

### Література:

1. Калашников М. Третий проект. Погружение: книга-расследование / Максим Калашников, Сергей Кугушев. – М. : АСТ: Астрель, 2005. – 766 с.
2. Кара-Мурза С. Г. Манипуляция сознанием / Сергей Георгиевич Кара-Мурза. – М. : Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2001. – 832 с. (Серия “История России. Современный взгляд”).
3. Скотна Н. В. Особа в розколотій цивілізації: освіта, світогляд, дії / Н. В. Скотна. – Львів : Українські технології, 2005. – 384.
4. Фукуяма Ф. Конечистории и последний человек / Фрэнсис Фукуяма ; пер. с англ. М. Б. Левина. – М. : АСТ: Ермак, 2005. – 588, [4] с. – (Philosophy).

#### **Здоровенко В. В. Возможности современного искусства в определении главных мейнстримов “расколотого общества”.**

*Исследованы художественный потенциал современного искусства, ориентированного на объяснение сущности причин системного общественного кризиса, в результате которого разрушаются структуры, ответственные за формирование экзистенциальных координат бытия человека и провоцируют раскол общества на противоположные принципы жизнеустройства, ценностные ориентации. Охарактеризованы особенности художественного познания социальных и культурных метаморфоз, формирующие условия новой антропогенной реальности, в которой существенными чертами и одновременно их последствиями является борьба человека за сохранение своей жизни в разных сферах межличностных отношений.*

**Ключевые слова:** современное искусство, расколотое общество, абсурд, идеологический фантом, история, культурный цикл, манипуляция, мейнстрим, олигарх, символ, ценность, цивилизация.

#### **Zdorovenko V. V. Possibilities of Contemporary Art in clarifying Leading mainstream “split society”.**

*Studied artistic potential contemporary art, based on the explanation of the causes of the systemic nature of social crisis, which resulted in crumbling structures that are responsible for the formation of existential coordinates of human existence and provoked division of society into opposing principles of living arrangement, values. The characteristic feature of artistic knowledge of social and cultural metamorphosis that form the subject of a new human reality in which essential features and also their effects are fighting for the preservation of human life in its various interpersonal relations.*

**Keywords:** contemporary art, fractured society, absurd ideological phantom, history, cultural cycle, manipulation, mainstream, oligarch, symbol, value, civilization.

УДК 130.2

Пруденко Я. Д.

### **ІГРОВА СУТНІСТЬ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА. АПОЛОГІЯ ІНТЕРАКТИВНОСТІ.**

*Стаття присвячена феномену сучасного мистецтва – інтерактивному мистецтву. Його ігрова сутність водночас приваблює глядача і відитовхує. Розгляд ігрової сутності мистецтва – є головною метою статті. У статті з'ясовуються причини девальвації гри у сучасній культурі, розглядається історія аналізу мистецтва як гри у класичній естетичній теорії, наводяться приклади українського інтерактивного мистецтва.*

**Ключові слова:** гра, ігрова теорія культури, технофобія, естетика, інтерактивне мистецтво, мультимедійне мистецтво, медіамистецтво, ініціація.

Мистецтво новітніх технологій – одна з найцікавіших та найперспективніших

феноменів сучасної художньої культури. Нові, мультимедійні можливості медіамистецтва відкривають неймовірні горизонти не тільки перед митцями нового покоління, але й перед глядачами. Однією з найдивовижніших характеристик медіамистецтва, своєрідною еволюцією *Laterna magica* є інтерактивність. Безсумнівно дана можливість викликає не тільки захоплення, але й підозру. Чи лишається, у такому разі, мистецтво мистецтвом? Чи не переходить воно у межовий модус гри? Чи є, у такому разі, гра мистецтвом? Розкриттю цих питань і присвячена дана стаття.

Поставлені запитання вимагають звернення до ігрової теорії культури Й. Хейзінги, розгляду аналізу деградації феномену гри у сучасній культурі, здійсненого К. Ясперсом, Г. Гессе, В. Франклом. Гра як явище естетичного та етичного характеру розглянуте нами за допомогою праць Платона, Аристотеля, стоїків, І. Канта, Ф. Шиллера, Ф. Шлейєрмахера, Г.-Г. Гадамера, В. В. Бичкова. Предметом безпосереднього аналізу інтерактивного мистецтва стали інтерактивні художні роботи українських медіа-артистів Г. Катчука, О. Кашимбекової, Ю. Кручака, О. Хорошка та груп художників Інституція нестабільних думок, *akuvido*.

Розгляду медіамистецтва, як одному з сучасних проявів універсальної потенції естетичної діяльності людини, що здатна освоювати все нові території для творчості, присвячено окрему розвідку автора даної статті [4]. Зокрема було запропоновано тезу, що народження медіамистецтва є реакцією людської почуттєвості на самовідторгнення однієї з найважливіших складових культури – техніки, стрімкий розвиток якої з XVI ст. відродив у людини первісний анімалістичний страх.

Однак у первісній культурі зняряддя праці глибоко шанувалося та обожнювалося за його властивості органопроекції. І якщо вдень воно допомагало боротися за фізичне існування, то ввечері, під зорями, воно ставало, наприклад, музичним інструментом – частиною первісного театрального дійства, що давало можливість людині піднятися над буденністю та відчутти гармонію Всесвіту. Корисливість, утилітарність не були єдиною метою створення техніки людиною від найдавніших часів. Існування багатьох інституцій людського суспільства у блаженному синкретизмі – науки, техніки, мистецтва, релігії – надіяло людину ритуальним, ігровим сутнісним спокоєм.

Сучасне ж відношення до техніки, яке було ще у XIX ст. концептуально оформлене К. Марксом у “теорію відчуження”, втратило первісну органічну злитість технофобії і технофільії. Людство XX ст. переживає глибоку сутнісну дилему – з одного боку воно прагне жити у комфорті, забезпеченому новітніми досягненнями у галузі техніки, з іншого – панічно боїться і не довіряє своїм фетишам. Технофобські ідеї Маркса продовжують жити і у XXI ст., підігріті концепціями “нових лівих” та голлівудськими блокбастерами, що пророкують рабство або смерть людства від рук високотехнологічного Голема.

Та це, на щастя, не єдина модель реакції людської почуттєвості на розвиток новітніх технологій та науки. Альтернативою їй є народження нового культурного феномену співпраці мистецтва, науки та техніки – медіамистецтва, яке вкотре доводить універсальну природу людини – своїх найстрашніших ворогів, вона здатна перетворити на своїх союзників, прийнявши їх у найпотаємнішу антропну зону – сферу естетичного, що від найдавніших часів працює над гармонізацією стосунків “Людина-Всесвіт”. Природа медіамистецтва як щеплення проти технофобії розглянута нами у іншій нашій статті [5].

Фотографія, а за нею і кінематограф стають першими художніми агентами по примиренню, колись роз’єднаних, естетичної та утилітарної сфер людської життєдіяльності. І як показує час, надзвичайно популярними. Як і у прадавні часи люди не замислюються над тим, з яких реактивів зроблено кіно-, фотоплівку, або як сконструйовано цифрову відеокамеру, не розбираються у премудрості монтажу, або 3D графіки, але відчувають первісне тріпотіння перед сучасними “шаманами”, які знають як інспірувати бездушну груду

“заліза”.

Що ж до самого мистецтва, то воно однозначно переживає свою реінкарнацію у гібридній формі нового синкретизму, близького за своєю природою до античного “техне”<sup>6</sup>, що виражає собою не семантичну “скудність” сучасної або давньогрецької мов, але відроджує ідеал давньогрецької всебічно розвиненої – послуговуючись сучасним вокабуляром – мультимедійної особистості. Так, наприклад сучасний митець, що працює з новими технологіями, може сполучати в собі професії візуального художника, біотехнолога, програміста, композитора і т.д.

Зокрема привертає до себе увагу один із формопроявів медіамистецтва – його інтерактивний варіант, що безпосередньо відсилає нас до первісного синкретичного дійства, іманентно направлено не на споглядальність, а на співучасть у загальному екстатичному стані. Катерина Стукалова, куратор Київського міжнародного фестивалю медіамистецтва (КІМАФ), що відбувався в Україні протягом 2000-2002 рр., конкретизує дане питання: “... чи є це мистецтвом? Чи лише грою, своєрідним набором атракціонів, Діснейлендом 3-ого тисячоліття?” [6, с. 4], його, за спостереженнями куратора фестивалю, задають часто ті, “хто стикається з інтерактивним комп’ютерним мистецтвом” [там само].

Отже питання, відповідь на яке стане апологією або дискредитацією інтерактивного мистецтва як художнього акту, полягає у наступному: мистецтво і гра – близькі за свою сутністю явища чи взаємовиключні.

Звичайно, дане питання стає на порядку денному не з винайденням новітніх технологій та їх застосуванням у інтерактивному мистецтві (інтерактивних інсталяціях, net.art’і, тощо). Й. Хейзінга у своїй ігровій концепції культури вказує на те, що мистецтво від прадавніх часів (коли шаман надіває шкуру тотемної тварини і розігрує ритуально-художню дію) і до цього часу є грою за своєю сутністю. Та практично всі суспільні інституції, включно з настільки “серйозними” як війна і право, розглядаються нідерландським істориком та теоретиком культури проявом гри, що, відповідно, часто ставало і предметом критики.

Однак і на сьогодні робота Й. Хейзінги “Homo Ludens” (1938) лишається хрестоматійною у культурології як першоджерело з ігрової концепції походження культури. У розділі, присвяченому “Ігровим формам мистецтва”, починаючи від Античності філософ розкриває ігрову сутність мистецтва, посилаючись на авторитетні думки Платона та Аристотеля. Мусичні мистецтва, такі як музика і театр (що як синкретичне мистецтво включає в себе і поезію, і танець, і гру актора) беззаперечно ведуть свої витoki від гри (як первісного культу), на що етимологічно і до сьогодні вказує дієслово, що виражає виконання музичного твору або акторської *гри*. Однак, на думку Й. Хейзінги, складніше встановити зв’язок між грою і пластичними мистецтвами: живописом, скульптурою, архітектурою.

Та, пояснює теоретик, “... якщо ігровий фактор в галузі пластичних мистецтв, загалом, менш виступає на передній план в самому процесі творення мистецтва, ніж це було в мусичних мистецтвах, картина змінюється, тільки-но ми звернемося від способу продукування до способу функціонування мистецтва в соціальному середовищі. Майстерність в пластичному мистецтві ... найвищою мірою являє собою об’єкт змагання” [7, с. 191-192].

Але якщо мистецтво – “агональний імпульс” (Й. Хейзінга), то ця його характеристика дійсна для всіх видів мистецтва. Від найдавніших часів ми можемо простежити взаємозв’язок між мистецтвом і грайливим духом суперництва. Індуїське божество ведичної епохи Тваштар (з санскриту – художник, майстер, творець) викував для Індри громову

---

<sup>6</sup> Античне поняття “техне” включало в своє семантичне поле сучасні поняття “наука”, “техніка”, “мистецтво”. За свідченнями АФ. Лосева дане поняття для давнього грека було синонімічним поняттю “софія” – мудрість (Лосев А. Ф. Очерки античного символизма и мифологии / А. Ф. Лосев. – М. : Мысль, 1993. – 959 с. – С. 91).

палицю, змагаючись з божественними істотами, які створили коней Індри, чудесну корову для Бріхаспаті та колісницю Ашвіна. Давньогрецьке міфічне подружжя Аедони та Політехна за хизування своїм міцним коханням були наказані Зевсом і Герою змаганнями в різного роду майстерності. Давньогрецький живописець Паррасій та його суперник Зевксіс змагалися в тому, хто реалістичніше малює. Фідій, Поліктет та інші давньогрецькі скульптори змагалися в тому, хто краще вирізьбить статую амазонки. Загальногрецькі ігри – Піфійські, Істмійські, Олімпійські – включали в себе музикальні і поетичні змагання. І до сьогодні нам відомі різноманітні грантові системи та конкурси, що підтримують агональний дух творчих особистостей.

Поняття і сам феномен гри стають надзвичайно актуальними у ХХ ст. Одним із каталізаторів популярності певного явища у суспільстві більше ніж 100 років є кінематограф. Гра стає предметом художньої рефлексії у фільмах “Куб” (1997, В. Наталі), де люди стають учасниками дуже жорстокої гри, з якої живим може вийти лише один; “Екзистенція” (1999, Д. Кроненберг), в якому гравець вже не розрізняє реального і віртуального світу, граючись у високотехнологічну іграшку; “Матриця” (1999, брати Вачовські), де гуру людства стає хакер і затятий геймер. Фільм “Ігри розуму” (2001, Р. Ховард) присвячено життю Джона Неша, нобелівському лауреату в сфері економіки та вченого в області теорії ігор. У популярному американському серіалі “NUMB3RS” (2005-2010) головні герої періодично посилаються на теорію ігор.

Наукою систематично феномен гри починає вивчатися лише з кінця ХІХ ст. в антропології, психології, культурології та філософії. В математиці виникає спеціальний розділ “теорія ігор”.

Здавалася б лише цього вистачить на визначення гри як одного з найважливіших явищ сучасного суспільства. Однак людство знає і зворотній бік захопленням гри у сучасному суспільстві: ігроманія, що на сьогодні лікується як серйозний вид залежності людини на кшталт наркоманії чи алкоголізму; або аморальні розваги пересичених виродків, що як у фільмі французького режисера Гела Баблуані “Тринадцять”, ставлять гроші не на спритний коней чи автомобілі, а на людське життя (ось де насправді міститься дегуманізація ігрового начала!).

Відомі письменники, філософи психологи і психіатри від початку ХХ століття неодноразово проводили паралелі між моральним занепадом і зведенням гри до заповнення “дозвілля”.

Карл Ясперс у праці “Духовна ситуація часу” (1932) відмічає: “Кількість учасників в лотереях надзвичайна; вирішення кросвордів стає улюбленим заняттям. Об’єктивне задоволення духовних поривів без особистісної участі гарантує ділове функціонування, в якому регулюється втома і відпочинок” [9, с. 309].

Отже гра, на думку німецького філософа, стає механізмом регулювання функціонування людини у Системі і причиною цього є те, що “... публічне стає матеріалом для розваг, приватне – чергуванням збудження та перевтоми і жагою нового, невичерпний потік якого швидко пускається в непам’ять, тут немає тривалості – це лише проведення часу” [там само].

У 30-х рр., перебуваючи у добровільному вигнанні у Швейцарії Герман Гессе здалеку спостерігає за деструктивними змінами на батьківщині. Намагаючись вберегти залишки вірцевих моралі, мистецтва та науки людства, він пише роман “Гра у бісер” (1943), де відроджує піфагорійські ідеали тотожності науки і мистецтва, числа і музики, гармонійного Космосу та хаотичного людського суспільства. Відроджуючи поняття гри як способу самовдосконалення людини, Г. Гессе також констатує перетворення гри у сучасному суспільстві на легку розвагу, він відмічає підвищений інтерес до розгадування кросвордів,

карточних ігор, навчання водіння автомобіля. І причиною цього називає кризу релігійної свідомості, а також “невпевненість та несправжність духовного життя”.

Австрійський психолог і психіатр Віктор Франкл свою теоретичну роботу “Людина в пошуках сенсу” (1946), як і Г. Гессе, написав під враженням негуманного вторгнення фашизму у життя Людини. Спостерігаючи за безумством світу з-за ґрат концтабору, він виношував ідею своєї роботи, в якій також відзначав наявність стереотипних ігрових ситуацій, які він називає нетворчим заповненням вільного часу. Причина цього міститься, на думку В. Франкла, у “екзистенційному вакуумі” та “неврозі вихідного дня”.

Прошло більше століття після виходу цих визначних для гуманітарної думки ХХ ст. праць, але картина змінилася мало, радше барви згустилися. Тисячі розважальних комплексів регулюють наявність грошей у добropорядних “білих” та “синіх” комерціантів, а той, хто не хоче працювати взагалі може виграти лотерею!

А що ж мистецтво як ігрове начало? Це банальне вбивання часу чи креативна потенція? Отже, наступне питання: інтерактивне медіамистецтво – витончений різновид ігроманії чи творчий акт, що сприяє розвитку людини?

З вище викладено ми можемо вивести принаймні два пункти апології інтерактивного мистецтва як гри, що є актом сутнісного становлення людини. По-перше – це теза про гармонізацію відносини людини і техніки через народження медіамистецтва. Зокрема це стосується інтерактивного мистецтва, що безпосередньо запрошує людину до взаємодії та співтворчості.

Наступна теза апелює безпосередньо до самого мистецтва та його сучасної форми креації та презентації, яка вже рідко обходиться без використання техніки. Інтерактивне мистецтво, створене за допомогою новітніх технологій відкрило нову сторінку в історії класичного та некласичного мистецтва, що дозволяє проголосити: “Мистецтво померло! Нехай живе мистецтво!”.

І останнє – інтерактивне мистецтво дозволяє відчуту реципієнту свою значимість через акт со-креації твору, коли, наприклад, онтологічний статус твору залежить від того чи натисне кнопку глядач. Більше того, ризоматичність та багат шаровість (як це часто буває у жанрі net.art’у) твору дозволяє створити власний малий наратив та індивідуальну форму потрактування твору, вільну від нав’язливих дефініцій художніх критиків.

Інтерактивне мистецтво, за нашими спостереженнями, можна розділити на декілька видів: виконане безпосередньо у формі гри; спрямоване на ініціацію реципієнта та інтерактивне мистецтво, що піднімає проблему “Я-Інший”. Розглянемо кожен з цих видів окремо, враховуючи поставлені питання: чи пов’язані (медіа)мистецтво і гра сутнісно?, чи є інтерактивне мистецтво як гра конструктивним або ж деструктивним явищем у житті людини?

Ще Платон у “Політиці” терміном “гра” позначає всі мистецтва, “що направлені виключно на наші задоволення” [Leges, VII]. Приймаємо цю авторитетну тезу, зважаючи на те, що із шанобливістю Платон ставився лише до найвищого прояву мистецтва (“техне”) – науки, зважаючи власне мистецтва блідю подобою ейдоса – “копією копії”.

Німецька класична філософія висунула на перший план естетичну сутність гри. І. Кант у “Критиці здатності судження” (1790), аналізуючи естетичні феномени, мистецтво зокрема, говорить про “вільну гру пізнавальних можливостей”, “вільну гру вільного уявлення” [3, с. 342-343]. А гра душевних сил, на його думку, лежить у основі естетичного задоволення та естетичного судження смаку і веде до досягнення позараціональних сутностей.

В основному спираючись на ідеї І. Канта, Ф. Шиллер у “Листах про естетичне виховання людини” зауважує, що “з рабства звірячого стану” людина виходить тільки за допомогою естетичного досвіду, коли у неї розвиваються здатності насолоджуватися

мистецтвом та “схильність до прикрашання та ігор” [8, с. 281].

Більше того, сенс життя людини Ф. Шиллер вбачає в грі як естетичному феномені: “... людина повинна грати лише красою, і тільки красою однією вона повинна грати, і вона буває сповна людиною тільки, коли грає” [там само, с. 245]. І найважливішою для нас є пророка теза Ф. Шиллера про те, що на **грі у майбутньому** буде базуватися “вся будівля естетичного мистецтва і ще більше складного мистецтва жити” [там само]. Думка німецького філософа безпосередньо відсилає нас до утопічно ідеалістичного життя у Касталії – місті гравців у бісер Г. Гессе.

У згадуваній праці “Homo Ludens” Й. Хейзінга розглядає практично всі феномени культури, – мову, правосуддя, війну, філософію, поезію, мистецтво – грою за своєю суттю. Також ми згадували про неодноразову критику, якої зазнавала ігрова концепція культури. Відповідаючи на закиди у тому, що не можна порівнювати такий складний організм як людська культура з таким легковажним за своєю суттю явищем як гра, нідерландський теоретик неодноразово наголошував на священній серйозності гри.

Гра, на його думку може “... відбуватися з величезною серйозністю, навіть у нестямі, що переходить у захват; тим самим кваліфікація “неначебто” тимчасово повністю знімається” [7, с. 18]. “Ігровий характер, – наголошує Й. Хейзінга, – деколи характеризує найвеличніші заняття” [там само, с. 30]. Неможливо грати у певну гру не дотримуючись певних правил, інакше вона перетвориться на анархію. Окрім того гра, за Й. Хейзінгою, “має здатність бути красивою. Цей естетичний фактор, цілком імовірно, тотожний прагненню творити, що оживляє гру у всіх її видах і рисах” [там само, с. 21].

Г.-Г. Гадамер у своїй програмній праці “Істина і метод” (1960) напряду пов’язує гру зі сферою естетичного, мистецтвом зокрема. Він називає гру “способом буття самого твору мистецтва”. Мистецтво є вищим рівнем людської гри, її завершенням, досягненням ідеального стану. Мистецтво потенційно закладено у грі, складає її сутнісне ядро: “... суще тепер, те, що представляє у грі мистецтво, і є істинне щире” [2, с. 147].

Відомий російський естетик В. В. Бичков називає гру “однією з головних і найдавніших форм естетичної діяльності, тобто неутилітарної, здійснюваної заради неї самої і такої, що надає, як правило, її учасникам і глядачам естетичну насолоду, задоволення, радість” [1, с. 223].

Отже сутнісна єдність мистецтва і гри визнавалася і у класичній, і у некласичній філософії. Що ж стосується медіамистецтва, його інтерактивної форми, зокрема, то куратор фестивалю КИМАФ Катерина Стукалова вважає, що “медіамистецтво є грою більшою мірою, ніж його класичні попередники. Кожна медіаінсталяція є своєрідним “ігровим майданчиком”, “playground”, де за окремо обумовленими правилами відбувається гра, розігрується певний сценарій” [6, с. 4]. 2001 року темою фестивалю КИМАФ було обрано гру. Для експозиції було зібрано твори вітчизняних та зарубіжних медіа-артистів, що безпосередньо представляли свої роботи у формі гри. Інституція нестабільних думок представила віртуальну версію гри “Метому” – “Пам’ятай” (2001), де реципієнту необхідно було відшукати не картки-близнюки, але картки-брати, які треба ідентифікувати за творчою манерою митців. Ольга Кашимбекова створила інтерактивну інсталяцію “Анти-караоке” (2001), що поєднувала у собі класичну гру у Караоке та відео: глядачеві необхідно співати для того, щоб людина, яку він бачить на екрані змогла домитися у душі, оскільки потік води та вправність глядача як співака безпосередньо були пов’язані.

Робота Гліба Катчука “Кармагеддон-Караоке” (2001) представляла собою “зламану” версію гри, де до відомої комп’ютерної гри “Кармагеддон” долучався елемент караоке. Тут швидкість автомобіля безпосередньо залежала від вокальних даних глядача. У тандемі Г. Катчук та О. Кашимбекова створили нову версію дитячої гри “лист щастя” – “Касета щастя”

(2002). Відеокасету, що містила зображення талісманів щастя різних культур, реципієнту необхідно було скопіювати 7 разів та розіслати семи адресатам. Майстер-плівка, з якої робився тираж, за свідченнями авторів проекту, була освячена у Єрусалимі на Гробі Господньому 25 грудня та прийшла в Україну поштою 7 січня. Як зазначали самі автори цей проект мав на меті, всупереч поширеній думці, що сучасне мистецтво є провідником негативних думок, енергій, свідомості принести людям щастя за допомогою відео-арту.

Група українських net.артистів AKUVIDO (Ганна Куц, Віктор Довгалюк – [www.akuvido.de](http://www.akuvido.de)), що створювали свої проекти у Німеччині та Нідерландах, розміщують свої інтерактивні проекти у мережі, які часто нагадують комп'ютерні ігри-“броділки”. Їх net.art проекти city interactive (2004), stadt sound station (2002), Web Wuerfel Werkstatt (2001) максимально відкриті реципієнту, від якого репрезентація твору залежить більшою мірою, ніж від самих авторів.

Медіамистецтво часто перетинає межу виключно естетичного і піднімає важливі етичні проблеми сьогодення. Наприклад, американські кіберскульптори Марк Полайн, Чіко Мак-Мертрі та Бред Голстоун демонструють уявні майбутні ситуації, коли конфлікти між країнами будуть вирішуватися виключно за допомогою солдат-андроїдів. Інтерактивний проект “Life Species II” (Японія, 1999) К. Зомерер і Л. Міньоно прищеплює реципієнту почуття відповідальності та турботи про Іншого, даючи можливість створювати штучні форми життя та підтримувати їх життєдіяльність.

Подібні проекти дають можливість “примірити” певні соціальні ролі, спроектувати уявні ситуації. Таким чином, за допомогою мистецтва-гри реципієнт проходить процес ініціації, що прививає людині почуття відповідальності, розуміння того, що може стати з його життям та оточуючим світом завтра.

Гра від найдавніших часів і до сьогодні виконує важливу роль ініціації людини у соціумі. Платон, Аристотель, стоїки, мислителі епохи Відродження вважали гру ефективним виховним засобом. І цей процес виховання стосується не лише дітей та підлітків. Російський естетик В. В. Бичков відзначає, що “з давності гра використовувалися також у якості ефективного тренінгу для мисливців, воїнів, в навчанні та вихованні дітей” [1, с. 223]. Так і сучасні тренінги та курси по підвищенню кваліфікації часто обирають у якості ефективного способу навчання саме гру.

2002 року українські художники Юрій Кручак та Юлія Костерева створюють мережений інтерактивний проект “BABY” (2002). Метою авторів було надання можливості людям самим створювати мистецтво, у даному випадку власних дітей та піклуватися про них. На час створення проекту в Україні смертність значно переважала народжуваність, тому автори вирішили створити Інтернет-проект, для якого був розроблений сайт, де будь-хто міг створити дитину і розвивати її 9 місяців. У Харкові відбулося декілька презентацій цього проекту, під час яких були проведені опитування і з'ясувалося, що 90 % людей не хотіли б, щоб їх діти жили у реальному світі, що, зокрема, свідчить про страх відповідальності за життя свого нащадка.

Феномен ініціації є важливим елементом соціуму, який не просто вчить людину виживати за будь-яких несприятливих обставин, але й прищеплює почуття відповідальності за своє життя та за життя Іншого. Втрата людиною відповідальності у сучасному суспільстві має безліч негативних наслідків, дискредитація гри – один з них, оскільки гра як культурогенеруючий чинник здатна перетворитися на ігроманію або ж і просто бажання легкої наживи за допомогою лотерейного квитка.

Інтерактивне мистецтво як ініціація безпосередньо сутнісно пов'язане з медіамистецвом, що піднімає важливе питання “Я-Інший”, тобто питання взаємовідповідального існування у суспільстві, що також свідчить про потенційність

сучасного інтерактивного мистецтва у сфері етичного.

Явище гри безпосередньо пов'язувалося у філософії з проблемою свободи, а отже відповідального співбуття з Іншим. Ф. Шлейермахер розглядав гру як одну з форм моральності, тісно пов'язану з мистецтвом та дружбою, як сферу “вільного спілкування”, де людина має можливість оптимально реалізувати свою індивідуальність.

Й. Хейзінга стверджував, що “дитина і тварина грають, тому що відчують задоволення від гри, і в цьому полягає їхня свобода” [7, с. 17]. А “справжня культура, – вважає нідерландський теоретик, – вимагає завжди і в будь-якому аспекті а fair play (чесної гри); а fair play є не що інше, як виражений в термінах гри еквівалент порядності” [там само, с. 238].

Гра – це певний вид комунікації, медіації, на думку Г.-Г. Гадамера, який вважає, що “одвічний зміст поняття “грати” – медіальний” [2]. А, отже, гра завжди передбачає Іншого. Гра-мистецтво завжди “грається у іншому” і цим вона подібна до культової діяльності. В рамках постмодернізму поняття гри відроджує Ж. Деріда, який протиставляє образ гри образу постмодерністської пустелі, з її нігілізмом та деструктивністю.

Сучасна пізня версія постмодернізму – after-postmodernism та його головна стратегічна орієнтація “Воскресення суб'єкту” – (пере)відкриває Іншого як мету. Один з адептів after-postmodernism'у К.-О. Апель вважає, що такі суб'єкт-суб'єктні відносини існують в контексті мовних ігор – “квазі-одиниць комунікації та взаєморозуміння”.

Сучасне мистецтво також відповідає на запит людської почуттєвості щодо відкриття Іншого як шляху до самоідентифікації. І завдяки співпраці з новітніми технологіями мистецтво має надзвичайні можливості для реалізації суб'єкт-суб'єктних відносин в сфері художньої культури. Ще у кінці 70-х один з першопрохідців відео-арту Дуглас Девіс представив на німецькому телебаченні в рамках Документи 6 свій проект “Останні 9 хвилин” (1977), який вже на той час уособлює собою прагнення художника до безпосередньої інтерактивності з реципієнтом. Відео-артист намагався в прямому розумінні достукатися до глядачів через екрани ТБ, що перетворюють людей із діяльністних особистостей на поглиначів інформаційного шуму. Практично ідентичні аналогії народжує відео-арт українського художника Андрія Казанджія “Коли екрани стають тонкішими” (1995), де митець намагається просвердити за допомогою перфоратора дірку в екрані, що розділяє його та реципієнта.

Проект Ю. Кручака та Ю. Костеревої “Мережа мрій” (2002) дає змогу реципієнту побачити себе на екрані одночасно з Іншим, якого в (реальній) реальності немає поряд. Камера у темному боксі фіксує людину, а комп'ютерна програма затримує на екрані це зображення, навіть коли людина виходить з нього. Наступний глядач, заходячи до боксу, бачить на екрані людину, яка щойно вийшла і себе водночас.

О. Хорошко у інтерактивній інсталяції “Я – сам; я – ти” (2009) піднімає актуальну проблему сприйняття Себе як Іншого. Дана концепція художньо була виражена за допомогою відеокамери, екранів і дзеркал. Так, глядач міг себе бачити у дзеркалі в анфас і поряд, з незвичного для людини ракурсу, – зі спини на екрані.

Всі проаналізовані нами приклади інтерактивного мистецтва використовують дигітальні інтерактивні технології як виражальний засіб. Та власне перехрещення художньої та інтерактивної сфер людської діяльності притаманно не лише медіамистецтву (хоча його мультимедійні можливості на сьогодні дійсно поза конкуренцією). Гра є невід'ємною складовою мистецтва, що особливо яскраво проявляється у сучасному інтерактивному мистецтві. А, відповідно, дослідження феномену та поняття гри є важливою складовою не тільки класичної естетики, але й некласичної. Поняття гра може стати одним з базових у естетичному та культурологічному аналізі медіамистецтва, інтерактивного мистецтва



зокрема. Дана стаття радше відкриває питання, що пов'язані з осягненням феномену мистецтва нових медіа на території естетичної теорії та теорії культури. Творчість художника, що працює з новими медіа, нова роль реципієнта у інтерактивному мистецтві, розширення понятійної та методологічної бази сучасної естетичної та культурологічної теорії – питання, які з необхідністю паралельно виникають в даній статті та вимагають окремого прискіпливого аналізу.

### *Література:*

1. *Бычков В. В.* Эстетика : учебник – 2-е изд., перераб. и доп. / В. В. Бычков. – М. : “Гардарики”, 2006. – 573 с.
2. *Гадамер Г.-Г.* Истина і метод / Г.-Г. Гадамер ; [Пер. з нім. Олександр Мокровольський]. – К. : Юніверс, 2000. – (Філософська думка) // Т. 1 : Герменевтика I: Основи філософської герменевтики. – 464 с.
3. *Кант И.* Сочинения в шести томах. Том 5 / И. Кант. – М. : Мысль, 1966. – 564 с. (Философское наследие, Т. 16)
4. *Пруденко Я. Д.* Мистецтво новітніх технологій – нова художня реальність / Я. Д. Пруденко ; Вісник Чернігівського державного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка. Вип. 75. – Чернігів : ЧОПУ, 2010. – С. 178-182. – (Серія: філософські науки).
5. *Пруденко Я. Д.* Трансформації естетичної теорії. Медіамистецтво як щеплення проти технофобії / Я. Д. Пруденко // Духовність. Культура. Нація. Збірник наукових статей Випуск 5. – Львів : Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2010. – 342 с. – С. 175-186.
6. *Стукалова К.* Вступна стаття каталогу КІМАФ / К. Стукалова // КІМАФ. Київський Міжнародний Фестиваль Медіа Мистецтва. 2001
7. *Хейзинга Й.* Homo ludens / Й. Хейзинга ; пер. с нидерландского и примечания В. В. Ошиса. – М. : Прогресс, Прогресс-Академия, 1992. – 464 с.
8. *Шиллер Ф.* Статьи по эстетике / Ф. Шиллер. – М., Л., 1935.
9. *Ясперс К.* Духовная ситуация времени / К. Ясперс // Ясперс К. Смысл и назначение истории : пер. с нем. – М. : Республика, 1994.

#### ***Пруденко Я. Д. Игровая сущность современного искусства. Апология интерактивности.***

*Стаття посвящена феномену современного искусства – интерактивному искусству. Его игровая сущность в то же время привлекает зрителя и отталкивает. Рассмотрение игровой сущности искусства – является главной целью статьи. В статье выясняются причины девальвации игры в современной культуре, рассматривается история анализа искусства как игры в классической теории, приводятся примеры украинского интерактивного искусства.*

***Ключевые слова:*** игра, игровая теория культуры, технофобия, эстетика, интерактивное искусство, мультимедийное искусство, медиаискусство, инициация.

#### ***Prudenko Y. D. Game nature of contemporary art. Apology of interactivity.***

*The article is devoted to the phenomenon of contemporary art – interactive art. Its game nature both attracts and repels the audience. Consideration of the game essence of art – is the main purpose of the article. The paper investigated reasons for the devaluation of the game in modern culture, the analysis deals with the history of art as game in classical aesthetic theory, gives examples Ukrainian interactive art.*

***Keywords:*** game, game theory of culture, technophobia, aesthetics, interactive art, multimedia art, media art, initiation.