

развития, видов, форм и семантики современного белорусского народного искусства.

1. *Лабачэўская, В. А.* Повазь часоў – беларускі ручнік / В. А. Лабачэўская. – 2-е выд., перапрац. і дап. – Мінск : Беларусь, 2009. – 298 с.

2. *Лобачевская, О. А.* Расписные стекла – между примитивом и китчем / О. А. Лобачевская // Примитив в изобразительном искусстве : материалы Всерос. науч.-практ. конф. / сост. З. Н. Крылова. – М. : Гос. рос. дом народ. тв-ва, 1994. – С. 47–54.

3. *Носевич, В.* Традиционная белорусская деревня в европейской перспективе / В. Носевич // Персональный сайт историка Вячеслава Носевича [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vln.by/node/237>. – Дата доступа: 18.08.2013.

O. LOBACHEVSKAYA

TEXTILE INTERIOR AS AN ARTISTIC PHENOMENON OF THE MODERN BELARUSIAN FOLK ART

In this article the concept «textile interior» in regard to the interior of the modern Belarusian village is first introduced in the scientific use. The textile interior is the synthesis of art items, created in the techniques of weaving, embroidery, knitting, application and etc. In terms of semantics the textile interior embodies the archetypical idea of paradise and the ideal of urban life.

Дата паступлення артыкула ў рэдакцыю: 11.09.2013.

УДК 791.6:004.9

Э. С. ЮЛДАШЕВ

ТЕХНОГЕННОЕ ИСКУССТВО: ТЕНДЕНЦИИ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ (на примере экранного искусства)

Рассматриваются тенденции и перспективы развития техногенного искусства. Выявлены отрицательные и положительные аспекты воздействия технических инноваций на экранное и музыкальное искусство. Делается вывод о том, что под влиянием техногенности современного общества трансформируются старые и создаются новые формы и направления в музыкальной индустрии киноискусства, способствующие его качественной эволюции.

Достаточно актуальной с точки зрения современного искусствознания является проблема изучения внутренних закономерностей взаимодействия культурных и технологических аспектов развития современной техноген-

ной цивилизации. Детальное рассмотрение этого вопроса необходимо для осмысления направлений дальнейшего развития основных видов искусства, в частности экранного и музыкального. *Цели статьи* заключаются в систематизации и фиксации состояния современной музыкальной культуры, взаимодействующий с новейшими компьютерными технологиями, а также в попытке выявить тенденции и перспективы развития техногенного искусства в целом.

Мощный скачок научно-технического прогресса XX в., приведший к современной техногенной цивилизации, оказал беспрецедентное воздействие на художественную культуру, виды традиционного искусства и вызвал к жизни инновационные арт-практики, формирующиеся исключительно на технологической основе. Возникли принципиально новые виды технически ориентированного искусства, зарождаются не только новые арт-язык и арт-пространство, но и художественное сознание новейшего типа. Искусство утрачивает или существенно модифицирует традиционные и, казалось бы, незыблемые каноны: миметичность, идеализацию, символизм, выражение сущностных оснований бытия и т.п. Под мощным влиянием НТП меняются не только система миропонимания и мировоззрения человека, но и традиционные средства художественного выражения (изобразительность, выразительность, дескриптивность, тональность, ритмичность и др.).

В экранном искусстве музыка является основным средством, благодаря которому возможны колоритное эмоциональное насыщение, окрашенность, четкое выделение идеи и замысла произведения и в целом демонстрация авторского отношения.

Кино в своем становлении и развитии вобрало опыт и фундамент смежных искусств, что способствовало его формированию за короткий исторический период в полноценный вид искусства. Великий узбекский мыслитель Фитрат в работе «Санъатнинг маншаи (келиб чекиши)» писал: «Кино, как и театр, вышло, так сказать, из шести “прекрасных искусств”: танца, музыки, литературы, живописи, скульптуры, архитектуры. Или иначе можно сказать: кино – плодотворный плод шести древних прекрасных искусств» [цит. по: 2, с. 14].

За довольно короткий промежуток времени киноискусство приобретает определенный опыт, который дает возможность для теоретических обобщений. Так, С. М. Эйзенштейн отмечал: «Корни каждого из элементов кино лежат в других искусствах, ибо теория самозарождения кино давно изжита» [4, с. 55]. Кроме того, он особо подчеркивал, что специфику кино надо искать в смежных видах искусства.

С возникновением авангарда и модернизма начал существенно меняться изобразительно-выразительный язык всех видов искусства, а затем и сами виды и жанры. Эти изменения носили, как правило, экспериментально-поисковый характер, инициированный духом активно развивающейся техногенной цивилизации.

В процессе переоценки классических ценностей и отказа от многих традиционных принципов создания произведений наблюдаются две противоречивые тенденции: во-первых, утрата существенных достижений

классического искусства, во-вторых, появление во всех сферах искусства достаточно мощных технических инноваций. В результате искусство получило ряд новых экспериментальных арт-практик, возникших на мультимедийной основе, что нашло отражение, например, в видеоарте (кинематограф, анимация), компьютерной графике, компьютерных инсталляциях, сетературе, трансмузыке, интернет-арте, интерактивном искусстве, виртуал-арте.

К началу XXI в. масштабный эксперимент в сфере искусства привел практически к полному отказу от традиционных языков художественного выражения и не только в области визуальных искусств, но отчасти и в музыке, следствием чего явились потеря авторства и изменение статуса автора в экранном искусстве.

В современных условиях «творит» компьютер, качество произведения в конечном счете зависит от художественного вкуса и таланта разработчика программ, особенно в музыкальной сфере. Поэтому появляется новый вид творца – актуальный арт-мастер.

Однако алгоритмическое музыкальное искусство – это все же некая крайность в экранном искусстве. В данном контексте сегодня широко употребляется понятие «новый медиаарт» (НМА, или New Media Art). Современные исследователи определяют НМА как арт-практики, возникшие в конце XX в. на основе медиаарта, к которому относят видеоарт, трансмишн-арт, экспериментальное кино, и технологического искусства, к которому причисляют электронные его виды [3]. Таким образом, доминирующими средствами арт-аудиовизуализации, заложенными в современной науке и технике, должны стать художественные возможности и креативный потенциал автора-творца. Например, звуковое оформление художественного фильма происходит в тесном взаимодействии композитора и звукорежиссера. И это является основополагающим фактором, поскольку музыка в кино создает сюжет, образ фильма, атмосферу и настроение, художественно-эстетический характер. Участие звукорежиссера в создании киномузыки демонстрирует воздействие техники и компьютерных технологий на структуру и восприятие музыкального оформления и способствует возникновению определенного потока аудиовизуальной информации. С. М. Эйзенштейн считал, что фильм без музыки должен обладать такой художественной кинематографической выразительностью, которая и является основанием образа, объема, функции музыки. Следовательно, креативное использование музыки в фильме напрямую зависит от уровня созданного фильма без музыки.

Еще одной тенденцией развития современной музыкальной культуры является возникновение новой категории – «экранная виртуальная реальность». Это сложное автономное пространство, создаваемое посредством специальной аппаратуры и программного обеспечения по экранным законам с помощью электронных средств компьютерной техники и полностью реализуемое в психике воспринимающего субъекта. Это особый, приближенный к реальности, но не копирующий ее, искусственно моделируемый динамический континуум, возникающий в рамках аудиовизуализации, в котором реципиент вступает в интерактивную коммуникацию с экранным

объектом на всех уровнях, включая креативную деятельность. Наиболее ярко данная категория проявляется в современном кинематографе. Следует особо отметить, что возникновение таких инновационных средств, как морфинг, композитинг и других спецэффектов в кино связано с цифровыми технологиями и процессом тотальной аудиовизуализации посредством экрана. Как результат, уже сегодня определены экспериментальные поля для перехода арт-практик к собственно экранной виртуальной реальности.

Исходя из вышеизложенного, можно сформулировать тенденции развития современного экранного искусства.

Так, достаточно очевидным для техногенной цивилизации является процесс, который можно назвать мультимедизацией экранной культуры. Результатом этого процесса явилось существенное изменение креативно-творческой парадигмы, для которой синтетизм в искусстве становится базовым признаком. Привычные формы культуры теряют свою актуальность и самодостаточность, а современный зритель все чаще нуждается в дополнительных импульсах для включения в художественный процесс.

Изменение креативно-творческой парадигмы повлияло и на многовариантность концепции самого произведения: с одной стороны, это одномоментно интерпретированное произведение, воспроизведенное в цифровом формате, с другой – паттерн или набор паттернов, которые изменяются и комбинируются. Следовательно, предзаданность определяет современный творческий процесс. И хотя внешне кажется, что это относится только к структуре музыкального произведения, базирующейся на компьютерных технологиях, такой подход непосредственно влияет как на смысловую компоненту, так и на ценностную. В результате наблюдается активное снижение порога восприятия аудиовизуальной информации в контексте ценностно-смысловых установок автохтонной культуры.

Безусловно, ресурсной базой создания музыкального произведения в экранном искусстве являются музыкальный опыт современной культуры и, конечно, автор-творец, а принципом организации творческого процесса – вариативность, которая проявляется в некоторой импровизационности, комбинаторике и компиляции. В контексте же новых явлений музыкальной культуры эти понятия становятся синонимами процесса композиции как таковой. Парадоксальность ситуации заключается в том, что традиционные методы композиции обесцениваются под натиском меняющегося интонационного звукового поля, которым является современная медиасреда. Наряду с традиционными методами создания музыкального произведения используются технологии «живого» креатива, или так называемого *live performance*, т.е. создания музыки во время ее исполнения. Следует отметить, что это не импровизация в привычном смысле слова. Это «переткрытие» или перекомбинирование существующих модулей (паттернов), стилей, лупов и т.п. Происходит своеобразный метапроцесс, включающий все возможные проявления и виды музыкального материала – от субпродукта до целого произведения, которое может стать элементом другого произведения в качестве строительного материала.

Роль творця в створенні абсолютно нового в музикальній складовій екранного мистецтва з точки зору інтонаційно-смыслового наповнення і формотворчості майже сведена на нуль. І концепція творення нового як чогось-то невідомого і невіданого нівелювалася в сучасному мистецтві. Однією з причин цього стало швидке розв'язання новітніх інформаційних технологій. Більше того, постійне появлення новинок у всіх галузях музикальної індустрії – від досконалих електронних систем до прикладного програмного забезпечення, декількох нейтралізує емоційну складову в пошуку новизни.

Слід звернути увагу і на специфічне напрямлення сучасного музикального мистецтва, розвиваючись завдяки новітнім технологіям, а саме освоєння простору багатомірного звуку, або *surround sound*. Музикальний простір, двомірний за визначенням, перестає бути таким завдяки тримірності, а в перспективі багатомірності, або системам *all-around*.

У цій ситуації змінюється і сутність творчого процесу створення музики – зсуваються акценти з аспектів, важливих для музикального цілого, на ті, які з'являються завдяки сучасним технологічним досягненням.

Одним із наслідків суттєвого змінення культурної парадигми в сучасному мистецтві є криза жанрової системи в її класичному розумінні, що проявляється у все більшому розмиванні меж «низьких» (популярних) і «високих» (академічних) жанрів.

Це призводить до взаємопроникнення різних інтонаційних систем – спрощеної (а часто просто примітивної) популярної маскультури і інтелектуалізованої академічної культури. Звичайно, в цій кризі є багато факторів, пов'язаних з процесами переродження і відмирання одних жанрів і виникнення інших, а також з їх мимікрією і взаємодією. Але головна риса цих процесів полягає в повній відкритості до діалогу як в межах однієї культури, так і у всесвітньому масштабі, не обмеженому ні історично, ні географічно. Подібна ситуація з жанровою системою не могла не вплинути на стилеву цілісність сучасних творів. Стилеве єдинство достатньо часто ігнорується авторами, використовуючи в одному творі не завжди пов'язані або абсолютно не пов'язані жанрово-стильові елементи. Така еklekтика стає нормою сучасного мистецтва взагалі.

Отже, можна стверджувати, що накопичення інформаційних шарів у свідомості сучасної людини призводить до народження нової системи жанрів музикального мистецтва або ж до мутації традиційних жанрових форм і набуття ними нових якостей. Наприклад, появлення звуку в кіно мало різнополярні вектори розвитку. Обмеження традиційних виразних засобів сприяло втраті більшості досягнень кінематографа 1920-х рр., зокрема монтажних. Збільшення середньої тривалості плану сприяло тому, що кінематограф проявив підвищений інтерес до руху камери, не занадто активно застосовуючи його в кіно, в результаті чого розробка більшості пов'язаних з рухом камери повествовальних приє-

мов приходится именно на 1930-е гг. Тем не менее разнообразие используемых в кинематографе 1930-х гг. художественных приемов и выразительных средств в целом заметно сократилось. Обнаружилась тенденция к театрализации фильмов, проявившаяся в резком увеличении количества экранизируемых пьес, появлении большого количества так называемых talkies – фильмов, где содержание исчерпывается диалогом.

Отметим, что в целом появление звука привело к закату американской комедии, поскольку слова ничего не могли добавить к отточенным немым трюкам, а живой голос размывал целостность условных характеров персонажей немых комедий. Поэтому Чаплин первые звуковые фильмы сделал фактически немыми, а в полностью звуковом «Диктаторе» основные юмористические эпизоды по-прежнему бессловесны.

Рождение звуковых кинофильмов вызвало неоднозначную реакцию в обществе. Так, Чарли Чаплин был активным противником пришествия звука на экраны. Он утверждал: «Говорящие фильмы уродуют древнее искусство пантомимы. Они отрицают высокую силу молчания» [цит. по: 1].

Звука боялись как режиссеры с продюсерами, так и актеры. Все главные голливудские актеры были обязаны проходить тестинг голоса на качество: ни один зритель не выдержал бы разрушения образа, когда известный актер из немых фильмов вдруг оказался бы на новом экране косноязычным или произносящим слова с акцентом. Создатели фильмов не спешили применять нововведение, ведь создание звуковых картин требовало кардинального изменения выразительных средств. Кроме того, выпуск звуковых фильмов был достаточно рискованным с коммерческой стороны предприятием. Только финансовый упадок заставил компанию «Уорнер Бразерс» решиться на это. Но и в звуковых кинокартинах многие режиссеры и актеры не доверяли звуку, предпочитая визуальные способы выражения.

В сугубо технологическом аспекте внедрение новейших технологий реализуется через виртуализацию творческого процесса, что является следствием симбиоза технических средств и алгоритмизованной технологии создания музыки. Компьютер становится своего рода спасательным кругом для несведущих, которые перекладывают функции по созданию художественного продукта на программное обеспечение, выполняя лишь роль компилятора и комбинатора уже существующего массива семплов, лупов, стилей и т.п. В результате, с одной стороны, человек освобождает время от рутины, связанной с этапом фиксации на определенном носителе своего творческого продукта, а с другой – становится заложником технологии работы с компьютером как «вещи в себе», что ведет к трансформации аудиовизуальных экранных образов.

Следует обратить внимание на идею «машины» в ее новом воплощении в виде компьютера, которая радикально изменила концепцию современного творческого процесса. Компьютер становится не только музыкальным инструментом, но и определенным органайзером, или интерфейсом, базой данных, что содержит «строительный материал». В этой ситуации изменился и алгоритм создания музыкальных экранных образов, упростилась цепь, которая раньше соединяла много посредников – от ав-

торскаго замысла да музыкальнага исполнення. Сёння камп'ютер у гэтай ланцужка прэтэндуе на замену па меншай меры нотнай бумажкі і ісполніцеля, а ў будучым ўвоўне вераўна п'яўяцца ўстройства, к'яорыя змогуць трансліраваць музыкальняе ідэі ад аўтара к слухателю без в'ячэскіх пасрэднікаў воўбшэ. Возможна татальная техногенная аўдыовізуалізацыя пасрэдствам экраннага іскуства.

В рамках савременнага творчэскага працэса трансфарміравалася і праблема саотношэня кантэкста і тэкста. Напрымер, іспользавацыя ізвестнага класічэскага прадзвэння ў папулярнай музыке становіцца ўже не столька цытатай, сколька сімвалам другой знаковай сістэмы на міравоззрэнчэскаму ўрвнэ. Такай сімвал часта абсалютна пратыворэчыт кантэксту іспользавацыя і саздае сітуацыю парадокса, нонсэнса, што надэляець вновь сазданный тэкст дапаўняльнямі экраннымі сьмьсламі, не прысушымі савременнай масавай культуры. Кромэ таго, ёсьць ешчэ адін аспэкт у саотношэньі тэкста і кантэкста – гэто працэс іспользавацыя паўфабрыката ў качэствэ строітельнага матэрыяла музыкальнага прадзвэння экраннага іскуства, к'яорый стіраець граніцы м'яжду сугубо аўтарскім тэкстам і прадварітэльно заготовлэнным, ўже інтэрпрэтыраванным. Чтэ яўляецца тэкстам, а чтэ кантэкстам становіцца все т'яжэлэе в'яясняць і апрадэляць. Едынаственно возможная пэрспэктыва рэшэня даданай праблэмы вудіцца нам у п'яўявлэньі новай творчэскай спэцыалізацыі – саунд-дзайна, канструіравацыя індывідуалізаваных звуковосоноров с апрадэленай расцвэткай і внутрэннымі флуктуацыямі звуковай тэкстуры. Такае звуковыя элемэнтэ, ілі патчы, становіцца базой даданых новых сінтэзатэров, звуковых бібліотэкаў і в'яртуальных музыкальных інструмэнтаў, чтэ яўляецца неацэнімым вкладам ў разв'яццэ экраннага іскуства, ў частнасьці ў саздацыя і канструіравацыя новых аўдыовізуальных экранных абразэв.

Такаім абразам, в'яўявлэньняе тэндэньцы разв'яццэ савременнага техногеннага іскуства абнаружываюць рад сэрьэзных і атуальных задач, к'яорыя неабходна дэталёно расаматрыраваць не толька ў тэарэтычэскаму, но і практыка-аріентіраваннаму планэ. Неаднозначнаў астаецца праблема ацэнькі пэрспэктыв разв'яццэ техногеннага іскуства, п'яоскольку сёдня в'ястраіваюцца два абсалютна пратывопалажных вэктора разв'яццэ: тэхнізацыя как фактор разв'яццэ экраннага іскуства, прадлагаюшчы агурманое качэствэ іннавацыянальных тэхналогій і срадств в'яразітельнасьці, і тэхнізацыя экраннага іскуства как дэградацыя традыцыянальных в'ядаў і жанраў. Становіцца очевіднымі значэньі і м'ясто техногеннага іскуства, яго неацэнімый вклад ў даальнэе разв'яццэ сінтэтычэскаых в'ядаў іскуства, напрымер такаых, как к'яіноіскуство і ТВ-арт.

1. Анцупов, Ю. Акустика домашнего кинотеатра : эволюция звука / Ю. Анцупов // Pult.ru [Электронный ресурс]. – 2003. – Режим доступа: <http://pult.ru/advice/?id=262>. – Дата доступа: 17.01.2013.

2. Болтабаев, Х. Фитрат и теория искусства / Х. Болтабаев // Узбекистан адабиёти ва санъати. – 1998. – № 43. – С. 13–19.

3. Бычков, В. В. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская // Вопросы философии. – 2006. – № 11. – С. 47–59.

4. *Эйзенштейн, С. М.* Собр. соч. : в 6 т. / С. М. Эйзенштейн. – М. : Искусство, 1996. – Т. 5. – 437 с.

E. YULDASHEV

TECHNOGENIC ART: TENDENCIES AND PROSPECTS OF DEVELOPMENT (ON THE EXAMPLE OF SCREEN ARTS)

Tendencies and prospects of development of technogenic art are concerned. Negative and positive aspects of the impact of technological innovation on the screen and musical art are identified. It is concluded that under the influence of the technogenous catastrophes in modern society the old forms and trends in the music industry cinema are transformed and new forms promoting the quality of evolution are created.

Дата паступлення артыкула ў рэдакцыю: 11.03.2013.

УДК [159.923+159.955]:7.07

Л. В. ШИШКО

МЫШЛЕНИЕ ТВОРЧЕСКОЙ ЛИЧНОСТИ В КОНТЕКСТЕ ОБРАЩЕНИЯ К ИНТЕГРАТИВНОСТИ В ИСКУССТВЕ

Рассматриваются вопросы, связанные с интегративными поисками в искусстве, истоками которых в большинстве случаев являются творчество и мышление творческой личности, обозначенное сквозь призму музыкальности, живописности, литературности, театральности как существенных черт одноименных видов искусства. Взаимодействие данных черт преломляется в творческом мышлении, способствуя созданию интегративных по своему характеру произведений.

Поле интегративных поисков в искусстве может являться мышление творческой личности. А. Швейцер писал: «Искусство в себе – не живопись, не поэзия, не музыка, но творчество, в котором они все объединены» [10, с. 317]. Заметим, что в науке существуют разные типологии творческой личности, предложенные И. Ильиным (художник внутреннего и художник внешнего опыта), М. Арановским (по критерию основного стимула, способствующего началу творческого процесса), Н. Павловым (правополушарность и левополушарность функционирования головного мозга), Б. Мейлахом (художественно-аналитический, рационалистический, субъективно-экспрессивный типы). В данной статье предпринята попытка рассмотреть не типы творческой личности, а типы творческого мышления.