

**Тентюк Д.І.**

*студент,*

*Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури*

**УКРАЇНСЬКЕ МЕДІА МИСТЕЦТВО  
У ДІЯЛЬНОСТІ «VERBATIX» АРТ-ГРУПИ  
«SVITER» ТА ІВАНА СВІТЛИЧНОГО**

Існує стале уявлення, що прагнення підірвати традиційно привілейовану позицію живопису серед інших видів образотворчості є основоположним для мистецтва ХХ та ХХІ століть.

Українське медіа мистецтво не є виключенням. Пропонована стаття є спробою дослідженням теорії медіа мистецтва, його розвитку в контексті українського сегменту на прикладі творчості Арт-групи «SVITER» та Івана Світличного, збору та систематизування матеріалів про життя і творчість зазначених українських художників, розгляд та аналіз діяльності «Verbatix» (2018 р).

Майкл Раш у своїй роботі «Нові медіа у мистецтві» [4] зазначив, що в кінці ХХ століття на передові позиції вийшло мистецтво, безпосередньо пов'язане з найбільш тривалою і непереможною технічною цифровою революцією. Під визначення технологічного мистецтва потрапляють найрізноманітніші практики, список яких містить фотографію і кіно, відео і віртуальну реальність, але ними не обмежується. Вона виникло завдяки винаходам, які до художнього світу не мали безпосереднього відношення, дало поштовх у напрямку, який раніше був вотчиною інженерів і технологів [4].

Натомість, Кристиана Пол в «Цифровому мистецтві» [3] говорить про термінологію, пов'язану з високотехнологічними формами мистецтва, яка до сих пір так і не усталилася. Те, що зараз відомо як «цифрове мистецтво», з моменту зародження кілька разів змінювало назву: колись його називали комп'ютерним мистецтвом, потім мультимедійним або кібер мистецтвом (1960–1990-ті), сьогодні ж поряд з терміном «цифрове мистецтво» часто використовують інший термін, «медіа мистецтво» (точніше «мистецтво нових форм») – в кінці ХХ століття він здебільшого вживався стосовно кіно і відео, так само, як і звукового мистецтва та інших гібридних форм. Слово «нових» є тут знаковим, воно свідчить про мінливість термінології. З іншого боку,

претензія щодо новизни змушує поставити запитання стосовно «нового» у цифрових засобах художнього вираження. Деякі прийоми, які використовують в цифровому мистецтві, виникли майже століття тому, іншими вже користувалися у всіляких «традиційних» формах мистецтва. Новим можна назвати те, що цифрові технології досягли такого рівня розвитку, що дають абсолютно нові можливості для творчості і його сприйняття [3].

У «Мові нових медіа» [2] Лева Мановича описується те, що одним з ключових наслідків цифрової революції стало впровадження авангардних естетичних стратегій в інтерфейси програм на рівні команд і метафор. Практики авангарду втілювалися в комп'ютерах, і технології цифрового мистецтва якраз слугують прекрасним прикладом [2].

Розглядання можливості становлення феномена циклу новою нарративною формою цифрової епохи надає нам інформацію про те, що циклічність вже лежить в основі програмування, і є елементарною частиною його структури, таких керуючих операцій, як `if / then i repeat / while`. Процес виконання більшості програм є послідовним повторенням певного сценарію, таким чином підводячи до висновку, що цикл – основа програми [2].

Об'єкти нових медіа містять у собі ієрархію шарів (наприклад, інтерфейс – контент, операційна система – додаток, веб-сторінка – HTMLкод, мова програмування високого рівня – мова асемблера – машинна мова) [2].

Такий приклад розвитку «технічного», «нового» або «цифрового» мистецтва представляє спільний проект Івана Світличного та арт-групи SVITER – алгоритмічне середовище «Verbatix», що був представлений в рамках 57-ї Венеціанської бієнале у 2017 році.

Арт-група «SVITER» – це дует українських художників та музикантів Лери Полянскової та Макса Роботова. Їх перший спільний музичний проект був у 2009 році, а згодом вони розширили спектр художніх і кураторських проєктів. Стали співзасновниками креативного експозиційного центру ТЕЦ и Самоорганізації «01011101» та виставкового простору Шухляда / віртуального мистецького простору-платформи для підтримки незалежних проєктів сучасних художників та інтеграції їх із новітніми технологіями. Вони є учасниками Інституту нестабільних думок з 2015 року. У 2017 році – учасники Венеціанської бієнале (у рамках проєкту «Парламент»), Український павільйон. Живуть і працюють в Києві.

Іван Світличний – український художник з Харкова. Закінчив у 2012 р. Харківську державну академію дизайну та мистецтв, факультет станкової та монументальної скульптури. У 2009 р. став засновником і куратором творчого експозиційного центру ТЕЦ (Харків). У 2013 р. став співзасновником експозиційного середовища Shuhliada – дослідницької кураторської платформи з фокусуванням на виставковому процесі. З 2015 р. – учасник «Інституції нестабільних думок». У 2017 р. став учасником Венеційської бієнале (у рамках проекту «Парламент»), Український павільйон.

Verbatix – це візуальне та звукове середовище, де динамічний масив даних (архів проекту) перетворюється в реальному часі на звукову, відео- та VR-інсталяцію за допомогою алгоритму, розробленого авторами проекту.

На початковому етапі інформаційний масив був сформований набором датчиків, які вимірюють фізичні явища (світло, колір, геомагнітні датчики тощо, загалом 16), а логіка фокусування уваги визначалася не через бінарне протиставлення: фізичний / матеріальний – інформаційний / аморфний, але шляхом пошуку нової суттєвості та потенціалу конкретних даних для розвитку в іншій системі зображень. Наступними етапами проекту є його організація та представництво на основі власної історії. Його структура змінюється шляхом включення особистого архіву проекту, який розширюється з кожною новою виставкою у своє «тіло».

Збір даних, який генерує звук, відео- та віртуальну реальність Verbatix, вибірково формується з усіх матеріалів проекту. А також з гіперпосилань, які стосуються контекстного поля Verbatix та оновлюються під час викладу. Усі шари документації відображаються в єдиній візуальній площині взаємопов'язаних подій і архівують сьогодення. Під час експозиції аудіо- та відеоапаратура, а також коробка з комп'ютерним і музичним обладнанням та гарнітурою віртуальної реальності розміщена у виставковому просторі. Перебуваючи в експозиційному середовищі, глядач має можливість почути багатоканальний звук і бачить відео, яке транслюється за допомогою відповідного обладнання. Одягаючи гарнітуру віртуальної реальності, глядач занурюється в 3D-модель виставкового простору (що складається з фрагментів попередніх виставок) і стає свідком онлайн-документації, яка фіксує взаємодію між алгоритмом, інформацією та звуком.

Програмною та технічною основою алгоритмічного середовища «Verbatix» є: платформи TouchDesigner, Axoloti, Arduino, група датчиків, що реєструють фізичні явища (датчики освітлення, вологості, кольору, геомагнітний і т.п., усього 16 одиниць), бокс з комп'ютерною та музичною апаратурою, шолом віртуальної реальності. Також, під час експозиції в виставковому приміщенні знаходиться аудіо і відео апаратура (кількість залежить від розмірів приміщення): колонки, відеопроєктори, plasma panel (плазменні панелі), комутаційні дроти. Глядач, перебуваючи в середовищі, де динамічний масив даних «перекладається» алгоритмом у саунд інсталяцію, чує багатоканальний звук; бачить відео і зображення – основу масиву даних, що транслюються за допомогою відеотехніки. У шоломі віртуальної реальності, занурений в 3D модель виставкового простору, глядач стає свідком онлайн документації, яка фіксує взаємодію інформації, алгоритму та звуку.

На першому етапі роботи інформаційна база проекту була генерована датчиками. Наступним етапом стало формування особистої історії алгоритмічного середовища «Verbatix», яке було ініційоване першою виставкою (Український павільйон 57-й Венеціанській бієнале), та дало передумову до зміни його (проекту) параметрів і структури. У цій ситуації проект, що набуває особистий фактаж і стає частиною загального, починає розвиватися як аналог гіперпосилання – посередника, існуючого в рамках умовного «тексту». «Текстом» є архів: матеріали документації, і постійно поновлювана по контекстним запитам інформація – саме вони забезпечують масив даних для генерування алгоритмічної саунд інсталяції. І також через архів формується візуальний простір, де одночасно, за допомогою проєкції і відео, заявляються всі шари інформації.

Вищенаведене дає підстави для висновку, що українське медіа мистецтво створюється, зберігається і поширюється за допомогою цифрових технологій, і в якості виразних засобів використовує виключно їх. Даний напрямок увиразнено оригінальною діяльністю «Verbatix» арт-групи «SVITER» та Івана Світличного, спрямованою на систематизацію літератури з предмету дослідження, огляду бібліографії, отримання відповідей на поставлені запитання безпосередньо від художників шляхом контактування з ними у форматі «інтерв'ю» та листування.

### Список використаних джерел:

1. Альтернативна інституційність [Електронний ресурс] // Open Place. – 2019. – Режим доступу: <https://openplace.com.ua/alternatyvna-instytutsijnist/?fbclid=IwAR27Gjqa5VPxLJN0apMkzwIwW-aThCIWcr6Q8Vmzizr9alemjheNZpBxVwY>
2. Манович Л. Язык новых медиа / Лев Манович. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.
3. Пол К. Цифровое искусство / Кристиана Пол. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. 210 с.
4. Раш М. Новые медиа в искусстве / Майкл Раш. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2005. 33 с.

**Ткачук Н.В.**

*студентка,*

*Науковий керівник: Братусь І.В.*

*кандидат філологічних наук, доцент,*

*Інститут мистецтв*

*Київського університету імені Бориса Грінченка*

## ФІЛОСОФІЯ ПРИРОДИ

### У СУЧАСНІЙ ЯПОНСЬКІЙ АРХІТЕКТУРІ

Особливості сучасної японської архітектури здебільше засновані на синтоїзмі – традиційній японській філософії та релігії, заснованій на культурі предків та поклоніння силам природи. Осягнення закономірностей життя природи, її ритмів і мінливості було метою роздумів людини, сенсом буття. І тому, в японській культурі не могло виникнути ідеї підкорення природи, і тим паче протистояння їй. Навпаки, головним був пошук гармонії зі світом. Вся природа в очах японців одухотворена. В синтоїзмі божествами можуть бути духи гір та каміння, річок або дерев. До речі шанувались не тільки боги, але і середовище навколо них [1, с. 215]. Сучасна архітектура Японії багато ввібрала з естетики традиційного японського житла з його прагненням до простоти, мінімалізму та трансформації. «Зв'язок з природою, простота, ідея традицій – все, що потрібно щоб створювати сучасну архітектуру», – К. Курокава [2].