

АДУХАЎЛЕННЕ ГАЛАТЭІ, АБО ЦІ З'ЯЎЛЯЕЦЦА ВІРТУАЛЬНЫ СВЕТАМ

Разглядаецца актуальнае для духоўнага жыцця сучаснага грамадства пытанне: “Ці з’яўляецца віртуальны свет мастацтвам?” Аўтар паказвае неадназначнае разуменне суадносін камп’ютарных тэхналогій і асноў мастацкай творчасці, віртуальных праектаў і іх эстэтычнай вартасці.

Старажытнагрэчаскі міф аб тым, як цар Крыта Пігмаліён, закаханы ў багіню Афродыту, высек яе статую і як замілаваная прыгажосцю высечанай са слановай косці дзяўчынай¹ багіня ажывіла яе, сведчыць, што мастацкая дзейнасць людзей выклікае захапленне нават у багоў. Сёння магчымасці далучэння да ўяўнага свету значна павялічыліся. У першую чаргу гэта звязана з выкарыстаннем сучасных тэхналогій. У прыватнасці, мультымедыяныя і інтэрактыўныя магчымасці, камп’ютарныя сродкі дазваляюць ствараць электронныя міражы, пры дапамозе інтэрфэйсу свядомасць асобы ўключаецца ў штучна створаны прасторава-часавы кантынуум. Віртуальная рэальнасць – другасная рэальнасць, штучная, якая абапіраецца на чалавечае мысленне і падмяняе сабою матэрыяльны свет.

І сапраўды. Раней існавалі толькі мастацка-ўмоўныя падабенствы рэальнага свету (карціны, скульптуры); аднак цяпер, калі анталогія нашых віртуальных светаў па сваёй складанасці і пачуццёвай дакладнасці пачынае набліжацца да анталогіі рэальнага свету, магчымасці творчага патэнцыялу ўзрастаюць. Розныя людзі на свой густ і лад ствараюць віртуальныя рэальнасці, якія вонкава нічым не адрозніваюцца ад натуральных, нават валодаюць тымі ж пачуццёвымі ўласцівасцямі. Больш таго, стварэнне віртуальнага свету і ўваходжанне ў яго набываюць статус філасофскіх практык, да таго ж калектыўных. «Задача, якую павінны вырашыць стваральнікі камп’ютарных гульняў, – задача *метафізічная*: якімі з’яўляюцца зыходныя параметры віртуальнага свету, у якім разгортваецца дзейства гульні, колькі ў ім вымярэнняў, як суадносяцца суб’ект і аб’ект, прычына і вынік, як цячэ час і разгортваецца прастора, колькі дзеянняў належыць зрабіць ігракам па ўмовах іх лёсу і што лічыць умовай смерці? Любая камп’ютарная гульня, любы віртуальны невялічкі свет утрымліваюць у сабе ўласцівасці “сусветнасці”, “універсальнасці”, што і дадае спецыфічны прадмет і клопат філасофіі. Прычым маштабы такіх “невялікіх светаў” хутка разрастаюцца. Напрыклад, знакамітая “Second life” (“Другое жыццё”) – гэта трохмерны віртуальны свет, створаны ў 2003 г., аднак ужо пяць гадоў пасля населены пятнаццацю мільёнамі ўдзельнікаў са 100 краін свету, дакладней, іх аватарамі. На гэтай тэрыторыі дзейнічаюць свае законы, будуецца дамы, адкрываецца бізнес, ужываюцца свае грашовыя адзінкі (ліндэлы, якія можна абмяняць на рэальныя долары). Гадавы абарот “Другога жыцця” ў 2008 г. дасягнуў 100 мільёнаў рэальных долараў (больш за ўсё выдаткоўваецца на куплю зямлі – не рэальнай зямлі, а толькі месцаў у віртуальным свеце для пабудовы віртуальных дамоў, стварэння віртуальных даброт і г.д.). Размова ідзе не проста аб новай транскантынентальнай і трансакцыянальнай тэрыторыі, але аб асобым сусвеце, які цалкам, у сваіх унутраных асновах, задаецца воляю і дзейнасцю людзей» [2, с.26–27]. Колькі тут творчага імпульсу!

Узнікае пытанне: калі з’яўленне віртуальнай рэальнасці суправаджаецца стварэннем вобразаў, кампазіцый, сцэнарыяў, сюжэтаў, фантазій, ілюзій, то ці не становіцца яна актам мастацкай творчасці, а яе стваральнік – мастацкім суб’ектам? Нават калі размова ідзе пра мультымедыяныя сістэмы, разлічаныя на масавага спажываўца ў плане масавай культуры – “мастацтва для ўсіх, для кожнага”, то ўсё роўна яно мае канкрэтны аўтараў-творцаў. Інакш кажучы, праз стварэнне віртуальных праектаў ці змогуць з’явіцца новыя Буало, Гётэ, Шылер, Шэкспір, Бялінскі, Бадлер і інш. як праектолагі новых “класіцызму”, “рэалізму”, “імпрэсіянізму”, “сімвалізму”, “авангардызму”, “мадэрнізму”, “постмадэрнізму”?

¹ Імя “Галатэя” ёй дадзена ў 1762 г. Русо ў творы “Пігмаліён”.

Пэўна, калі размова ідзе пра далучанасць да мастацтва, то пачынаць трэба са стваральнай актыўнасці, а менавіта адпаведнасці яе патрабаванням эстэтычнай дзейнасці. Кожны чалавек у сучасным грамадстве валодае пэўным узроўнем эстэтычнай свядомасці, эстэтычным густам. У яго складваюцца эстэтычныя ўяўленні аб прадуктах сваёй дзейнасці; гэта значыць, ствараючы віртуальныя выявы, ён свядома ці падсвядома пераносіць на іх свае эстэтычныя ідэалы, погляды, каштоўнасці. Аднак змест ідэалаў можа не заўсёды адпавядаць патрабаванням тварэння “па законах прыгажосці”. Пры гэтым, як вядома, эстэтычнае адносіцца да шырокага кола з’яў, а чыста мастацкае – толькі да мастацтва. Таму стваральнік камп’ютарных праграм, схем, малюнкаў, графічных кампазіцый аўтаматычна не становіцца мастаком. Майстэрства мастака праяўляецца ў здольнасці спалучаць змест і форму ў вобраз, для чаго трэба валодаць вобразным мысленнем, што ўласціва далёка не кожнаму. “Як толькі ідэя хаваецца ў драўлянасць формы, няма ратунку, яна трухлявее, знікае”, – пісаў у свой час І.Канчэўскі-Абдзіраловіч пра “няздольнасць” належнага ўладкавання зместу і формы ў “вольнай творчасці” [1, с.23].

Мастацкі вобраз – асяродак, асноўная “клетачка” мастацкага твора, які, у сваю чаргу, раскрываецца як сістэма вобразаў. Творчы працэс уключае як назапашаную раней інфармацыю, так і перапрацоўкі яе з дапамогай мастацка-вобразнага мыслення, надання новых сэнсаў (ці адмовы ад іх). І калі вынік традыцыйнага творчага працэсу – з’яўленне твораў мастацтва, артэфактаў, то ў віртуальнай рэальнасці артэфакты адсутнічаюць. Аднак ёсць вобразы. Вобразы, якія не заўсёды маюць мастацкую каштоўнасць, як і не ўсе стваральнікі іх маюць здольнасці да мастацтва, не гаворачы ўжо пра талент.

Тым не менш асаблівасцю віртуальнай рэальнасці з’яўляецца тое, што яна ствараецца індывідуальна, кожны яе ўдзельнік раскрывае свой унутраны свет. Мае месца візуалізацыя ўсебаковай інфармацыі, якой ён валодае; праз яе рэалізуюцца яго адчуванні, успрымання, уяўленні, мысленне, абстрагіраванне, сінтэзіраванне. Калі мае месца наяўнасць мастацкай інфармацыі, то яна перадаецца праз новыя формаўтварэнні, пры гэтым важнай яе часткай з’яўляецца інтэлектуальна-эмацыянальная рэфлексія аўтара праекта. Стваральнікі “канцэптуал-арта” 60-х гг. мінулага стагоддзя Дж.Косут, С.Левіт, Д.Бюрэн, Д.Бургц сцвярджалі, што мастацтва – гэта ідэя, якая не можа быць адэкватна ўвасоблена ў якой-небудзь матэрыяльна-эстэтычнай форме, а раскрываецца толькі ў чыстым мысленні. Для віртуальнай практыкі гэта значна тым, што надае імпульс стварэнню нестандартных, арыгінальных падыходаў да творчасці.

У анталогічным плане нельга гаварыць аб абсалютнай чужароднасці паміж матэрыяльным быццём і прадуктамі духоўнай дзейнасці. Э.Гусерль упамінаў аб інтэнцыянальнасці свядомасці, накіраванасці на аб’ект. В.Франкл быў упэўнены, што чалавечы быццё заўсёды арыентавана на нешта, што не з’яўляецца ім самім. У гэтым феномен трансэндэнцыі. Анталогічны аспект тварэння віртуальнасці вызначае быццёвы статус ствараемых задумак. Гнэсалагічны – галоўныя контуры ўсведамлення “прадукту”. Аксіялагічны раскрывае каштоўнасцю яго значнасць. Адносіны асобы да створанага “прадукту” ўжо носяць характар суб’ект-аб’ектных, хаця акт тварэння з’яўляецца чалавечай дзейнасцю “ўнутры сябе”. Пры гэтым паміж створаным і яго мастацкай вартасцю існуюць нераўназначныя адносіны. Яны супадаюць, калі тварэнне аздоблена сэнсамі, задумкамі, перажываннямі, а то і пратэстамі, – духоўна насычанае, калі маюць месца не рэпрадукцыйная дзейнасць, рэпрэзентацыя, загрузанасць аўтарам раней вядомых схем на свае віртуальныя выявы, а ствараецца выява з актыўным вобразна-сімвалічным падтэкстам.

Адною з адметных асаблівасцей віртуальнага свету выступае натуральнасць існавання чалавека ў ім, што значыць: ён павінен даць магчымасць чалавеку глядзець, “хадзіць”, узаемадзейнічаць натуральным і звычайным спосабам. Гэта дасягаецца на ўзроўні сэнсарна-маторных сістэм: пры дапамозе адпаведных сродкаў адбываецца мадэліраванне асяроддзя – сістэма камп’ютарнай віртуальнай рэальнасці павінна дазволіць чалавеку ўзаемадзейнічаць з мадэльным асяроддзем у прамым кантакце. Сістэма «фарміруе рэалістычнае прадстаўленне асяроддзя... і імітуе паводзіны асяроддзя ў часе і прасторы ў рэальным часе на базе фізічных мадэляў ці мадэляў штучнага інтэлекту ў сцэнарным рэжыме “свабоднай гульні» [3, 03-2-1]. “Менавіта такія базавыя характарыстыкі віртуальнага свету, як імерсіўнасць, інтэрактыўнасць, трохмерная арганізацыя і вітуалізацыя даных, а

ў перспектыве і прысутнасць, рэфлектыўнасць, рэзананс і інш....” [3, 03-2-2], вызначаюць віртуальны свет як функцыянальна-структурную дэкампазіцыю: свет – падзеі – сцэны – сітуацыі – аб’екты – прыметы. Гэта тыя варункі, у якіх не можа не праявіцца мастацкая “жылка” стваральніка віртуальнага свету.

Стварэнне асобаю штучнага быцця, быцця “ўнутры сябе”, ёсць адначасна і стварэнне сябе. Дарэчы, гэта не нова; традыцыйна мастакі праз працу над творамі ўдасканаліваліся самі. Гэтэ казаў: “Не я рабіў свае творы – яны зрабілі мяне”; пра што сучаснікі давалі, што не Гэтэ стварыў Фаўста, а наадварот – Фаўст стварыў Гэтэ.

Аднак узнікае пытанне: ці не з’яўляюцца мастацкія закіды стваральнікаў камп’ютарнага іншабыцця квазімастацтвам, рэдукцыяй эстэтычнай спецыфікі? Адказ трэба шукаць у сутнасці гэтай спецыфікі. Яна ў тым, што, па-першае, з’яўляецца вынікам сацыяльнага і культурнага развіцця грамадства, а па-другое, нясе адбітак індывідуальнасці творцаў: напрыклад, японскага мастака не пераблытаеш з фінскім. Да таго ж, працуючы “ўнутры сябе”, ён не ізалюецца ад астатняга віртуальнага свету – прыклад з “Second life” паказвае, што індывідуальныя светы могуць спалучацца і злівацца ў агульную злучнасць, дзе кожны можа разлічваць на ўзаемнасць адносна сваіх густаў. І сапраўды, мастацтва як сацыяльны, псіхалагічны, асобны феномен неаддзельна ад узаемасувязі аўтара і рэцыпіентаў. Успрыняцце твораў мастацтва, разнастайныя кантакты – усё гэта формы перадачы інфармацыі. Стварэнне мастацкіх твораў – інфармацыйны працэс, акт генерыравання новай інфармацыі. Пытанні інтэрпрэтацыі твораў – ад выканаўцаў і да мастацкай крытыкі – звязаны з апрацоўкай інфармацыі аб творах мастацтва, іх эстэтычнай каштоўнасці.

Мастацтва ёсць сістэмнае ўтварэнне, гэта адкрытая сістэма, якая мае мноства падсістэм. Твор мастацтва можна разглядаць як мадэль унутранага свету чалавека, якая ўвасобіла адносіны творцы да жыцця і іншых людзей. “Разам з тым, прынцыпова важныя *адкрытасць* твора мастацтва як сістэмы, немагчымасць рэалізацыі яго прызначэння па-за індывідуумам-спажывателем (рэцыпіентам)”, па-за сацыяльным асяроддзем [4, с.166–167].

Творы мастацтва, валодаючы такімі спецыфічнымі ўласцівасцямі, як унікальнасць, незамкнёнасць, неадназначнасць, невычарпальнасць, суб’ектыўнасць, могуць разгортвацца ў розных маштабах у часе і ў прасторы. Яны як адкрытыя сістэмы ўключаюцца ў сістэмы больш высокага ўзроўню, абменьваючыся інфармацыяй. У дачыненні да віртуальных тварэнняў такімі больш высокімі сістэмамі з’яўляюцца камп’ютарныя сеткі. Сінэргетычнае бачанне віртуальных працэсаў дае магчымасць аўтару апэратыўна ў нелінейным асяроддзі творча рэагаваць на сутыкненне задумак у пунктах біфуркацый.

Мастацтва можна разглядаць як складаную сацыяльную з’яву, якая мае пазнавальна-ацэначную прыроду. Адзначаючы яго камунікатыўны аспект, можна сказаць, што яно існуе ў сістэме: творца-мастак – твор мастацтва – успрымаючы суб’ект. Л.Талстой пісаў, што мастацтва пачынаецца тады, калі чалавек з мэтай перадаць другім людзям свае адчуванні зноў выклікае іх у сабе і вядомымі знешнімі знакамі раскрывае іх. Мастацтва ёсць спецыфічная форма пазнання і пераўтварэння рэчаіснасці, адлюстравання жыцця, асабліва жыцця чалавека ў індывідуальна-непаўторных духоўна-наглядных вобразах, якія ўвасабляюць думкі і пачуцці людзей, іх сацыяльныя ідэалы і арыентацыі. Нават І.Кант, які гаварыў, што галоўным відам мастацтва павінна быць беспрадметнае мастацтва без мэты, у якім узвышаецца форма і падаўляецца змест, тым не менш вышэйшым відам мастацтва прыгадваў паэзію як такое мастацтва, якое ўзвышаецца да “эстэтычных ідэй”, да здольнасці выяўляць “ідэал”. Таму “ўваход у сябе”, калі ён суправаджаецца пошукам ідэалу, імкненнем самарэалізавацца, выяўленнем вобразаў, прэтэндуючых на мастацкую годнасць, абменам створанымі вобразамі з Другімі, можна, пэўна, разглядаць як творчы працэс. Вынікамі яго з’яўляюцца віртуальныя феномены, якія, як паказвае практыка таго ж “Second life”, могуць быць дакладна матэрыялізаваны і выступаць перад намі ў звычайнай форме.

Стварэнне віртуальных выяў працэсуальна адрозніваецца ад традыцыйнай дзейнасці мастака, скульптара, музыканта, аднак гэта таксама ёсць спалучэнне інтэлектуальнага і эмацыянальнага, тут прысутнічаюць і эмацыянальна-інтуітыўная актыўнасць, і

асэнсаваная задумка, і творчае ўяўленне, і новыя вобразы, і натхненне, і праяўленне адпаведных здольнасцей.

Пігмаліён дамогся свайго – яго скульптурнае тварэнне з нежывых формаў было пераўтворана ў рэальную жанчыну – названую затым Галатэяй. Ці адбудзецца пераўтварэнне сёння “несапраўдных”, віртуальных феноменаў у прызнання грамадствам у яго традыцыйным разуменні каштоўнасці, прэтэндуючыя на высокае званне мастацкіх, пакажа, пэўна, час – грамадству трэба “пераварыць” навацыі, звыкнуцца з тым, што адбылося. Праблема актуальная. Яна мае значэнне не толькі для філасофска-эстэтычнага мыслення, але і для тэорыі інфармацыі, семіётыкі, кагніталогіі і іншых навук.

1. *Абдзіраловіч, І.* Адвечным шляхам. Даследзіны беларускага светапогляду / І.Абдзіраловіч; прадмова С.Дубаўца. – Мінск: Навука і тэхніка, 1993. – 44 с. – (Згукі мінуўшчыны).

2. *Эпштейн, М.* Техника – религия – гуманистика. Два размышления о духовном смысле научно-технического прогресса / М.Эпштейн // Вопросы философии. – 2009. – № 12. – С. 19–29.

3. *EVA`2000 Москва.* Электронные изобретения и визуальные искусства: материалы конференции. Москва, 30 октября – 3 ноября 2000 г. – М.: Центр ПНК Минкультуры РФ, 2000. – 295 с.

4. *Синергетическая* парадигма. Нелинейное мышление в науке и искусстве / В.И.Аршинов [и др.]; под общ. ред. В.И.Аршинова. – М.: Прогресс-Традиция, 2002. – 496 с.: ил.

U.KRASIUK

SEARCH OF GALATEA, OR IS THE VIRTUAL WORLD AN ART?

In the article the question actual for a cultural life of a modern society "whether the virtual world is an art?" is considered. The author shows an ambiguous understanding of a parity of computer technologies and bases of art creativity, virtual projects and their aesthetic value. The author comes to a conclusion about the necessity of the further studying of virtual phenomena possibilities to apply for an art rank.