

мінімальна та максимальна панфутуристичні програми. Засновником ідеології й практики українського футуризму на всіх його етапах був Михайло Семенко.

**Список використаної літератури**

1. Бобринская Е. А. Футуризм /Е. Бобринская — М.: Галарт, 2000. — 192 с.
2. Горбачов Д. Українські авангардисти як теоретики і публіцисти./Д. Горбачов - К.: РВА Тріумф 2005. — 384 с.
3. Культурология. XX век. Энциклопедия. Т. 2. — СПб.: Университетская книга; 1998. 447 с.
4. Левчук Л. Т. Футуризм: історія, теорія, мистецька практика/ Актуальні філософські та культурологічні проблеми сучасності, Збірник наукових праць/ 3б. наук. праць, випуск 24/ Відп. ред.: М.М. Бровко, О.Г. Шутов.-К.: Видавничий центр КНЛУ, 2009, - 364 с.
5. Семенко М. Вибрані твори/ Упоряд. А. Біла. — К.: Смолоскип, 2010. — 688 с. — («Розстріляне Відродження»).
6. Якубський Б. Михайль Семенко. /Б. Якубський //Червоний шлях. — 1925. - № 1-2

Стаття надійшла до редакції 1.03.2012

**Y.Demidenko**

**FUTURISM OF THE MIKHAIL SEMENKO: A CURRENT VIEW**

*The life and work of M. Semenko - famous Ukrainian poet and art theorist is analyzing in this article. Contradiction aesthetic and artistic pursuits of the poet were identified.*

**Key words:** art, avangardizm, futurism, kvero-futurism, panfuturism

УДК 792.2(546.37)

**Н. А. Жукова**

**ПОЗИТИВНІ ТА НЕГАТИВНІ ЗРІЗИ МИСТЕЦТВА ЗРАЗКА  
«МАТРИЦЯ»: КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ**

*В статті здійснюється культурологічний аналіз фільму братів Е. та Л. Вачовські «Матриця»; доводиться, наявність «множинного кодування» в сюжеті фільму, адже в ньому інтерпретується філософія Піфагора та Фалеса, експлуатується платонівське вчення про світ ідей і світ речей, використовуються біблійські легенди.*

**Ключові слова:** матриця, віртуальний світ, симулякр, голограма

Протягом другої половини ХХ ст. й особливо на межі ХХ – ХХІ ст., магія екрану пропонує свою модель людської поведінки в культурі, поміщає індивідуальне буття в нову систему соціальних і культурних координат, створює віртуальну реальність, породжуючи, точніше, відроджуючи в іншому ключі, старі міфи, адже сучасне екранне мистецтво з появою комп'ютерних технологій перетворилося на якісно інший вид «творчого продукту».

Проблемам та особливостям розвитку кіномистецтва та телебачення, взаємозв'язку кіно та ін. видів мистецтв присвячено безліч праць, зокрема, питанню впливу новітніх технологій на розвиток та функціонування екранного мистецтва, присвячені роботи Е. Гордона, С. Жижика, К. Метца, М. Постера, Ф. Хемміта, Ю. Арабова, Н. Барабаш, Р. Борецького, Д. Іванова, А. Кураєва, Н. Маньковської, В. Монстова, К. Огнева, П. Огурчикова, М. Теракоп'ян, С. Хоружего, М. Хренова та багатьох інших дослідників, але в цій роботі хотілося б зупинитись на питанні

комп'ютеризації екранного мистецтва як засобу виразності, який сприяє реалізації не тільки зображального задуму, а й інформаційного. Безумовно, цю проблему можна розглядати з декількох боків: з точки зору використання цих засобів в рекламі (товарів, фільмів, телепередач і т. ін), в дизайні, в комп'ютерній графіці, в кліпах, відеоіграх, в створенні кіно, з точки зору психологічного впливу тих або інших комп'ютерних технологій і т. ін.

Нас в даному випадку цікавить використання комп'ютерних технологій в кіномистецтві, адже «як відомо, кіно, як дзеркало, відображає кожну епоху. Поява комп'ютерних технологій, що наділили творців кіно воістину безмежними можливостями, відеоігор, що упростили віртуальну реальність в масову свідомість, Інтернету, що значно розсунув можливості комунікацій, зробила вельми істотний вплив на кінематограф як в технічному, так і в естетичному плані. ... Кіно перетворюється на різновид живопису - живопис в часі» [10, с. 9, 21].

Одним з позитивних моментів використання комп'ютерних технологій є полегшення роботи кінематографістів, адже тепер не обов'язково, знімаючи, наприклад, картину дія, якої відбувається у покинутому селі, їхати в таке село: «картинку» можна створити завдяки комп'ютерним технологіям. Табір російської армії під Плевною в «Турецькому гамбіті», значно збільшили саме таким чином. У комп'ютерному творі оцифровуються всі аспекти реальності - деталі обстановки, колір, форма, переміщення предметів або персонажів. У зв'язку з цим можна говорити про «нематеріальність» комп'ютерного мистецтва. Так, М. Теракоп'ян, зауважує, що «твори комп'ютерної графіки - це по суті набір алгоритмів і баз даних» [10, с. 23]. Тобто, це симулякр, який може бути на подив переконливим. Більше того, людина сьогодні стає частиною віртуального світу. Німецький теоретик П. Козловські бачить в віртуальності позитивний момент, а саме: здатність мистецтва підкреслити матеріальність вигаданого. Така матеріальність, на думку П. Козловські, може протистояти симуляції, оскільки саме віртуальне мистецтво, яке сприймається чуттєво, має ауру неповторності, не-імітованості, й до того ж ще й є таким, що не підлягає тиражуванню.

Ми не будемо зараз зупинятись на докладному розборі позитивних та негативних технічних моментів, пов'язаних з появою цифрових технологій, а спробуємо подивитись на цю проблему по-перше, з точки зору можливості, завдяки цим технологіям, підкресленої візуалізації образів-ідей, які можуть виникнути і без цієї візуалізації у реципієнтів з «енциклопедичною компетенцією», проте не з'являться у масового глядача, а по-друге: з точки зору можливості існування та реалізації «множинного кодування» в екранному мистецтві. На наш погляд, можна провести таку паралель: якщо в середньовіччі зображальне мистецтво називали «біблією жебраків», то деяке комп'ютеризоване екранне мистецтво сьогодні можна назвати «біблією відеоголіка», адже саме ця підкреслена візуалізація образів-ідей може спонукати до розміркування тих людей, котрі віддають перевагу екранному мистецтву, (в якому «картинка-образ» пропонується), а не читанню, (яке дає можливість виникненню певної кількості асоціативних образів).

Яскравий приклад - фільм Е. та Л. Вачовські «Матриця», сюжет й засоби вираження ідеї якого, викликали «обширні теоретичні дискусії і виступи в пресі різних філософів, соціологів, публіцистів» [10, с. 68]. Зокрема, з приводу цього фільму висловився словенський культуролог С. Жижек, котрий назвав цей витвір параноїдальною фантазією американського індивіда; Ж. Бодрійар в інтерв'ю журналу «Le nouvel Observateur» відмічав, що «творці „Матриці“ приймають гіпотезу віртуального за факт і доводять її до зорових фантазмів. Але щонайперша характерна межа цього всесвіту полягає якраз в неможливості використовувати категорії реального під час її обговорення. Це не перший фільм, що стосується питань розмивання кордонів, що посилюється, між реальним і віртуальним», але «було б цікавим

подивитись, що відбувається на межі цих світів» [10, с. 68]. Французький теоретик зауважує, що в цьому фільмі проблема імітації переплутана з проблемою ілюзії, про яку говорив Платон, маючи на увазі міф про печеру. Слід відмітити, що Ж. Бодрійар розмежовував поняття «імітація» та «симулякр», відмічаючи, що імітація передбачає існування реальності, але образ її в імітації може бути помилковим, оманливим. Симуляція ж є заміною реальності.

Міф про печеру згадує, аналізуючи «Матрицю», й російський богослов А. Кураєв, котрий зауважує, що фільм Е. та Л. Вачовські є приводом для розмови про релігійну філософію.

Дійсно, в сюжеті фільму «Матриця» можна побачити «відсилки» до філософських концепцій, і не тільки Платона, і, на наш погляд, в фільмі одночасно існують і ілюзія, і імітація.

У фільмі говориться про те, що існує невидимий людському розуму світ. Світ людей – це сон, точніше віртуальна реальність, в якій людство перебуває своїм розумом. Тілом же люди знаходяться в якомусь розчині, в капсулах, оплутані кабелями, дротами, датчиками, через які до них поступає якась живильна рідина, і через які від них (від людей) забирається енергія для живлення комп'ютерів. Машина керує і психічним життям, і фантазіями людини. Людство живе не замислюючись про те, як воно живе - пливе по запропонованій течії, воно неначе спить. «Хто не йде, немов на полі битви, крізь перешкоди, прагнучи до спростування, заснованого не на думці, а на розумінні суті; хто не просувається через все це вперед з непохитною упевненістю ... тому невідоме благо... така людина проводить нинішнє своє життя в сплячці і сновидіннях...» [6, с. 279].

Як зауважує А. Кураєв, «індійська філософія також прагне розбудити людину. Її перший заклик: людина, пізнай і визнай свою засліпленість. У індуїзмі звичний для нас потік відчуттів називається „майя”. Майя - це сон, який сниться Брахманові, ... а ми - персонажі його сну. ...У індійській філософії вважається, що думка людини може бути породжена чужою свідомістю, а не її власною. Отже, людина є породженням чужого сну, та і сама до того ж спить. Людина є сон уві сні» [5, с. 7].

І лише одиниці, у тому числі і герой фільму - Нео, починають розмірковувати про те, що ж відбувається в світі. Інакше кажучи, ставлять собі одвічне питання філософії: що є Істина і що є Першооснова?

Протягом фільму першоосновою називається «матриця» і це не дивно, оскільки це математичне поняття, основне поняття лінійної алгебри, проте, незважаючи на «первинність» матриці, є обрані люди, які розуміють, що є стан сну, а значить і стан сновидіння, яке є продовженням іншої реальності (доки людина спить), або, так би мовити «просто реальності», адже, мовою одного з героїв фільму, якщо людина не просинається, вона не знає, що є реальністю і де закінчується сновидіння<sup>1</sup>. Але, все ж такі, людина, на відміну від машини, може спати, бачити сновидіння, й усвідомлювати, що крім віртуальної реальності, (яка існує для комп'ютера) є ще якась інша реальність.

Отже, в сюжеті інтерпретується філософія Піфагора та Фалеса, яка виглядала як філософія «фізісу», як священна суть речей, виражена в числі. Тут же бачимо й інтерпретацію філософії Платона (в тому числі й вже згадуваного міфу про печеру), котрий приніс в європейську культуру вперше вчення про невидимі світи, тобто про те, що понад «фізісу», понад першооснови всього матеріального світу, - метафізику.

В «Матриці» експлуатується і платонівське вчення про світ ідей і світ речей, адже, за сюжетом фільму, існує декілька віртуальних світів: 1) «матричний-уявний» (створений машинами для людей-мас). Це світ-симулякр – заміна реальності. За

---

<sup>1</sup> Слід відмітити, що ім'я одного з героїв фільму – Морфей. Морфей, у грецькій міфології бог сновидінь, син бога сну Гипноса [9, с. 844].

Ж. Бодрийаром, такий світ «є всесвітом абстрактних, безтілесних речей, що продовжують жити виключно за інерцією, симулякрами самих себе, проте, таких, що не знають смерті: безконечне існування, своєрідне вічне життя гарантовані ним саме тому, що вони є всього лише штучними утвореннями, всього лише якимись протезами - клонами усередині всесвіту клонів» [3, с. 25-26]. Симуляція згідно з Ж. Бодрийаром (та М. Епштейном) стоїть поруч з гіперреальністю, яка, в свою чергу, не відривна від віртуальної реальності. Зазначимо, що термін «віртуальна реальність» в середині 80-х рр. XX ст. ввів в обіг у сфері комп'ютерних технологій, як стверджує російський теоретик М. Рюміна, колишній хакер Джарон Лен'єр, як можливість створення, за допомогою комп'ютерних технологій або засобами масової інформації особливої штучної реальності, яка створює ілюзію справжньої реальності. Зауважимо, що поняття «віртуальність» виникло у класичній механіці XVII ст. як позначення математичного експерименту. Вже тоді «„віртуальність” включала в себе подвійність: вона була одночасно і уявністю і реальністю, нереальною реальністю, парадоксом» [8, с. 119]. М. Рюміна наголошує, що віртуальний об'єкт як одиниця віртуальної реальності уявляє собою щось схоже на фантомний об'єкт, який не відбиває дійсності, але «відтворює деяку нову реальність – гіперреальність, основою для якої є всезагальна симуляція, тотальне розповсюдження в культурі симулякрів, лжеподібностей» [8, с. 126]. Теоретик акцентує увагу на тому, що симулякри не просто пародіюють та відбивають реальність, а «наділяються самостійним існуванням. Вторинність і пародійність симулякрів відходить на другий план, а на перший висувається їх смислова формальність, чиста знаковість і її впізнанність» [8, с. 126].

2) «Матричний: математично-технічний»: світ машин, в якому вони існують за своєю програмою, енергетично підпитуючись від «саду-людей».

3) Світ, в якому існують люди-рятувальники - члени корабля «Навуходоносор»: Морфей, Трініті, Нео та ін. Це світ реально-віртуальний, якщо можна так сказати, адже, з одного боку, герої братів Вачовські нібито знаходяться в реальному світі, оскільки розуміють, що вони вільні від матриці, знають, що вони не є енергетичним підживленням для машин; в той же час корабель «Навуходоносор» курсує в межах світу, в середині якого існують також світи «матричний-уявний» та «матричний: математично-технічний», і члени екіпажу з успіхом користуються програмами віртуального навчання (симулятори бойових мистецтв, симулятор «матричного міста»), тобто створюють для себе ще один матричний світ.

Ще один цікавий момент. Команда корабля одночасно знаходиться в різному часі: в часі, який протікає на «Навуходоносорі», в минулому часі, (в якому живе Нео), в часі «матричного міста». Виходить, що Час є одним для всіх часів, так само як і Реальність, за наявності безлічі реальностей, - одна.

В цьому контексті згадується гіпотеза американського фізика Д. Бома, котрий скористався ідеями голографії для інтерпретації навколишньої дійсності і заклав основи так званої холономної парадигми. Учений довів, що навіть найменший фрагмент голограми містить в собі все зображення.

Для доказу своєї гіпотези Д. Бом використовував лазер, адже «він виробляє промінь світла, в якому світлові хвилі є високоупорядкованими і регулярними, на відміну від звичайного світла, де вони досить хаотичні. Світло від лазера падає на напівпосріблене дзеркало. Частина хвиль відбивається, а частина проходить наскрізь і падає на предмет. Хвилі, що потрапляють на предмет, розсіюються ним і рано чи пізно досягають первинного променя, який відбився в дзеркалі, і починається інтерференція, що виробляє визерунок з двох накладених одна на одну хвиль. Це дуже складний визерунок, і його можна сфотографувати, фотографія ця доки абсолютно не схожа на предмет. Вона може бути взагалі невидимою, вона може виглядати як смутний незрозумілий орнамент. Але якщо крізь неї послати схожий лазерний промінь, вона

почне виробляти хвилі, схожі з тими, які відбивалися від об'єкту, і якщо ви помістите своє око в потрібне місце, то отримаєте зображення предмету, яке очевидно розташовуватиметься за голограмою і здаватиметься тривимірним. Можна буде зрушуватися і розглядати його з різних кутів як крізь вікно розмірами з промінь. ... До речі, якщо ви використовуватимете лише частину голограми, у вас все одно вийде зображення цілого предмету, але воно буде менш детальним, і ви зможете розглядати його з обмеженої кількості кутів. Чим більше голограми ви використовуєте, тим більше предмету можна бачити і тим більше точно його можна бачити. Отже, кожна частина містить інформацію про цілий предмет» [4].

Згідно концепції Д. Бома, оточуючий нас світ структурований аналогічним чином, на основі таких само загальних принципів, так що кожна існуюча річ «вкладається» в кожну зі своїх складових частин. Таким чином, якщо застосувати теорію американського фізика, то вийде, що всі «світи» у фільмі «Матриця» знаходяться в голограмі і самі є голограмами. У голографічному світі навіть час і простір не можуть бути узяті за основу, адже реальність - це супер-голограма, в якій минуле, сьогодення і майбутнє існують одночасно.

4) Світ, підземного міста людей - «Зіона», про який розповідає Морфей, але ми його не бачимо. До речі, А. Кураєв відзначає, що «російські перекладачі чомусь залишили назву міста повстанців без перекладу, що є такою ж дурістю, як щоб в російському перекладі фільму М. Гібсона „Пристрасті Христови” діяв персонаж на ім'я Джизас. Той, кого по-англійськи звуть Джизас, а по-французьки - Жезю, російською все ж іменується Ісус. Так само як англійське Зіон і німецьке Цион має бути в перекладі на російську - Сіон» [5, с. 27]. Отже «Зіон» - це відсилання до біблії.

І, нарешті, 5) світ, який ніхто не називає, але мається на увазі, що він існує – це «світ думки», яка всесильна, світ вищого знання, вираженого, з одного боку, через дещо сумнівні можливості передбачати майбутнє Піфією, у кухні якої висить плакат з гаслом: «Пізнай самого себе» (явна відсилка до Сократа), з іншого, - безмежними можливостями людського духу.

Зупинимось докладніше на останньому. За Платоном, існує світ феноменів (в якому живе людина) та світ ідей («долина правди»), ці два світи співвідносяться один з одним, відповідно, як копії та зразки. Отже, зразок – це світ ідей, копія – будь-яка річ. Кожна річ досконала настільки наскільки вона є відбиттям свого зразка. Людська душа, за Платоном, це таке створіння, яке найбільш здатне повторити й відтворити свій зразок, тобто ту ідею, за якою вона втілювалася на землі. Людська душа - феномен, що живе одночасно в двох світах: у тілі, тобто у феноменальному світі, і в світі духовному - в світі ідей. Отже, не випадково пасажери «Навуходоносора» вирушають в «світ матриці», так би мовити душею, а тіло їх залишається на кораблі. Інтелектом і волею духу, який до того ж наділяється і неймовірною фізичною силою, вони намагаються перемогти штучний розум. Цікаво, що фізична сила духу з'являється завдяки силі думці, завдяки подоланню стереотипності мислення й зміні свідомості. Так, Нео бачить кров й запитує у Морфея, чи кров це? І отримує відповідь: «Це те, що ти усвідомлюєш». Або інший приклад. Нео розмовляє з хлопчиком, який поглядом гне столову ложку. Нео пробує повторити цей трюк, і чує від дитяти: «Ти повинен зрозуміти, що ложки не існує». І у Нео виходить зігнути ложку.

З одного боку тут постулюється сила та матеріальність думки, з іншого, - знову інтерпретація платонівського розуміння світу ідей та світу речей, які разом представляють собою буття, де світ ідей – буття істинне, а світ речей - буття ілюзорне. Матерія для Платона - «початок іншого» - мінливого, текучого, непостійного. В діалозі «Тімей» філософ уподібнює матерію субстрату, позбавленому якостей, з якого можуть бути утворені тіла будь-якої величини і контурів, матерія може набути будь-якої форми саме тому, що сама вона абсолютно безформна, невизначена, і є лише можливістю, а не

дійсністю.

Як стверджує А. Кураєв, думка, і навіть «установка» на те, щоб позбавитися від полону стереотипів виражена у вченні православного філософа Максима Сповідника, котрий стверджував, що є два типи логосів. «Перший з двох типів „логосів” – „логос сперматікос”, насінний логос. Це задум Бога про кожну людину, кожну річ, зустріч, ситуацію. ... Але якщо людина не володіє даром прозорливості ... і не може дивитися на світ очима Бога, така (тобто сповна звичайна) людина сама придумує сенси тих ситуацій, в яких вона виявляється. Вона створює ... „логос фантастікос”. Це вигаданий людиною сенс для кожної конкретної ситуації. Тобто фантазм» [5, с. 10-11].

Отже, людина, котра прагне познати істину, повинна звільнитися від стереотипів мислення, від певних ілюзій.

На наш погляд, слід звернути увагу ще на один момент. Морфей, якому Піфія передрекла, що обраний врятує Землю від влади матриці і поверне світ людям, наполегливо переконує в цьому Нео, вважаючи обраним саме його. Тут бачимо повернення до античного уявлення про всесвіт та роль людини в ньому. Отже, у сучасних поглядах, як слушно зауважує Д. Бом, земля - лише порошок у величезному всесвіті матеріальних тіл: зірок, галактик і т. ін., - а вони, у свою чергу, теж складаються з атомів, молекул і побудованих з них структур, начебто частини уселенської машини. Як наслідок такого переконання, - думка про те, що людина в основі своїй не значима, що те, що вона робить, має значення лише постільки, поскільки вона сама може надати цьому значення у власних очах, в той час, як всесвіт в цілому, по суті, байдужий до її прагнень, цілей, етичних і естетичних цінностей, і, нарешті, до самої її долі.

Ставлення до всесвіту та до людини в Античності було зовсім іншим. Давні греки уявляли землю як центр всесвіту з сім'ю концентричними сферами в небесах, які розташовані в порядку зростаючої досконалості їх природи. Разом із землею вони складали якусь спільність, яка розглядалася як нероздільний організм, що здійснює якусь діяльність, що розглядалася як значима. У цьому організмі кожна частина мала своє місце, її діяльність бачилася як спроба просування до цього належного місця і виконання належної функції. Вважалося, що людина займає у всій цій системі центральне значення, і це означало, що її належна відповідна та відповідальна поведінка розглядається як необхідність для всеосяжної гармонії всесвіту. Зрозуміло, що два цих погляду на світ, зрештою, приводять до абсолютно різних висновків відносно загального людського ставлення до життя.

Нео усвідомлює силу духу, свою єдність з всесвітом і тому перемагає.

Нео, як вже зазначалось, - обраний, й тому за законом жанру, він, як будь-який обраний, повинен пройти обряд ініціації. Він його проходить через подорож у «світ матриці» та отримання там знання та відчуття (через біль) нелюдської, страшної, брудної, небезпечної «реальності» того світу.

За К. Г. Юнгом, ініціація тісно пов'язана із зціленням. Ініціація сприяє соціально-психологічному росту в потенційно кризові періоди змін та переходу від юності до зрілості, на життєво важливих стадіях формування в душі образу свого «Я», самоідентифікації. Часто-густо, як стверджує швейцарський психолог, такі практики включають період самотності та ізоляції серед дикої природи, що дозволяє вступити в контакт з екзистенційними даностями, зануритися в більш глибокі рівні сутності, і пройти через свої страхи, хвилювання, придушені емоції, розглянути свої системи переконань, подумати над питаннями «хто я?», «куди я йду?». Людина відкриває для себе зміст екзистенційних даностей через глибоку особисту рефлексію. Каталізатором процесів рефлексії часто служить екстремальний досвід, пов'язаний з пограничними ситуаціями – загроза смерті, прийняття важливого рішення тощо. Психологічний смисл цього мотиву зрозумілий – той, хто є об'єктом ініціації, повинен розлучитися зі своїм

колишнім життям та вступити в нове.

Пройшовши ініціацію, Нео повинен отримати нове знання, яке він і отримує завдяки віртуальним програмам, інформація з яких за допомогою датчиків, імплантується в мозок та свідомість неофіта. Ми бачимо тут, хоча й в дещо спрощеному варіанті, ідею великих можливостей не тільки віртуальних програм, але, й, що головне, безмежних можливостей людського мозку. І в цьому контексті, не можна не згадати роботу американського нейрофізіолога К. Прібрама «Мови мозку», в якій науковець демонструє, що модель мозку, заснована на голографічних принципах, що, на думку ученого, пояснює властивості мозку - величезний об'єм і дистрибутивність пам'яті, здатність сенсорних систем до уяви, проекцію образів з області пам'яті, деякі важливі аспекти асоціативного спогаду.

Зазначимо, що сюжет фільму «Матриця» можна інтерпретувати і як приклад антиутопії (щось на зразок роману «1984» Дж. Оруела), де є змова проти існуючого строю, де спеціальні «агенти» в чорних окулярах пригноблюють незадоволених, і які забезпечують виконання законів «матриці». Або, розглядати його як збій в досконалій комп'ютерній програмі, де «світ матриці» - це просто комп'ютерна програма, а світ Нео і екіпажу «Навуходоносора» - звичайний вірус.

Таким чином, незважаючи на дещо примітивний сценарій фільму, можна стверджувати про наявність «множинного кодування» в сюжеті «Матриці». Поєднання певної системи сенсів з цікавими візуальними рішеннями, здійснення яких могло відбутися завдяки комп'ютерним технологіям, дає можливість найбільш опукло показати зображення асоціативного ряду (одного з безлічі можливих варіантів).

#### Список використаної літератури

1. Беньямин В. Озарения / Вальтер Беньямин [пер. с нем. Н. М. Берновской, Ю. А. Данилова, С. А. Ромашко] – М. : Мартис, 2000 – 376 с.
2. Берд К. Освоение реальности / Киви Берд // <http://www.galactic.org.ua/pr-per/Fiz-5.htm>
3. Бодрийяр Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту. / Жан Бодрийяр [пер. с франц. Н. Суслова]. – Екатеринбург : У-Фактория, 2006 – 199 с.
4. Бом Д. Развертывающийся смысл. Три дня диалогов с Дэвидом Бомом / Дэвид Бом [пер. с англ. М. Немцов] – Лондон, David Bohm and Emissary Foundation International, 1985 // <http://www.fidel-kastro.ru/fisica/bom/bohm.htm>
5. Кураев А. Православный взгляд на современное кино / о. Андрей Кураев. – Мариуполь: Рената, 2005 – Вып. 4. – С. 3-38
6. Платон Государство / Платон // Диалоги [пер. с древнегреч. А. Н. Егунова]. – М. : ООО «Издательство АСТ»; Харьков: «Фолио», 2001. – С. 35-382
7. Прибрам К. Языки мозга / Карл Прибрам [пер. с англ. Я. Н. Даниловой, Е. Д. Хомской]. – М. : Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2010. – 450 с.
8. Рюмина М. Т. Эстетика смеха: Смех как виртуальная реальность. / Марина Тулеухановна Рюмина. – М. : Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2010. – 320 с.
9. Морфей // Советский энциклопедический словарь. - М. : «Советская энциклопедия», 1982. – С. 844.
10. Теракопьян М. Л. Нереальная реальность: Компьютерные технологии и феномен «нового кино» / Мария Леонидовна Теракопьян. – М. : Материк, 2007. – 152 с.

Стаття надійшла до редакції 11.02.2012

N. A. Zhukova

#### POSITIVE AND NEGATIVE CUT ART SAMPLE "MATRIX": CULTURAL ANALYSIS

*A film «The Matrix»(L. and A Wachowski) is analysed in the article. The film is analysed from positions of philosophy of culture, it becomes firmly established that there are*

*many senses in the film (great number of kodas; in a film philosophy Pythagoras, Fales, Platon is interpreted; biblical legends are also interpreted.*

**Keywords:** *matrix, virtual world, simulyakr, hologram*

УДК 792.2(546.37)

**О. П.Кодьєва**

## **ВИДИ МИСТЕЦТВА ЯК ЕСТЕТИКО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНА ПРОБЛЕМА**

*Проблема розмаїття видів мистецтва аналізується як естетико-культурологічна. Робиться акцент на необхідності створення і збереження внутрішньовидової структури (стрижня), що репрезентує сенс життя.*

**Ключові слова:** *вид мистецтва, внутрішня структура, сенс життя, інформація, класифікація, художній образ, культурно-історичний розвиток.*

Колись у позаминулому столітті А. П. Чехов, висловлюючи ідею одного зі своїх оповідань, словами головного героя – відомого професора, що вже дивився в очі смерті, пройшовши шлях слави і пошани – з гіркотою зазначив наступне. „У моїх бажаннях немає чогось головного, чогось дуже важливого. У моїй пристрасі до науки, у моєму бажанні жити, ... у прагненні познати самого себе, у всіх думках, почуттях та поняттях, які я складаю про все, немає чогось спільного, що пов'язувало б все це у єдине ціле. Кожне почуття і кожна думка живуть в мені окремо, і у всіх моїх судженнях про науку, театр, літературу, учнів і у всіх картинках, які малює моя уява, навіть самий вправний аналітик не знайде того, що зветься спільною ідеєю, або богом живої людини. А коли немає цього, то, значить немає і нічого [6, 61]“.

А ось фактично та ж сама думка – висловлена про мистецтво – з вуст іншого персонажа цього оповідання, актриси, що веде бесіду з професором. „...Будемо говорити про акторів, про актрис, письменників, але залишимо у спокої мистецтво... І так вже заялозили його... [6, 54]“. Акторка не бачить підстав для пишних слів про „святе мистецтво“.

І – заповітна ідея професора: „Хотів би прокинутися років через сто і хоч одним оком поглянути, що буде з наукою [6, 60]“. [Переклад мій – О. К.]

Цитати наведені з оповідання під примітною назвою „Скучна історія. Із нотаток старої людини“. Дійсно, саме так і є: автором виявлена така звичайна, буденна, тоскна і одночасно така пекуча проблема – проблема пошуку стрижня в житті, мистецтві, науці, а також особистісного переживання цього пошуку.

Твір, про який йдеться, був написаний А. П. Чеховим у 1889 році. То ж що можна сьогодні відповісти видатному гуманістові? Яким є стан вирішення зазначеної проблеми? Чи знайдено базові, і при тому конкретні, конструктивні форми втілення високого, святого, єдиного? На жаль, відповідь проста і прикра: проблема не вирішена і сьогодні.

Проте, проблема явно позбавляється застійного характеру і статусу скучної – вона загострилась, актуалізувався і виявляє сьогодні очевидні полярні процеси: з одного боку, - цілковита втрата стрижня (того самого, що за часів А. П. Чехова все-таки утримував у певній цілісності смисложиттєві спрямування культурних кіл суспільства), сьогодні ця втрата багато в чому репрезентована ситуацією постмодернізму в культурі з феноменом тотального „розпорошення“); а з другого боку – природничі науки (наприклад, синергетика), філософія, культурологія, естетика, етика активно доводять правдивість ідеї цілісності культурного всесвіту особистості, культури людського