

4. *Ямпольский М.Б.* Память Тиресия. Интертекстуальность и кинематограф / М.Б. Ямпольский. М.: РИК «Культура», 1993. — 464 с.
5. *Янгиров Р.М.* Другое кино: статьи по истории отечественного кино первой трети XX века / Р.М. Янгиров. — М.: Новое литературное обозрение, 2011. — 416 с.
6. *Рошаль Л.М.* Начало всех начал. Факт на экране и киномысль Серебряного века / Л.М. Рошаль. М.: Материк, 2002. - 136 с.
7. *Белый А.* Рудольф Штейнер в мировоззрении современности. Воспоминания о Штейнере / Андрей Белый. М.: «Республика», 2000. - 719 с.
8. *Мирза-Авакян М. Л.* Поэтика символа в русском модернизме конца XIX – начала XX вв. / М.Л. Мирза-Авакян // Историко-филологический журнал (АН Арм. ССР). – 1972. – № 3. – С. 95–109.
9. *Lacan J.* Seminar XI: The Four Fundamental Concepts of Psycho-analysis / Jacques Lacan, trans. A.Sheridan. London: Vintage, 1998. – 290 с.
10. *Белый А.* Символизм как миропонимание / Андрей Белый, Л. А. Сугай. — М.: Республика, 1994. — 528 с.
11. *Каидзава Х.* Идея прерывности Н. В. Бугаева в ранних теоретических работах А. Белого и П. Флоренского / Х. Каидзава // Москва и «Москва» Андрея Белого : Сборник статей / отв. ред.М. Л. Гаспаров; сост. М. Л. Спивак, Т. В. Цивьян. — М.: РГГУ, 1999. — С. 29-44.
12. *Эйзенштейн С.М.* Рисунки / С.М. Эйзенштейн. М.: Искусство, 1961. 225 с.
13. *Тынянов Ю.Н.* Кино [раздел книги] // Тынянов Ю.Н. Поэтика. История литературы. Кино. М.: Наука, 1977. С. 319–348.
14. *Белый А.* Эмблематика смысла. // Критика. Эстетика. Теория символизма: В 2-х томах. Т. 1. М.: Искусство, 1994.
15. *Кулагина Н.В.* Символ как средство мировосприятия и миропонимания / Н.В. Кулагина. Дисс. ... канд. филос. наук: 09.00.01 — онтология и теория познания. – М.: 2003. - 190 с.
16. *Хренов Н.А.* Возвращаясь к символу и символизму. Символизм и эстетика XX века. / Н.А. Хренов // Символизм и модерн — феномены европейской культуры — 2008 (Европейский год диалога культур). – М.: Изд-во «Спутник +», 2008. – С.8-33.
17. *Белый А.* Гетев свет. / Андрей Белый // Белый А. Рудольф Штейнер в мировоззрении современности. Воспоминания о Штейнере. М.: «Республика», 2000. - 719 с.
18. *Айснер Л.* Демонический экран. Пер. с нем. К. Тимофеевой / Лотта Айснер / М.: Rosebud Publishing; Пост Модерн Текнолоджи, 2010. - 240 с.
19. *Арабов Ю.Н.* Кинематограф и теория восприятия / Ю.Н. Арабов. М.: ВГИК, 2003. — 106 с.
20. *Эллис.* Русские символисты. – Томск: Водолей, 1996. – 288 с.

УДК 008

Шевчук К.

Рівненський державний гуманітарний університет

МАТЕРІАЛЬНИЙ ВИМІР ТВОРІВ ЕЛЕКТРОННОГО МИСТЕЦТВА

У статті аналізується сучасне електронне мистецтво в аспекті його матеріального (іматеріального) виміру. Автор статті розглядає основні підходи до розуміння поняття „матерія” у філософській традиції. Особливу увагу звернено на результати формально-онтологічного аналізу даного терміну в працях Романа

Інгардена, який в своїх естетичних роботах прагнув визначити матерію твору мистецтва. Проаналізовано також ряд сучасних концепцій, пов'язаних з розумінням матерії електронного мистецтва. Поняття медійного мистецтва, що включає твори електронного мистецтва, наголошує на зв'язку мистецтва з цифровою технологією, відкриває нові можливості для розвитку і творення мистецтва. Авторка стверджує, що електронне мистецтво відкриває перспективу для опису мистецтва в категоріях іматерії. З'являється переконання, що природа мистецтва криється в його іматеріальності. Положення матерії в мистецтві, натомість, відображає його історичний розвиток, при цьому електронна матерія була б його наступною еманациєю.

Ключові слова: твір мистецтва, матерія, медіа, електронне мистецтво, віртуальність, інтерактивність, інтерфейс

Шевчук К. Материальное измерение произведений электронного искусства В статье анализируется современное электронное искусство в аспекте его материального (имматериального) измерения. Автор статьи рассматривает основные подходы к пониманию понятия „материя” в философской традиции. Особое внимание обращено на результаты формально-онтологического анализа данного термина в работах Романа Ингардена, который в своих эстетических трудах стремился определить материю произведения искусства. Проанализировано также ряд современных концепций, связанных с понятием материи электронного искусства. Понятие медийного искусства, которое включает произведения электронного искусства, обращает внимание на связь искусства с цифровой технологией, открывает новые возможности для развития и создания искусства. Автор утверждает, что электронное искусство открывает перспективу для описания искусства в категориях имматерии. Появляется убеждение, что природа искусства прячется в его имматериальности. Положение материи в искусстве, в свою очередь отображает его историческое развитие, при этом электронная материя была бы его следующей еманацией.

Ключевые слова: произведение искусства, материя, медиа, электронное искусство, виртуальность, интерактивность, интерфейс

Shevchuk K. Substantial dimension of the electronic art In the present article it's investigated the contemporary electronic art in aspect of its substantial (insubstantial) dimension. Author analyzes the main approaches of understanding the concept "substance" in philosophical tradition. In the article it is also paid attention to the ontological analysis of substance in works of Roman Ingarden, who had investigated the "substance" of work of the art. Author recognizes the concepts of modern aesthetics concerning the substance of electronic art. The concept of media art, which includes works of electronic art, draws attention to the relationship of art with digital technology opens new opportunities for the development and creation of art. The author claims that electronic art opens up prospects for the description of art in the categories of insubstantiality. It appears belief that the nature of art hidden in his insubstantial. The position of matter in art, in turn, reflects its historical development, and the electronic matter would be his next emanation.

Ключові слова: work of art, substance, media, electronic art, virtuality, interaction, interface

Формально-онтологічний аналіз твору мистецтва пов'язаний, зокрема, з визначенням його матеріальної основи. Матерія є однією з ключових характеристик будь-якого твору мистецтва. Однак, якщо визначення матерії традиційного твору мистецтва зазвичай не становить особливих труднощів, то визначення матерії сучасних творів мистецтва, зокрема, творів віртуального мистецтва, яке часто називають іматеріальним, є більш проблематичною.

Аналіз матерії творів електронного мистецтва, спочатку вимагає визначити, що означає сам термін матерія. Як відомо, поняття матерія є багатозначним, розглядають, зокрема, фізичне, біохімічне, книжне і суто філософське його тлумачення. Загалом, „матерія” (від лат. *materia* – речовина) – об'єктивна, незалежна від свідомості, реальність, яка дається людині у відчуттях; матерія – це субстанція, з якої збудований Всесвіт, все, що існує у часі і просторі; тілесна субстанція чи загал тіл тощо.

В історії філософії знаходимо декілька різних трактувань поняття «матерія». В іонічній філософії «матерія» є здатністю рухатися, тобто є оживленим творенням світу. У Платона «матерія» є хаотично рухливою тілесністю, причиною світу явищ, що є об'єктом ілюзорного мислення. По відношенню до незмінного і досконалого буття – ідеї, матерія є небуттям. За визначенням Аристотеля, «матерія» – це потенційне джерело змін, що піддається впливу форми і внаслідок цього є підґрунтям субстанційних змін: те, що змінюється, є матерією, а те, у що матерія змінюється, – є формою [1, с. 321]. Матерія поділяється на першу (загальну) і спеціальну (окрему для кожного предмета): «що стосується матеріальної сутності, не слід забувати, що, навіть якщо всі речі походять з тієї ж першооснови або мають ті самі елементи в якості першої причини, і якщо та сама матерія є причиною їхнього виникнення, то все ж існує матерія, притаманна кожному предметові» [1, с. 220]. Середньовічний аристотелізм чітко розрізняв «першу матерію» (як чисту потенційність) та «вторинну матерію», котра є носієм властивостей речей. У І. Канта матерія означає зібрання того, що суб'єкт отримує в результаті діяльності зовнішніх чуттів.

Ґрунтовне дослідження поняття «матерія» здійснив відомий польський філософ Роман Інгарден. Окрім формально-онтологічних міркувань, пов'язаних з окресленням терміну «матерія», у своїх естетичних дослідженнях, Інгарден, зокрема, прагне визначити, що є матерією твору мистецтва, а тому результати його аналізу є для нас надзвичайно важливими. В результаті проведеного історико-філософського дослідження, Р. Інгарден прийшов до наступних висновків: у контексті формальної онтології, матерія є тим, «... що якісне в найширшому значенні цього слова (чиста якість), як заповнення певної форми» [7, с. 31]. «Матерія об'єкта (те, що чисто якісне в об'єкті) є тим, що одночасно змінне і що становить його «що» в широкому значенні слова», тоді як форма становить його «як» (наприклад, щось нам дане) [7, с. 36]. Таким чином, матерія стосується сутності об'єкта, натомість форма визначає загал його характеристик.

Поняття матриці, яке найчастіше використовують для аналізу творів електронного мистецтва, або віддаляє ідею фізичності взагалі, або гіпотетично приймає припущення

про існування відокремленої від віртуальності сфери буття – реального світу [11, с. 146]. Очевидно, що при дослідженні онтологічного виміру віртуального мистецтва, з яким складно пов'язати поняття «фізичності», більш продуктивним, принаймні, на перший погляд, здається перше твердження. Оскільки положення матерії твору мистецтва передбачає або існування матерії, спосіб існування якої відрізняється від матриці, яка є основою віртуального мистецтва, а тому в творчому процесі відбувається перенесення того, що належить дійсності, з-поза віртуальної сфери до матриці; або те, що митець має справу з різними сторонами матриць і в творчому процесі зв'язує її, творячи, таким чином, художню матрицю. Остаточне вирішення даної проблеми є, однак, досить складною справою.

Положення фізичної складової твору мистецтва в онтологічній перспективі виникає з метафізичних розв'язань, пов'язаних з існуванням фізичності. Проблема фізичності як основи буття твору мистецтва найповніше досліджена і описана на ґрунті феноменології Романа Інгардена. Твір мистецтва як чисто інтенціональне буття базується на фізичній буттєвій основі, котра відкриває можливість існування твору мистецтва в реальному світі, втілює в собі творчі акти. Твір також ґрунтується на буттєвій основі в якості інтенціональних актів суб'єкта (суб'єктний фундамент), які гарантують твору його існування як естетичного предмета. Це загальна ідея будови твору мистецтва, що стосується твору як такого, незалежно від його виду, при цьому ступінь використання фізичної буттєвої основи є різним залежно від виду твору: найменшим є він у творах літератури, більшим відповідно у творах пластичних, сценічних чи архітектурних.

Твір літератури взагалі є чисто інтенціональним твором, джерелом його існування є творчі акти свідомості автора, а його фізичним фундаментом є текст, збережений на письмі чи за допомогою іншого фізичного посередника можливого відтворення (напр. на магнітофонній плівці, плиті тощо) [5, с. 21].

Натомість «малюнок підтримує в бутті образ, творить його фізичну буттєву основу як твору мистецтва» [8, с. 70]. «Малюнок є реальною річчю, створеною у тому чи іншому матеріалі (дерево, полотно, скло). Коли воно готове, то складається з різних частин (пігмент, фарби, що покривають полотно) і характеристик, які створені художником у первинному матеріалі і за деякий час зазнають відносно незначних змін, оскільки малюнок як цілісність постійно перебуває у каузальних зв'язках зі своїм фізичним оточенням і природно постійно зазнає його впливів» [8, с. 69]. Загалом, для естетичних положень Р. Інгарден використовує розуміння матерії як «матеріалу, сировини, з якої має бути створений певний твір» [7, с. 32].

З приводу матерії твору музичного мистецтва Р. Інгарден зазначає, що музичні твори існують гетерономічно, оскільки існують якісь буттєво автономні, реальні предмети: автор даного твору і його психофізичні дії, завдяки яким виник даний твір. Крім цього, зауважує філософ, «музичний твір існує як чисто інтенціональний предмет, але інтерсуб'єктивно доступний для різних психофізичних суб'єктів (авторів і слухачів), разом з тим, повинно існувати осереддя його збереження і одночасно доступу багатьом суб'єктам, – наприклад, партитура і конкретні виконання твору» [8, с. 275].

Про матерію архітектурного твору Р. Інгарден зазначає, що його буттєвою основою є певний будинок, який використовується для проживання, і саме це його

призначення краще визначає композицію твору архітектури, в самій своїй конструкції виявляє тісний зв'язок з реальним простором (таким, в якому існує гравітаційне, електромагнітне поле, а також поле світлових напруг тощо), у якому має проявитись [8, с. 156].

Незалежно від ступеня використання фізичної буттєвої основи для реалізації твору і подальшого його поділу на види, він залишається вбудованим у матеріальному предметі, втіленим, виконаним у реальному предметі або ж таким, що робить реальною ідею свого творця і уяву, пов'язану з його творенням і подальшим сприйняттям [8, с. 69-80].

Про спосіб існування чисто інтенціональних предметів, Р. Інгарден зазначає, що по суті, існування чисто інтенціональних предметів передбачає існування певних реальних предметів.

Без матеріальної основи, певного реального предмету, чуттєво пізнаного і сприйнятого, твір мистецтва не існував би для реципієнта. Положення зв'язку твору мистецтва з реальністю може викликати міркування про необхідність здійснення онтологічного дослідження з метою з'ясувати можливість існування реального світу, що, як відомо, у Інгардена залишилося невирішеним питанням. Онтологічні дослідження не закладають жодного об'єктивного факту, ані існування реального світу, ані існування будь-якої об'єктивної сфери, визначеної на рівні аксіом [6, с. 45].

Твір мистецтва як предмет, який існує у чисто інтенціональний спосіб, відрізняється від фізичної буттєвої основи як об'єкта дійсності, однак, будучи втіленим у процесі творення у матеріальному предметі, викликає певну неоднозначність. У зв'язку з цим, досить перспективним для онтологічних досліджень є вивчення своєрідної ролі твору мистецтва у сфері реальності. Дихотомія того, що фізичне і того, що інтенціональне, поставала б як один зі способів опису твору мистецтва, який є, по суті, інтенціональним буттям, але через зв'язок з буттєвою основою, скеровує у сферу онтології реального світу.

Твори мистецтва, створені людиною, є ничим іншим, як певна тінь дійсності, оскільки вони є чисто інтенціональними творами. Як і всі духовні творіння людини, лише здається, що вони реально існують. Вони виростають на ґрунті речей і процесів природного світу за посередництвом людини, в результаті чого їхні характеристики перетинають межі наповнення матеріальних речей, при цьому покривають їх новим шаром сенсу і нових явищ [4, с. 16-17].

Положення твору мистецтва віртуальної сфери пов'язане з структурним описом матриці. У зв'язку з цим, з'являється певна проблема для прийняття ідеї твору мистецтва, який має фізичний фундамент. Як зауважує М. Островіцький, завдяки цьому відкривається своєрідна роль твору мистецтва, опис якого, зважаючи на фізичний вимір, має враховувати зв'язок з можливим реальним світом [11, с. 148].

Для кращого розуміння твору інтерактивного мистецтва варто звернутись до теоретичних спостережень Кристини Вількошевської, польської дослідниці естетичних явищ, яка використовує поняття медіум як загальне для мистецтва [13, с. 8-10]. Використання поняття медіум поряд з введеним Аристотелем поняттям техне на ґрунті аналізу сучасних змін у мистецтві показує історичну тяглість, виявляє генезу сучасних

явищ у мистецтві і естетиці, підтверджує зв'язок з традиційними естетичними дослідженнями, а також робить дане дослідження цілісним. На думку К. Вількошевської, завдяки поняттям медіум і техне виявляється філософське коріння тих змін, що відбуваються у сучасному мистецтві.

Важливим моментом дослідження К. Вількошевської є визначення іммітеріального способу існування творів електронного мистецтва. Поняття медіум Вількошевська розглядає джерелом чи осередком художніх експресій; зазначає, що воно є абстрактним поняттям, пов'язаним з творчим процесом. Матерія, натомість, розуміється як онтологічне поняття, яке має відношення до світу людини і має (як вже зазначалось) історико-філософську конотацію. Медіум, що є більш абстрактним поняттям у порівнянні з матерією, є ближчим до естетичної категорії, пов'язаний зі сферою мистецтва як домоною творчої діяльності, стосується художньої інспірації, а також вибору матерії для твору мистецтва. Матерія своєрідним чином служить творцеві і є фізичною основою твору. Не кожна матерія може стати підґрунтям твору мистецтва, медіум натомість завжди знаходиться на початку творчого процесу, посвячує і приймає вибрану художником матерію, визначає її. Крім того, медіум є джерелом змінюваного в ході історії художнього засобу вираження і прямує у сферу онтології мистецтва, створюючи об'єктивно-історичну перспективу для опису мистецтва у зв'язку з матерією твору.

Поняття медіум, або ширше – медіальність, К. Вількошевська, таким чином, розглядає в еволюційному аспекті – від старовини аж до виникнення сучасного мистецтва електронних медіа. Дослідниця прагне, аби естетика охоплювала весь свій досвід, пов'язаний з поняттям історично змінюваних медіа, а також визначала б наступні етапи творення мистецтва [13, с. 8].

Медійна естетика, описана К. Вількошевською, визначає загальну перспективу у мистецтві, оскільки медіум виявляє історичну змінність матерії, від фізичної до електронної.

Цікаво, що саме поняття «електронне мистецтво» походить від терміну «*digital medium*», введений до обігу Хрестіан Поль. Термін пов'язаний з мовою програмування і можливостями перетворення твору в інтерактивному сприйнятті, і в цьому сенсі наближається до змінної форми електронного мистецтва [12, с. 68.].

Поняття медійного мистецтва, що включає твори електронного мистецтва, наголошує на зв'язку мистецтва з цифровою технологією, відкриває нові можливості для розвитку і творення мистецтва. Як зауважує К. Вількошевська, твір медіа мистецтва веде до розладу в традиції мистецтва, адже започатковує новий спосіб творення людиною артефактів: «якісний стрибок у мистецтві відбувається лише з появою електронного медіа мистецтва, найважливішою властивістю якого є не так відтворення, як генерування творів, що веде до перетину матеріальної сфери» [13, с. 16].

Електронне мистецтво визначає естетику електронних медіа (відео мистецтво, мистецтво мультимедіа, мистецтво моніторингу) і дігiтальну (від *digital* - цифровий) естетику (інтерактивні інсталяції, мережеві твори). Перша творить образи дійсності, а друга творить інтерактивний простір [13, с. 8-9]. Таким чином, електронне мистецтво частково відсилає до образу, а частково до процесу генерування цифрового середовища,

при цьому і електронні медіа, і дігiтальне мистецтво використовують електронну матерiю.

Здiйснений подiл в мистецтвi, що виокремлює техно-естетику i дiгiтальну естетику, веде до розрiзнення мiж мультимедiйними i iнтерактивними творами, де першi швидше творять образ (екран, монiтор), а другi генерують самоорганiзовану в процесi iнтерактивного сприйняття дiйснiсть, що вiдкривається реципiєнтовi через твiр.

Медiа естетика вiдкриває простiр для аналізу матерiї твору мистецтва, техно-естетика вводить аспект виникнення мистецтва в результатi застосування пристроїв, а дiгiтальна естетика вiдкриває можливiсть аналізу сучасного iнтерактивного мистецтва. Дослiдження, здiйсненi на ґрунті медiа естетики, дозволяють врахувати рiзницi в межах iсторичного розвитку медiум i вносять пропозицiї вiдносно опису електронного твору в категорiях iматерiї.

Твiр електронних медiа є найчастiше твором мультимедiйним. Завдяки медiа однорiдними стали технiчнi норми i системи пiдключення, в результатi чого барви, образи, тони i слова є iмплементациєю однорiдних цифрових програм, а це означає, що вони можуть вiльно з'єднуватись i пересуватись. Медiа твiр iснує як, збережена завдяки електронiцi i здатна щоразу бути покликаною, процесуальна iнформацiйна структура, котра характеризується передусiм iматерiальнiстю, оскiльки джерелом даного твору, на думку одних, є свiтло, на думку iнших, – iнформацiя [13, с. 19].

Положення матерiї твору мистецтва в контекстi iдеї концептуалiзму аналізує Ришард Ключинський. Запропонований ним концептуальний устрiй виникає з трьох варiантiв, якi формують мистецтво: 1) варiант початковий – „концептуальний”, котрий iнiцiює парадигму; 2) постконцептуальний варiант – постає у рiзних мутацiях i модифiкує весь попереднiй устрiй розвитку мистецтва; 3) гiпермедiйний – впроваджує цiлiсний устрiй мистецтва в контекст кiберкультури. «В результатi iнiцiйованих перетворень, глибокої трансформацiї зазнала вся система мистецтва, а художнi твори втратили конкретнiсть i предметнiсть, все бiльше перетворюючись на семантичнi предмети, стали продуктом активностi, що вiдсилається до знакiв i значень» [9, с. 78.].

На ґрунті аналізу поняття концептуалiзму можна описати характеристики твору i зв'язки перетворення мiж артефактом (тим, що матерiальне) i тим, що надбудовується над ним (концептуальне), при цьому все менше акцентувати увагу на фiзичностi твору, водночас, пiдкреслити його концептуальне значення.

Походження концептуального мистецтва пов'язують з дiяльнiстю М. Дюшам, котрий був бiльше зацiкавлений iдеєю (задумом), нiж фiнальним продуктом. Саме ця змiна – вiд вигляду до концепцiї – стала початком сучасного мистецтва. Дослiдники концептуального мистецтва стверджують, що в концептуальному мистецтвi iдея є найважливишим аспектом твору. Iдея стає машиною до творення мистецтва. «Мистецтво є силою iдеї, а не матерiалу, воно має стосуватись лише мистецтва i тягне за собою очищення вiд непотрiбних речей, таких як фiзична сфера» [11, с. 152.].

Концептуальна будова виявляє подiл твору на рiвнi. У творi, таким чином, можна виявити матерiальний елемент i елемент iнтенцiональний, пов'язаний з семантикою. У ходi естетичного досвiду мiж елементами зароджується дискурс, комунiкацiя мiж значенням i артефактом. Артефакт веде до проявлення твору у буттi, але при цьому не

належить до твору, по суті, є лише певним контекстом твору, абстракцією. На відміну від матеріального артефакту, твір має нематеріальний характер і в своєму бутті залежить від творчої активності реципієнта. Таким чином, твір мистецтва отримує класичний для естетичної ситуації статус чисто інтенціонального предмету [9, с. 81.].

Перші два варіанти (концептуальний і постконцептуальний) враховують реляційність артефакту відносно твору, сприйнятого в загальному сенсі. У концептуальному варіанті артефакт більше підпорядкований твору, у постконцептуальному варіанті – виконує ініціативну роль. Натомість третій, описаний Ключинським, гіпермедійний варіант, виявляє еволюцію твору, що виникає з використання електроніки і враховує значення інтерфейсу. Інтерфейс є джерелом інтерактивного сприйняття, своєрідною брамою для естетичного досвіду, початком розвитку твору в процесі інтерактивного естетичного сприйняття. Твір електронного мистецтва, що відсилає реципієнта до інтерфейсу, позбавлений атрибуту фізичності [9, с. 84.].

Завдяки інтерфейсу, електронний твір, як незавершений, піддається впливу реципієнта під час кожного акту естетичного сприйняття, тому можна сказати, що інтерактивний твір здійснюється кожного разу в естетичному сприйнятті.

Онтична нетривалість інтерактивного твору схиляє до думки, що він має процесуальний, а не предметний характер. Він є комунікаційним процесом особливого типу, таким, що у крайньому випадку може остаточно вести до ототожнення твору з процесом інтеракції [10, с. 99.].

Здається, що поняття фізичності завжди було своєрідним обмеженням мистецтва. Прагнення до вираження емоцій, цінностей, відчуттів, наближення до ідеалу веде до того, що мистецтво ніби «відривається» чи маніфестує відрив від фізичності. У світлі описаної концепції віртуальної сфери, що має іматеріальний спосіб існування, стає зрозумілим, що аспект фізичності тут зникає. Запропонована ідея віртуальної сфери як зібрання матриць відповідає цілісному розумінню світу людини як віртуальної реальності, яка не має екзистенційного підґрунтя в фізичності [11, с. 156.].

Якщо припустити, що існує відірвана від віртуальної сфери дійсність, яка б мала фізичний вимір, то її генеза по відношенню до людини мала б швидше не-людський вигляд – переможена в процесі творення на ґрунті мистецтва, на відміну від віртуальної сфери, яка є генетично похідною від людини. Електронна матерія, пов'язана з діяльністю людини (оскільки генетично походить від людини) і виникла в результаті розвитку людини, виявляється ближчою суб'єкту і не створює таких обмежень, як фізичність.

Електронна матерія не підлягає втягненню до віртуальної сфери, як це було б у випадку використання митцем художньої фізичної матерії, котра є історичним медіум для мистецтва, яке зав'язане на фізичність, але завдяки якому можливим стало творення художніх матриць і розширення віртуальної сфери. Електронне мистецтво редукує фізичну матерію, позбавляючи твір мистецтва фізичного елемента, що стримує твір у гіпотетичній дійсності реального світу.

Фізичний момент, якщо й проявляється у творі мистецтва, то є настільки іншим, що, здається, не існує взагалі, або постає чужим твору елементом, ніби належить до іншої онтологічної сфери. Здається, що митець прагне перемогти дуалізм фізичного й

інтенціонального у творі на користь останнього. Прикладом, зауважує М. Островіцький, може бути «Герніка» Пікассо. Експресія твору є такою значною, що твір міг бути наочною відповіддю на питання: що таке війна, чим є страждання, материнство, поразка тощо. Історичне знання чи документальна фотографія в даному випадку були б менш експресивними. Важливими, натомість, є художні цінності, які пов'язані з використанням у даному творі кубістичної геометрії, яка підкреслює чистоту форм, створює багатовимірність, динамізм, акцентує увагу на суттєвих для образу елементах тощо [11, с. 158].

Електронна матерія володіє більшим потенціалом для творця і виявляє іматеріальну суть мистецтва. Як зазначає А. Гвездзь, «... йдеться кожного разу не про формування визначеного предмета, але про проектування (в широкому значенні) оптичного, акустичного, аудіовізуального середовища, про поворот матерії в сферу невидимого, іматеріального, медіального» [3, с. 185].

Загалом, електронне мистецтво відкриває перспективу для опису мистецтва в категоріях іматерії. З'являється переконання, що природа мистецтва криється в його іматеріальності. Положення матерії в мистецтві, натомість, відображає його історичний розвиток, при цьому електронна матерія була б його наступною еманациєю.

Література:

1. *Аристотель*. Метафизика [Текст] / Аристотель; пер. А. В. Кубицкого. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1999. – 608 с.
2. *Кант И.* Критика чистого разума [Текст] / И. Кант; пер. Н. Лосского. – М.: Мысль, 1994. – 591 с.
3. *Gwóźdź A.* Od pigmentu do interfejsu. Kilka tropów w stronę estetyki designu [Текст] / A. Gwóźdź // *Kultura współczesna*. – 2000. – № 2. – С. 174-189.
4. *Ingarden R.* Książeczka o człowieku [Текст] / R. Ingarden. – Kraków: Wydawnictwo Literackie, 1972. – 189 s.
5. *Ingarden R.* O poznawaniu dzieła literackiego [Текст] / R. Ingarden. – Warszawa: PWN. – 1976. – 468 s.
6. *Ingarden R.* Spór o istnienie świata [Текст] / R. Ingarden. – Т. 1. – Warszawa: PWN, 1987. – 256 s.
7. *Ingarden R.* Spór o istnienie świata [Текст] / R. Ingarden. – Т. 2. – Cz. 2. – Warszawa: PWN, 1987. – 271 s.
8. *Ingarden R.* Studia z estetyki [Текст] / R. Ingarden. – Т. 2. – Warszawa: PWN, 1966. – 531 с.
9. *Kluszczyński R.* Od konceptualizmu do sztuki intermediiów [Текст] / R. Kluszczyński // *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, ред. К. Wilkoszewska. – Kraków: Universitas, 1999. – S. 77-86.
10. *Kluszczyński R.* Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediiów [Текст] / R. Kluszczyński. – Kraków: Rabid, 2001. – 219 s.
11. *Ostrowicki M.* Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki [Текст] / M. Ostrowicki. – Kraków: Universitas, 2006. – 252 s.
12. *Paul Ch.* Digital Art [Текст] / Ch. Paul. – London: Thames & Hudson, 2003. – 142 p.
13. *Wilkoszewska K.* Estetyka nowych mediów [Текст] / K. Wilkoszewska // *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, ред. К. Wilkoszewska. – Kraków: Universitas, 1999. – S. 8-19.