

VI. МАСТАЦКАЯ ЛІТАРАТУРА Ў КАНТЭКСЦЕ ПРАБЛЕМ КУЛЬТУРАЛОГІІ

УДК 008

Ю.В. Аленькова (Могилев, Беларусь)

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА В ЭПОХУ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Статья посвящена тенденциям развития искусства и культуры в информационном обществе. Рассматривается проблема сетевой культуры и эстетических ценностей.

The article is devoted to the tendencies of development of art and culture in the information age. Considers the problem of network culture and its aesthetic values

Информационное общество стало реальностью современного мира, вне которой сегодня невозможно развитие экономики, политики, культуры. Информационно-компьютерные технологии, средства массовой информации вызвали радикальные изменения в образе жизни, мировоззрении, стиле мышления, способах коммуникации, ценностных ориентациях человечества. Интернет и гаджеты проникли в разные, в том числе интимные, стороны человеческого бытия.

Многочисленные концепции информационного общества, представленные такими известными исследователями как Д. Белл, Д. Несбит, М. Макклуюен, О. Тоффлер, Ё. Масуда, М. Кастельс и др. дают порой противоречивые оценки его сущности и динамики. Российский философ А.В. Соколов попытался систематизировать возможные интерпретации информационного общества, выделив в них три основных аспекта:

1. *Социологическая интерпретация*, в рамках которой информационное общество рассматривается как совокупность профессиональных и любительских социальных групп, неразрывно связанных с информационно-коммуникационными технологиями, реально существующая в современном обществе (творческая элита, творцы системных и программных решений в области информатики любители-киберпанки).

2. *Научно-футурологическая интерпретация*, рассматривающая информационное общество как гипотезу о грядущем постиндустриальном состоянии нынешнего индустриального общества (авторские концепции, обсуждаемые научным сообществом и широкой общественностью).

3. *Мифологическая интерпретация*, представляющая информационное общество как рекламно-идеологический миф, используемый для управления современным обществом. «Искусство рекламиста или идеолога состоит в том,

чтобы заставить простодушную публику поверить в ту версию информационного общества, которая соответствует интересам рекламодателей или государственной бюрократии» [6, с. 5–6].

Развитие информационного общества вызвало серьезные изменения и в бытии художественной культуры, эстетического сознания. Сформировалось новое культурное пространство – сетевое. С одной стороны, культурные достижения человечества, артефакты культуры стали доступны множеству людей – возникли виртуальные музеи, галереи; библиотеки и пр. С другой стороны, появились новые виды и жанры искусства, которые могут существовать только в сети (сетевое искусство – нет-арт, сетевая литература).

Проблема сетевой культуры еще ждет своих исследователей. Вслед за М. Кагельсом, охарактеризовавшим современное общество как сетевое (когда на смену вертикальным связям в экономике, политике приходят связи горизонтальные, когда социальное развитие подчиняется сетевой логике), ученые заговорили о сетевой культуре. Термин этот, однако, еще требует прояснения, поскольку не все, что помещено в сеть, можно считать сетевой культурой. Сетевая культура – это, прежде всего, новая коммуникационная среда, в которой функционируют и автор, и читатель, и художник, и зритель, причем существует возможность превращения одного в другого. В ней трудно проследить некие устойчивые связи, сформированные сообщества. Сетевая культура фрагментарна и изменчива. Такая её характеристика – следствие сложных поисков субъектом современной культуры собственной идентичности.

Формирование сетевой культуры связано с развитием Интернета. Интернет стал средой, где отсутствуют те социальные ограничения и конвенции, с которыми традиционно встречается творческая личность. В манифесте сетевого искусства «Сети для художника» известные художники О. Лялина и А. Шульгин характеризуют особенность творческой атмосферы в Интернете: «...Ты не обязан прибегать к посредникам: критику, галеристу, куратору. Никто не определяет контекст твоей работы, а твое материальное благополучие не зависит от того, насколько ты в него вписываешься... Каждая реплика в интернете звучит органично и полноценно, здесь отсутствует идеологическая дискриминация. Ты не предьявляешь свой *curriculum vitae* для того, чтобы тебе дали слово» [5].

Интернет стал также и местом обитания литературы. Для литературного творчества он предоставил возможности, которые не могут предоставить печатный станок и бумага. Литературный текст в сети – это нелинейный текст, с гиперссылками, которые дают возможность читателю выстроить свой путь движения по нему. В сети текст приобрел новое качество – интерактивность, стирающую грани между писателем и читателем, когда читатель может сам дописать текст. Наконец, текст стал мультимедийным, что позволяет вставить в него звук, видео, изображение и пр. Распространились книги-квесты, книжки-игры, напоминающие компьютерные игры (подобно книге Б. Акунина «Квест»).

Литературное пространство Интернета ученые сравнивают с атмосферой древних Афин 5 – 3 века до н.э.: «Ситуация перманентного диалога; множество колоритных персонажей, столкнувшихся в рамках одной дискуссии; верховенство живого голоса, который говорит здесь и теперь, пренебрежение к рангам и титулам, заставляющее каждого постоянно подтверждать свои претензии на обладание истиной» [4].

Сегодня в сети мы можем наблюдать небывалую концентрацию интеллектуальной жизни. Её выражением стала блог-культура – место концентрации сетевого дискурса.

Сетевое искусство опирается на новые эстетические принципы, которые, по убеждению В.В. Бычкова и Н.Б. Маньковской, в отличие от принципов классического искусства, ориентированы не на изображение жизни, а на её моделирование. Арт-миры «претендуют быть самой этой жизнью, самоорганизующейся в сложной нелинейной психотехногенной системе: человек – компьютер – сетевой пространственно-временной континуум. Фактически это ничем не ограниченный пучок возможных жизней человека, активно использующий все органы чувств и способы реагирования на внешние раздражители» [2, с. 34].

Популярность сетевой литературы, гипертекстов, мультимедийных текстов во многом объяснима изменениями, произошедшими с сознанием человека в информационную эпоху – возникновением клипового сознания, воспринимающего мир как мозаику разрозненных явлений. Оно имеет большую скорость обработки информации, быстро переключается с одного канала информации на другой. Но его обратной стороной является неспособность к восприятию длительной линейной последовательности, в том числе книжного текста. Сетевые тексты утрачивают свой объем. Они должны быть соразмерны способности восприятия человека и чтению с экрана. Толстой и Достоевский – несетевая литература не только в силу художественных особенностей текста, но и в силу объема текста.

Бытие культуры в информационную эпоху таит в себе немало противоречий. Представители гуманитарной культуры всерьез озабочены судьбой творческого потенциала человека в условиях господства информационно-компьютерных технологий. Так, известный логик и философ А. Зиновьев в романе-антиутопии «Глобальный человек» поднимает проблему подмены подлинного искусства современной технологией. «К компьютерному искусству ошибочно подходить со старыми эстетическими критериями. Это – явление качественно иной природы. Нет никакого секрета в том, как оно делается. Его технология разясняется в специальных пособиях. При желании любой может овладеть ею. Ты сам видел, как делаются картины и скульптуры. Аналогично делаются и литературные произведения. Авто или группа авторов даёт схематичное описание персонажей, видов природы, зданий, кварталов, магазинов, учреждений и т.д., короче говоря – того, что должно фигурировать в книге. Компьютеру даётся задание «оживить» это по определённым образцам и описаниям. Творческая ра-

бота авторов сводится к построению схемы событий и поступков героев, в которую включаются персонажи из компьютерного «склада». Автор, например, даёт задание компьютеру построить описание сцены, в которой герой попадает в лапы гангстеров. Компьютер из имеющихся элементов должен скомбинировать сцену, какой ещё не было в других книгах. И он делает это в какие-то минуты. Такие компьютерные книги делают бесконечными сериями. По тем же правилам делаются и компьютерные фильмы <...>. Докомпьютерное искусство выглядило жалко в сравнении с компьютерным. Если бы произведения второго появились в прошлые века, они затмили бы произведения первого. Сейчас, например, даже дети, никогда не державшие в руках краски, кисти, карандаши и т.п. и никогда не учившиеся живописи и рисованию, как это делалось в прошлые века, быстро обучаются создавать произведения лучше гениев прошлого. Но эти «шедевры» не имеют никакой цены» [3, с. 266].

Обратная сторона сетевой культуры – появление огромного числа дилетантов, графоманов. Возникает проблема отбора и ранжирования текстов по их художественным качествам. В условиях отсутствия гуманитарной культуры, культуры ведения дискуссии, эстетических ценностей, эстетического вкуса возможно появление феномена Евы Адамс из романа А. Зиновьева. Некая женщина, – Ева Адамс – «самое заурядное существо на земле», с помощью компьютера («исповедальника», сделавшего возможной материализацию духовной жизни) зафиксировала каждый момент своей бессодержательной жизни и вошла в историю как одна из самых значительных личностей тысячелетия...

Дискуссии о тенденциях развития культуры в информационном обществе вряд ли когда-либо утихнут. Однако очевидно, что сам феномен информационного общества противоречив и таит в себе возможности как развития творческого потенциала человека, так и его деградации. Согласимся с мнением известного специалиста-эстетика В.В. Бычкова: «Широчайшее внедрение компьютера, Интернета, дигитальных технологий в жизнь обычного человека, начиная с самого раннего возраста, существенно меняет всю ментально-психическую структуру личности, переориентирует его с традиционного культурно-цивилизационного опыта на принципиально иной, далекий от всего, с чем человек имел дело в обозримый период истории. Этот фактор пока мало осмысливается, но он уже составляет существенную антропологическую проблему, а для эстетиков – и эстетическую» [1, с. 63].

Таким образом, размышления о судьбе искусства в информационную эпоху неизбежно выводят нас в область антропологии культуры, к осмыслению антропологических моделей человека в современной культуре, её творцов и потребителей. А здесь отрывается еще один ракурс – проблема антропологии образования. Какого человека и для какого общества готовит современная школа? Может ли образование каким-то образом откорректировать формирующиеся эстетические предпочтения молодого человека, потребляющего только артефакты сетевой культуры, познакомить его с эстетическими и этическими

ценностями классического искусства, выработать способность к переживанию возвышенного, трагического, умение отличать комическое от пошлого и пр.? Все это сложные вопросы, на которые отвечать нам, людям информационной эпохи. Не только ради любви к искусству, ради сохранения культурной преемственности, но ради человека и жизни.

Список литературы

1. **Бычков, В.В.** Феномен неклассического эстетического сознания / В.В. Бычков // Вопр. философии. – 2003. – № 10. – С. 61–63.
2. **Бычков В.В.** Виртуальная реальность как феномен современного искусства / В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. – Вып. 2. – М., 2006. – С. 32–61
3. **Зиновьев, А.А.** Глобальный человек / А.А. Зиновьев – М. : Эксмо : Алгоритм, 2003. – 448 с.
4. **Корнеев, С.** «Сетевая литература» и завершение постмодерна. Интернет как место обитания литературы / С. Корнеев // Новое литературное обозрение. – 1998. – № 32 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.netslova.ru/kornev/kornev.htm>. – Дата доступа: 17.04.15.
5. **Лялина, О.** Сети для художника / О. Лялина, А. Шульгин // Коммерсантъ. – 1996. – 27 сентября.
6. **Соколов А.В.** Три лика информационного общества // Культурологический журнал. – 2011/2 (4) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.cr-journal.ru/rus/journals/55.html&j_id=6 – Дата доступа: 17.04.15