

31. Moser, H., Zoder, R. (1938). *Deutsches Volkstum in Volksschauspiel und Volkstanz*. Berlin: Walter der Gruyter & Co.
32. Satjukov, S., Gries, R. (2002). Zur Konstruktion des "sozialistischen Helden": Geschichte und Bedeutung. *Sozialistische Helden. Eine Kulturgeschichte von Propagandafiguren in Osteuropa und der DDR*. Berlin.
33. Shay, A. (2002). *Choreographic politics: state folk dance companies, representation, and power*. Middletown: Wesleyan University Press.

34. Shay, A. (1999). Parallel Traditions: State Folk Dance Ensembles and Folk Dance in "The Field". *Dance Research Journal*, Vol. 31, No. 1, 29–56.
35. Stehrenberger, C. (2013). *Franco's Tänzerinnen auf Auslandstournee. Folklore, Nation und Geschlecht im "Colonial Encortor"*. Bielefeld, transcript.

Надійшла до редколегії 23.05.19

I. В. Нарський, д-р іст. наук, проф.  
Ольденбурзький університет ім. Карла фон Оссецького,  
Інститут історії,  
вул. Аммерленд, 114, м. Ольденбург, 26129, Німеччина

### ВИГАДКА В ОБҐРУНТУВАННІ "СПРАВЖНОСТІ": ЯК РАДЯНСЬКІ ХОРЕОГРАФИ ОБҐРУНТУВАЛИ НАРОДНИЙ ХАРАКТЕР СВОЇХ ТВОРІВ

У статті окреслюється місце танцювальної художньої самодіяльності в офіційній радянській культурі і роль фахівців хореографічної справи в її розвитку. Пояснюються мотиви радянських експертів у танцювальному мистецтві, які часто надихали їх на вигадані розповіді про збирання хореографічного фольклору. Тим самим робиться спроба реконструювати логіку уявлень радянських фахівців з народно-го танцю про предмет їхніх захоплень і професійних занять. У підсумку автор приходить до висновку, що ритуалізовані розповіді про вивчення фольклорних витоків хореографічних постановок були важливим аргументом на підтвердження "народних коренів" радянської хореографічної творчості, що парадоксальним чином мобілізувало вигадку на обґрунтування "справжнього".

**Ключові слова:** радянська самодіяльність, народний танець, нотація хореографічного матеріалу, винайдена традиція, "справжня культура".

I. V. Narskiy, Doctor of Historical Sciences, Professor,  
The Carl von Ossietzky University of Oldenburg, Historical Faculty,  
114, Ammerländer Heerstraße, Oldenburg, 26129, Germany

### FICTION IN "AUTHENTICITY" SUBSTANTIATION: HOW THE SOVIET CHOREOGRAPHERS SUBSTANTIATED FOLK CHARACTER OF THEIR WORKS

Over the decades, starting from the late 1930's, soviet journalistic reportage about professional and mainly amateur folk dance groups from central European regions of the USSR and Siberia, Ukraine, Transcaucasia and other parts of the Soviet Union were full of reports about choreographers' "ethnographic expeditions" down the country and their desire to "learn from the people" dance technique.

Why did "field collection" of the choreographic material hold a prominent place and deserve special mention in the stories about amateur folk dance arts? Weren't numerous stories about folk trips the invention? In the article subsequent steps are undertaken to answer these questions.

Firstly, the place of amateur dance art performance in the official soviet culture and the specialists' role of choreographic business in its development are outlined. Secondly, there is an explanation of reasons of author's doubts in authenticity of soviet choreographers' numerous stories about "going to the people". Thirdly, the art of dancing soviet experts' motives, that frequently inspired them to the fictional stories about the collection of choreographic folklore are explained.

Therefore, it makes an attempt to renew folk dance soviet specialists' logic of notion about the subject of their passion, liking and professional activities. In the issue the author comes to the conclusion that ritualized stories about the analysis of folk sources by choreographer-directors were the significant argument in corroboration of "folk roots" of the soviet choreographic creative work. As the result, in the soviet discourse of folk dance the stories about choreographic "going to the people" paradoxically made instrumentalization of fiction in substantiation of "authenticity".

**Keywords:** The soviet amateur performance, folk dance, notation of the choreographic material, invented tradition, "authentic culture".

УДК 111.853:73(4)

Р. М. Русін, канд. філос. наук, доц.  
Київський національний університет імені Тараса Шевченка,  
вул. Володимирська, 60, м. Київ, 01033, Україна  
rusinr71@gmail.com

### ПОСТМОДЕРНІЗМ: ЕСТЕТИКА І МИСТЕЦТВО ВІРТУАЛЬНОСТІ

Сучасне мистецтво переживає суттєві трансформації в контексті постіндустріальної культури. Все більшого значення набувають комп'ютерні методи виробництва віртуальних артефактів. У статті відзначається, що сучасне віртуальне мистецтво – це новий простір, динамічно захоплений постмодерністськими практиками сучасного мистецтва. У сучасних практиках постмодернізму в сфері віртуального мистецтва із стрімким розвитком комп'ютерних технологій різко зменшується доля присутності людини в процесі творчості. Машинне моделювання як продукт колективної творчості дозволяє створювати новий віртуальний образ незалежно від його існування в реальному світі.

**Ключові слова:** постмодернізм, медіа-мистецтво, віртуальне мистецтво, класична естетика, естетика постмодернізму, штучний інтелект, художній образ, віртуальний образ.

**Постановка проблеми.** В кінці XX і на початку XXI ст. внаслідок тих змін, що відбулися в мистецтві, виникла необхідність теоретичного переосмислення мистецьких практик. Це завдання взяли на себе художники, мистецтвознавці, художня критика та інші агенти художнього світу, намагаючись прояснити можливість нового бачення мистецтва, дати йому об'єктивну оцінку.

Очевидно, що розуміння специфіки сучасного мистецтва полягає не стільки в самій оцінці, скільки в проясненні основ різного розуміння таких понять, як "класичне мистецтво", "сучасне мистецтво", "віртуальне мистецтво".

Якщо класичне мистецтво отримало протягом століть ґрунтовне осмислення в історії мистецтва, мистецтвознавстві, естетиці, то віртуальне мистецтво як специфічна форма сучасного мистецтва потребує ґрунтовних досліджень.

**Аналіз досліджень і публікацій.** Важливе значення для філософсько-естетичного осмислення сучасного віртуального мистецтва мають роботи В. Арсланова, Ж. Бодріяра, Ф. Джеймсона, Ф. Поппера.

**Мета статті.** Дослідити віртуальне мистецтво, виявити його природу та основні ознаки.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Сучасне мистецтво переживає суттєві трансформації в контексті постіндустріальної культури. Дедалі більшого значення набувають комп'ютерні методи виробництва віртуальних артефактів, які найбільш яскраво свідчать про те, що "віртуальне" мистецтво прагне не наслідувати життя, а бути ним, формуючи ігровий, альтернативний тип особистості.

Френк Поппер в своїй праці "Від технологічного до віртуального мистецтва" зазначає, що сучасне віртуальне мистецтво – це подальше удосконалення техно-

© Русін Р. М.

логічного мистецтва кінця XX ст. і водночас відхід від нього. Новизна цього нового медіа-мистецтва, стверджує він, в гуманізації технології, акценті на її інтерактивності, філософському дослідженні її реального і віртуального характеру. Сучасне мистецтво, вважає Ф. Поппер, є віртуалізованим [1, с. 136]. Постіндустріальна культура в цілому орієнтована на світ уяви, сновидінь, підсвідомого, яке найбільше відповідає хаотичності, абсурду, ефемерності постмодерністської картини світу. З такою орієнтацією пов'язане і визначення переходу від модерністської свідомості до постмодерністської.

Якщо ідеалом модернізму була свобода самовираження художника, а контркультури – свобода від культурних норм, розчинення мистецтва в житті, креативність будь-якого індивіда, то суб'єкт постмодернізму, впевнений у непрозорості і хаотичності оточуючого техногенного світу, обирає здебільшого можливість творити, маніпулюючи чужими художніми кодами. На цьому принципі побудована робота комп'ютерної програми на сайті Deep Art, яка дозволяє користувачам створювати оригінальні художні зображення, використовуючи алгоритм, що перемальовує первинне зображення в дещо нове, застосовуючи стилістичні елементи іншого зображення. В основі цієї комп'ютерної програми задіяний "нейронний алгоритм художнього стилю", який був розроблений програмістами з метою виділити елементи унікального авторського стилю видатних художників минулих часів з їхніх творів. Інструмент-алгоритм дозволяє користувачам створювати імітаційні твори мистецтва, використовуючи авторський стиль відомих художників.

Естетичний підхід до концептуального усвідомлення постмодернізму відрізняється баченням в ньому ознак метисної параестетики, свого роду мутації модернізму, яка замінила модерністську форму, намір, проект, ієрархію – постмодерністською антиформою, грою, випадковістю, анархією.

Концептуальне мистецтво з часу дадаїстських практик реді-мейд зосередило увагу на ідеї предмета мистецтва і поставило під сумнів традиційну роль цього об'єкта в якості конвеєра змістів. Згодом подібні концептуальні практики заперечили необхідність самої матеріальності, оскільки художники-концептуалісти дематеріалізували художній об'єкт і почали створювати тимчасові та ефемерні твори. Хоч повна дематеріалізація художнього об'єкта ніколи не відбувалась, він набув гнучкості і податливості, втративши свою матеріальність, і ця нова пластичність художнього об'єкта в поєднанні з семіотикою та комп'ютерними технологіями концептуально відповідає сучасному мистецтву віртуальності. Новий віртуальний об'єкт при цьому відкидає традиційні естетичні уявлення і нівелює матеріальність предмета мистецтва. Ідея повної дематеріалізації художнього об'єкта була продемонстрована в роботі Мауріціо Болоніні "Програмовані машини" (Франція, 1997 р.). Пристрій, що складався з багатьох комп'ютерів, з'єднаних між собою, використовував комп'ютерні коди для створення нескінченних потоків випадкових зображень, які ніхто ніколи не побачить. Зображення безперервно генеруються, але їм не вдається перейти в стадію візуалізації.

Визначальною особливістю постмодернізму в порівнянні з модернізмом є те, що гіперболізована іронія дозволяє брати участь в метасмисловій грі навіть тим, хто її до кінця не розуміє, сприймаючи контекст цілком серйозно.

Постмодерністські іронічні арт-об'єкти можуть бути сприйнятими широким колом глядачів як казки і переказування снів. У результаті постмодернізм опиняється над сутичкою реалізму з ірреальним, формалізму зі змістом, руйнуючи межу, що відділяє мистецтво від розваги.

У культурологічному і філософсько-естетичному контексті постмодернізм є правонаступником модернізму як етап розвитку історії художньої культури. Специфіка постмодерністської естетики пов'язана з неklasичним трактуванням традиції. Дистанціюючись від класичної естетики, постмодернізм не вступає з нею в протиріччя, як це мало місце в модернізмі, а прагне захопити її в свою орбіту на новій теоретичній основі. Естетикою постмодернізму висунуто ряд принципових положень, які дозволяють зробити висновок щодо її суттєвих відмінностей від класичної антично-вінкельманівської західноєвропейської естетики. Це стосується, перш за все, ствердження плюралістичної естетичної парадигми, що приводить до внутрішньої трансформації категоріальної системи класичної естетики. Другою особливістю постмодерністської естетики є неонтологічне трактування мистецтва.

Якщо модернізм прагне до визначеності, то постмодернізм тягнє до невизначеності. Суб'єкт як джерело творчості розсіюється, його місце займають підсвідомі смислові структури. Стверджується безособистісне розуміння мистецтва як нескінченного тексту, створеного колективним творцем. Замість термінів "жанр", "межі тексту" з'являються поняття "текст" та "інтертекст".

Інтернет-художники системно використовують сільові можливості платформ соціальних мереж, різноманітних за своєю суттю, що не мають чіткої визначеності. Згідно з таким творчим методом, виробництво смислів залежить від зовнішніх джерел, що мають в собі сільовий контент інших художників. З появою пошукових систем в якості шлюзу для доступу до мережі в кінці 90-х років "сільові художники" почали використовувати пошукові запити за подібними темами, застосовуючи їх в якості сировинного матеріалу для колективної творчості. У цьому творчому середовищі виник навіть термін "обчислювальне колективне підсвідоме".

У творчій концепції "сільових художників" Інтернет не є синонімом конкретного користувача і конкретного інтерфейса, а являє собою динамічну структуру, яка трансформує творчий процес художника, перетворюючи його в послідовний набір випадкових незапрограмованих і непередбачуваних перетворень.

Вивченням та популяризацією цього нового напрямку в мистецтва займаються такі медіа-арт-інституції, як Ars Electronica з фестивалем в м. Лінци, а також Париж-AIRCAM (Науково-дослідний центр електронної музики); галерея Уїтні (Музей сучасного мистецтва, США), яка проводить бієнале; Institute of Visual Arts (Польща) та інші.

Нелінійність слід розглядати як надзвичайно важливий компонент в новому медіа-мистецтві художників, які розробляють інтерактивні сумісні твори. Колективний аспект творчого процесу віртуального мистецтва для деяких художників став невід'ємною складовою їхньої творчості.

Таким чином, нове медіа-мистецтво на сьогодні являє собою не набір однорідних практик, а функціонує як складне поле, що об'єднує три основних напрямки: художню систему; наукові і промислові дослідження; політико-культурну діяльність.

У наш час продовжується процес дослідження головного елемента в сфері віртуального мистецтва – штучної комп'ютерної творчості. Це сфера створення штучного інтелекту, яка займається побудовою механізмів з творчими здібностями. Кінцевою метою досліджень штучної творчості є імітація творчого процесу, наближеного до творчої діяльності людини. Цю проблему намагаються вирішити, використовуючи складні системи програмування, застосовуючи штучні нейронні мережі, генетичні алгоритми і складні адаптивні системи, намагаючись зімітувати походження і характер творчого процесу людини.

У сучасних практиках у сфері віртуального мистецтва застосовується ідея штучної ("синтетичної") уяви, що представляє собою машинну уяву з використанням штучного моделювання уяви людини. Штучна уява за допомогою інтерактивного пошуку дозволяє синтезувати зображення з бази даних і створювати новий віртуальний образ незалежно від його існування в реальному світі.

**Висновок.** Таким чином, стрімкий розвиток комп'ютерних технологій дедалі значніше зменшує долю присутності людини в сфері віртуального мистецтва.

Постмодерністські експерименти стимулюють стирання меж між традиційними видами і жанрами мистецтва. Досконалість та доступність технічних засобів виробництва, розвиток комп'ютерних технологій практично привели до зникнення оригінальної творчості як акту індивідуального творіння.

Оригінальна індивідуальна творчість в наш час не існує ще й тому, що в епоху корпоративного капіталізму, як стверджує відомий американський критик і теоретик мистецтва Фредрік Джеймсон у праці "Постмодернізм і суспільство споживання", старий буржуазний суб'єкт більш не існує, що схожий вид індивідуальності і персональної ідентичності відійшов у минуле [6].

Перегляд канонічних уявлень про творення і руйнацію, порядок і хаос в мистецтві свідчить про свідому переорієнтацію від класичного розуміння художньої творчості на конструювання артефактів – симулякрів. Симулякр, згідно з влучним виразом Жана Бодріяра, зайняв у сучасній естетиці і мистецтві місце, яке належить художньому образу в класичній естетиці, й ознаменував собою розрив з основами класичного західноєвропейського мистецтва [3, с. 23–27].

Р. М. Русин, канд. филос. наук, доц.

Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко,  
ул. Владимирская, 60, г. Киев, 01033, Украина

## ПОСТМОДЕРНИЗМ: ЭСТЕТИКА И ИСКУССТВО ВИРТУАЛЬНОСТИ

*Современное искусство переживает существенные трансформации в контексте постиндустриальной культуры. Все большее значение приобретают компьютерные методы производства виртуальных артефактов. В статье отмечается, что современное виртуальное искусство – это новое пространство, динамически захваченное постмодернистскими практиками современного искусства. В современных практиках постмодернизма в сфере виртуального искусства со стремительным развитием компьютерных технологий резко уменьшается доля присутствия человека в процессе творчества. Машинное моделирование как продукт коллективного творчества позволяет создавать новый виртуальный образ независимо от его существования в реальном мире.*

**Ключевые слова:** постмодернизм, медиа-искусство, виртуальное искусство, классическая эстетика, эстетика постмодернизма, искусственный интеллект, художественный образ, виртуальный образ.

R. M. Rusin, PhD, Associate Professor

Taras Shevchenko National University of Kyiv,  
60, Volodymyrska Street, Kyiv, 01033, Ukraine

## POSTMODERNISM: AESTHETICS AND THE ART OF VIRTUALITY

*At the end of the 20 and the beginning of the 21 century as a result of the changes that took place in art, there was a need for a theoretical rethinking of artistic practices. This task was assumed by artists, art critics, art critics and other agents of the artistic world, trying to clarify the possibility of a new vision of art, give it an objective assessment.*

*Obviously, understanding the specifics of contemporary art is not so much in the assessment itself, but in clarifying the fundamentals of a different understanding of such concepts as "classical art", "contemporary art", "virtual art."*

*If classical art received a thorough understanding of the history of art, art history and aesthetics for centuries, virtual art, as a specific form of contemporary art, needs to be thoroughly investigated.*

*Contemporary art is experiencing significant transformations in the context of post-industrial culture. Increasingly important are computational methods for the production of virtual artefacts. The report notes that contemporary virtual art is a new space dynamically captured by the postmodernist practices of contemporary art. In modern practices of postmodernism in the field of virtual art with the rapid development of computer technology sharply decreases the fate of human presence in the process of creativity. Machine modelling as a product of collective creativity allows you to create a new virtual image, regardless of its existence in the real world.*

*In modern practices in the field of virtual art, the idea of artificial ("synthetic imagination") is used, which is a machine imagination with the use of artificial modelling of man's imagination. Artificial imagination with the help of interactive search allows you to synthesize images from the database and create a new virtual image, regardless of its existence in the real world.*

*Thus, the rapid development of computer technology is increasingly reducing the fate of human presence in the field of virtual art.*

*Postmodern experiments stimulate the erosion of the boundaries between traditional forms and genres of art. The perfection and availability of technical means of production, the development of computer technology practically led to the disappearance of original creativity as an act of individual creation.*

**Keywords:** postmodernism, media art, virtual art, classical aesthetics, aesthetics of postmodernism, artificial intelligence, artistic image, virtual image.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арсланов В. Г. Западное искусствознание XX века / В. Г. Арсланов – М: Традиция, 2005. – 864 с.
2. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр [пер. с фр. Л. Любарской, У. Марковской]. – М.: Добросвет, 2000. – 258 с.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция [Электронный ресурс] / Ж. Бодрийяр. – Режим доступа: <http://exsistencia.livejournal.com>
4. Бодрийяр Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр [пер. с фр. С. Н. Зенкина]. – М.: Рудомино, 1995. – 175 с.
5. Грау О. (2003). Виртуальное искусство: от иллюзии до погружения [Электронный ресурс] / О. Грау – (MIT Press / Leonardo Books). – Кембридж, Массачусетс: Пресса MIT. – Режим доступа: <http://leonardo.info/isast/leobooks/books/grau.html>
6. Джеймсон Ф. Постмодернизм и общество потребления [Электронный ресурс] / Ф. Джеймсон // Ист.: Интернет-журнал "Логос". – Режим доступа: [http://www.rutenia.ru/logos/number/2000\\_4/10htm](http://www.rutenia.ru/logos/number/2000_4/10htm)
7. Нехватал Дж. Фрэнк Поппер и виртуализированное искусство // Tema Celeste. – Вып. №101. – 2006. – С. 48–53.
8. Поппер Ф. От технологического до виртуального искусства / Ф. Поппер. – Кембридж, Массачусетс, MIT, 2007.
9. Происхождение виртуализма: интервью с Фрэнком Поппером, проведенное Джоэфом Нехваталом // CAA Art Journal. – Весна, 2004. – С. 62–77.

## REFERENCES

1. Arslanov, V.G. (2005). *Zapadnoe iskusstvovoznanie XX veka [Western art history of the twentieth century]*. Moscow, Tradition.
2. Baudrillard, J. (1995). *The system of things*. Moscow, Rudomino.
3. Baudrillard, J. Simulacra and simulation. Retrieved from <http://exsistencia.livejournal.com> (in Russian).
4. Baudrillard, J. (2000). *The Transparency of Evil*. Moscow, Dobrosvet.
5. Grau, O. (2003). *Virtual art: from illusion to immersion*. Cambridge, Massachusetts, Press MIT. Retrieved from <http://leonardo.info/isast/leobooks/books/grau.html>
6. Jamison, F. Postmodernism and the consumer society. East: Internet Logos. Retrieved from [http://www.rutenia.ru/logos/number/2000\\_4/10htm](http://www.rutenia.ru/logos/number/2000_4/10htm)
7. Nehvatal, J. (2006). Frank Popper and Virtualized Art. *Tema Celeste*, Vol. 101, 48-53.
8. Popper, F. (2007). *From technological to virtual art*. Cambridge, Massachusetts, edition MIT.
9. Nehvatal, J. (2004). The origin of virtualism: an interview with Frank Popper, conducted by Joseph Nehvatal. *CAA Art Journal*, Spring, 62-77.

Надійшла до редакції 08.05.19