

10. Рудницька Н. Основи викладання мистецьких дисциплін. – К., 1998.
11. Ігнатів С. Художня діяльність як процес маніфестації протиріч людської природи // Актуальні питання культурології: У 2 т. – Рівне, 2008. – Т. 2. – Вип. 6. – С. 31–35.
12. Миаміе М. Сознание человека. Цикл «Тайные знания». – Х., 2007.
13. Катехизис. – К., 1991.
14. Ярмусь С. Духовність українського народу за нових часів // Джерела. Часопис розвитку духовної культури. – Луцьк, 2000. – Ч. 1. – С. 86–92.
15. Оганов А., Хангельдиева И. Теория культуры: Учебное пособие для вузов. – М., 2001.
16. Основи викладання мистецьких дисциплін. – К., 1998.
17. Орлова Е. Интонационная теория Асафьева как учение о специфике музыкального мышления. – М., 1984.
18. Іваницький А. Українська народна музична творчість. – К., 1990.
19. Корній Л. Історія української музики. – К.; Х.; Нью-Йорк, 1996. – Т. 1.
20. Музыкальная энциклопедия. – М., 1974. – Т. 2.
21. Шостакович Г. Чи можна двічі увійти в одну й ту ж музичну течію? – [Б. м.], 1992. – Вип. 6.
22. Петлій Л. Проблеми формування художнього світогляду населення України // Науковий вісник ВДУ. – 1998. – Вип. 2. – С. 19–21.
23. История богослужебного пения / Сост. Б. Лебедев. – Комсомольск, 2004.

*Марія Кандзюба  
(Луцьк)*

## ПРОБЛЕМА АВТЕНТИЧНОСТІ МИСТЕЦТВА ПОСТМОДЕРНУ: ЕСТЕТИЧНИЙ АСПЕКТ

Зміна світоглядних пріоритетів епохи неминує залишає свій відбиток у мистецтві. Технізація сучасної культури, ринковість, видовищність і тенденція до глобалізації сформували основні напрямки розвитку художньої культури епохи. Саме в мистецтві стало можливим співіснування різноманітних поглядів, позицій, цінностей, які втілюються в плюралізмі художніх методів. Особливості попереднього світогляду, як свого власного, так і інших культур, не тільки не відкидаються, а навпаки, взаємодоповнюють та взаємозбагачують одна одну. Будь-яке заперечення тепер розглядається як незаконна та безпідставна претензія на володіння істиною. Специфіка постмодерністської естетики досить часто бере за основу неординарне трактування класичної традиції. Художник-постмодерніст переконаний, що про все вже написано, створити щось нове сьогодні, в умовах перенасичення культури різноманітними образами, майже неможливо. Усе вже було – сюжети, тексти, образи, прийоми. Творити можна тільки компілюючи відоме, тому майстерність полягає в тому, щоб із культурної скарбнички дістати те, що максимально доречно в даному контексті. Отже, цитатність – одна з найхарактерніших ознак сучасного мистецтва [9, 11].

«Відчуття браку автентичності, буттєвої вкоріненості, ніби тінь, супроводжує суб'єктивну творчість нашої епохи. Відсутність трансценденції зумовлює десимволізацію сучасного мистецтва, адже його образи втратили символічну природу і перетворилися на вторинні знаки («симулякри»), які кволо демонструють порожні оболонки своїх форм, утворюючи строкату поверхню без глибини» [4, 133]. Ця проблема постає особливо гостро у зв'язку з розвитком комп'ютерних технологій та їх активним залученням до творчого процесу, тим самим значно спрощуючи і профануючи його. Творчість та репрезентація поступилися місцем продукуванню та тиражу. У цьому контексті постає питання про онтологічний статус артефактів, створених у такий спосіб. Мистецтво втрачає свою «ауру» (термін В. Беняміна). У сучасних творах зникає унікальність, справжність, сукупність усього, що передається їм від походження, починаючи від матеріального існування до вираження культурної парадигми актуального їм історичного етапу [1].

Що це: розширення поля вираження чи імітація творчості, що неминує лишатиметься вторинною, не претендуючи на певний статус у культурі та мистецтві? Плюралізм постмодерну дозволяє включити і одне, й інше. У калейдоскопі значень важливий сам калейдоскоп, його складання і сприйняття

результатів, створених шляхом гротескних порівнянь, різноманітних інверсій та каламбурів. У ситуації самодостатньої «гри в бісер», що сприяє перенасиченню культурного простору образами різного характеру, завали яких людство уже не в змозі розібрати, питання про критерії справжності цих образів, автентичності мистецтва взагалі постають особливо гостро. Тому мистецтво постмодерну – це доволі цікаве, багатогранне, багатомірне явище із надзвичайно широким полем для досліджень [2; 3; 6].

Зважаючи на масштабність поширення проблеми автентичності мистецтва, досліджуване нами питання характеризується наявністю великої кількості як вітчизняних, так і західних наукових розвідок. Постмодерністська культурологічна проблематика висвітлена в працях Ж. Дерріди, П. Козловскі, Ю. Крістеві, Ж.-Ф. Ліотара, Р. Барта та ін. Відомими дослідниками культури постмодерну, постмодерного мистецтва є В. Діанова, І. Ільїн, М. Каган, М. Липовецькі, М. Мамардашвілі, Н. Маньковська, В. Подорога та ін. Дослідником масової культури й кітчу як одного з її ключових понять є Т. Адорно, який розглядає дану проблему в праці «Теорія естетики». Б. Гройс у книзі «Комментарии к искусству» торкається проблеми кітчу, «поп-смаку», «ready-made», а також досліджує феномен медіа-мистецтва як результат проникнення техніки в художню культуру. Крім того, питання кітчу в мистецтві розглядають у своїх статтях відомі вітчизняні письменники та критики: Ю. Андрухович та Ю. Іздрик, а також Г. Меднікова в роботі «Мистецтво постмодернізму як фактор адаптації особистості». Найвідомішим дослідником проблеми симуляції та симулякрів у культурі є Ж. Бодрійяр, який розглядає дане питання в монографії «Симулякри і симуляція», в працях «Прозорість зла» та «Символічний обмін і смерть». Симуляцію культурного простору, профанацію цінностей та ідеалів у сучасному споживацькому суспільстві аналізує А. Босенко в роботах «Реквієм по ненародженій красі», «Про інше», «Час пристрастей людських».

Огляд наукових публікацій засвідчує, що проблема автентичності сучасного мистецтва постає особливо гостро та потребує поглибленого культурологічного аналізу.

Мета роботи полягає в культурологічному аналізі проблеми автентичності постмодерну в умовах технізації та віртуалізації культури.

Трансформації в мистецтві та зміна його статусу пов'язані також із потужним розвитком техніки, зокрема комп'ютерної, що відповідно зумовила віртуалізацію культури, насамперед художньої. Науково-технічний прогрес неоднозначний у своєму впливі на культуру. З одного боку, він руйнує те, що здавалося традиційним, з другого, науково-технічний прогрес у своїй розвинутій фазі робить очевидною багатоманітність форм культури. П. Козловскі стверджує, що «поділ мистецтва та науки шкідливе для них обох. Наука стає жорсткою та позбавленою уяви, зводиться до голого методологізму, шкільного знання чи експерименту, мистецтво ж перетворюється на ігрову площадку, де займаються чим завгодно» [7, 156], впадаючи таким чином в утопію, гру. Тобто мистецтво як незмінно головний виразник ціннісного, сутнісного боку епохи повинне відмовитися від стереотипів, будучи адекватним своєму часові, паралельно впливаючи на невинні зміни в культурі, коригуючи їх.

Зближення мистецтва з наукою, зокрема з її технічними досягненнями, бере свій початок від виникнення фотографії. «З моменту появи фотографії рука вперше звільнилася від найважливіших мистецьких повинностей. Оскільки зір схоплює набагато швидше, ніж малює рука, то процес відтворення графіки прискорився настільки, що зміг іти в ногу з мовленням» [1, 56]. Фотографія, на думку Беняміна, – перший «революційний засіб відтворення». Автор стверджує, що технічна репродукція досягла стадії, коли вона не тільки зробила своїм об'єктом сукупність творінь мистецької спадщини, докорінно змінюючи їхній вплив, а й завоювала собі місце серед мистецьких технологій виробництва, адже навіть найдовершеніша репродукція позбавлена атрибуту «тут і тепер» мистецького твору – його унікального місця, де він зараз перебуває.

«Взагалі, уся сфера справжності не піддається технічному і, звичайно, не лише технічному відтворенню» [1, 57]. Утім, сьогодні виконана технічним способом репродукція виявляється в порівнянні з оригіналом самостійнішим творінням, аніж зроблена вручну. Крім того, копія може опинитися в умовах неможливих для самого оригіналу. Насамперед вона дає змогу наблизитися до того, хто його сприймає, наприклад, у вигляді фотографії. Попри це, обставини, в яких може опинитися продукт технічного репродукування мистецького твору, не порушуючи його цілісності, всеодно знецінює його «тут і тепер». Навіть якщо це не стосується самого артефакту, завжди руйнується сфера його «справжності». «Справжність якоїсь речі – це сукупність усього, що передається в ній від походження, починаючи від її матеріального існування аж до її присутності як свідка в історичному процесі» [1, 58].

Зі сказаного випливає, що в добу технічної відтворюваності речі гине її «аура». «Ауру ми визначаємо як неповторну появу якоїсь далечіні, що враз стає близькою як ніколи» [1, 59]. Поява фотографії мала двояке значення для долі світової художньої культури. З одного боку, фотографічне репродукування девальвувало усі традиційні естетичні цінності мистецтва (геніальність творчості, унікальність твору мистецтва, створення нового «образу людини» як вищої мети художньої творчості тощо), з другого боку, воно стало засобом «оновлення людства», оскільки змінило соціальну функцію мистецтва. Цей процес симптоматичний. Його значення виходить далеко за межі мистецтва.

Загалом можна стверджувати, що техніка репродукції вивільняє відтворюване зі сфери традиції. Тиражуючи репродукцію, ця техніка заміняє її неповторний вияв масово повторюваним. Даючи змогу репродукції у тій чи іншій ситуації вийти назустріч тому, хто її сприймає, ця техніка актуалізує відтворюване. Ці два процеси спричиняють потужний струс успадкованого – розхитування традиції, що є зворотнім боком сучасної кризи в культурі. Суспільна зумовленість нинішнього занепаду аури полягає у двох обставинах, пов'язаних зі зростанням ролі мас у сучасному житті, а саме – в бажанні сучасних мас «взаємонаблизити» речі у просторовому та людському вимірах, яке є таким же палким, як і тенденція «подолати неповторність всякої слушної миті, вдавшись до її репродукування» [1, 60].

Сьогодні присутність аури симулюється в рекламних кліпах. Навколо рекламованого предмета дизайнери створюють ауру, певний енергетичний настрій. Свідомість споживача вимагає «ауру», без якої пропонований товар не гарантує щастя чи принаймні «драйву». Компанія молодих людей грає у волейбол на пляжі: розігріті тіла, сяючі очі й сміх – плюс лимонад фірми X. Пара прокидається в котеджі на березі океану: літній ранок, легкі поцілунки та лукаві погляди – плюс кава марки Y. Бізнесвумен середніх років виходить на балкон, скидає піджак і потягується на фоні неба – плюс комп'ютер Z. Предметом спокуси тут постає зовсім не комп'ютер (пиво, лимонад абощо), – їх можна міняти місцями чи підставляти щось інше, наприклад, зубну пасту; по суті, ми маємо справу зі зміненими станами однієї і тієї ж речі, головний об'єкт у даному разі – аура цих речей, на якій фокусують увагу [2; 12; 13].

Мистецтво, на думку Беньяміна, втрачає свою сакральну цінність, культове призначення. Традиційне мистецтво «функціонувало в ритуалі», було на службі «культу» – ідеалу, краси, Бога. Унікальність твору найкраще відповідає цій «ритуальній» функції мистецтва. Водночас унікальність твору мистецтва ідентична його існуванню в системі певних традицій. Тому втрата в процесі репродукування унікальності оригіналу тотожна розриву з традицією. Їй на зміну приходять розтиражована копія, що виконує експонуючу функцію та позбавлена того онтологічного статусу, який мав першообраз. «Механічне око» сухо й неосмислено схоплює навколишню дійсність, тому фотографічне, безмежно тиражоване зображення втрачає свою автентичність та ейдетичне наповнення [1].

Огляд можливостей застосування віртуальної реальності справедливо буде почати з комп'ютерної сфери, де реалізувалося бажання створити альтернативні світи, не завдаючи при цьому шкоди світу реальному. Віртуальна реальність нерозривно пов'язана з графічними технологіями, які завдяки взаємодії «людина–комп'ютер» створюють ефект присутності в іншому, відмінному від повсякденного світі. Віртуальний світ, в якому опиняється людина внаслідок злиття комп'ютерної графіки з можливістю безпосереднього впливу на події, прийнято називати кіберпростором. Дане явище є сферою інформації, отриманої завдяки електроніці. Мінімальне його сприйняття здійснюється за допомогою монітора і простих керуючих пристроїв на зразок «миші» або джойстика. Очевидно, що в межах даного способу взаємодії, залишається простір між людиною та кібервиміром, тобто ідея віртуальної реальності втілюється не повністю, адже для досягнення ефекту повної в ній присутності необхідно, щоб інтерфейси були не просто уявленнями, а заміщенням в усіх смислах: користувач повинен не просто пересувати «мишу» або інше знаряддя контролю, а повертати віртуальну ручку так само, як і реальну [8, 13].

Сьогодні технології здатні не лише імітувати, а й симулювати дійсність. Входячи в кіберпростір, людина починає відчувати себе не просто оточеною дивними ландшафтами та нереальними тілами, а й сама стає «розречевленим» тілом-симулякром. Новий віртуальний світ, який сьогодні перебуває в процесі свого становлення, у перспективі може бути не лише інформаційною реальністю, а й полем специфічної постсоціальної конструкції – надвідкритого суспільства. Виникає світ без меж, але й без горизонту, тому він постійно балансує на межі хаосу. Здобуваючи свободу, людина випускає на волю стихії, природу яких вона не зовсім розуміє й не контролює.

В епоху постмодерну трансформація культури та суспільства набуває зовсім іншого характеру. Людина відчувається від життя на користь віртуальної реальності. Мова уже не тільки

про т. зв. кіберпанків – людей, для яких сенсом життя стало занурення в кібервимір, Internet. Постмодерніст, занурений у віртуальну реальність, цілком усвідомлює її умовність, можливість керувати її параметрами та можливість виходу з неї. Небезпека того, що стосунки між людьми набувають форми взаємовідношення образів – небезпека віртуалізації суспільства.

Наприкінці ХХ ст. для нас стало звичною справою використання в побуті таких виразів, як «віртуальний магазин», «віртуальна конференція», «віртуальна економіка», «віртуальна спільнота» тощо. Гучне слово «віртуальність» освоюється аналітиками різного фаху. З погляду культурології розповсюдження нової термінології – закономірне явище. По-перше, воно відображає зримо зростання ролі комп'ютерних технологій у повсякденному житті, перенесення таких форм взаємодії, як купівля-продаж, наукова дискусія або обговорення пліток з реального простору магазину, офісу, кав'ярні чи кухні у віртуальний простір мережі Internet. Крім того, вражає тенденція розширеного, метафоричного використання поняття «віртуальна реальність». З його допомогою сьогодні означається більшість нових економічних, культурних та інших феноменів, навіть якщо вони безпосередньо не пов'язані з комп'ютеризацією, але мають спільні риси з логікою віртуальної реальності. Сутнісний принцип цієї логіки – заміна реальних подій чи речей штучними образами, симулякрами. Таке заміщення спостерігається майже в усіх сферах життя сучасної людини, що дає підстави для комплексного, цілісного дослідження соціокультурних змін як процесів віртуалізації культури.

У нашій роботі модель віртуалізації суспільства представлена як начерк, ескіз теорії нових культурних змін. Модель лише окреслює нові можливості й перспективи, а також наголошує на ймовірних небезпечних чи кризових ситуаціях. Відмова від некритичного сприйняття моделі інформаційного суспільства з характерним для неї технологічним детермінізмом відкриває перспективу адекватнішого, об'єктивнішого, повнішого розуміння комп'ютерної революції, її інтерпретації як однієї з тенденцій трансформації культури.

У цьому контексті принципово важливим постає той факт, що сьогодні пріоритетним став розвиток не самих інформаційних технологій, а розширення віртуального простору. У результаті удосконалення комп'ютерної техніки, її програмного забезпечення виникають не лише якісно нові форми передачі та переробки інформації, а насамперед досягається все більша подібність між роботою на комп'ютері та працею з реальними об'єктами, а також схожість комунікацій в режимі on-line зі спілкуванням у реальному просторі-часі.

Мистецтво створює новий віртуальний вимір. Комп'ютерні ігри стають сьогодні предметом естетичного осмислення як об'єкти художньої творчості. Дослідники порушують питання про необхідність вивчення т. зв. «кібернетичних систем», наголошуючи на тому, що комп'ютерні технології забезпечують можливість створити «гіперреалістичний живопис екстракласу». Крім того, комп'ютерні технології дозволяють надати класичним живописним полотнам відчуття майже повної тілесності, не покидаючи при цьому простір художнього відтворення. «Розробка численних просторових ситуацій, що розігруються в інтер'єрі та екстер'єрі, створює такий “архітектурний театр”, якому позаздрило б багато театрів минулого» [6, 278]. Виникли величезні кінематичні відеотеки, що розширюють візуальний та естетичний досвід глядачів, які таким чином урізноманітнюють своє дозвілля, «лоскочуть» інтелект і навіть вирішують ряд психологічних проблем, зокрема реалізації інстинкту агресії, волі до лідерства та низку інших компенсаторних функцій.

Така інтенсивність використання технологій віртуальної реальності має на меті заміщення культурного простору його спродукованою комп'ютерною моделлю. З розвитком технологій віртуальної реальності комп'ютери перетворилися із обчислювальних машин на універсальні пристрої з виробництва «дзеркальних» світів. У кожній культурній підсистемі утворюються «паралельні» світи.

У постмодерному мистецтві, найбільшою мірою в умовах віртуалізації художньої культури, твір стає актом деконструкції з боку художника та публіки. Комбінація цитат присутня в постмодерному живописі, літературі, кіно, архітектурі. Іронічне поєднання фрагментів різних художніх технік і побутових предметів, жестів у вигадливу комбінацію цитат, що значно полегшується застосуванням технічних засобів, стає способом створення образу «віртуозного» та «оригінального» художника-постмодерніста. Оскільки цитування – один з основних прийомів постмодерного мистецтва, то його сприйняття сучасною публікою – це своєрідний естетичний «анамнезис». Публіка відшукує впізнавані посилання, «сліди» відомих творів і стилів. Саме реактуалізація через посилання до образів класики створює необхідний естетичний ефект [7, 160].

Необхідно зауважити, що ми не вважаємо описану тенденцію загальною для усього постмодерного мистецтва. Мова йде про спекуляції на ґрунті постмодерного мистецтва, про псевдомистецькі явища, що продукуються завдяки використанню найхарактерніших ознак, як стилізація «під» постмодерний артефакт. У цьому випадку віртуальне наслідування реального процесу творчості як створення простого набору цитат-посилань замість їх творчого переосмислення «в дусі епохи», відповідно часу, перетворює експонований об'єкт на своєрідний генератор віртуальної реальності. Сприйняття такого твору відбувається як генерація світів фрагментарних образів творів, яких насправді не існує в даному процесі експонування [6, 8].

У ситуації, коли твір віртуалізується, цей процес відбувається і з художнім «виробництвом». Написання твору перетворюється в «проект»-комплекс PR-акцій, де губиться відмінність, стирається межа між рекламою і художньою практикою в її традиційному розумінні. Рекламні TV-ролики, кліпи, створені з фрагментів робочого матеріалу, репортажі в ЗМІ про проект, інтерв'ю з авторами, презентації та продажі супутніх товарів – сувенірів, значків, футболок із символікою проекту займають більше часу й забирають більше сил, ніж саме експонування: спектакль, виставка, кінопрем'єра тощо. Образ проекту і естетично, і економічно превалює над його реалізацією [12].

Ми живемо й діємо в епоху мистецтва образів та образів мистецтва. Базові компоненти художніх практик модерну (створення мистецтва) – твір, стиль, естетична оцінка – симулюються, внаслідок чого віртуалізуються інститути – художня школа (напрямок), художня презентація (виставка, спектакль, концерт), художня організація (театр, кіностудія, майстерня, музей). Такі атрибути особистості, як самоідентичність, індивідуальний стиль виконання соціальних ролей («творча індивідуальність») активними користувачами Internet втрачаються, свідомо чи підсвідомо у них формується розмита чи мінлива ідентичність. Смерть суб'єкта, про яку говорили постструктуралісти, сьогодні підтверджується в процесі віртуалізації культури [3, 10].

Загальне уявлення про феномен заміщення реальності образами дозволяє вести мову про дослідження факту віртуальної реальності в культурологічному аспекті: не комп'ютеризація життя віртуалізує суспільство, а віртуалізація суспільства комп'ютеризує життя. Саме тому поширення технологій віртуальної реальності відбувається як кіберпротезування. Воно викликане прагненням компенсувати відсутність культурної реальності. Утім, цей процес має і зворотній напрямок – віртуалізація життя сама зумовила сьогоднішній стан реального культурного виміру.

Так, розпочавши із досить вузької області застосування технологій віртуальної реальності, ми приходимо до фундаментальних філософських проблем, пов'язаних із реконструкцією суб'єкта в культурі постмодерну. Сьогодні нервова система людини продовжується електронними медіа. Майбутнє інформаційне суспільство ризикує обернутися досить нестабільною і навіть ілюзорною конструкцією. При цьому різко збільшується потенціал традиційних і тим більше технологічно якісно оновлених ЗМІ, які формують власний «суб'єктивний світ». Цей медіа-космос, який є автономним відносно реального світу, паралельний до нього, досить часто є міфологізованим зліпком суспільства, його моделлю. Новітні програмні та мережеві технологічні розробки уже зараз дозволяють зробити перебування у віртуальній реальності настільки доступним і привабливим, що реальний світ програє перед симулятивним фантасмагоричним виміром.

Однак впровадження технічних засобів у культурне життя завжди супроводжувалося якщо не ворожим та негативним ставленням до них, то принаймні з обережністю та сумнівами. Згадати хоча б настрої, які породило виникнення та розвиток фотографії. І все-таки суспільство ще не відкинуло жодної з технологічних новацій, які могли б полегшити життя, задовольнити індивідуальні чи соціальні потреби. Тому можна припустити, що попри свою потенційну небезпечність, VR-технології будуть невпинно розвиватися і проникати в життя людства. Тим більше, що можливості, які вони відкривають у багатьох сферах життєдіяльності людини, є безмежними. Тому не слід розглядати віртуальну реальність як однозначно негативне явище.

Важливо, що комп'ютерні VR-технології дозволяють реалізувати найфантастичніші бажання людини, здійснення яких в реальному житті було б неможливим через дію фізичних чи соціальних законів. Це стосується й розширення меж творчості. VR-технології відкривають дуже широкі перспективи в конструюванні ігрової реальності. Використання віртуальної реальності для створення ігрового простору – явище суперечливе, але необхідне сфері застосування VR-технологій, де симуляція сприяє народженню нових реальностей і маскує негативні риси дійсності. Крім того,

до позитивних варіантів використання VR-технологій, які розвинулися в сучасній культурі, належить, наприклад, їх використання у сфері освіти, де технології мають чи не найбільший вплив. Вони дозволяють змінити процес освоєння інформації, зокрема ввести ігровий елемент у навчальний процес. Сучасні комп'ютерні мережі можуть значно розширити межі доступу до інформації. Уже стали реальністю віртуальні музеї, з колекціями яких можна ознайомитися не виходячи з дому. Стрімко розвиваються віртуальні бібліотеки.

Отже, віртуальна реальність як специфічний феномен постмодерністського мистецтва та культури вже не просто посідає значне місце в соціокультурному просторі, а й дає підстави говорити, що в подальшому його роль зростатиме. Позитивною характеристикою віртуальної реальності є можливість моделювання різноманітних ситуацій і стратегій різного спрямування. Як творчий простір, VR-мистецтво дає можливість випробувати свої здібності, спробувати себе в якості художника в найширшому розумінні слова і навіть самореалізуватися як митець. Однак у такому разі постає небезпека втрати мистецтвом своєї самоідентичності, критеріїв розрізнення мистецтва та явищ нехудожнього характеру. Симуляцію як таку та як частину кіберпростору й віртуальної реальності можна розглядати як специфічну характеристику постмодерного світовідчуття, а сам кіберпростір – як частину картини світу. Проте з'являється можливість заміни дійсності віртуальною реальністю, накладання «правил гри» останньої на істинний простір, час, історію, сім'ю тощо, їх заміну на симуляційний кібернетичний еквівалент.

Аналіз мистецтва постмодерної епохи та дослідження проблеми збереження автентичності в цьому контексті дає підстави говорити про закономірність усіх трансформацій у мистецтві як сфери відображення змін у культурі в умовах постмодерну. Широкий діапазон орієнтацій у художній практиці – це не лише віддзеркалення багатогранного строкатого часу, який вимагає формування нового типу світогляду. Розвиток техніки, найбільшою мірою комп'ютерної як невід'ємного факту сьогодення, закономірно знайшов своє відображення в мистецтві – незмінному трансляторі ціннісних пріоритетів та особливостей епохи. Осмислення проблеми автентичності сучасного мистецтва свідчить про усвідомлення необхідності звернення до традиційних першооснов; можливо, через їх проекцію на сучасну систему координат [9, 10].

Отже, художній постмодернізм – це модель «ситуації постмодерну» з її недоліками та перспективами, небезпеками та відкриттями. Мистецтво відображає гетерогенність сучасності, демонструючи її відкритість, свободу та толерантність і водночас вказує на потенційно небезпечні, руйнівні моменти епохи з варіантами подолання кризових ситуацій. Необхідність звернення до проблеми автентичності свідчить про можливість творення власної ідентичності, неповторності, її збереження в умовах постмодерної толерантності, а також збагачення за рахунок творчої відкритості «іншому». Сучасна культура, виражена в мистецтві, постає не замкненою системою з фіксованою кількістю значень, а як певний потік символів, який, оперуючи традиційними кодами, вступає в нові творчі, продуктивні зв'язки.

1. *Беньямін В.* Мистецтво в епоху його технічного репродукування // *Беньямін В.* Вибране. – Л., 2002.
2. *Бодрійяр Ж.* Симулякри і симуляція. – К., 2004.
3. *Босенко А.* О другом: симуляція пространств культури. – К., 1993.
4. *Головей В.* Проблеми онтології мистецтва в сучасних естетичних дослідженнях // Матеріали міжнародної наукової конференції «Людина – світ – культура». – К., 2004. – С. 132–135.
5. *Гройс Б.* Коментарии к искусству. – М., 2003.
6. *Дианова В.* Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. – СПб., 2000.
7. *Козловски П.* Культура постмодерна. – М., 1997.
8. *Ленуар Р.* Медія: засоби в пошуках цілей // «І»: незалежний культурологічний часопис. – 2004. – № 32. – С. 100–110.
9. *Ліотар Ж.-Ф.* Постмодерна культура як пошук нестабільності // Там само. – 2004. – № 34. – С. 76–79.
10. *Маньковская Н.* «Париж со змеями»: Введение в эстетику постмодернизма. – М., 1995.
11. *Мигунов А.* Эстетика и искусство во второй половине XX века. – М., 1991.
12. *Чміль Г.* Екранна культура: плюральність проявів. – Х., 2003.
13. *Яковлев Е.* Художник в технотронном мире // *Философские науки.* – 1991. – № 5. – С. 71–83.