

УДК 130.2:0004.4'277.4  
DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2018.153054>

**Рябініна Олена Володимирівна**  
доктор філософських наук, професор,  
завідувач кафедри соціальних  
і гуманітарних дисциплін  
Національного університету  
цивільного захисту України  
ORCID 0000-0003-1870-8261  
[evryabinina@gmail.com](mailto:evryabinina@gmail.com)

**Коваленко Інна Ігорівна**  
кандидат філософських наук, доцент,  
доцент кафедри філософії  
Національного юридичного університету  
імені Ярослава Мудрого,  
ORCID 0000-0001-9320-1773  
[kinna087@gmail.com](mailto:kinna087@gmail.com)

## ПРОСТІР *HOMO VIRTUALIS* І ПОСТ-ЦИФРОВА ЕСТЕТИКА МУЗИКИ

**Мета роботи** – аналіз віртуалізації мистецтва в аспекті просторової якості суб'єкта музичення. **Методологія** дослідження орієнтована на інтеграцію філософсько-естетичного інструментарію в культурологічне дискурсивне поле з застосуванням на комплементарній основі досвіду музикознавства, що відповідає міждисциплінарній специфіці предмета. **Наукова новизна** роботи полягає в інтерпретації феномена *Homo Virtualis* як компенсаторної онтологічної єдності, що у медіа-музиченні забезпечується взаємною представленістю ефекту безумовної даності світового простору і стихійної інтроспекції. **Висновки.** Віртуалізація є синтезом символічного і практичного сценаріїв освоєння світу, що у континуумі музики виражено цифровою ремінісценцією піфагорійської космогонії та нео-матеріальною тенденцією пост-цифрової естетики. Невербальна комунікація і здатність музики асимілювати різноякісний семіозис уможливили видозміну способу її існування: від події тексту – до буття-медіатора. Просторова якість *Homo Virtualis* активує афекти і соматичну пам'ять, унаочнює нерозривну єдність екзистенціальної істини і містифікації. Однак тим почастіше висвітлюється суть музикального і мистецтва взагалі. Специфічний простір *Homo Virtualis* – це перформативна міфологема причетності. Дигітальний континуум поєднує трансформацію концептуального мистецтва і відмову від традиції. Отже, зворотною стороною радикальних зрушень виявляється масовізація, масо-видний стан свідомості, що в онтологічному аспекті є забуття. Водночас, у пост-цифровому досвіді постають глибинні істини сучасної людини та її світовідчуття.

**Ключові слова:** простір, музика, *Homo Virtualis*, пост-цифрова естетика.

*Рябініна Елена Владимировна, доктор философских наук, профессор, заведующая кафедрой социальных и гуманитарных дисциплин Национального университета гражданской защиты Украины; Коваленко Инна Игоревна, кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры философии Национального юридического университета имени Ярослава Мудрого*

### Пространство *Homo Virtualis* и пост-цифровая эстетика музыки

**Цель работы** – анализ виртуализации искусства в аспекте пространственного качества субъекта музицирования. **Методология** исследования ориентирована на интеграцию философско-эстетического инструментария в культурологическое дискурсивное поле с использованием на комплементарной основе опыта музыковедения, что соответствует междисциплинарной специфике предмета. **Научная новизна** работы состоит в интерпретации феномена *Homo Virtualis* как компенсаторного онтологического единства, которое в медиа-музицировании обеспечивается взаимной представленностью эффекта безусловной данности мирового пространства и стихийной интроспекции. **Выводы.** Виртуализация является синтезом символического и практического сценариев освоения мира, что в континууме музыки выражено цифровой реминисценцией пифагорейской космогонии и нео-материальной тенденцией пост-цифровой эстетики. Невербальная коммуникация и способность музыки ассимилировать разнокачественный семиозис обусловили видоизменение способа ее существования: от события текста – к бытию-медіатору. Пространственное качество *Homo Virtualis* активизирует аффекты и соматическую память, обнаруживает неразрывное единство экзистенциальной истины и мистицикации. Однако тем самым отчасти проясняется суть музыкального и искусства вообще. Специфическое пространство *Homo Virtualis* – это перформативная мифологема причастности. Дигітальний континуум об'єднує трансформацію концептуального мистецтва і відмову від традиції. Таким образом, обратной стороной радикальных сдвигов выступает массовизация, массо-видное состояние сознания, что в онтологическом аспекте есть забвение. Вместе с тем, в пост-цифровом опыте проявляются глубинные истины современного человека и его мироощущения.

**Ключевые слова:** пространство; музыка; *Homo Virtualis*; пост-цифровая эстетика.

*Ryabinina Olena, Doctor of Philosophical Sciences, professor, National University of civil defense of Ukraine, head of the social disciplines and humanities department; Kovalenko Inna, Associate professor of Philosophy Yaroslav Mudryi National Law University*

### **Homo Virtualis space and post-digital aesthetics of music**

**The purpose of the research** is to analyze the virtualization of art in the aspect of the spatial quality of the subject of music. **The methodology** of the research is focused on the integration of philosophical and aesthetic tools in the culturological discursive field with the application of the experience of musicology on a complementary basis, which corresponds to the interdisciplinary specificity of the subject. **The scientific novelty** of the work consists of the interpretation of Homo Virtualis phenomena as a compensatory ontological unity; that in the media music-making is provided by the mutual representativity of the effect of unconditional reality of the world space and spontaneous introspection. **Conclusion.** Virtualization is a synthesis of the symbolic and practical scenarios of the development of the world, which is expressed in the continuum of music by the digital reminiscence of the Pythagorean cosmogony and the neo-material tendency of post-digital aesthetics. Non-verbal communication and the ability of music to assimilate a semiosis of different qualities made it possible to modify the way of its existence: from the event of the text - to the existence-mediator. The spatial quality of Homo Virtualis activates affects and somatic memory, demonstrates the inseparable unity of existentialistic truth and mystification; but that partly highlights the essence of the musical; art in general. The specific space of Homo Virtualis is a performative mythologema of implication. The digital continuum combines the transformation of conceptual art and the rejection of tradition. Consequently, massification, the mass state of consciousness, is the reverse side of the radical changes, that is an unconsciousness in the ontological aspect. At the same time, in the post-digital experience there are deep existential truths of the modern man and his view of life.

**Keywords:** space; music; Homo Virtualis; post-digital aesthetics.

Постановка проблеми. Статус суб'єкта у віртуальному звуковому континуумі виявляє онтологічні та ціннісні зрушення, які сходять до засад музикального. Необхідність аналізу цих зрушень визначає актуальність роботи та ієрархію смислів теоретичної позиції.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить про недостатній ступінь розробленості проблеми віртуалізації в музиці. Так, дигітальним практикам і їх локальним підвалинам властива тенденція до абсолютизації автономної якості, а її передумови, зокрема в музичній традиції, не стали окремим предметом аналізу. Вважаємо, що склалася тенденція до взаємної представленості художньо-естетичних узагальнень і явищ пост-цифрової практики, які оформлюють онтологічні смисли духовно-інтелектуального досвіду. Суб'єкт інтерактивного музичення, у вимірах специфіки *digital artist* та естетичного сприймання, – маловивчений. Але ж *Homo Virtualis* є максимом культурних констант, окреслених філософемою витвору, – від категоризації *τέχνη* в онтології створеної форми у Аристотеля до «Витвору художнього творіння» М. Хайдеггера.

Зворотний бік штучного – це неминучість вторинного. Позначена у Ф. Ніцше «діонісійським» викриттям неістинності подвоєнь, вона отримує у «символічному» Ж. Бодрієра статус принципу, заданого динамікою обміну, а також кореспондує з «відчуженням» у пропонованому Т. Адорно розумінні, яке стосується колізії соціальності мистецтва. «Негативна антропологія» В. Флюссера увиразнює візію «відчуження»: історичність суб'єкта згортається до точки-ніщо.

Миттєвості *selfie* – аналог «увічнення» особистої історії. Звуковий фон – замітник естетичної опори, що підтримується дифузними чуттєво-естетичними реакціями. Характерною є позиція християнської думки. Так, В.Д. Ісаєв ввів поняття «людини воцивілізованій» у контексті принципової диференціації «антропосу цивілізації» і «теосу культури». С.С. Хоружий визнає віртуальне за аспект людського існування, який, попри розширення своїх теренів, виявляє неповноту. Цивілізаційні засади віртуального буття висвітлили Г. Маркузе, Г.М. Таврізан, Ю. Хабермас.

Будучи, відтак, вторинними, дигітальні практики через зворотний вплив на базові порядки культури набувають ознак само-основності, несуть зміни у предметно-методологічних і ціннісних орієнтирах пізнання і зумовлюють появу у тезаурусі теоретиків текстуальних елементів медіа-комунікації та реклами. Закони саморозвитку віртуального альтернативні природі умогляду. Отже, на часі динамічний підхід – синтез логічних констант і ментальної адекватності щодо віртуальної реальності.

Системний аналіз онтології віртуального – від ідеї поліонтичності до візії його як виду небуття – пропонує М.А. Журба [10]. Вчений розкриває амбівалентність «дигітальної матриці мислення», «медіа-ризика» та процес «девіртуалізації» [9]. У культурі екранного коду, вважає він, простір є відповідником унаочненої багатоканальної інформації.

Парадигмальну зміну репрезентативного на інтерактивне аналізує на прикладах явищ цифрового дизайну А.А. Денікін [7]. Дослідник вважає, що цифрові арт-практики об'єднують прагнення відтворити світ як гібридний, де рівноцінні реальне і цифрове, штучне і природне.

Щодо музики, номінація віртуального як здійснюваного *online* була введена Джероном Ланьє (*Lanier*). Досвід експлікації віртуальної музичної практики здебільшого представлений працями зарубіжних *digital artists*: К. Каскона (*Cascone*), К. Роудза (*Roads*), Дж. Ланьє, Дж. Файнера (*Finer*), Г. Шеплі (*Shapley*). Автор музичних творів у дусі пост-мінімалізму, естетик і журналіст В. Дакуорт (*Duckworth*) сприяв поширенню ідей *music maker*'ів своїми Інтернет-інтерв'ю і зробив вагомий внесок у проект інтерактивного композиційного собору. Цей досвід задіяний Дакуортом у книзі «*Virtual Music*», де він порівнює цифрову революцію з науковою [24]. Дійсно, попри амбівалентність віртуальної музики, очевидно, що технічні її можливості є привабливими, а досвід – незворотним і саморозвитковим. Наприклад, *live coding* (*online* програмування безпосередньо імпровізації) має забезпечити неабияку енергетичну віддачу й експресивні якості звукового послання.

Специфіка діяльності *digital artist*, створення й існування віртуальної музики передбачають з'ясування її онтологічних меж, порядків, іманентної динаміки у співвіднесенні з існуючим досвідом

мистецтва. Вже не є достатнім міркувати про здатність віртуальної практики бути музикою, так само як і шукати квазі-дефініції на кшталт «мистецтва звуків» або «арт-практик» для відображення специфічності музикально-технологічного процесу.

Ураховуючи зазначене вище, метою дослідження є аналіз віртуалізації мистецтва в аспекті просторової якості суб'єкта музичення.

Виклад основного матеріалу. Таким чином, на часі є осягання музики. Її сутнісні риси зумовили віртуалізацію, а здатність бути доречною у будь-якому художньому синтезі та нести максимум смислових відтінків дозволяють розглядати комп'ютерну музику і медіа-музичення як закономірний етап перед появою, може статися, нової емансипації чистої звучності. Оскільки сучасна людина вже живе у віртуальному середовищі, а не ззовні сприймає його характеристики, то музика становить додаткову градацію реальності в її самозрозумілих ознаках і структурах. Можливо, звичність цього середовища для митців й ідеологів віртуальної практики є однією з причин розглядати питання естетики музики «зсередини» наявних зрушень, а також бачити зблизка неоднорідність цифрових практик. Справді, інтерактивний формат поєднує відповідні способи музичення, проте різниця між масовидним кліше і новою ідеєю очевидна. І, звісно, одне з актуальних питань пов'язане з еволюцією і метаморфозами цифрового мистецтва.

Кім Каскон – композитор, який писав у техніці *microsound*, дизайнер звуку й аналітик комп'ютерної музики – запропонував термін «пост-цифрова» естетика. Він починає свою статтю «*The Aesthetics of Failure: "Post-digital" Tendencies In Contemporary Computer Music*» коментарем до тези відомого діяча медіа-культури Н. Негропonte, що дигітальна доба скінчена. «"Пост-цифрова" естетика, – зазначає Каскон (Переклад з англійської наш. – О.Р., І.К.), – розроблена почасти в результаті інтелектуального досвіду роботи в середовищах, покритих цифровими технологіями... Та конкретніше, саме з «провалу» цифрових технологій виникла нова робота. «Глюки», «баги», помилки програми, збої системи, відсікання, ... спотворення, ... квантування ... навіть приглушений шум звукових карт є сировиною, тим, що композитори прагнули включити в свою музику. Попри те, що технологічна помилка часто контролюється і подавляється, – її ефекти сховані нижче порогу сприймання, – більшість аудіо інструментів можуть збільшити чисельність помилок, дозволяючи композиторам зосередити роботу навколо них. Дійсно, «невдача» стала провідною естетикою багатьох мистецтв у кінці ХХ століття, нагадуючи нам, що наш контроль над технологіями – ілюзія. Прояви роботи цифрових інструментів досконалі, точні та ефективні лише такою мірою, як і люди, котрі будують їх. Нова техніка часто з'являється випадково або через неспроможність техніки чи експерименту, що передбачалися» [22, 13].

Каскон розглядає досвід, об'єднаний під знаком пост-цифрового, як пошук, коли експеримент превалює над знаними ефектами, а помилка іноді цікавіша за успіх. Зазначимо, що *glitch* («збій») і *failure* («провал», «помилка») – це прийоми евокації, притаманні особливому типу творчої процедури. Р. Стернберг (*Sternberg*) вважає, що творча спроможність являє не лише здатність до спонтанних осягань (*little happy accident*, «маленький щасливий випадок»), – але і здатність організувати мислення (наприклад, зіставлення відносно мало зв'язаних «фреймів»), застосувати індуктивний механізм викликання творчих ідей [35]. До таких прийомів, на нашу думку, належить згадана К. Касконом техніка комбінації фрагментів, які існували раніше. І вони, і, до речі, інсайт – переживання-сигнал («еврика!») – більш згідні теоретичній, ніж художній творчості, якій властива процесуальність натхнення. Вірогідно, цифрова практика несе зміну типу мислення взагалі. Характерна й тенденція до стискання артефактів у часі, яка, поза іншим, може означати й мінімізацію суб'єктності.

Отже, складається враження самоцільної ремінісценції *τέχνη*, однаке, звісно, не синкретичної, а вторинної природи, з переважанням технології над художньою якістю, відкритою у неоднорідну, або навіть масовидну, не завжди прицільно вибрану якість естетичного відгуку аудиторії.

Де-індивідуація артефактів, що змістовно замикаються самі на себе і позбавлені прозорості, відмічена Д. Беррі (*Berry*) [20; 21]. На наш погляд, таке становище унаочнює не просто драму індивідуальності, а безпритульність людини щодо свого місця в світі після тривалого перебільшення власної суб'єктності. «Ейдос» музикального дається взнаки, леліє барвами смислів, однаке залишаючись не збагненним у-собі.

Вірогідно, можливість дійти животворних начал, дарованих людям музикою, наразі може реалізуватись у медіа-форматі, однак лише якщо віртуальний інструментарій буде розгорнутий у напрямі колективного (у Юнгіанській номінації терміна). «Містерія» Скрыбіна, де колективне саме і мислилося вселюдським, не здійснилася як вихід до джерел музикального. Тоді як у добу технології колективне гіпостазує в «доступне», яке зазнає естетичної адекватії у немовби-природності *Ambient*. Щодо просторовості *Homo Virtualis* масовидного типу, естетика *Space* промовляє сама за себе...

Музична символізація у її власній трансцендентальній відкритості обумовила *performance* «безмежного» у цифрових композиціях. Специфіка даного явища з'ясовна у зіставленні з простором симфонії. Він виявляє себе як аспект переживання повноти буття – музичного образу. Музика – символічно-звукова форма присутності у всезагальному, і отже, музичний простір являє досвід світу, який неможливо подвоїти іншими формами свідомості.

Цифровим композиціям більш властива декларативність обширу, що несе зображальність. Як чиста ідея, орієнтована на враження грандіозності й чисельності аудиторії, вона сходиться до досвіду старовинної поліфонії. Йдеться, зокрема, про прийоми реальної відстані між групами виконавців у хоровій традиції. Характерна також аналогія, що її проводить К. Роудз (*Roads*) стосовно звукоутворення у комп'ютерній та органній музиці [32].

Проте комп'ютерна музика, зважаючи на техногенну природу звуку і його трансляції, є іншим способом мислити. Простір є мислимою якістю, котра виявляється подвоєною ефектом доступності «безмежного», в якому подвоюється і якість музики. Звукові засоби стають засобами психоестетичного резонансу. Цифрова універсальність виявляє свою окрему природу, розгортається вже не у трансцендентальній «вертикалі», а в «горизонті» медіа-простору, залучає комунікативно-образні прийоми і може створити у аудиторії ефект загальнолюдської причетності, маючи, напевне, значний соціально-технологічний потенціал.

Звуковий простір *Homo Virtualis* є багатовимірною, інтегральною модифікацією музично-символічного континууму в напрямку практичного сценарію освоєння світу. Здається, сама уява, якій миттєво доступні далекі обрії, несе латентну техногенну топіку екзистенції. Однак «пост-цифрова» естетика зв'язує себе з людським буттям більше, ніж із цифровим, і прагне подолати, за висловом Джерона Ланьє, «цифровий маоїзм».

Дж. Ланьє розробляє ідею *tele-immersion*, віртуальної співприсутності аудиторії при музикуванні виконавця [31]. Комп'ютер, вважає автор, є каналом комунікації паттернів, яка об'єднує людей, і в цій якості здатен явити віртуальний всесвіт. Але пристроєві не слід надавати антропоморфної якості. Він у свій спосіб співпрацює, але не є співавтором музики [23]. Ланьє вважає визначення віртуальної музики постійно обновним. Очевидними є і її динамізм, і неоднорідність явищ, і співіснування надскладних рішень із примітивними. Звуковий простір цифрової практики унаочнює проблему музикального.

В естетиці віртуальної музики аналіз даної проблеми і є, передусім, аналізом звукових якостей. Вона ніби інтуїтивно звертається до звуку як до дороговказу, який у зламні моменти дійсно приводить до сутності музики. Культурема звуку підіймає прадавні уможляди і навіртає до медитативного досвіду. Мотив єдності музичного слуху й розуму у древніх шумерів [3], образ звуку-первоначала у ранніх релігіях, однак, зазнали трансмутації в комплоті музичення й технології. Звукова скульптура, віртуальний собор несуть афірмацію духовної змістовності звуку, залучають формотворчу якість тембрового простору, являють власне сподівання глибинних інтуїцій.

Нумінозні смисли звуку стали виявом неоміфологічних інтенцій, які об'єднують художню практику ХХ-ХХІ століть. Девіз «насолоджуватись шумами», проголошений Л. Русоло в 1913 році, нагадує К. Каскон [22, 18]. За урбаністичним фасадом фрази відкривається «афектопорідна безодня» (П. Флоренський) досвіду тонкої диференціації щільно сплєтених звукових явищ. За Касконом, увага композитора в процесі творчості мимоволі може зафіксуватись на фоновому полі, шумовій звучності, яка стає матеріалом для музичного задуму і може дати «вражаючі гобелени звуку» [22, 18].

Споглядання звуку асоціюється з магією, з локальним індукуванням грандіозності, законом подібного через подібне. Якщо древній міф звуку маніфестує магію, то в доречному щодо сучасного культурного світу розумінні міфологема звуку пов'язана з особливою естетикою вслухання, свого роду *Einfüllung*.

Магія музикального виявляється у відтворенні гуду бджолиного рою у «Струнно-вертолітному квартеті» К. Штокхаузена, у філігранній хоровій партитурі «*Lux Aeterna*» Д. Лігеті. Магією ніби прошитий світовий простір, і коли музика це виявляє, то створюється відчуття звідкись знаної істини.

К. Каскон відмічає обізнаність професіоналів цифрової практики з творами Дж. Кейджа і К. Штокхаузена. Після оприлюднення «4.33» Кейджа уявлення про звук «драматично змінилися» [22, 16]. Ймовірно, ідея мовчання і визначила розуміння тиші як градації музики (наприклад, *micro-temporal silence* у К. Роудза).

Очевидно, що досягнути меж музикального не означає поляризувати «опус-музику» та неакадемічну музику (як «не-музику») з її чистою процесуальністю. Свобода «потoku свідомості» й «словесно-медитативної партитури», форми-події, зверненої до уяви слухачів, і спонтанної, умовно фіксованої музики є предтечами інтерактивного. Композитор і критик К. Ганн (*Gann*) у статті «*Minimal Music, Maximal Impact*» трактує «Прелюдію Кривої Часу» В. Дакуорта як перше явище пост-мінімалізму і називає його «великим змішанням» стилів, що уможлиблює відкриту структуру твору [30]. Мінімалізм ґрунтується на повторності комбінацій звуків, смислу яких має діяти аудиторія.

Медіа-послання трансформує логіку інтелектуальної гри зі слухачем, та слухач має, радше, не домислити ціле, а діяти факту його відсутності. Цифрова естетика заявила «революцію звуку», а не спадкоємство, попри співіснування з традицією у формі наслідування архітектури її фрагментів. Наприклад, цифрова соната Г. Шеплі (*Shapley*) залучає ремінісценції класичної сонатної схеми [34]. І дійсно, відбувається рекомбінація буттєвих опор символічного сценарію культури – часу й простору.

Композитор і програміст Кертіс Роудз, який ввів у вжиток естетики термін *microsound*, описує в монографії з аналогічною назвою шкалу з дев'яти градацій музичного часу: від Вічності до *Infinitesimal* – одиниці, не перевідної в масштаб актуального досвіду. Природа мікротонових явищ, за Роудзом, сходиться до античності. Дійсно, техніка *microsound* і грецький спондейасмос, можливо, породжені спі-

льною антропоїдною властивістю музичення, епігенетичним правилом утворення зв'язку звуків. Та якщо мікротемперація Аристоксена мала впорядкувати феномени чистого строю, то цифровий гранульований синтез вторинним чином утворює висотну плинність звуку. «Мікрозвукові методи розчиняють жорсткі цеглини музичної архітектури... Звуки можуть зливатися, випарюватися чи зазнавати мутації в інші звуки ... Коли частки швидко вибудовуються в лінію, вони викликають ілюзію неперервності тону... Щільні агломерації часток утворюють завихрення звукової хмари, форми яких еволюціонують із часом» [32]. Роудз проводить аналогії між *microsound* і органною звуковою культурою. «Не має значення, чи існують модельовані моделі поза схемою машини, чи це є чиста фантазія» [32].

Погодитись із цим можливо, напевне, лише з погляду локальності прийомів, на кшталт переладень музики для різних інструментів. Однак стиль мислення виражає себе в інструментарії, і навіпаки. Наведена нами аналогія свідчить про аберацію щодо образної якості простору в музиці.

Побачити вододіл між модусами музикального дозволяє звернення до дискурсу Е. Гуссерля у «Феноменології внутрішньої свідомості часу» [6]. На рівні моменту, який виділяється в повороті переживання механізмом ретенції (утримання звукового даного у свідомості при настанні нового даного), час є чистою якістю конституювання процесу, але не образно-психологічного порядку. За Гуссерлем, «*reef* потоку» (ретенціальний ряд) у ході взаємодії порядків усвідомлення і предметності, що конститується, формує «абсолютну суб'єктивність» – трансцендентальну фігуру цілого. Темпоральна структура свідомості, представлена феноменом музичного твору, прямує до концентрованої форми подолання екзистенціальної межі. Екстаз *Ego* можливий за умови цілого, суб'єкта. Отже, концепція, якою є музичний твір, відкривається у символіку безмежного через завершеність. У суцільності відкритого, що декларується абсолютною процесуальністю експресії, суб'єктна якість музичення схована або відсутня за замислом.

Ціле, оскільки воно в музиці опосередковує переживання відкритого, стає і представником межі, яку естетична свідомість неспроможна перейти. І водночас їй доступне інтуїтивне осягання такого «представництва», у своєму роді екзистенціально-міфічної істинності, цілого-архетипу. Відміна завершеності й декларація відкритого дозволяє вважати онтологію *Homo Virtualis* пошуком самовизначення в світі. Концепція художнього цілого в західній класиці і семіозис відкритого у специфіці *Homo Virtualis* взаємно зворотні за їх культурною «місією». Процесуальність просторового образу цілого зумовлює концентрацію досвіду, тобто суб'єкт є естетичний гарант гармонії всесвіту. І навпаки, декларативність обширу й відкритість потоку радше являють афірмації всезагального буття в його самодостатності, що не зважає на окремість індивіда, а здатність окремість до цілого є відкрите питання.

У «пост-цифровій» естетиці нумінозний статус звуку виражається й шляхом маніфестації його одвічної таємничості, чим ніби й обмежена роль технології. Такий підхід відкриває нові комунікативні обрії інтерактивного музичення в іще не розкресленому трансцендентальними варіантами полі самовиявлення не-рефлексивних явищ психічного і коріниться в загальних властивостях простору *Homo Virtualis*. У музиці, з її експресивністю, і, ще більш наочно, у кіномистецтві відмічається взаємопроникнення тілесно-афективних явищ і соматичної пам'яті, з одного боку, та естетичної форми «океанічного переживання», з іншого. Занурення у звучність обумовлює як інтроспективний процес, так і інтуїції закону місця, де лунає або з яким у сприйманні пов'язується звук. Таким чином, окремість людської істоти все ж відшукує втішний мотив причетності в естетизації безмірного. У зв'язку з даним феноменом згадується принцип *esse est percipere* у Дж. Берклі.

Яскравим прикладом зазначеної тенденції є композиція Дж. Файнера (*Finer*) *Longplayer*, з якою він пов'язує смисл терміна *post digital*. Музика зазвучала рівно опівночі на початку 2000 року в Лондоні (*Roundhouse*) і, за задумом автора, має тривати до тисячі років. Комбінацію звуків, складену ним для тибетських чаш, об'ємна звучність яких нагадує дзвони, спочатку виконують музиканти, у різний спосіб торкаючись чаш. Згодом цю звукову комбінацію відтворюватиме комп'ютер.

Інша відома композиція Файнера – *A Score For A Hole In The Ground* – звукова скульптура (місце її розташування – *King's Wood, Kent*). Зовні вона являє металеву трубу 20 метрів заввишки, занурену в землю й з'єднану з системою труб і резервуарів для води, яка потрапляє в них через отвори у великому диску, розташованому на землі навколо головної труби. Замисел автора передбачає, що звукоутворення забезпечується тільки силами води й вітру, а тембр і висота звуків змінюються мірою наповнення резервуарів і проходження води трубами. Сміслові акценти, які несе репрезентація й маніфестація самодостатньої дії природних начал, до якої, так чи інакше, приєднується згадане нами враження ремінісценції *τέχνη*, пов'язані, на наш погляд, не з компенсацією цілого, а навпаки, з образом існування природи, байдужого до швидкоплинного людського життя. Так само, як *Longplayer*, ця композиція, навіть назва якої естетично без-ощинна, веде сприймаючу свідомість від безпосередності вслухання до зустрічі з грандіозністю того, що є вічним.

Дійсно, інтенція пост-цифрового давно здолала межі комплоту роботизації й натуралізму, характерного для певних образних явищ. Проте сама природність звукової скульптури є віртуальною. У її образі «нема» суб'єкта, що ніби і сам відчув себе судиною природи, залишивши по собі незворотне розуміння її абсолютної влади. Таке враження навіртає до смислів психоаналізу Ж. Лакана. Позір Чужого, а не поетичний Інший, являє нам екзистенціальні істини. Адже Чужий, образ із глибинних іррефлексивних витоків психічного, і є життя, що, через його невпинність, нез'ясовність, суцільність, постає



як сутність, відчужена від нас самих. Таким чином, наукова новизна роботи полягає в інтерпретації феномена *Homo Virtualis* як компенсаторної онтологічної єдності, що у медіа-музиченні забезпечується взаємною представленистю ефекту безумовної даності світового простору і стихійної інтроспекції.

Висновки. Віртуалізація є синтезом символічного і практичного сценаріїв освоєння світу, що у континуумі музики виражено цифровою ремінісценцією піфагорійської космогонії та нео-матеріальною тенденцією пост-цифрової естетики. Невербальна комунікація і здатність музики асимілювати різноякісний семіозис уможливили видозміну способу її існування: від події тексту – до буття-медіатора. Просторова якість *Homo Virtualis* активує афекти і соматичну пам'ять, унаочнює нерозривну єдність екзистенціальної істини і містифікації. Однак тим почати висвітлюється суть музикального і мистецтва взагалі. Специфічний простір *Homo Virtualis* – це перформативна міфологема причетності. Дигітальний континуум поєднує трансформацію концептуального мистецтва і відмову від традиції. Отже, зворотню стороною радикальних зрушень виявляється масовизація, масо-видний стан свідомості, що в онтологічному аспекті є забуття. Водночас у пост-цифровому досвіді постають глибинні істини сучасної людини та її світовідчуття.

#### **Література**

1. Адорно Т. Эстетическая теория / пер. с нем. А.В. Дранова. М.: Республика, 2001. 527 с.
2. Аристотель. Метафизика. М.: Эксмо, 2006. 608 с.
3. Бергер Л.Г. Звук и музыка в контексте современной науки и в древних космических представлениях. Пространственный образ как модель художественного стиля. Тбилиси: Изд-во Тбил. ун-та, 1989. 216 с.
4. Беркли Дж. Трактат о принципах человеческого знания. / Соч.; пер. с англ. И.С. Нарского. М.: Наука, 1978. С. 152-247.
5. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000. 387 с.
6. Гуссерль Э. Феноменология внутреннего сознания времени / Собр. соч. М.: РИГ «ЛОГОС». Изд-во «Гнозис», 1994. Т.1. 192 с.
7. Деникин А.А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства. Обсерватория культуры. 2017. Т.14. №1. С. 36-45.
8. Жижек С. Как читать Лакана. URL: <https://www.psyoffice.ru/4344-slavojj-zhizhek-kak-chitat-lakana.-problemy-s.html>
9. Журба М.А. Девіртуалізація віртуального: на вершині падіння. Луганськ: Ноулідж, 2013. – 349 с.
10. Журба М.А. Віртуальна реальність: різновекторні пошуки. Гілея. 2014. Вип. 86. С. 171-174.
11. Иенсен Т. Сергей Хоружий: «Практика себя». Искусство кино. 2000. № 12. URL: <http://kinoart.ru/archive/2000/12/n12-article28>
12. Ісаєв В.Д. Антропос цивілізації та теос культури : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня докт. філос. наук : спец. 09.00.04 «Філософська антропологія, філософія культури». – Луганськ, 2012. 37 с.
13. Маркузе Г. Эрос и цивилизация. Одномерный человек: Исследование идеологии развитого индустриального общества / пер. с англ. А.А. Юдина. М.: ООО "Издательство АСТ", 2002. 526 с.
14. Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки. Малое собр. соч. – СПб.: Изд. Группа «Азбука-классика», 2010. С. 5-134.
15. Тавризян Г. М. Техника. Культура. Человек. М.: Наука, 1986. 200 с.
16. Хабермас Ю. Техника и наука как «идеология». М.: Праксис, 2007. 208 с.
17. Хайдеггер М. Исток художественного творения / пер. с нем. Михайлова А.В. М.: Академический проект, 2008. 528 с.
18. Хайдеггер М. Сборник статей. СПб.: РГХИ. 2004. 576 с.
19. Хоружий С. Виртуализация общения: антропологические угрозы и пути борьбы с ними: Материалы I Международной конференции «Электронные СМИ и православное пастырское душепопечение» (22 мая 2015г.). URL: <https://www.pravmir.ru/akademik-sergey-horuzhiy-o-virtualizatsii-obshheniya-myi-dolznyi-ne-dopuskat-stroitelstva-anti-lestvitsyi/>
20. Berry D. Critical Theory and the Digital. London: Bloomsbury Publ., 2014. 272 p.
21. Berry D. Post-Digital Humanities: Computation and Cultural Critique in the Arts and Humanities // Edicause Review. – 2014. – May 19 // David Berry. URL: <https://er.educase.edu/articles/2014/5/postdigital-humanities-computation-and-cultural-critique-in-the-arts-and-humanities>
22. Cascone K. The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. Computer Music Journal, 2000, vol.24, №4, pp.12-18. URL: <https://www.mitpressjournals.org/doi/10.1162/014892600559489>
23. Duckworth W. A Virtual Conversation With Jaron Lanier / By William Duckworth in October, 1, 2002 // New Music Box USA. URL: <https://nmbx.newmusicusa.org/a-virtual-conversation-between-jaron-lanier-and-william-duckworth/7/>
24. Duckworth W. Virtual Music: How the Web Got Wired for Sound / William Duckworth. London: Routledge, 2005. 209 p.
25. Finer J. Score for a Hole in the Groud [Електронний ресурс]. URL: <http://www.scoreforaholeintheground.org/>
26. Finer J. Longplayer. URL: <https://longplayer.org/>
27. Finer J. Longplayer Live London 2009. URL: <https://vimeo.com/58274591>
28. Fleischer R. How Music Takes Place: Excerpts From "Post-Digital Manifesto" // e-flux Journal # 42. URL: <https://www.e-flux.com/journal/42/60255/how-music-takes-place-excerpts-from-the-post-digital-manifesto/>
29. Flusser V. Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung. Fr-a.-M. Bollmann. 1994. – 284 s.

30. Gann K. Minimal Music, Maximal Impact // New Music Box USA, 2001 / By Kyle Gann, on November, 1, 2001. URL: <https://nmbx.newmusicusa.org/minimal-music-maximal-impact/>
31. Lanier J. Virtually There: Three-dimensional tele-immersion may eventually bring the world to your desk. Scientific American, 2001, # 10. pp. 66. 75. URL: <http://www.jaronlanier.com/cocodexintro/lanier01sciam.pdf>
32. Roads K. Microsound. Cambridge, Massachusetts, London England. URL: [https://archive.org/stream/CurtisRoadsMicrosound/Curtis\\_Roads-Microsound\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/CurtisRoadsMicrosound/Curtis_Roads-Microsound_djvu.txt)
33. Roads K. Microsound. Cambridge, Massachusetts: MIT PRESS, 2001. URL: <https://academic.oup.com/mts/article-abstract>
34. Shapley G.J. Sound of failure: experimental electronic music in our post-digital era // OPUS at UTS. PhD & Masters Theses, Thesis 2012. URL: <https://opus.lib.uts.edu.au/handle/10453/21813>
35. The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives/ Edited By Robert J. Sternberg . Cambridge University Press, 1988. 448 p.

**References**

1. Adorno, T. (2001). Esteticheskaya teoriya. (A. Dranov, Trans). Moscow: Respublika [in Russian].
2. Aristotel (2006). Metafizika. Moscow: Eksmo [in Russian].
3. Berger, L.G. (1989). Zvuk i muzyka v kontekste sovremennoy nauki i v drevnikh kosmicheskikh predstavleniyakh. Prostranstvennyy obraz kak model khudozhestvennogo stilya. Tbilisi: Izd-vo Tbil. un-ta [in Russian].
4. Berkli, Dzh. (1978). Traktat o printsipakh chelovecheskogo znaniya. (I. Narskiy, Trans). Moscow: Nauka [in Russian].
5. Bodriyyar, Zh. (2000). Simvolicheskiy obmen i smert. Moscow: Dobrosvet [in Russian].
6. Gusserl, E. (1994). Fenomenologiya vnutrennego soznaniya vremeni. Vol.1. Moscow: RIG «LOGOS». Izd-vo «Gnozis» [in Russian].
7. Denikin, A.A. (2017). Posttsifrovaya estetika v art-praktikakh tsifrovogo iskusstva. Observatoriya kultury, Vol.14, 1, 36-45 [in Russian].
8. Zhizhek, S. Kak chitat Lakana. Retrieved from <https://www.psyoffice.ru/4344-slavojj-zhizhek.-kak-chitat-lakana.-problemy-s.html> [in Russian].
9. Zhurba, M.A. (2013). Devirtualizatsiia virtualnoho: na vershyni padinnia. Luhansk: Noulidzh [in Ukrainian].
10. Zhurba, M.A. (2016). Virtualna realnist: riznovektorni poshuky. Hileia, issue 86, 171-174 [in Ukrainian].
11. lensen, T. (2000). Sergey Khoruzhiy: «Praktika sebya». Iskusstvo kino, 12. Retrieved from <http://kinoart.ru/archive/2000/12/n12-article28> [in Russian].
12. Isaev, V.D. (2012). Antropos tsivilizatsii ta teos kulturi. Extended abstract of doctor's thesis. Lugansk [in Ukrainian].
13. Markuze, G. (2002). Eros i tsivilizatsiya. Odnomernyy chelovek: Issledovanie ideologii razvitogo industrialnogo obshchestva. (A.A. Yudin, Trans). Moscow: OOO "Izdatelstvo ACT" [in Russian].
14. Nitsche, F. (2010). Rozhdenie tragedii iz dukha muzyki. Saint-Petersburg: Izd. Gruppa «Azбуka-klassika» [in Russian].
15. Tavrizyan, G.M. (1986). Tekhnika. Kultura. Chelovek. Moscow: Nauka [in Russian].
16. Habermas, YU. (2007). Tekhnika i nauka kak «ideologiya». Moscow: Praxis [in Russian].
17. Hajdegger, M. (2008). Istok hudozhestvennogo tvoreniya. (A.V. Mihajlov Trans). Moscow: Akademicheskij proekt [in Russian].
18. Hajdegger, M. (2004). Sbornik statej. Saint-Petersburg: RGHl [in Russian].
19. Khoruzhiy, S. (2015). Virtualizatsiya obshcheniya: antropologicheskie ugrozy i puti borby s nimi. Proceedings of the 1th International Conference «Electronic media and Orthodox pastoral care». Retrieved from <https://www.pravmir.ru/akademik-sergey-horuzhiy-o-virtualizatsii-obshheniya-myi-dolznyi-ne-dopuskat-stroitelstva-antilestvitsyi/> [in Russian].
20. Berry, D. (2014). Critical Theory and the Digital. London: Bloomsbury Publ.
21. Berry, D. (May 19th 2014). Post-Digital Humanities: Computation and Cultural Critique in the Arts and Humanities. Edicause Review. Retrieved from <https://er.educase.edu/articles/2014/5/postdigital-humanities-computation-and-cultural-critique-in-the-arts-and-humanities>
22. Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. Computer Music Journal, vol. 24, 4, 12-18. Retrieved from <https://www.mitpressjournals.org/doi/10.1162/014892600559489>
23. Duckworth, W. (October 1th 2002). A Virtual Conversation With Jaron Lanier. New Music Box USA. Retrieved from <https://nmbx.newmusicusa.org/a-virtual-conversation-between-jaron-lanier-and-william-duckworth/7/>
24. Duckworth, W. (2005). Virtual Music: How the Web Got Wired for Sound. London: Routledge.
25. Finer, J. (2012). Score for a Hole in the Groud. Retrieved from <http://www.scoreforaholeintheground.org/>
26. Finer, J. Longplayer. Retrieved from <https://longplayer.org/>
27. Finer, J. (2009). Longplayer Live London. Retrieved from <https://vimeo.com/58274591>
28. Fleischer, R. (2013). How Music Takes Place: Excerpts From "Post-Digital Manifesto". e-flux Journal, 42. Retrieved from <https://www.e-flux.com/journal/42/60255/how-music-takes-place-excerpts-from-the-post-digital-manifesto/>
29. Flusser, V. (1994). Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung. Fr-a.-M.: Bollmann [in German].
30. Gann, K. (November 1th 2001). Minimal Music, Maximal Impact. New Music Box USA. Retrieved from <https://nmbx.newmusicusa.org/minimal-music-maximal-impact/>
31. Lanier, J. (2001). Virtually There: Three-dimensional tele-immersion may eventually bring the world to your desk. Scientific American, 10, 66-75. Retrieved from <http://www.jaronlanier.com/cocodexintro/lanier01sciam.pdf>
32. Roads, K. Microsound. Cambridge, Massachusetts, London England. Retrieved from [https://archive.org/stream/CurtisRoadsMicrosound/Curtis\\_Roads-Microsound\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/CurtisRoadsMicrosound/Curtis_Roads-Microsound_djvu.txt)
33. Roads, K. (2001). Microsound. Cambridge, Massachusetts: MIT PRESS. Retrieved from <https://academic.oup.com/mts/article-abstract>

34. Shapley, G.J. (2012). Sound of failure: experimental electronic music in our post-digital era. OPUS at UTS. PhD & Masters Theses, Thesis 2012. Retrieved from <https://opus.lib.uts.edu.au/handle/10453/21813>
35. The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives (1988). Cambridge University Press.

*Стаття надійшла до редакції 16.07.2018 р.*

УДК 75.03(092)(438)  
DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2018.153055>

**Шеретюк Руслана Миколаївна**  
доктор історичних наук, доцент,  
професор кафедри образотворчого  
та декоративно-прикладного мистецтва  
Рівненського державного гуманітарного  
університету  
ORCID 0000-0002-6278-0132  
[sheretyuk.r@gmail.com](mailto:sheretyuk.r@gmail.com)

## **МИСТЕЦЬКА СПАДЩИНА ХУДОЖНИКА ПІАРА КАРОЛЯ (ЛУКАША) ГЮБЕЛЯ (1722 – 1793) НА ТЕРЕНАХ ВОЛИНИ**

**Мета** дослідження полягає в окресленні мистецьких набутків видатного художника середини – другої половини XVIII ст., представника римо-католицького ордену піарів Кароля (Лукаша) Гюбеля, котрий все своє творче життя провів на Волині. **Методологія** дослідження спирається на візуальний аналіз його робіт, аналітичний та мистецтвознавчий методи дослідження, а також системний підхід, зокрема, в статті використано фактологічний матеріал праць польських авторів. **Наукова новизна** полягає в тому, що дослідження є першою у вітчизняному мистецтвознавстві спробою викладу життєвого шляху та аналізу мистецького доробку Кароля (Лукаша) Гюбеля. **Висновки.** Його пензлю належали не лише живописні твори на релігійну тематику, але й композиції світського змісту, зокрема, портрети, пейзажі, пасторалі. Аналіз збережених на сьогодні робіт засвідчує, що вони виконані під впливом концептуальних засад західноєвропейського мистецтва доби бароко.

**Ключові слова:** орден піарів; Волинь; бароко; портрет; фреска; Кароль (Лукаш) Гюбель.

*Шеретюк Руслана Николаевна, доктор исторических наук, доцент, профессор кафедры изобразительного и декоративно-прикладного искусства Ровенского государственного гуманитарного университета*  
**Художественное наследие художника-пиара Кароля (Лукаша) Гюбеля (1722 – 1793) на землях Волини**

**Цель** исследования заключается в обрисовке художественных достижений выдающегося художника середины – второй половины XVIII в., представителя римско-католического ордена пиаров Кароля (Лукаша) Гюбеля, который всю свою творческую жизнь провел на Волини. **Методология** исследования опирается на визуальный анализ его работ, аналитический и искусствоведческий методы, а также системный подход, в частности, в статье использован фактологический материал трудов польских авторов. **Научная новизна** заключается в том, что исследование является первой в отечественном искусствоведении попыткой изложения жизненного пути и анализа художественного наследия Кароля (Лукаша) Гюбеля. **Выводы.** Его кисти принадлежали не только живописные произведения на религиозную тематику, но и композиции светского содержания, в частности, портреты, пейзажи, пасторали. Анализ сохранных на сегодня работ удостоверяет, что они выполнены под влиянием концептуальных принципов западноевропейского искусства времени барокко.

**Ключевые слова:** орден пиаров; Волинь; барокко; портрет; фреска; Кароль (Лукаш) Гюбель.

*Sheretyuk Ruslana, doctor of historical sciences, docent, professor of the academic department of fine and decorative arts of Rivne State Humanitarian University*

### **The artist-piarist Karol (Lukash) Gubel's (1722 – 1793) artistic heritage on the territory of Volyn**

**The purpose of the research** is to outline the artistic achievements of the outstanding painter in the middle – the second half of the XVIII century, the representative of the Roman Catholic Order of Piarists Karol (Lukash) Gubel, who spent all his creative life in Volyn. Research **methodology** is based on visual analysis of his works, analytical and art-study methods of investigations, as well as a systematic approach; in particular the article uses the factual material of the Polish authors' writings. **The scientific novelty** is that, the study is the first attempt of presentation the way of life and the analysis of Karol (Lukash) Gubel's artistic works in the national art studies. **Conclusions.** Not only paintings on religious topics belonged to his brush, but also compositions of secular content, in particular, portraits, landscapes, and pastoralists. The analysis of works, preserved for today, testifies that they were executed under the influence of the conceptual foundations of the West European art of Baroque period.

**Keywords:** Piarist order; Volyn; Baroque; portrait; fresco; Karol (Lukash) Gubel.

Актуальність теми дослідження. Нині у вітчизняному мистецтвознавстві активно та плідно відбувається процес переосмислення художньо-мистецьких набутків римо-католицьких чернечих орденів на теренах України, які впродовж тривалого часу свідомо нівелювалися спочатку російським самодержавством, пізніше – радянською владою. Одним із наслідків цього стало те, що «У темряві минулого залишилися імені вітчизняних та запрошених з інших країн митців – творців сакрального простору ка-