середовище, протиставлені повсякденному хронотопу, мають безпосереднє відношення до сучасної інтерпретації міфологеми Хаосу. Зокрема, це стосується вже згаданого феномену енвайронменту [1], який занурює реципієнта в арт–середовище, принципово протиставлене повсякденності й позбавлене звичайної логіки.

Псевдо–випадкове сполучення об'єктів, які складають енвайронмент, здебільшого, розраховане на те, щоб викликати у глядача певну реакцію, причому часто – негативну. Безпосередній вплив на емоції відбувається за рахунок або шокуючих якостей самих об'єктів, або ж їхніх визивних сполучень. Можливим є також вплив «інтелектуальний», підґрунтям якого виступає розшифровка достатньо підготовленим для цього реципієнтом «послання» автора.

Таке послання часто полягає саме в ствердженні принципової хаотичності світу, причому хаотичність тут нерідко розуміється як абсурдність та ентропійність. Це підкреслюється тим, що елементи енвайронменту – в цьому сучасне мистецтво продовжує традицію, закладену мистецтвом авангарду – є предметами, безпосередньо знайденими на звалищі, або ж спеціально підготовленими для того, щоб виглядати як частина руїни.

Одним із характерних прийомів створення енвайронменту є використання поліекрану, причому програми, які йдуть на кожному з екранів, найчастіше є принципово неузгодженими, покликаними викликати відчуття інформаційної пересиченості та розладу. Таку форму можна вважати безпосередньою інтерпретацією реалій інформаційного суспільства, в якому інформація, з одного боку, є великою цінністю, з іншого ж – може

перетворюватися на «інтелектуальне сміття», на білий шум, який виступає одним з естетичних синонімів хаосу як повної невизначеності. Причому часто це «фінальний» Хаос, який вникає за рахунок ентропічного розчинення та змішування осмислених елементів.

Важливим для осмислення подібних арт-форм є поняття синестезії. Як показує Т. Ємельянова, «поняття «синестезія» і «синтез мистецтв» слід розглядати <...> залучаючи поняття «інтегративність», адже синтез – це інтегративність мистецтв, а синестезія – міжчуттєвий зв'язок і візуалізація логічних абстракцій. Базуючись на досвіді В. Кандинського й О. Скрябіна, сучасні дослідники <...> розглядають синестезію як концентровану і симулятивну актуалізацію в широкому спектрі своїх проявів, по-перше, як феномен «подвоєної сенсорності»; по-друге, як феномен емоцій, що виконують це метафоричне «подвоєння»; по-третє, мистецтво як сферу соціальної практики, де культивується її функціонує синестезія» [9, с. 11].

Тяжіння до синтезу та синестезії в деяких своїх формах може розглядатися як прояв естетичного принципу хаотичності як загальної «злитості», змішування елементів, стилів, матеріалів та інформаційних носіїв.

Іншим шляхом наближення до хаотичності є гібридизація несполученого. З. Алфьорова пише з цього приводу: «...гібридизація необхідна для набуття візуального мистецтвом статусу «тотального». Сама по собі інтегративна візуальна форма поступово виявляється «випадковим мутантом», що твориться ситуативно <...> Процесуальність творення передбачала не тільки власне насолоду «від процесу», а, насамперед, «насолоду від гри» з потенційним глядачем (учасником співтворення» [2, с. 26].

При цьому, користуючись практично тими самими засобами, митець може створювати враження домінування Хаосу або ж Космосу, в залежності від своєї світоглядної настанови. «Ре-конструкція, стилізація, імітація та деконструкція смислофункцій культури – стратегії вибудовування митцем художнього проекту. Використовуючи різні стратегії, митець мав можливість завдяки такому арт-інструментарію сформувати хаосогенний візуальний процес або створити візуальну/віртуальну гармонію» [2, с. 27].

Розглянемо «традиційні» види мистецтва, які мають синтетичний характер як за своєю онтологічною природою (розвиток і в часі, і в просторі), так і за поєднанням художніх прийомів інших видів мистецтв.

Ймовірно, одними з найдавніших за часом виникнення є художні форми, пов'язані з виразними можливостями пластики людського тіла. До них можна зарахувати такі близькі між собою форми як *хореографія* і *театр*, а також, певною мірою, *кінематограф*.

Рух окремої людини – митця, який створює новий культурний артефакт, – займає величезне місце навіть у живописі. Передусім, це стосується різних форм «живопису дії», зокрема, згаданих вище абстрактного експресіонізму та ташизму, де при написанні картини акцент значною мірою переноситься з результату на процес. Відбувається своєрідний моноспектакль митця, а полотно викликає інтерес, скоріше, як матеріальна фіксація цього унікального дійства.

«Акція», чи мистецтво акції, була запроваджена в обіг дадаїстами та сюрреалістами. Згодом протягом

XX – початку XXI ст. вона приймала різноманітні форми, найбільш характерними з яких стали хепенінг та перформанс [3].

Хепенінг (англ. *happening* – «випадок», «подія») є переважно американською формою, яка виникла в 1950–ті рр. як розвиток ідей дадаїзму, сюрреалізму, футуризму. Засновниками цієї художньої форми вважають М. Каннінгема, Дж. Кейджа та Р. Раушенберга, які створили «синтетичні» акції, що поєднували різні види мистецтва у парадоксальних комбінаціях, що виводить нас на «хаотичне» за природою поняття гібридності.

Філософською базою хепенінгу називають фрейдизм, екзистенціалізм і феноменологію. Інколи йдеться про запозичення митцями вже відомих філософських ідей, інколи – про своєрідну співтворчість теоретиків та практиків. Зокрема, феноменолог М. Дюфрен, який у 1960–х рр. висував суто діонісійські за характером філософсько-естетичні ідеї «артизації», «карнавалізації» життя, «революції-свята», суттєво вплинув на поширення думки про те, що мистецтво повинно «вийти на вулиці» й стати всезагальною справою.

Здебільшого, хепенінги мають імпровізаційний характер і відбуваються в «не-спеціалізованому» середовищі, де передбачається спонтанна реакція присутньої публіки. Це має стирати межу мистецтва та повсякденного життя. Автори нерідко декларують принципи «карнавалізації життя», «свята миттєвості» й «співтворчості глядачів». На практиці це нерідко переростає в провокації у відношенні до публіки, яку втягують у дію з тим, щоб викликати будь-яку (не обов'язково творчу і позитивну) реакцію. Через це хепенінги розглядаються деякими критиками як форма, яка не стільки розкріпачує реципієнта, скільки маніпулює ним.

Імпровізаційність як реалізація «хаотичного» принципу випадковості в арт-практиках синтезує різні види мистецтва в єдиний творчий процес, завданням якого є об'єднання митця, його твору та глядача в єдине ціле, що дає несподівані й вражаючі результати. Так, Александр Макквін своїми акціями на показах мод неодноразово викликав бурхливу реакцію у дизайнерів та ЗМІ, які саме цим відгуком приймали участь у величезному шоу, на яке він перетворив всю свою кар'єру.

Переважаючою європейською формою є *перформанси*, які передбачають наявність більш чи менш чіткого сценарію та певну дистанцію між виконавцем і реципієнтом. При цьому, оскільки перформанси, здебільшого, відбуваються в спеціальних приміщеннях, ця публіка не є «випадковою». Як і хепенінг, перформанс гібридує різні види мистецтва. Настанова авторів варіює від принципової несерйозності до сприйняття своїх дій як сакральної акції (Й. Бойс, І. Захаров-Росс та ін.). Тут саме принципова ірраціональність акцій виступає своєрідним «доказом» їх сакрального значення. Характерно, що багато представників цих арт-практик більш чи менш серйозно цікавилися різними містичними вченнями, а також теорією і практикою шаманізму.

В нашому контексті й хепенінг, і перформанс привертають увагу своєю спонтанністю, абсурдністю, деконструктивним (а інколи – й деструктивним) характером, безпосереднім зверненням до емоцій реципієнтів, причому ці емоції часто є негативними. Отже, як і в мистецтві авангарду, тут бачимо типово

іраціоналістичний бунт проти розуму, який є однією з найбільш характерних прикмет «мистецтва Хаосу». Водночас, така загальна тенденція не означає, що будь-який хепенінг або перформанс обов'язково є «хаотичним» за своєю природою.

За рядом показників близьким до хепенінгу і перформенсу є боді-арт, в якому також значне місце займає імпровізаційність. З іншого боку, його також зближують із поп-артом, який розкриває естетичний потенціал «готових» об'єктів. Однак тут в якості об'єкту виступає людське тіло. Такий підхід – перетворення живого тіла на об'єкт маніпуляцій – сам по собі здатний викликати філософсько-естетичний шок, котрий поглиблюється тим, що представники цього напрямку інколи «практично» досліджують граничні екзистенційні ситуації, спричиняючи собі біль та/або різноманітні каліцтва. В цьому плані квінтесенцією напрямку можна вважати акцію Р. Шварцкоглера, сутністю якої було фотографічно задокументоване повільне самогубство. В таких прикладах виразно маємо справу з ентропійним хаосом.

Зауважимо, що далеко не всі форми боді-арту мають подібний екстремальний характер й однозначно належать до «мистецтва Хаосу». Йдеться лише про вияв певної тенденції.

Тема тілесності в аспектах насильства та «само-насильства» є співзвучною, з одного боку, з панк-культурою 1970-х рр., а з іншого – з «осмисленням» таких явищ як подрапина (Д. Опенгейм), поріз (Л. Сміт), укус (В. Акончі) тощо.

Ця проблематика не є чужою і для такого традиційного виду мистецтва як *театр*.

Ж. Делез, досліджуючи «шизопотенціал» різних видів мистецтва, високо оцінив можливості театру, де відбувається процес «ампутації» або «вичитування» з традиційних текстів героїв (наприклад, Гамлета з «Гамлета») та сенсів. Зокрема, він посилався на досвід близьких до сюрреалізму форм у театральній творчості Л. Арагона, А. Арто, Д. Бека, К. Бене, А. Бретона, П. Брука, Б. Вілсона, Е. Гротовського та інших.

Перш за все це стосується *театру жорстокості* А. Арто. На думку цього митця, театр є «тотальним видовищем», яке має залучати і творців, і реципієнтів до космічних стихій життєвості. Таку метафізику можна вести в душі тільки через шкіру (можна зіставити думку Г. Гачева про особливе символічне значення «шкіри» в французькій культурі). А тому театр неможливий без моменту жорстокості [4].

Фізичне тут є важливішим, ніж словесне. На думку самого Арто, «будь-який спектакль містить певний фізичний та об'єктивний елемент, доступний будь-якому глядачу. Це крики, скарги, раптові появи, несподіванки, театральні трюки усяких типів, чарівна краса костюмів <...> сяйво світла, співуча краса голосу, очарування гармонії, хвилюючі звуки музики, кольори предметів, фізичний ритм рухів, знайомих всім, реальна поява нових та неочікуваних предметів, маски, багатометрові манекени, несподівані перепади світла, його фізичний вплив, яке викликає відчуття тепла та холоду тощо» [4].

При такій настанові автора на переважно емоційний вплив на глядача, не викликає подиву й тематика театру А. Арто, зорієнтована на зображення «концентрованих» пристрастей: від крайнощів любові

до крайнощів ненависті. Це достатньо близько до виділеної З. Фрейдом опозиції Еросу і Танатосу. Однак у Арто вони виглядають не стільки протилежностями, скільки взаємодоповнюваними принципами. Тут знову можна згадати Емпедокла з його принципами Любові й Ненависті, які, в свою чергу, є синонімами Космосу та Хаосу. В нашому випадку ці Космос та Хаос зливаються в ту нерозривну єдність, яка в постмодернізмі була визначена як Хаосмос.

Сама ідея «жорстокості» в усіх її сенсах, деструктивні (навіть анархічні) настанови у відношенні до традиційної культури, звернення до принципу ірраціональної вітальності (волі до життя), уявлення про людину як істоту абсурдну й нестабільну, прагнення до магічного чи шаманського екстазу, в який занурюються творці та реципієнти, – все це дозволяє визначити театр жорстокості в якості одного з типових проявів «мистецтва Хаосу».

Значною мірою це вірно також у відношенні до *театру абсурду*, хоча в ньому Хаос є не стільки стихійно-бурхливим, скільки раціонально сконструйованим. Однак ідея абсурдності людини й абсурдності буття, деструкції традиції, прагнення до епатажу, естетизація потворного присутні й тут. Якщо театр жорстокості підкреслює бурхливі, демонічні сили, які ховаються в людині та в бутті, то театр абсурду має протилежну тенденцію – до високої ентропійності з відносно малою енергетикою: дія вповільнена, монотонна, часто повторювана, персонажі слабо взаємодіють між собою через свою принципову нездатність до адекватної комунікації. Театр абсурду часто звертається до таких форм як пародія та гротеск, які за своєю природою є пов'язаними з інтерпретацією міфологеми Хаосу.

В новомутисячолітті експерименти з «театром Хаосу» продовжуються. Так, Н. Корнієнко, застосовуючи досвід хаології до театрального мистецтва України, вважає, що однією з характерних рис сучасного театру є довіра до конструктивної ролі Хаосу. Зокрема, дослідниця вважає, що «театральна семантика вкрай суб'єктивізується. Режисер стає сам собі Фрейдом, Прустом, Арто. Потік свідомості, галюцинація, медитація, ще не так давно притаманні переважно літературі й музиці, підкорюють собі театральне сюжетобудування» [10, с. 26].

В *кінематографі* інтерпретація міфологеми Хаосу може відбуватися або шляхом звернення до архетипових структур оповіді, або ж шляхом «хаотизації» зображувальної мови.

У випадках, де хаос стає принципом світовідчуття автора, і як наслідок – його художньої мови – кінематограф може або модифікувати прийоми, відомі в інших видах мистецтва, або ж шукати свої шляхи.

Прикладом першого типу є експериментальне за своїм характером *абстрактне кіно*, де цей вид мистецтва постає свого роду «рухомим живописом». В окремих випадках, особливо в анімації, відбувається створення засобами кінематографу синестетичного єднання зображення та музики («Фантазія» В. Диснея). В інших стрічках ефект, близький до абстрактних чи сюрреалістичних картин, виникає за рахунок монтажного співставлення логічно не пов'язаних між собою зображень, які, до того ж, можуть бути додатково деформовані (як це має місце в різних варіантах «чистого» чи «абсолютного» кіно).

Якщо звернення кінематографу до абстракціонізму має дещо маргінальний характер, то це не можна сказати про зв'язок цього виду мистецтва з сюрреалізмом. Окремі мислителі висловлюють думку, що іманентна «сноподібність» кінематографу робить його сюрреалістичним за своєю сутністю.

Класикою сюрреалістичного кінематографу став «Андалузський пес» Л. Бунюеля та С. Далі. Незалежно сюрреалістичні елементи з'явилися в кіно С. Ейзенштейна, що не дивно, враховуючи його інтерес до робіт В. Вундта, Л. Леві-Брюля, О. Ранка, Дж. Дж. Фрезера, З. Фрейда та багатьох інших мислителів, які, кожен по-своєму, досліджували глибинні рівні людської психіки. Помітним явищем була також здатність митця до своєрідного творчого «автопсихоаналізу». Слід згадати також інтерес Ейзенштейна до містичних практик різних традиційних культур та психоделітного досвіду. Результатом цього стала власна концепція мистецтва як «почуттєвого мислення», де ключовими поняттями виступають пафос та екстаз, що дає можливість порівнювати його ідеї з ідеями Арто і Багая [8].

Безпосереднє перенесення сюрреалістичних принципів у кіно знаходимо також у доробку І. Бергмана, Ж.-Л. Годара, Ж. Кокто, Р. Поланські, А. Хічкока та багатьох інших митців. Режисером, який зумів далі ніж багато інших «пройти і шляхом хаосу, і шляхом космосу», О. Геніс називає Ф. Феліні [6, с. 90]. За Ж. Делезом, кінематограф, так само як і театр, є «продуктивним» із точки зору шизоаналітичного потенціалу, зокрема, за рахунок своєї здатності зображувати божевілля та передавати чорний гумор. Привертає увагу виділення Делезом тенденції зміни сприйняття кіно від «твердого» до «рідкого» і далі до «газоподібного». Ці метафори описують, перш за все, зростання пластичності й динамічності як самого кінообразу, так і його сприйняття реципієнтом.

У нашому контексті привертає увагу, що така прогресія відображає тяжіння до дематеріалізації, відходу від чітких форм та усталеної структури. Таке «розчинення» має безсумнівну символіку «фінального» Хаосу. Ця гіпотеза підтверджується і тим, що, за Делезом, ближче за все до «газообразної» форми є психоделічний кінематограф, ірраціональний за визначенням, де величезне значення мають сни й симулякри (М. Антоніоні, Ж. –Л. Годар та ін.) [7]. Зазначимо також, що в цій концепції кіно, так само як в театрі А. Арто, тілесність та жест є важливішими, ніж слово.

На допомогу кіномитцям, які рухаються тим шляхом, який визначив Ж. Делез, приходять все нові форми електронних спецефектів. Зокрема, це стосується композитингу («дематеріалізація» об'єктів), морфінгу (трансформація одного об'єкту в інший). В останньому випадку має місце віртуальне перевертництво всіх речей та зняття таких традиційних опозицій як прекрасне і потворне, живе й мертво, людина та тварина тощо.

Зв'язок кінематографу з міфологією Хаосу є багатоманітним. Зокрема, має місце безпосереднє успадкування міфологічного матеріалу. Так, на думку Н. Хренова, «реабілітація архаїки», яка мала місце в модернізмі, привела до того, що кінематограф запозичив із театру елементи давніх містерій. Таке успадкування

відбулося, перш за все, через «низовий» балаганний театр, вистави якого були приурочені до календарних свят та мали архаїчну символіку аграрних культур. Але ж аграрні ритуали, змодельовані за космогонічними міфами творення Космосу з Хаосу, передбачали наявність жертви, яка підлягала «діонісічному» розтерзанню. В архаїчному суспільстві «заборона на контакт із хаосом у ритуалі знімається. Лише ритуальна форма контакту з ним не є небезпечною» [16, с. 663]. Згодом, при маніфестації Хаосу в мистецтві відбувається «не лише споглядання підземного світу як чогось <...> зовнішнього, але й актуалізація того психологічного потенціалу в вигляді агресії, жорстокості, сексу <...>, на прояви якого в повсякденний несвятковий час накладається заборона» [16, с. 663].

Саме в такому сенсі слід розуміти «святковість» мистецтва, неодноразово задекларовану митцями і теоретиками культури ХХ ст. Запропоноване ними свято – це діонісійське свято Хаосу.

Крім «традиційних» видів мистецтва, міфологема Хаосу активно піддається інтерпретації в нових, синтетичних за природою, формах художньої культури, які починають позиціонуватися в якості нових видів мистецтва.

З. Алфьорова доводить, що «наприкінці ХХ – початку ХХІ ст. сфера візуального остаточно набуває вигляду трикомпонентної структури «візуальне – віртуальне – медіальне», кожний елемент якої є виразом двох попередніх. Саме завдяки такій структурі сфера візуального остаточно перетворюється на гетерогенну, живу і гнучку «відкриту систему»» [2, с. 27–28]. І далі дослідниця міркує: «Мультимедіапростір як середовище крос-культурного діалогу виявляє ознаки поліонтологічності, а відтак – такий діалог відбувається вже на різних рівнях реальності» [2, с. 28].

Зміни світовідчуття сучасної людини, з одного боку, та успіхи новітніх технологій – з іншого – приводять до принципово нового характеру структурування інформації в засобах масової комунікації. Зсув йде від дискретності – до змішення, від словесного – до візуального. При цьому зображення намагаються зробити максимально «реальним» (напівсферичний екран, 3D) та доповнити максимально можливим зверненням до всіх органів почуття реципієнта.

Отже, виразно бачимо ту саму тенденцію, що в енвайронменті – створити цілком артизоване середовище, «оточити» реципієнта з усіх боків, вирвавши зі сфери повсякденного досвіду. Тільки тут це відбувається за допомогою не стільки організації об'єктів у реальному просторі, скільки створенням повністю штучної віртуальної реальності, яка здатна заміщати собою справжню.

Ця тенденція до повного контролю автора над реципієнтом, якого занурюють у матеріалізацію чужої підсвідомості, дещо врівноважується протилежною тенденцією. Йдеться про зростаючу байдужість реципієнта до практично будь-якої інформації («реальної» та «віртуальної»), яка розважає його лише певний час і може бути легко заміненою будь-якою іншою.

Звідси явище «зепінгу» (постійного переключення каналів) замість перегляду однієї передачі по телебаченню. Аналогічним чином реципієнт може

читати книгу з будь-якого місця. Відзначимо, що є романи, які саме на таке читання і розраховані, наприклад, «Хозарський словник» М. Павича. Ще наочніше цей принцип виступає при навігації в Інтернеті, де користувач переживає відчуття абсолютної свободи, оскільки сам прокладає свій шлях у всевітній мережі, але водночас може розглядатися і як абсолютно несвобідний, спійманий цією ж «сіткою».

Сама віртуальна реальність може розглядатися як «своєрідний міф культури, забарвлений мистецькими, технологічними інтенціями» [12]. В міфологічній опозиції Космос – Хаос віртуальність тяжіє до останнього через свою принципову аморфність.

Електронне мистецтво за естетичними принципами може наближатися до традиційних художніх форм, зокрема, до живопису. Але у нього є і суттєва відмінність, а саме: місце неповторності кожного моменту творчого процесу тут займає більш чи менш випадкове комбінування цілого з уже «готових» елементів, характер та розмір яких може суттєво відрізнятись. Ще однією помітною і важливою характеристикою, яку виділяли різні дослідники, є сутнісна «нематеріальність» дигітального мистецтва, що існує в якості комбінації цифр.

Виникнення *комп'ютерної графіки* як окремого виду мистецтва дослідники зараховують до 1950–60-х рр. (твори таких митців як К. Алслебен, Б. Лапоскі, Ф. Наке, Г. Неес, А. М. Нолл, К. Ноултон, В. Феттер, В. Франке, Б. Юлеш).

Основною особливістю цього нового виду мистецтва є той факт, що митець обирає певні готові елементи з наявного набору або ж коригує вибір, зроблений комп'ютером. При цьому зазначається, що використання комп'ютера може мати різні цілі: розширення можливостей візуальної виразності завдяки безкінечному розмаїттю форм і кольорів; задоволення прагнення до новаторства тощо. Однією з таких цілей називають здатність комп'ютерного мистецтва викликати шок завдяки своїй неочікуваності, дисгармонічності, алогізму. Все це є безпосередньо дотичним до естетичного поняття хаотичного.

Крім того, твір комп'ютерного мистецтва є принципово незакінченим. З одного боку, автор може зберігати окремим файлом будь-яку фазу творчості, створюючи каталог варіантів, кожен із яких може вважатися окремим витвором. З іншого, будь-який реципієнт може стати співтворцем, продовживши, доповнивши або змінивши чужий твір [17].

Саме у такій інтерактивності вбачають основну відмінність новітнього пост-постмодерністського технообразу від традиційного текстообразу (Анна Коклен). Хоча корені осмислення мистецтва як «співдіяння» можна шукати і в більш ранніх культурних періодах [11, с. 100]. Власне, саме звернення до принципу нон-фініто характерне для мистецтва ХХ ст., але відомо ще здавна, особливо у мистецтві Сходу, що теж можна вважати «провокацією», покликаною стимулювати творчу активність реципієнта.

Цей принцип інтерактивності є однією з найголовніших характеристик *нет-арту*, сутністю якого В. Бичков та інші дослідники вважають не репрезентацію, як у класичному мистецтві, а комунікацію. Межа мистецтва та не-мистецтва тут стає практично невизначеною.

Нет-арт у якості окремого культурного явища виникає в 1980–90-х рр. До нашого часу він встигнув пройти три основних етапи свого розвитку: 1) створення зображень із літер та значків клавіатури комп'ютера; 2) демонстрація через Інтернет андеграундного й аматорського мистецтва; 3) освоєння мережевими митцями виразних можливостей Мережі як «електронного енвайронменту», результатом чого стала мережева література, візуальні зони нет-арту тощо [5].

Саме останній варіант, у якому комп'ютерні технології з іманентно властивою їм стохастичною складовою використовуються не як інструмент трансляції вже наявних творів, а як засіб створення нових мистецьких форм, є найбільш безпосередньо дотичним до предмету нашого дисертаційного дослідження.

Зазначимо, що загальна тенденція сучасного мистецтва до розмивання межі між художнім артефактом та його контекстом, у віртуальній реальності може приводити до *імплізії* – втрати реципієнтом відчуття відмінності реального світу та симулякру [15]. Такий стан є доволі небезпечним для самої людини, яка перестане адекватно орієнтуватися в навколишньому середовищі. Небажаним він є і для суспільства, оскільки може викликати настрої загальної пасивності, яка ґрунтується на ескапістському прагненні «переселитися» в віртуальний світ.

З іншого боку, розмаїті нові форми мистецтва, з їхнім тяжінням до загального синтезу реального та віртуального, побутового, художнього і наукового тощо, можуть розглядатися як такі, що покликані формувати нову парадигму світосприйняття. А це завдання, яке має протистояти все більшій спеціалізації та фрагментації дегуманізованої людини та культури, є достатньо важливим.

Цей процес конче потребує осмислення, причому воно в сучасній Україні вже розпочато. Свідченням цього є, зокрема, дослідження Г. Меднікової, присвячене синтезу наукової та художньої рефлексії як основі нової парадигми світорозуміння [13]. З іншої сторони, до теми нового синтезу приступають дослідники універсалізму, який має замінити собою фрагментарну «негативну онтологію «пост-»» [14].

Таким чином, маніфестація хаотичного в синтетичних за природою видах мистецтва за суттю є досить близькою до аналогічного явища в мистецтвах просторових. А саме, йдеться про створення особливого хронотопу, який є різко протиставленим профанному раціональному порядку. Основна відмінність полягає в тому, що цей хронотоп більшою мірою є віртуальним, який потребує не фізичної, а «інтелектуальної» присутності реципієнта, його інтерпретаційної роботи.

Оскільки така присутність не вимагає спеціальних переміщень, а отже, не пов'язана з затратою додаткових матеріальних засобів, зусиль і часу, то вона стає все більш поширеною, аж до того, що деякі користувачі комп'ютерів можуть вести «подвійне життя», віртуальна складова якого може ставати більш значущою, ніж реальна. Створення такої «тотальної естетосфери» є надзвичайно цікавим, але водночас і потенційно небезпечним феноменом, який заслуговує на подальше дослідження.

Висновки. В мистецтві ХХ – початку ХХІ ст. Хаос займає виключне місце через загальну помітну

тенденцію розглядати світ вже не як впорядкований Космос, а як Хаосмос або навіть Хаос.

Художня інтерпретація міфологеми Хаосу може набувати двох основних форм: 1) спроби безпосереднього або метафоричного зображення самого Хаосу; 2) звернення до хаотичного як ірраціонального або випадкового. Ці варіанти також можуть поєднуватися.

В музиці принцип хаотичності виявляється двома шляхами: 1) шляхом досягнення екстатично холотропного стану музиканта та 2) свідомим використанням принципу випадковості. Перший варіант є більш типовим для контркультурних напрямів рок-музики (панк-культура, хардкор, нойз, ембіент), другий – для сонорики, алеаторики, стохастичної музики. В обох випадках має місце своєрідний бунт не лише проти класичної естетики, але й проти панівних суспільних ціннісних настанов.

У літературі інтерпретація Хаосу також може бути «іраціоналістичною» (магічний реалізм) та «раціоналістичною» (деконструкція тексту, інтерпретація світу як лабіринту – від Дж. Джойса до Х. Борхеса та М. Павича). Крім того, можливе і безпосереднє зображення міфологічного Хаосу, перш за все – в жанрі фантастики.

У візуальних мистецтвах звернення до Хаосу добре помітно в таких напрямках, як дадаїзм та сюрреалізм. Незважаючи на суттєву відмінність, вони мають спільні риси. Це стосується як загальної настанови на руйнування традиційних художніх цінностей, так і конкретних технічних прийомів, зокрема, схильності до різного роду «автоматичних» технік (колаж, фроттаж, дрівінг тощо), які передбачають значний фактор випадковості. Крім цього, сюрреалізм активно звертається і до хаотичного як ірраціонального, досліджуючи досвід сновидінь, галюцинацій та інших межових станів, аж до божевілья включно. В фотографії принцип випадковості повністю визначає творчість в такому напрямі як ломографія, при якій апарат фіксує все, що потрапляє в кадр при руху фотографа.

В архітектурі XX – початку XXI ст. активно розвивається нелінійний підхід, започаткований у період бароко. Основні типи нелінійної архітектури – лендморфна, біонічна, зооморфна, органітек, космогенна – мають такі загальні риси як аморфність, нерівномірність, трактування об'єкту як живого організму, концепція руху й мінливості. Отже, навіть такий традиційно «космогонічний» вид мистецтва як архітектура, може набувати виразно «хаотичні» характеристики. Щоправда, тут береться тільки позитивний, творчий аспект хаосу, інакше така архітектура була б самозапереченням, яке суспільство нечасто може собі дозволити.

Те, що енвайронмент й архітектура створюють у реальному просторі, такі мистецтва як театр, кінематограф і різні форми медіа-арту досягають у віртуальному просторі, який, попри те, також здатний «оточити» реципієнта, створивши уявний хаотичний світ.

В цілому, можна виділити дві основні форми вираження поняття хаотичного в мистецтві: «творчий» Хаос як буяння креативних сил та «фінальний» Хаос як максимум ентропійних тенденцій. Наприклад, у театральному мистецтві театр жорстокості тяжіє до нестримності стихійних сил еросу й танатосу, що може розглядатися як прояв вітального хаосу, в той час як

театр абсурду, налаштований на демонстрацію розпаду світу, суспільства, психіки, комунікативних здатностей, виразно тяжіє за своїми естетичними концептуальними установками до ентропійного варіанту.

Однак, в обох випадках характерною є активна, навіть агресивна позиція «хаотичного мистецтва» щодо всієї попередньої культури і стосовно реципієнта, якого хочуть задіяти в будь-який спосіб. Карнавалізація, святковість може зближуватися з Діонісіями, які обов'язково потребують жертви, якою може поставати сам митець, «старий світ» або ж навіть світ у цілому.

Таким чином, історія розвитку мистецтва XX – початку XXI ст. показує, що звернення до поняття хаотичного є частиною ідеології, згідно з якою, лише «впустивши в себе» хаос, можна «прийняти в себе» буття в усій його повноті та досягти цілісного сприйняття себе і свободи у творчості.

Список використаних джерел

1. Алфьорова З. І. Енвайронмент як феномен існування візуального мистецтва / З. І. Алфьорова // Вісн. Харк. держ. акад. дизайну і мистец. Мистецтвознавство. Архітектура. – X., 2006. – №11. – С.3–8.
2. Алфьорова З. І. Візуальне мистецтво кінця XX – початку XXI століття: автореф. дис. ... докт. мистецтвознавства: 26.00.01 / З. І. Алфьорова; Харківська державна академія культури. – Харків, 2008. – 23 с.
3. Алфьорова З. І. Перформанс як візуальне мистецтво / З. І. Алфьорова // Вісн. Харк. держ. акад. дизайну і мистец. Мистецтвознавство. Архітектура. – X., 2006. – №7. – С.3–8.
4. Арто А. Театр і его двойник: Манифести. Драматургія. Лекції. Філософія театру / Сост. и вст. ст. В. И. Максимова / А. Арто. – СПб.; М.: Симпозиум, 2000. – 443 с. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://teatr-lib.ru/Library/Artod/Doubl>
5. Бычков В. В. Эстетика / В. В. Бычков [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Buchkov_Aesthetics/Bychkov_index.php
6. Генис А. Вавилонская башня: Искусство настоящего времени / А. Генис. – М.: Независимая газета, 1997. – 256 с.
7. Делёз Ж. Капитализм и шизофрения. Анти-Эдип; сокр. перевод-реферат М. К. Рыклин / Ж. Делёз, Ф. Гваттари. – М., 1990. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://dironweb.com/klinamen/Capitalisme.pdf>
8. Эйзенштейн С. Избранные произведения / С. Эйзенштейн [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://teatr-lib.ru/Library/Eisenstein/Select_2
9. Эмельянова Т. В. Абстракционизм в контексте культуротворческих процессов XX столетия (эстетико-мистецтвознавчий аналіз): автореф. дис. ... канд. філос. наук: 09.00.08 / Т. В. Эмельянова; Київський національний університет імені Тараса Шевченка. – К., 2002. – 11 с.
10. Корнієнко Н. Запрошення до хаосу. Театр (художня культура) і синергетика. Спроба нелінійності / Н. Корнієнко. – К.: Національний центр театральних мистецтв ім. Леся Курбаса. – 2008. – 246 с.
11. Личкова В. А. Некласична естетика в культурному просторі XX – початку XXI століть: монографія / В. А. Личкова. – К.: НАКККіМ, 2011. – 224 с.
12. Левченко Н. О. Міф virtus у культурі XX століття / Н. О. Левченко // Мультиверсум. – К.: Укр. Центр духов. культури, 1999. – Вип.6. – С.171–181.
13. Медникова Г. С. Синтез научной и художественной рефлексии как основа формирования новой парадигмы миропонимания / Г. С. Медникова // Научное искусство. Первая международная научно-практическая конференция, Москва, 4–5 апреля 2012: сборник тезисов. – М.: МГУ имени М. В. Ломоносова, 2012. – 306 с.
14. Пролев С. Негативна онтологія «пост-»: пошук нового культурного універсалу / С. Пролев // Докса: збірник наукових праць з філософії та філології. Вип.15. Універсальні виміри культури. – Одеса: ОНУ ім. І. І. Мечникова, 2010. – С.193–204.

15. Сухина О. В. Имплізія культури у симулятивних вимірах постмодерну / О. В. Сухина // Вісник Національної Академії керівних кадрів культури і мистецтв. – К.: Міленіум, 2014. – №4. – С.63–69.

16. Хренов Н. Кино: реабилитация архетипической реальности / Н. Хренов. – М.: Аграф, 2006. – 704 с.

17. Culture, Technology and Creativity in the Late 20th Century / Ed. P. Hayward. – Indiana University Press, 1990. – 248 p.

References

1. Alf'orova Z. I. Envajronment jak fenomen isnuvannja vizual'no go mystectva / Z. I. Alf'orova // Visn. Hark. derzh. akad. dyzajnu i mystec. Mystectvoznavstvo. Arhitektura. – H., 2006. – №11. – S.3–8.

2. Alf'orova Z. I. Vizual'ne mystectvo kincja XX – pochatku XXI stolittja: avtoref. dys. ... dokt. mystectvoznavstva: 26.00.01 / Z. I. Alf'orova; Harkivs'kaja derzhavna akademija kul'tury. – Harkiv, 2008. – 23 s.

3. Alf'orova Z. I. Performans jak vizual'ne mystectvo / Z. I. Alf'orova // Visn. Hark. derzh. akad. dyzajnu i mystec. Mystectvoznavstvo. Arhitektura. – H., 2006. – №7. – S.3–8.

4. Arto A. Teatr i ego dvojniki: Manifesty. Dramaturgija. Lekcii. Filosofija teatra / Sost. i vst. st. V. I. Maksimova / A. Arto. – SPb; M.: Simpozium, 2000. – 443 s. [Elektronnyj resurs]. – Rezhym dostupu: <http://teatr-lib.ru/Library/Artod/Doubl>

5. Bychkov V. V. Jestetika / V. V. Bychkov [Elektronnyj resurs]. – Rezhym dostupu: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Buchkov_Aesthetics/Bychkov_index.php

6. Genis A. Vavilonskaja bashnja: Iskusstvo nastojashhego vremeni / A. Genis. – M.: Nezavisimaja gazeta, 1997. – 256 s.

7. Deljoz Zh. Kapitalizm i shizofrenija. Anti-Jedip; sokr. perevod-referat M. K. Ryklin / Zh. Delez, F. Gvattari. – M., 1990. [Elektronnyj resurs]. – Rezhym dostupu: <http://dironweb.com/klinamen/Capitalisme.pdf>

8. Jeizenshtejn S. Izbrannye proizvedenija / S. Jeizenshtejn [Elektronnyj resurs]. – Rezhym dostupu: http://teatr-lib.ru/Library/Eisenstein/Select_2

9. Jemel'janova T. V. Abstrakcionizm v konteksti kul'turotvorchyh procesiv XX stolittja (estetiko–mystectvoznavchij analiz): avtoref. dys. ... kand. filos. nauk: 09.00.08 / T. V. Jemel'janova; Kyi'vs'kij nacional'nyj universitet imeni Tarasa Shevchenka. – K., 2002. – 11 s.

10. Kornijenko N. Zaproshehija do haosu. Teatr (hudozhnja kul'tura) i synergetyka. Sproba nelinijnosti / N. Kornijenko. – K.: Nacional'nyj centr teatral'nyh mystectv im. Lesja Kurbasa. – 2008. – 246 s.

11. Lychkovah V. A. Neklasychna estetyka v kul'turnomu prostori XX – pochatku XXI stolit': monografija / V. A. Lychkovah. – K.: NAKKKiM, 2011. – 224 s.

12. Levchenko N.O. Mif virtus u kul'turi XX stolittja / N. O. Levchenko // Mul'tyversum. – K.: Ukr. Centr duhov. kul'tury, 1999. – Vyp.6. – S.171–181.

13. Mednikova G. S. Sintez nauchnoj i hudozhestvennoj refleksii kak osnova formirovanija novej paradigmy miroponimania / G. S. Mednikova // Nauchnoe iskusstvo. Pervaja mezhdunarodnaja nauchno–prakticheskaja konferencija, Moskva, 4–5 aprelja 2012: sbornik tezisov. – M.: MGU imeni M. V. Lomonosova, 2012. – 306 s.

14. Prolejev S. Negatyvna ontologija «post–»: poshuk novogo kul'turnogo universalizmu / S. Prolejev // Doksa: zbirnyk naukovykh prac' z filosofii' ta filologii'. Vyp.15. Universal'ni vymiry kul'tury. – Odesa: ONU im. I. I. Mechnykova, 2010. – S.193–204.

15. Suhyna O. V. Implozija kul'tury u symuljatyvnyh vymirah postmodernu / O. V. Suhyna // Visnyk Nacional'noi' Akademii' kerivnyh kadriv kul'tury i mystectv. – K.: Milenium, 2014. – №4. – S.63–69.

16. Hrenov N. Kino: rehabilitacija arhetipicheskoi real'nosti / N. Hrenov. – M.: Agraf, 2006. – 704 s.

17. Culture, Technology and Creativity in the Late 20th Century / Ed. P. Hayward. – Indiana University Press, 1990. – 248 p.

Volynets A. A., Ph.D. in Philosophy of Aesthetics, Chernigov Regional Institute of Postgraduate Pedagogical Education named after K. D. Ushinsky (Ukraine, Chernihiv), orientyr777@mail.ru

The principle of chaos as a factor of interspecific synthesis and the creation of an artistic artefact of the esthetosphere

Chaos has a unique role in the art of the 20th and early 21st century because of a general remarkable trend to view the world no longer as the ordered Cosmos,

but rather as Chaosmos, or even chaos. In general, two main forms of expressing chaotic in art can be distinguished: «creative» Chaos as a burst of creative energy and «final» Chaos as a maximum of entropic tendencies.

For example, the Theatre of Cruelty in theatre art tends towards swiftness of powerful forces of eros and thanatos, which could be considered as a display of a welcoming chaos, whereas the Theatre of the Absurd is set to demonstration of collapse of the world, society, mind and communication skills and according to its aesthetic conceptual philosophy distinctly tends towards entropy.

However, active, and even aggressive position of «chaotic art» is typical in both cases. Thus, the history of art development during the 20th and early 21st century demonstrates that reference to chaotic is a part of ideology according to which you can experience existence to its full and achieve complete perception of yourself and freedom of artistic production only letting the chaos in.

Keywords: Chaos, stochasticism, irrationalism, randomness, avant-garde.

* * *

УДК 316.74:78

Галушко О. С.,

кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії, Київський національний університет будівництва та архітектури (Україна, Київ), saiz131982@gmail.com

АНАЛІЗ МЕТОДІВ ФОРСАЙТУ. ЯКІСНІ МЕТОДИ

Розглянуто методи форсайту. Особливу увагу приділено якісним методам. Метою дослідження було проаналізувати якісні методи форсайту.

Досліджуються методи форсайту. Розкривається механізм застосування методів форсайту. Аналізуються основні якісні методи форсайту. Робиться висновок, що у сучасному нестабільному та динамічному світі якісні методи форсайту завдяки своїм особливостям мають певні переваги перед іншими методами дослідження майбутнього. Показується, що саме завдяки якісним методам форсайту, майбутнє можливо не тільки передбачати, але й ефективно конструювати. Підкреслюється, що зараз при використанні якісних методів при проведенні форсайт-досліджень футурологи спираються не тільки на думки експертів, а й на думки широкого кола зацікавлених у форсайті осіб.

Методологічним підґрунтям дослідження є метод узагальнення, принцип системного аналізу та метод порівняльного аналізу.

Ключові слова: майбутнє, форсайт, прогнозування, управління, образ майбутнього, методи форсайту, якісні методи форсайту.

В наш час світ стає все більш динамічним і не стабільним. Революції у різних галузях науки, суспільства, культури, політики та економіки відбуваються все частіше. Тому нагальною проблемою та викликом теперішньому суспільству є завдання навчитися вчасно передбачати можливі варіанти розвитку соціуму. Але просте прогнозування в умовах знанневого суспільства стає все менш ефективним. Зараз футурологи стоять на тих позиціях, що майбутнє потрібно не тільки передбачати, але й конструювати. Тому форсайт стає одним з провідних напрямків дослідження майбутнього.

Форсайт в умовах невизначеності і нестійкості процесів сучасного світу стає одночасно як фактором, так і наслідком формування суспільства знань, заснованого на спільному управлінні [13, с. 10].

Підвищена увага до методів форсайту, що проявляється в останні роки у всіх розвинених країнах, викликана тим, що глибоке і всебічне передбачення ходу світового науково-технологічного розвитку стало найважливішою умовою побудови ефективної національної інноваційної політики [7, с. 63].

Проаналізувавши різні погляди на «форсайт» в українській та закордонній літературі, можемо дати своє означення цього терміну. Форсайт – це