

УДК 008:79

ЗРЕЛИЩНАЯ КУЛЬТУРА В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Дункевич С. Г.¹, Кураמיшина Ю. В.²

¹ *Крымский республиканский институт постдипломного педагогического образования, г. Симферополь, Российская Федерация.*

E-mail: svetlana-vizavi@inbox.ru

² *Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского, г. Симферополь, Российская Федерация.*

E-mail: jvt79@rambler.ru

Статья посвящена рассмотрению путей трансформации традиционной зрелищной культуры в условиях информационного общества и господства аудиовизуального начала, выявлению особенностей современных зрелищ. Развитие информационных технологий привело к существенному изменению многих социокультурных феноменов, одним из которых являются зрелища. Кино, телевидение, компьютерная виртуальная реальность, всемирная сеть Internet открыли не только новые пути развития зрелищной культуры, но и новые возможности воздействия на аудиторию и ее охвата в поистине глобальном масштабе. С другой стороны, развитие экранной культуры привело к изменениям таких базовых характеристик зрелища, как массовость и коллективность, выводя на первый план индивидуального потребителя. Также авторы уделяют внимание рассмотрению таких понятий, как зрелищность и визуальность, предлагая, вслед за рядом отечественных исследователей, разграничивать традиционные зрелища, то есть устно-зрелищные формы, основанные на непосредственном зрительном контакте (фольклор), и визуальные (экранно-зрелищные) формы современности.

Ключевые слова: зрелище, зрелищная культура, визуальность, информационное общество.

Развитие информационных технологий привело к существенному изменению многих социокультурных феноменов, одним из которых является зрелище. В каждой конкретной культуре складываются свои уникальные зрелищные формы, наиболее полно отвечающие ее характеру: очевидно, что первобытные или средневековые зрелища мало похожи на современные. Кино, телевидение, компьютерная виртуальная реальность, всемирная сеть Internet открыли не только новые пути развития зрелищной культуры (например, шоу-бизнес), но и возможности воздействия на аудиторию и ее охвата в поистине глобальном масштабе. С этой точки зрения представляется актуальным проследить трансформацию традиционной зрелищной культуры в условиях информационного общества и господства аудиовизуального начала, выявить особенности современных зрелищ.

Зрелищная культура уходит своими корнями в глубокую древность. Само слово «зрелище» происходит от древнерусского «зърти», «зърю» (видеть, вижу), так же как «зритель» (тот, кто воспринимает зрелище). «Голковский словарь» В. Даля определяет «зрелище» как «случай, событие, происшествие, видимое глазами, все, что рассматриваем, на что глядим внимательно», в частности «театральное представление, театр» [1]. В «Энциклопедическом словаре» Ф. Брокгауза и И. Эфрона читаем: «К публичным зрелищам и увеселениям относятся: представления, концерты, балы и маскарады во всех театрах, как императорских, так и частных, в цирках, клубах, садах и вообще во всякого рода общественных местах, выставки и базары с музыкой, частные музеи, литературные и музыкальные утра и вечера, живые картины, скачки, бега, гонки, зверинцы, стрельбища, карусели, качели и т. п.» [2], т. е. то, что рассматриваем, на что глядим. Аналогичное понимание термина характерно и для основных европейских языков: этимология слов «spectacle» (англ.), «Spektakel» (нем.), «spectacle» (фр.), «spettacolo» (ит.) восходит к латинскому глаголу «spectare» – «смотреть, глядеть, созерцать», и производному от него существительному *spectaculum* – «вид, зрелище».

Российский исследователь А. А. Давыдов отмечает, что гораздо более важной и одновременно трудной задачей является определение понятия «зрелищность», которое, несмотря его очевидную связь со словом «зрелище», не имеет столь однозначного толкования [3, с. 64]. Помимо понимания «зрелищности» как инвариантного содержания любого зрелища, в качестве синонимов и близких по значению слов исследователь приводит такие понятия, как «картинность», «способность производить сильное зрительное впечатление», «видимость» (в его гегелевской трактовке), «несокрытость» (в понимании М. Хайдеггера).

Уточнению понятий «зрелище» и «зрелищность» помогает произведённая российским культурологом Н. А. Хреновым [4] дифференциация зрелищных феноменов, в которых выделяются традиционные зрелищные формы (ритуалы, праздники, балаганы, массовые гуляния), традиционные зрелищные виды искусства (цирк, театр, эстрада) и – в XX веке – технические массовые зрелища (кино, телевидение). Так, для традиционных зрелищных форм характерны одновременность действия и его восприятия; особый контакт участников, когда они выступают сразу и актерами, и зрителями; противопоставление будничности через демонстрацию необычного, исключительного. В этой классификации определяющим становится присутствие зрителя, являющегося полноправным соавтором зрелищного представления: каждая зрительская реакция формирует неповторимые эмоциональные, смысловые оттенки конкретного действия, которое существует лишь в момент исполнения и исчезает с его окончанием. С этой точки зрения технические массовые зрелища, в которых произведение фиксируется на пленку и в дальнейшем существует в неизменном виде вне зависимости от зрителя, являются исключением. Объясняется это не только новизной породивших их технологий, но и лежащим в их основе отличным от традиционного типом взаимодействия со зрителем.

Таким образом, круг явлений, обладающих зрелищностью, необычайно широк: спортивные мероприятия, публичные ритуалы и церемонии, массовые празднества,

показы и представления, события, привлекающие к себе внимание. Тогда как первичным и самым общим определением зрелища будет всякая коллективно воспринимаемая демонстрация действия.

С момента своего зарождения зрелища выполняли в культуре важные функции, в числе которых могут быть названы:

- досуговая – как выход за пределы повседневной рутины;
- компенсаторная – как «иллюзорная компенсация явлений, которые, в силу тех или иных причин, реальная жизнь исключает» [4, с. 6–7];
- экстатическая и релаксационная – как выход людей из обычного состояния повседневного бодрствования и достижение коллективного экстаза, заставляющего публику «кричать, рукоплескать, плакать, иначе говоря, “выходить из себя”» [4];
- коммуникативно-интегративная, исходящая из установления эмоциональной связи, солидарности и единения участников действия, преодоления социального отчуждения;
- регуляторная – как способ регуляции жизни общества;
- воспитательная – через демонстрацию морально-этических норм;
- «аксиологическая», состоящая в утверждении, сохранении и трансляции общественных ценностей.

В зрелищах, как в зеркале, всегда находили отражение духовная, историческая, политическая жизнь той или иной эпохи, интересы и устремления людей, доминирующие ценности. Так, например, античные и средневековые зрелища часто являлись элементом религиозных обрядов, XVIII в. использовал театральную сцену для просвещения широких масс, советская культура демонстрировала в различных формах зрелищной культуры социалистический оптимизм, в условиях массовой культуры развлекательный и отвлекающий характер зрелищ выходит на первый план.

Формирующееся сегодня информационное общество характеризуется повышенной ролью информации, знаний и технологий в его жизни, что влечет за собой увеличение числа людей, занятых в этой сфере, а также интенсификацию информатизации с использованием традиционных и электронных СМИ (в т. ч. телефонии, радио, телевидения, сети Интернет), создание глобального информационного пространства. Появление нового типа общества было спрогнозировано канадским мыслителем Г. М. Маклюэном, рассматривавшем развитие культуры через призму изменений коммуникационных связей в тот или иной период – эпоха дописьменного варварства, эпоха фонетического письма, «галактика» Гутенберга, «галактика» Маркони или аудиовизуальная эпоха. Последняя характеризуется развитием таких средств передачи информации, как телефон, телеграф, радио, кино, телевидение, компьютер, с помощью которых человек становится непосредственным участником любого информационного события, а вся планета превращается в мировую глобальную деревню, в новое информационное сообщество.

Под влиянием информации и средств массовой коммуникации происходят коренные изменения во всех сферах жизни общества: экономике и политике, науке

и искусстве, а также во внутреннем мире личности и культуре в целом. По мнению американского социолога и футуролога А. Тоффлера, «новая цивилизация столь глубоко революционна, что она бросает вызов всем нашим старым исходным установкам. Старые способы мышления, старые формулы, догмы и идеологии, несмотря на то, что в прошлом они процветали или были весьма полезными, больше не соответствуют фактам. Мир, который возникает с огромной скоростью из столкновения новых ценностей и технологий, новых геополитических отношений, новых стилей жизни и способов коммуникации, требует совершенно новых идей и аналогий, классификаций и понятий. Мы не можем втиснуть эмбриональный завтрашний мир в принятые вчера категории» [5, с. 12].

Детальному рассмотрению формирующегося нового типа культуры посвящена работа российского исследователя И. А. Негодаева «Информатизация культуры». Автор определяет его как «культуру общества эпохи ее информатизации» и отмечает его необычайную сложность по содержанию и структуре, которая «включает в себя не только культуру индустриального общества в виде элитной, народной и массовой культур, но и различные субкультуры, а также информационную культуру с такими ее элементами как экранная, компьютерная культуры и культура Интернет» [6]. Наиболее ярко особенности культуры информационного общества проявляются в материальной сфере, что связано с развитием технологий, менее – в духовной, художественной сферах культуры, но и там они с каждым годом все больше дают знать о себе. В целом, по мнению автора, изменения культурной жизни заметны в необычайном росте технических возможностей развития и трансляции культурных ценностей, в связи с чем на первый план выходят средства массовой коммуникации и средства массовой информации.

Сложение и совершенствование нового типа зрелищно-коммуникационной культуры (экранной) происходило на протяжении всего XX столетия. Сегодня «экран» – это не только экран кинотеатра, телевизора или компьютера, он стал неотъемлемой частью повседневной жизни, удовлетворяя потребность не только и не столько в информации, сколько в общении, социальной активности и развлечении. Белорусская исследовательница Л. П. Саенкова отмечает: «в генетическом коде экрана хранится родовая память пластических искусств, в основе которых не просто изображение, а зрелищное изображение. Экран, в силу своих специфических черт, не может не быть зрелищем. Если снижается зрелищность, то снижается и степень востребованности экрана» [7, с. 57]. На примере кино автор показывает эволюцию зрелищных средств от передачи движения, кинетики до технических приемов и современных спецэффектов, вовлекающих зрителя в пространство экрана.

Одно из отличий технических массовых зрелищ от традиционных зрелищных форм связано с изменением характера таких «базовых» черт, как массовость и коллективность, в сторону индивидуального потребления. Это было связано с появлением интерактивного экрана (телевидение, теле-, игровые приставки, компьютер и пр.), способствовавшего, при массовом охвате аудитории, «уединенности, отрешенности и одиночеству зрителя» [7, с. 80]. Исходя из этого,

кино, сохраняя характерные для традиционных зрелищ особенности коллективной рецепции, предусматривающие активное проявление таких признаков, как внушение, подражание, заражение и т. д., продолжает оставаться зрелищем. Телевидение же, теряя в акте коммуникации непосредственный контакт участников, находящихся в одном пространстве, демонстрирует разрыв с традиционными зрелищными формами (см. [4, с. 6]).

Появление новых, основанных на зрительном восприятии, технологий, и многообразии визуальных практик повлекло за собой отход культуры от логоцентризма в сторону визуального начала, когда мир предстает уже не как Текст, но как Образ. По мнению российского культуролога Я. С. Крыжановской, это привело к формированию новой исследовательской «визуальной парадигмы», объясняющей специфику «общества зрелищ». Автор поднимает вопрос о понятийном аппарате и дефинициях понятий «визуальное» и «зрелищное», предлагая разграничивать традиционные зрелища, то есть устно-зрелищные формы, основанные на непосредственном зрительном контакте (фольклор), и визуальные (экранно-зрелищные) формы современности [8, с. 5]. Разведение данных понятий во многом обосновано различной степенью вовлеченности участников зрелищной акции в происходящее: если для традиционных форм характерно наличие коллективного зрителя-участника-сотворца, то современный человек – лишь субъект визуальной репрезентации, наблюдатель. Также автор обращает внимание на принцип симультанности, реализующийся через одновременное воздействие на разные органы чувств и по-разному проявляющий себя в традиционной зрелищной культуре и современной визуальной культуре. В традиционных зрелищных формах принцип симультанности реализовывался через особенности жесто-мимического поведения, предметно-вещественную среду, тембро-ритмо-интонационный язык, которые обладают определенным знаковым статусом. В современной экранной культуре принцип симультанности проявляет себя через мультимедийность, то есть соединение в одном видимом пространстве фрагментов разной природы: текста, фотоизображений и любых других статичных изображений, движущихся изображений (кино- и видеофрагментов, в том числе сопровождающихся звуком), специальных графических знаков. Восприятие этого фрагментированного пространства неразрывно связано с понятием скорости, легкого перескакивания с сайта на сайт [8, с. 6]. В итоге основой традиционной зрелищной культуры становится целостный зрительный образ, тогда как в современной визуально-зрелищной культуре зрительный образ фрагментарен и функционирует как знак-клип.

В условиях информационного общества не остаются неизменными и традиционные зрелищные формы и виды искусства, сохраняя при этом «базис» – коллективную форму коммуникации и стремление к эмоционально-эстетическому воздействию на участников. Очевидно, что современная культура наводнена зрелищами и, в еще большей степени, изображениями. Этим обстоятельством человечество обязано тем мощным технологиям, которые со времени изобретения фотографии способствуют нарастанию этой тенденции [9]. Спортивные, политические, военные, религиозные, социальные, относящиеся к зрелищным

видам искусства – сегодняшние зрелища разнообразны и полифункциональны: это средство идеологического воздействия, развлечения, обучения, контроля и распространения информации и т. д. Исходя из специфики современного общества (расцвет массовой культуры, индивидуализация личности, появление свободного времени) большинство зрелищных мероприятий в настоящее время носят развлекательный, досуговый характер. Активный зритель превращается в «человека смотрящего», погруженного в яркий виртуальный мир, где даже спорт является зрелищем, а не физической практикой и не способом саморазвития [8].

Новейшие технические достижения и технологии направлены на увеличение зрелищности, что способствует не только усилению эмоционального эффекта, но и, как следствие, привлечению зрителей. Доминирующим средством выразительности сегодня становятся световое оформление, виртуальные декорации, использование различных экранов и видеопроекций и т. п. – благодаря этим средствам появляются новые формы зрелищ, новые подходы к их постановке. Так, например, в современных спектаклях широко используются видеопроекции, электронные декорации с мультимедийными экранами, множество световых спецэффектов, светодиодные костюмы, конструктивные элементы и площадки с дистанционным управлением. Сегодня компьютерная графика превратилась в широкодоступный инструмент сценографа. В настоящей визуальной эпохе применение передовых технологий в театре очень распространено в сценографии. Новые информационные программы позволяют создавать в компьютерном пространстве эскиз постановки, в котором на сцене появляются виртуальные актеры, предметы декораций, интерьер и другие объекты [10, с. 98]. Чем больше масштаб мероприятия, тем выше фактор зрелищности, способствующий удержанию внимания и сопереживания зрителя.

Существенное влияние на специфику производства и распространения зрелищ в современном обществе оказывают средства массовой информации и коммуникации. Телевидение и глобальная сеть Интернет являются сегодня наиболее распространенными средствами удовлетворения информационных и культурных потребностей, организации досуга, чему способствует их «вездесущность», относительная доступность, непосредственность (прямая трансляция) и аудиовизуальная форма передачи сообщений. С их помощью можно «попасть» на спектакль, концерт, спортивные состязания и пр. Несмотря на определенные «потери» (снижение эмоциональной выразительности, потеря иллюзии реальности происходящего, «плоскостное» изображение, визуальные искажения), зрелищная культура приспосабливается к имеющимся и ищет новые экранные формы, предполагающие виртуальное соучастие.

Таким образом, на рубеже XX–XXI вв. зрелища так же являются неотъемлемой частью жизни общества, хотя и претерпевают существенную трансформацию под воздействием внешних факторов. Одним из таких факторов стал научно-технический прогресс, который не только способствовал появлению новых зрелищных форм (кинематограф, телевидение) и особого типа зрелищно-коммуникационной культуры (экранной), но и глобально расширил возможности трансляции зрелищ, изменил характер взаимоотношений внутри аудитории (переход от непосредственного общения к виртуальному). Эти и другие черты

определяют особенности современной зрелищной культуры в условиях информационного общества.

Список литературы

1. Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка. URL: <http://slovardalja.net/word.php?wordid=10836>
2. Брокгауз Ф. А., Эфрон И. А. Энциклопедический словарь URL: <http://bibliotekar.ru/bez/257.htm>
3. Давыдов А. А. Зрелищность как культурная основа античной картины мира. Дис... канд. культ. – Иваново, 2014. – 134 с.
4. Хренов Н. А. Зрелища в эпоху восстания масс / Н. А. Хренов. – М.: Наука, 2006. – 646 с.
5. Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – М.: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 2004. – 262 с.
6. Негодаев И. А. Информатизация культуры. URL: http://polbu.ru/negodaev_informculture/ch08_all.html
7. Саенкова Л. П. Массовая культура: Эволюция зрелищных форм / Л. Саенкова. – Мн.: БГУ, 2003. – 123 с.
8. Крыжановская Я. С. Визуальное и зрелищное / Крыжановская Я. С. // Вопросы культурологии. – 2009. – № 10. – С. 4–7.
9. Хренов Н. А. Взаимодействие зрелищных и визуальных форм в современной культуре / Н. А. Хренов // Культура культуры. – 2014. – № 4 (4). URL: <http://cult-cult.ru/interaction-of-entertainment-and-visual-forms-in-contemporary-culture/>
10. Бобровская М. А. Новые информационные технологии в современной сценографии / М. А. Бобровская, Д. В. Галкин, В. С. Самеева // Гуманитарная информатика. – 2013. – № 7. – С. 93–105.

Dunkevich S. G., Kuramshina Yu. V. Spectacular Culture in Information-Oriented Society // Scientific Notes of V. I. Vernadsky Crimean Federal University. Philosophy. Political science. Culturology. – 2016. – Vol. 2 (68). – № 3. – P. 43–50.

This paper presents ways of transformation of traditional entertainment culture in information-oriented society in presents of domination of audiovisual elements. The article is as well focused on identifying features of modern spectacles. The development of information technology led to significant changes in many socio-cultural phenomena, one of which is a spectacle.

Traditional entertainment forms are characterized by simultaneity of action and its perception; special contact between participants when they act at once – actors and audience; opposition of everydayness by demonstrating unusual and exceptional. Presence of a spectator becomes the determining element in this classification. A spectator is a full co-author of a spectacular performance: each spectator reaction forms unique emotional connotations of a particular action, which exists only in the moment of execution and disappears with its termination. From this point of view technical mass spectacles, in which the performance is recorded on tape and subsequently exists unchanged regardless of a viewer, are different. This is explained not only by novelty of technology that gave rise to them, but also by the underlying type of interaction with the audience which differs from the traditional one. The range of spectacular events is very wide: sport events, public rituals and ceremonies, mass celebrations, shows and performances, events that attract attention. While the primary and the most common attribute of a spectacle will be any collectively perceived demonstration of an action.

Since their origin, spectacles played important roles in culture, among which leisure, compensatory, ecstatic and relaxation, communicative and integrative, regulatory, educational, "axiological". In spectacles, like in a mirror, always found reflection spiritual, historical and political life of that era, interests and aspirations of people, their predominant values. Under the influence of information and mass media fundamental changes in all spheres of life take place, new technical mass performances are formed (cinema and television), and transition to visual culture is carried out.

Traditional forms of entertainment and art don't remain unchangeable in the information society, though they keep the "basis" – collective form of communication and pursuit of emotional and aesthetic influence on participants. Because of the specificity of modern society (blooming of popular culture, individualization of personality, enjoyment of free time) currently the majority of spectacular performances are entertaining and recreative in their nature. The active spectator turns into a "watching man", who is delved into a vibrant virtual world, where even sport is a spectacle rather than a physical activity or a way of self-development.

The latest technical achievements and technologies are aimed to enhance staginess; thereby not they not only enhance the emotional effect, but also, as a consequence, attract audience. The dominant means of expression today are light decoration, virtual sets, the use of different screens and video projections, etc. Thanks to these means new forms of spectacles and approaches for their production occur.

Mass media and communication have a significant impact on the specificity of spectacles production and distribution in modern society. Television and Internet currently are the most common means to meet informational and cultural needs.

As a result of the study it was found that at the turn of XX–XXI century spectacles remain an integral part of life of society, although they do undergo significant transformation under the influence of external factors. One of them was technical progress which not only contributed to the emergence of new forms of entertainment (cinema), but also globally expanded capabilities to broadcast spectacles and changed the nature of relationships within the audience (the transition from direct to virtual communication).

Keywords: spectacle, performance, show, entertainment, spectacular culture, visual, visuality, information-oriented society.

References

1. Dal V. I. Tolkovyy slovar zhivogo velikorusskogo yazyka [Explanatory Dictionary of Russian Language]. URL: <http://slovardalja.net/word.php?wordid=10836>
2. Brockhaus F. A. Efron I. A. Entsiklopedicheskiy slovar [Collegiate Dictionary]. URL: <http://bibliotekar.ru/bez/257.htm>
3. Davydov A. A. Zrelishchnost kak kulturnaya osnova antichnoy kartiny mira [Entertainment as a Cultural Foundation of the Ancient Picture of the World]. Candidate's thesis. Ivanovo, 2014, 134 p.
4. Hrenov N. A. Zrelishcha v epokhu vosstaniya mass [Spectacles in the Era of the Uprising of the Masses]. Moscow, Nauka, 2006, 646 p.
5. Toffler A. Tretya volna [Third Wave]. Moscow, AST publ., 2004, 262 p.
6. Negodaev I. A. Informatizatsiya kultury [Informatization of Culture]. URL: http://polbu.ru/negodaev_informculture/ch08_all.html
7. Saenkova L. P. Massovaya kultura: Evolyutsiya zrelishchnykh form [Popular Culture: The Evolution of Spectacles]. BGU, 2003, 123 p.
8. Kryzhanovskaya J. S. Vizualnoe i zrelishchnoe [Visual and Spectacular]. Voprosy kulturologii [Questions of Cultural Studies], 2009, no. 10. P. 4–7.
9. Hrenov N. A. Vzaimodeystvie zrelishchnykh i vizualnykh form v sovremennoy kulture [Interaction of Entertainment and Visual Forms in Modern Culture]. Kultura kultury [Culture of culture], 2014, no. 4 (4). URL: <http://cult-cult.ru/interaction-of-entertainment-and-visual-forms-in-contemporary-culture/>
10. Bobrovskaya M. A. Galkin D. V. Sameeva V. S. Novye informacionnye tehnologii v sovremennoj scenografii [New Information Technologies in Modern Scenography]. Gumanitarnaja informatika [Humanitarian Informatics], 2013, Vol. 7, P. 93–105.