

УДК 008

**Федорович Богдана****МЕДІА-МИСТЕЦТВО ЛЬВОВА ПОЧАТКУ ХХІ СТ.:  
ВІД КОНЦЕПЦІЇ ДО ВІЗУАЛІЗАЦІЇ**

*Статтю присвячено вивченню впливу глобалізації культури на візуальне сприйняття людини через медіа-мистецтво Львова початку ХХІ століття. Актуальність концептуального осмислення медіа, як особливого соціокультурного феномену, зростає в сучасних умовах за рахунок активного розширення здібностей і адаптації людини до техногенного розвитку суспільства. В результаті це привело до високої засвоєваності саме медіа-мистецтва. Простежено етапи творчого формотворення від концепції до візуалізації. Зокрема у контексті аналітичного опрацювання були виявлені особливості пошуку ідентичності у контексті українських мистецьких практик медіа мистецтва на прикладі львівських митців та медіа фестивалів «Тетрамати́ка», «МедіаДепо» у Львові.*

**Ключові слова:** ідентичність, медіа-мистецтво, глобалізація, візуальність, концепція, медіа, українські мистецькі практики, «Тетрамати́ка» і «МедіаДепо» у Львові.

**Федорович Б.****МЕДИА-ИСКУССТВО ЛЬВОВА НАЧАЛА ХХІ ВЕКА:  
ОТ КОНЦЕПЦИИ К ВИЗУАЛИЗАЦИИ**

*Статья посвящена изучению влияния глобализации культуры на визуальное восприятие человека через медиа-искусство Львова начала ХХІ века. Актуальность концептуального осмысления медиа, как особого социокультурного феномена, растет в современных условиях за счет активного расширения возможностей и адаптации человека к техногенного развития общества. В результате это привело к высокой усвояемости именно медиа-искусства. Выявлены этапы творческого формообразования от концепции до визуализации. В частности в контексте аналитической обработки были выявлены особенности поиска идентичности в контексте украинских художественных практик медиа искусства на примере львовских художников и медиа фестивалей «Тетрамати́ка», «МедиаДепо» во Львове.*

**Ключевые слова:** *идентичность, медиа-искусство, глобализация, визуальность, концепция, медиа, украинские художественные практики, «Тетраматыка» и «МедиаДепо» во Львове.*

**Fedorovych B.**

## **MEDIA-ART IN LVIV IN THE XXI CENTURY: FROM CONCEPT TO VISUALIZATION**

*This article is devoted to the studying of influence by globalization of culture to human visual perception through the media-art in the XXI century. The relevance of conceptual understanding media as a specific socio-cultural phenomenon increases in modern conditions by active expansion abilities and human adaptation to the technological development of society. As a result, it led to high digestibility the media-art. Author examined the shaping of the creative concept to visualization. In particular, in the context of analytical processing features have been found search of identity in the context of Ukrainian art media art practices to artists from Lviv and media festivals such as «Teteramatyka», «MediaDepo» in Lviv.*

**Keywords :** *identity, media art, globalization, visuality, concept, media, Ukrainian artistic practice, « Tetramatyka « and « MediaDepo « in Lviv.*

**Актуальність статті** сформовано у зв'язку з відсутністю українського теоретичного дослідження проблематики зазначеного питання, а також зв'язку із старінням технологій минулого століття і активним розвитком цифрових медіа. Об'єктом дослідження є медіа-проекти як митців львівського осередку, так і українських митців загалом, також взято до уваги іноземний осередок, який став підґрунтям для таких творчих практик. Доцільно здійснити їхню систематизацію та аналіз з урахуванням світових теоретичних мистецтвознавчих і культурологічних напрацювань. Відчутний брак як теоретиків українського медіа-арту, так і задокументованої історії цього виду мистецтва. Окрім того, були вивчені основні характеристики впливу цього жанру на людську сенсоріку. Проаналізовано етапи творчого формування від концепції до візуалізації. Саме тому **метою статі** є здійснення комплексного дослідження і висвітлення вказаної вище проблематики на прикладі українського медіа-мистецтва, зокрема львівського осередку.

Глобалізація культури та економіки породила медіа-дизайн, як потужний інструмент сучасної комунікації. Своєю чергою, нові медіа інтенсивно виступають інструментарієм для мистецтва медіа і соціально-орієнтованих рухів. Активне розширення здібностей і адаптації людини до техногенного розвитку привело до високої засвоєваності саме художнього медіа-матеріалу [1]. Медіа включає собою настільки широкий і багатоаспектний зміст, що доречним було б виокремити лише аспект впливу на сучасні прояви мистецтва та локальні особливості львівського медіа-арту.

Художники завжди прагнули освоювати новий інструментарій для подальшого використання у своїх творах, постійно спостерігається його запозичення у галузях механіки, машинобудування та загалом звідусюди. Закономірно, що медіа активно використовуються, бо є добре сприйнятливими для сучасного реципієнта, який в будь-якому випадку існує в техногенному світі з новітніми цифровими технологіями XXI століття. Актуальність цього моменту підкреслюється старінням традиційних каналів передачі інформації, таких як телебачення, радіо, пошта. У тезі Стоуна «The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age»: «Що нового в мережевих технологіях? Нічого, оскільки цей інструментарій не дуже відрізняється від таких технологій, як, скажімо, телефон, але з іншої точки зору – все, оскільки мережі змінили ідеї культурного і перформативного простору». Продуктивність медіа використовується для якісної взаємодії, діалогу між людьми. Тобто, у роз'ясненні визначення нових медіа існують такі поняття, як «інтерактивність», «візуальність», «взаємопов'язаність», «цифрова основа». Інтерактивність, як для прикладу, досягається за допомогою інформації (звуків, зображення, тексту, гри), яка може бути подана в режимі реального часу і представлена користувачеві в зручній для нього формі. Цифрова основа відіграє роль повідомлення, одержуваного і переданого користувачем, яке кодується за допомогою цифрової бази даних, а взаємопов'язаність виявляється в підключенні до мережі та можливості введення-виведення інформації з кіберпростору [2].

Новітні медіа як інструментарій медіа-мистецтва для кожного часового простору були своїми, але те, що гіпотетично можна віднести до витоків медіамистецтва, – винаходи з рухомими фотографіями в пізньому IXX столітті, таких як зоотроп (1834), праксиноскоп (1877), ізопраксіскоп Едварда Мейбріджа (1879)

тощо. Теоретично сформульована Вагнерівська концепція відображає суть медіа-арту в його прагненні до ефектності і в парадигмі «злиття», що об'єднує твір майбутнього з сучасним розумінням комп'ютера як «мета – носія», узагальнюючого всі художні засоби єдиним інтерфейсом [3]. У 1966 році з'явився лаконічний художній маніфест корейсько-американського відео художника Нам Джун Пайка, який назвав кібернетику новим художнім процесом. Комп'ютерна обробка зображень, піонером якої став Пайк – це ще один показник того, що образність тепер стала сирим матеріалом, природним світом, у якому ми здійснюємо наші задуми та ідеї» [5]. Також можна згадати практику творчого об'єднання «Флюксус». Наразі щодо українського осередку можна виокремити головну проблему, яка має передісторію з СРСР. За словами С. Тетеріна: «У цифрового мистецтва ще з СРСР безліч слабких місць, і перше – воно принципово може бути зрозуміло лише невеликій частці референтної групи або ж інші відмовляються зрозуміти. Відсутність «історії», бо цифра погано піддається музеєфікації. Якщо це – медіа-інсталяція, то її «справжній вид» можливий тільки при використанні того ж самого обладнання, яке зібрав автор для першого публічного показу».

У статті важливим моментом виступає саме пошук ідентичностей в українському, переважно львівському медіа-мистецтві, бо цей локальний характер, можна простежити власноруч. Подані вище приклади є передумовою тієї ситуації, що можна прослідкувати в Україні в цей час. Теоретик по медіа-арту Я. Пруденко так охарактеризовує загальну картину: «В Україні медіа-арт представлений такими жанрами, як відеоарт (молодий склад ТОТЕМа, SOSka, Р.Е.П., УБІК, Дмитро Шиян, Лада Наконечна, Анна Нароніна, Аліна Клейтман, Андрій Терентьєв, Ольга Селіщева, Роман Гаврилов), відеоінсталяція (Сергій Петлюк), інтерактивна інсталяція (Тамара Грідяєва, Андрій Лінік, Олексій Хорошко, Юрій Кручак і Юлія Костерева), net.art (Юрій Кручак і Юлія Костерева, Маша Шубіна), sms art (Роман Мінін), excel art (Олексій Сай), pixel art (Юліана Алімова), кінетична скульптура (Анна Надуда, Анатолій Слойко), digital street art (УБІК, Анна Надуда), звукова інсталяція (Іван Світличний)».

Серед львівського осередку медіа-митців можна виділити О. Хорошка, С. Петлюка, А. Лініка, А. Боярова, М. Барабаша, теоретика Б. Шумиловича і низку молодих митців, таких як

С. Чокан. Перші спроби групи «Акувідо» 1993 року як поєднання перформансу, відео, живопису є задокументовані, але не розповсюджені. Загалом, домінує відео-арт чи медіа-інсталяція. На мою думку, головною причиною є навіть не те, що відчутний брак фінансових засобів і брак конкретних інституцій, які б вивчали медіа та досить вузьке коло огляду локального характеру, а обережність у використанні новітніх технологій, боячись їх домінування над самим задумом, ідеєю. А. Лінік відрізняється, бо наразі працює з кібернетикою, роботами та відео. Наприклад, минулоріч Лінік доніс до львівського реципієнта інсталяцію «Ом», яка складалась з п'яти чорних кубів, які з допомогою внутрішнього механізму можуть рухатись у будь-якому напрямку, при цьому отримавши певний звук. На його думку, «ці темні організми-роботи, стають своєрідною метафорою пошуку головної цілі в житті, його сенсу. Таке значення визначається у регулярності ударів, звуків-спосіб співу мантр, пошуку шляху до просвітлення.

С. Петлюк і О. Хорошко здебільшого працюють у відеоарті. Відеоінсталяція «Lost Angeles» Хорошка демонструє тиражовану природу фігурки керамічного янгелика і апелює до рожевих уявлень, акцентуючи «власну» романтичність та свідомо уникає «серйозних» намірів – з одного боку, спекулюючи належністю до релігійної природи – з іншого. «Продукт схрещення міфології, технології та консюмерської культури своєю однозначністю просить про знищення запропонованої споживчицької уяви про об'єкт, для роз'єднання означень та повернення ідентичності» [6]. За словами О. Хорошка, «Відео додає глибину і ще один параметр часу. І мене це цікавить розширення можливостей, тому я туди і лізу. Я намагаюсь говорити всіма мовами мистецтва, іноді навіть їх плутаю, так їх багато». Але ж враховуючи міждисциплінарність і взагалі сучасну ситуацію тотального постмодернізму, відсутність жодних меж, канонів, правил, об'єктивно можемо висловити таке припущення, що втікаючи від активного домінування технологій, митець у будь-якому моменті знаходиться поміж них, і досить активно їх використовує. Отакі кордони між інженерною забавкою та медіа-проектом досить відносні. Слід взяти до уваги, що ці представники мають класичну освіту, виховувались на класичних зразках медіа-арту і мали відчутний брак інформативності. Якщо взяти точку зору молодого початківця С. Чокана, то в його проектах можна простежити навмисну

відсутність використання новітніх технологій при самій подачі, це він пояснює тим, що технології минулого століття є повністю вивченими, тому добре піддаються різноманітним маніпуляціям. На мою думку ж, нові медіа є хорошим підґрунтям для сучасного мистецтва, можливо саме своєю універсальністю, плюралізмом функцій, досконало продуманою ергономікою, простотою, і саме тому спричиняють перешкоду для митця. Для того, щоб використовувати усі доступні і недоступні можливості нових технологій для звичного користувача у художніх проєктах, потрібно просто відмовитись від мистецтва і стати інженером чи програмістом.

Загалом львівський осередок відрізняється від харківського чи київського відчутним впливом польського. Закономірно, що для прикладу WRO Centre активно підтримує розвиток медіа-мистецтва у Львові. Фестиваль «Тетраматика» став минулоріч експериментальною платформою для цього виду мистецтва, бо був відносно вузько спеціалізований, на відміну від «Гижнів актуального мистецтва У Львові», де спостерігаються хороші медіа проєкти, але сам фестиваль є міждисциплінарним. «Тетраматика» ж був спрямований на розвиток мультимедійного та інтерактивного мистецтва, який би не лише створив умови для стимулювання розвитку нових медіа в українському мистецтві, а й відкрив перспективу для взаємодії з митцями інших європейських країн, бо у медійному мистецтві Україна є досить відірвана і неосвічена [7].

У 2008 році у Львові вищезгадані митці спробували організувати повноцінний проєкт «Медіа Депо». Завданням цього проєкту було знайти можливості для взаємодії і розвитку мистецтва і цифрової, електронної, медійної культури та знайти механізми для зміни соціального та загальнокультурного процесу в кращий бік. «МедіаДепо» був проєктом пошуку та прокладання комунікативних шляхів між минулим і сучасним. Водночас це дорога, яка веде до зміни та розширення культурного дискурсу міста, способом створенням простору активної комунікації «минулого» та «сучасного», «офіційного» і «субкультурного», «мейнстрімного» і «паралельного». Важливим аспектом у розгортанні проєкту є поєднання того, що відбувалося в минулому у розвитку мистецтва нових медіа з окресленням сучасного культурного контексту та презентації медіа-мистецтва [7]. Тобто, досить яскраво відчувається потяг до пошуку своєї ідентичності окремих авторів, і саме ця теза є провідною у фестивалях медіа-мистецтва.

Досить влучно висловилась Шустрова О. «...розвиток комунікаційних медіа-засобів трансформувало не тільки просторову, але і тимчасову організацію соціального життя, що мало істотний вплив як на контекст сприйняття, так і на інтерпретацію і розуміння змісту комунікації». Сьогодні складно справді оцінити роль медіа-арту, зрозуміти його вплив, бо він дуже активно розвивається і видозмінюється. Кожна технологія, що з'являється в суспільстві, завжди знаходить нове розуміння у зв'язку зі спробою творчого освоєння: так було з комп'ютером, відеокамерою та Інтернетом, які спочатку винаходилися для фіксації даних і вирішення науково-технічних завдань. [1]

Тепер нереально усвідомити будь-кому своє буденне життя без інструментарію медіа, тому митець, який працює з цим, розраховує на мінімальне розуміння, з іншої сторони повна доступність виключає художню потенцію твору. Можна впевнено стверджувати, що ми невіддільні від медіа, від соціуму, і сфера його впливу істотна. Але як саме буде протікати даний процес надалі і чи зможемо у повній мірі усвідомити медіа-арт? Чи планування китайських технологій повністю обмежить використання новітніх медіа для подальшого трансформування митцем?

### **Література:**

1. Шустрова О. И. Способы визуализации экранного изображения с помощью новых и традиционных технологий [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-vizualizatsii-ekrannogo-izobrazheniya-s-pomoschyu-novyh-i-traditsionnyh-tehnologiy> (02.11.2009).

2. Pierre Levy. Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace – London: Plenum Trade, 1997. – 4 ст.

3. Richard Wagner. The Art-Work of the Future [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://users.belgacom.net/wagnerlibrary/prose/wagartfut.htm> (1849).

5. John HanHardt. The world of Nam June Paik. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.paikstudios.com/> (11.10.2003).

6. Хорошко О. Lost Angeles. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://dzyga.com/images/other/buklet\\_sm.pdf](http://dzyga.com/images/other/buklet_sm.pdf) (13.11.2008).

7. Шумилович Б. Про фестиваль «Тетраматика» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.tetramatyka.nurt.org.ua/Tetramatyka.html> (28.09.13).

8. Шумилович Б. Медіадепо [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://mediadepo.org.ua/uk/mediadepo/> (01.11.2008).