



ІНСТИТУТ
ПРОБЛЕМ
СУЧАСНОГО
МИСТЕЦТВА

Академія мистецтв
України

ІНСТИТУТ ПРОБЛЕМ
СУЧАСНОГО
МИСТЕЦТВА

*Присвячується моїм батькам
Зої Василівні Мойсеєнко-Чепелик
та Віктору Васильовичу Чепелику*

Оксана Чепелик

ВЗАЄМОДІЯ
АРХІТЕКТУРНИХ ПРОСТОРІВ,
СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА
ТА НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ,
або
МУЛЬТИМЕДІЙНА УТОПІЯ

Київ
Хімджест
2009

ББК 85.1 (4 Укр)
УДК 7.072.2:7.036; 72.01
Ч 44

Ч 44 **ЧЕПЕЛИК О. В.** Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, або Мультимедійна утопія / Ін-т проблем сучасн. мист-ва Акад. мист-в України. — К.: Хімджест, 2009. — 272 с.

ISBN ???-???-???-??-?

У монографії висвітлено типологічні, архітектурно-просторові та сутнісні характеристики взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва і новітніх технологій, закономірності формування суспільного простору та особливості процесів, що характеризують зміни культурного пейзажу і семантичну мутацію середовища, викликану впливом інформаційно-комунікаційних технологій, які призводять до фундаментального переосмислення, визначення й організації простору і виступають каталізатором соціо-культурних трансформацій. Видання подає переосмислення функціонування суспільного простору за умов парадигматичних змін глобалізованого світу, залучаючи дослідження практик соціальної скульптури і методів public art з використанням новітніх технологій, спираючись на праці мислителів і практиків, чіє бачення, формулювання та проекти є основними для соціальної сфери.

Монографія розрахована на мистецтвознавців, культурологів, архітектурознавців, фахівців в галузі суспільних наук та студентів вищих навчальних закладів і факультетів, які вивчають відповідні дисципліни, а також на широкий загал читачів, які зацікавлені в отриманні критичного знання та не байдужі до художнього опору процесу переприсвоєння світу всередині глобальної соціальної сфери.

Бібліогр.: 301 поз.

ББК 85.1 (4 Укр)

*Затверджено до друку Вченою радою
Інституту проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України
15 жовтня 2009 р., прот. № 5*

Рецензенти:

*доктор мистецтвознавства З. І. Алфьорова
доктор мистецтвознавства М. О. Гринишина
доктор філософських наук М. О. Шкєпу*

Відповідальний за випуск — кандидат архітектури О. В. Сіткарьова

ISBN ???-???-???-??-?

© О. В. Чепелик, 2009
© ІПСМ АМУ, 2009

ПЕРЕДМОВА PREFACE

МОНОГРАФІЄЮ «Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій» провідного наукового співробітника лабораторії новітніх технологій кандидата архітектури Оксани Чепелик Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України продовжує серію монографій та збірників статей мистецтвознавців, художніх критиків та архітектурознавців різних поколінь, напрямів, наукових шкіл і творчих уподобань. Цього разу у центрі дослідження — сучасне мистецтво та новітні технології в їх проникненні в архітектурне середовище, його організація як суспільного простору.

О. Чепелик обрала власний шлях в мистецтві, захистивши кандидатську дисертацію 2003 р. на тему «Національні аспекти теорії архітектури (на прикладі України)». Її неможливо віднести до жодної з існуючих в Україні художніх груп. Сьогодні її ім'я в сучасному мистецтві пов'язують з відео-артом, живописом, інсталяцією, перформансом, соціальною скульптурою. 2007-го у Києві за її ініціативи та за підтримки ІПСМ, а також Міністерства культури і туризму України вона успішно реалізувала Міжнародний фестиваль соціальної скульптури.

Дослідниця активно розробляє питання контексту існування сучасного мистецтва, зокрема медіа-контексту. Соціальну спрямованість її проєктів можна пояснити кількома чинниками. Крізь призму міста, як складної функціональної просторової моделі середовища існування людини, намагається як архітектор збагнути і осмислити соціум і соціальні

THE MODERN ART Research Institute of the Academy of Arts of Ukraine presents «The Interaction of Architectural Spaces? Contemporary Art and New Technologies» monograph by Oksana Chepelyk, in a series of publications of monographs and articles by art scholars, art critics and architecture researchers, which belong to various scientific schools generations and trends. The author is a Candidate of Architecture, and a senior researcher of the Laboratory of New Technologies. This book focuses on contemporary art and new technologies and their penetration into the architectural environment; its organization as a social space.

O. Chepelyk defended her dissertation, entitled «National aspects of the architecture theory (taking Ukraine as an example)» (2003). Since 2003 she has been actively and fruitfully working at the Modern Art Research Institute of the Academy of Arts of Ukraine.

Undoubtedly O. Chepelyk has chosen her own unique path in art. It is impossible to assign her to any existing group of Ukrainian artists. Today, her name is associated with video art, painting, installation, photography, performance and social sculpture. In recent years she has been working prolifically in this sphere. In 2007 in Kyiv through her initiative and with the support of the Modern Art Research Institute of AAU, as well as the Ministry of Culture and Tourism of Ukraine, the International Festival of Social Sculpture was successfully conducted.

Today O. Chepelyk works on the problem of the context in which contemporary art exists, especially the media context. Her socially ori-

проблеми. Поєднуючи теорії розвитку міста з економічними, екологічними, демографічними проблемами, вона наближається до розуміння зв'язку між простором, часом, інформаційними потоками і людиною. Тому шляхом власного мистецького меседжу, вже як художник, втілює концепцію синтезу архітектурного простору, відео-інсталяції, фотографії та живопису.

Під час стажування в інших країнах з різних видів мистецтва (архітектура, кіно, медіа-арт) поступово окреслювалися головні проблеми, які вона вирішує в новому, несподіваному ключі, працюючи з формою (наприклад, робота з великими надувними формами, як то у перформансах циклу «Містерії рухомих об'єктів» 1995–1996 рр., «Зустріч двох підводних човнів» 1997 р. чи перенесення відео-зображення на величезну повітряну кулю «Віртуальна Вежа» 2000 р., «Початок» 2006 р.). Загалом, теми, що їх розробляє науковець і митець, відкриті для діалогу, зорієнтовані на комунікацію з аудиторією.

У 2000–2002 рр. О. Чепелик брала участь в програмі «Колеги Баухаузу» (Дессау, Німеччина), що мала на меті об'єднати зусилля митців з різних країн і відродити цей заклад, за прикладом славетних 1920-х як лабораторії новаторського пошуку світового масштабу. Програма передбачала також комплексне вивчення міст, значну увагу приділялося соціальним аспектам архітектури і містобудівництва — саме в цих галузях як ніколи було доцільне залучення інструментарію та проблематики актуального мистецтва. Проекти «Virtual Sea Tower» (Ріо-де-Жанейро), відео «Інтродукція», відео-інсталяція «Бермудський тунель» і об'єкт в стилі Баухауз-2000 «Офіс № 6 для безробітних» (Дессау), з відео «Free D» опинилися на перетині багатьох проблем: комунікації в сучасному місті, співіснування і функціонування суспільного і віртуального простору. Вони відповідали на різні

ented projects can be explained by several factors. As an architect she tries to understand our society and social space through the prism of a city, viewing it as a complicated multifunctional model of human existence. By combining theories of the urban development with the economic, ecological and demographic problems she comes closer to the understanding of spatial and temporal relations, interactions between media flows and the human being. By means of her own artistic message as an artist, she employs the concept of the synthesis of architectural space, video installations, photography and painting.

Through internships in other countries in various spheres of art (architecture, film, media art), the key problems gradually came to fore which she resolves by new, unexpected concepts by working with the form. We can point to such outstanding works as performances «Mysteries of the moving objects» (1995–1996), «Meeting of Two Submarines» (1997), in which inflatable objects play the main role. Other vivid examples of her creative works are «Virtual Sea Tower» (2000) and «Origin» (2006), where video images are transferred to a gigantic air balloon. Overall, the themes that Oksana Chepelyk develops are especially geared for dialogue, oriented toward communication, open to the audience.

In 2000–2002, O. Chepelyk took part in the program «Bauhaus Kolleg» (Dessau, Germany), whose intention was to gather the forces of artists from various countries for the rebirth of this institution, using the illustrious 1920's as an example for a laboratory of innovative research on a global scale. During this program which aimed at the complex study of cities, much attention was devoted to the social aspects of architecture and city planning. These spheres urgently demand using specific instruments and problem vision of the contemporary art. Chepelyk's projects such as «Virtual Sea Tower» (Rio de Janeiro), «Introduction» video, «Bermuda Tunnel» video-installation and the object in the style

питання, як то бачення художником сучасного міста, спроба використання архітектури міста, структури суспільного простору як культурного тексту, який може бути прочитаний в різних несподіваних контекстах.

Мелані Крін, куратор відомої нью-йоркської інституції Eyebeam, яка досліджує рухомі образи, охарактеризувала проекти О. Чепелик як роботи соціальної скульптури. Саме до соціальної скульптури належить цикл її проектів. Серед них «Хор глухонімих» (1998), «Homage Ван Гогу» (1998–2003), «Virtual Sea Tower» (2000), «Канонізація» (2003), «Початок» (2006), «Генезис» (2008).

Завдяки специфіці синтетичних проектів contemporary art саме проект «Генезис», у якому розроблено складний механізм використання новітніх технологій в урбаністичному просторі, опинився в полі всебічного теоретичного міждисциплінарного осмислення фахівців ИПСМ, що втілювалося в низці статей різних авторів у нашому науковому збірнику «Сучасне мистецтво» (2008, вип. 5). У цих роботах досліджуються теми формування масової свідомості та культурних трансформацій в умовах глобальної експансії медіа; проблеми генофонду, порушуються соціальні й етичні проблеми використання біологічного ресурсу стовбурових клітин і дитячої трансплантології.

Важливим напрямом діяльності О. Чепелик є синтетичні кіно- та медіа-мистецтво. Їй завжди цікавий експеримент. У режисерських роботах це надзвичайно помітно (в експериментальному кіно вона працює з 1994 р.). З останніх фільмів вирізняється спільна робота з літератором Оксаною Забужко, на філософську есеїстику якої і були зняті «Хроніки від Фортінбраса» (2001). Фактично, цей короткометражний фільм є перформансом, в який органічно вплетено адаптовані цитати з літературного твору. Можна також відзначити документальний фільм «Реальний

of Bauhaus-2000 «Unemployment Office # 6» (Dessau) with «Free D» video ended up on the crossroads of many problems such as communications in the contemporary city, the coexistence and functioning of social and virtual space. They responded to many critical questions, such as the artist's vision of the contemporary city, the attempt to use urban architecture or the structure of social space as a cultural text which can be read in various unexpected contexts.

Melanie Crean, curator of Eyebeam, a well-known New York institution for the research of moving images, referred to O. Chepelyk projects as works of social sculpture. This term encompasses an entire cycle of her projects, such as «Deaf-Mute Chorus» (1998), «Homage to Van Gogh» (1998–2003), «Virtual Sea Tower» (2000), «Canonization» (2003), «Origin» (2006) and «Genesis» (2008).

Due to the specifics of the synthetic projects of contemporary art, the «Genesis» project displayed an elaborated complex mechanism using new technologies within the urban space, and thus appeared to be in the centre of theoretical interdisciplinary discussions of the Modern Art Research Institute specialists. These surveys resulted in a new «Contemporary Art» publication (2008, issue #5) of the series of articles by the Institute. This body of work emerged from progressive research into such issues as the formation of mass consciousness and cultural transformation in the conditions of a globally expanding media, and problems of the genetic fund; it also touches on the social and ethical problems of using the biological resource of stem cells and children's organ transplants.

Another direction of O. Chepelyk's activity is synthetic cinema and media art. She is always interested in experimentation. This is especially evident in her work as a director. She has been working in the field of the experimental cinema since 1994. Her recent collaboration with writer Oksana Zabuzhko, whose philosophical essays formed the basis for the film «Chronicles of

майстер-клас» (2008), номінований на здобуття кінематографічної премії «Ніка» як кращий фільм країн СНД та Балтії. Фільми режисера О. Чепелик демонструвалися на численних фестивалях кіно, відео та нових медіа по всьому світу, отримуючи призи: в Нью-Йорку, Лондоні, Таллінні, Санкт-Петербурзі, Оснабрюці, Монтекатіні, Лінці, Москві, Парижі, Берліні, Оберхаузені, Ліверпулі, Бело-Орізонте, Карлових Варах (категорія А), Кишиневі, Веймарі, Тель-Авіві, Анкарі, Пезаро, Санта-Фе, Штутгарті, Барселоні, Больцано, Бердянську, Севастополі, Сараєві, Клермон-Ферраті та інших. 2009 року в Парижі директор видавництва «Експериментальний Париж» Крістіан Лебра відкрив ретроспективу експериментальних фільмів О. Чепелик, організовану французьким кінознавцем Любомиром Госейком.

Сьогодні мистецтво оперує надзвичайно широким спектром ідей, прийомів і засобів втілення. Не відмовляючись від винайдених ще на початку минулого століття інсталяції та перформансу, потужним складником стали нові медіа. З кожним десятиліттям світ, а разом з ним і мистецтво змінюються до невпізнаваності. Художник безперервно тримає руку на пульсі, адже має бути на крок попереду у своїх відчуттях, демонструючи власний неповторний погляд.

Все це можна сказати про О. Чепелик, і якщо спробувати коротко окреслити сферу її інтересів — це сучасність та сучасне візуальне мистецтво в усій його багатовимірності, яке вона вивчає, досліджує з позиції художника, куратора, режисера і науковця.

У 2003–2004 рр. О. Чепелик як лауреат Програми Фулбрайт (США) здійснювала науково-практичне дослідження в Каліфорнійському університеті Лос-Анджелесу «Інтерактивний мистецький проект “Текстовий ГЕН” як модель дослідження інтеркультурної комунікації».

Fortinbras» (2001), is an outstanding example of the new approach. This short film is essentially a performance which organically intertwines with literary quotations. «Real Master Class» (2008) documentary film directed by O. Chepelyk was nominated for the «Nika» Russian Academy of Cinema Award, granted for the best film of the CIS and Baltic States. Her films were awarded prizes at the numerous film, video and new media festivals all over the world: New York, London, Tallinn, Berlin, Moscow, Saint Petersburg, Paris, Liverpool, Weimar, Linz, Chisinau, Tel Aviv, Ankara, Barcelona, Stuttgart, Bolzano, Santa Fe, Oberhausen, Montecatini, Belo Horizonte, Osnabruck, Karlovy Vary (A category), Pesaro, Berdiansk, Sebastopol, Sarajevo, Clermont-Ferrand and others. The director of «Experimental Paris» publishing house Christian Lebrat opened the retrospective of the experimental films by Oksana Chepelyk in Paris, curated by French historian of cinema Lubomyr Hosejko.

Today art makes use of an extremely wide range of the ideas, methods, techniques, and means of embodiment. Without renouncing installation and performance, which were invented back at the beginning of last century, new media now play a powerful role. With each passing decade, the world — and along with it art, change almost beyond recognition. The artist always monitors his pulse to be a step ahead in his feelings, demonstrating his own distinctive point of view. All this applies to Oksana Chepelyk. If one had to describe her sphere of interests in one word, it would be contemporary and contemporary visual art in all its multidimensionality, which she studies and researches as an artist, curator, director, and academician.

O. Chepelyk was granted the Fulbright Scholarship and conducted scientific and practical exploration «Interactive Art Project “TEXTUAL GENE” as a Model of Intercultural Communication Research» at the University of California, Los Angeles (2003–2004).

Презентована монографія О. Чепелик зачіпає проблематику переосмислення процесів, пов'язаних з функціонуванням суспільного простору за умов парадигматичних змін глобалізованого світу, що передбачає дослідження соціальної скульптури і методів public art з використанням інформаційно-комунікаційних технологій, спираючись на праці Джозефа Бойса та інших мислителів і практиків, чиє бачення, формулювання та проекти є основними для соціальної сфери.

Актуальність пропонованого монографічного дослідження автор обґрунтувала відповідно до багатоаспектності загальної теми та її проблемних складників, які відповідають феномену своєрідного поєднання аморфності та деформації онтологічних, освітніх та художньо-мистецьких вимірів сучасного мистецтва.

Проте порушену проблему недостатньо кваліфікувати як «міждисциплінарну». О. Чепелик висунула один з інтегральних варіантів визначення фундаментальних проблем сучасного мистецтва. Звідси — одна з не багатьох на сьогоднішній день спроб вдалого втілення діалектики способу дослідження та способу викладу матеріалу, а також поліваріантність його використання.

Особливий науковий інтерес становить конституювання способу та форм взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій. Такі взаємодії актуалізовано не лише у зрізі її наукових інтересів, що висуваються у монографії в проблемне поле трансфузій простору в сучасному мистецтві та соціальній скульптурі на їх межових взаємоперевтіленнях, але й у перевтіленнях з новими мистецькими технологіями та освітніми рефлексіями.

Авторка послідовно і переконливо опрацювала потужне джерело художніх та теоретичних праць з різних галузей знань. Незважаючи на складність проблеми, вона утримує векторну єдність загального та часткового, історич-

Oksana Chepelyk's monograph raises a lot of problematic questions, concerning the functioning of the social space under the paradigmatic changes of the global world. Such approach involves research on the subject of social sculpture and public art methods, using information and communication technologies; and is based on the ideas by Josef Boyce and other thinkers and practitioners whose vision, formulations and works are central to this field.

The actuality of the proposed monograph research the author explained according to the wide range of aspects, creating the general theme. Problematic fields, constituting the subject of research, correspond to the specific phenomenon of the connection between amorphous and deformation processes within ontological, educational and artistic dimensions of the contemporary art.

It should be noted that the problem statement in the monograph is not only interdisciplinary. The author presented the integral variants of the definitions of fundamental problems in the modern art. Thus the monograph is one of a few successful efforts of the implementation of the dialectics as a method of research and presentation of the results, and author sets the example of the variability of dialectics implications in the different chapters of the monograph.

The constitution of the methods and forms of the interaction between architectural spaces, contemporary art and new technologies is a question of a profound scientific interest. Such interactions are actualized by the author not only as her own scientific interest but they are introduced into the problematic field of spatial transfusions in the contemporary art and social sculpture and their cross border interchanging with the new artistic technologies and educational reflections.

The author made a deep survey of many sources, belonging to various science fields. Despite the complexity of the investigated problem the author maintains a vectored unity of the

ного та логічного, абстрактного та конкретно-принципів, а також змісту досліджуваного матеріалу. Стиль викладу дає змогу читачеві гносеологічно розпредметити складну та поліструктурну проблематику монографії, яка не передбачає штучного спрощення її суттєвих та змістових суперечностей. При цьому О. Чепелик окреслює коло дискусійних проблем естетичного спрямування, що свідчить про творчу відкритість порушених нею питань.

Інститут проблем сучасного мистецтва з моменту заснування 2001 р. намагається бути на вістрі актуальності художніх студій. І тому в полі зору Оксани Чепелик опиняються проекти, що знаходяться на перехресті медіа-мистецтва та суспільного простору. У зв'язку з дослідженням можливостей розвитку мистецького процесу з його стратегіями опору глобалізованому світу в межах соціальної сфери цією монографією Інститут сприятиме отриманню громадськістю критичного знання. Окрім художнього й соціологічного аспектів, дослідження «Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій» матиме практичне значення і для стратегій розвитку мистецького процесу в Україні як такого. Сподіваюся, що теоретичне висвітлення невідкладних, гостро актуальних для мистецтвознавчої думки ХХІ ст. проблем сприятиме використанню основних положень та результатів дослідження як у теорії мистецтвознавства та культурології, так і в навчальному процесі.

*Академік Віктор Сидоренко,
директор Інституту проблем
сучасного мистецтва
Академії мистецтв України*

general and separate conceptions, historical and logical methods, abstract and concrete principles within the conceptual content of the monograph. The style makes it possible to unveil complicated and intricately structured problematic entity in the gnoseology dimension, in which natural contradictions could not be artificially simplified. O. Chepelyk defines the circle of the arguable and acute aesthetic problems, and proves their open and far from settled character.

Since its foundation in 2001 the Modern Art Research Institute strives to be on the forefront of progressive and actual art research. It is natural that the attention of the leading researcher of the laboratory of the new technologies is focused on the projects that are on the crossroads of the media art and social space. The Institute supports investigations of the ways, possibilities and limits of the resistance to the world globalization and this monograph will provide the civil community with the relevant critique and profound insights. Providing the broad spectrum of artistic and social aspects of implications, «The Interaction of Architectural Spaces, Contemporary Art and New Technologies» monograph will also play a practical role in the development strategies of art process in Ukraine. We should hope that the theoretical enlightenment of the acute problems of the art studies in the 21st century will prompt the implementation of the results of the survey into the theory of art, cultural studies, as well as into the educational processes.

*Victor SYDORENKO, Academician,
Director of the Modern Art
Research Institute
of the Academy of Arts of Ukraine*

ВСТУП

РОЗВІДКИ на тему взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій продиктовані нагальною необхідністю прослідкувати за вирішальними мутаціями, обумовленими зміною уявлень про сучасний світ, з трансформаціями художніх стратегій, експериментальною діяльністю та сприйняттям мистецького продукту, включно. З огляду на звуження українського мистецького процесу переважно до комерційної репрезентації ця взаємодія розглядається як архітектурно-просторовий феномен, здатний протистояти комерційно-комунікативному полю, що визначається взаємодією складно диференційованих потоків соціальної, ідеологічної, навігаційної, рекламної інформації, яка візуально виражає в громадському просторі рівень розвитку корпоративних сил суспільства.

Дослідження має не тільки підняти певний пласт стосовно мистецьких пошуків, які велися на теренах України, але досягнути практики, які існують у світі, аби напрацювати спільний дискурс. Так як українське мистецтво не має своїх авторитетних ретрансляторів у Західному світі, яким є Борис Гройс для сучасного мистецтва Росії, є нагальна потреба у виробленні певних теоретичних містків, які сприяли б залученню і наших практик до загального дискурсивного поля.

Процеси взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій мають справу з «думкою-клином» як «інструментом свідомості» і питаннями як істотними невидимими матеріалами, за допомогою яких ми можемо формувати наше життя. Це погляд назад до Баухаузу і Джозефа Бойса та вперед до розвитку нових форм соціальної скульптури, що відповідають викликам ХХІ ст., завданням яких є формування гуманного суспільства як естетичної необхідності. А дослідження поняття «видимої думки» і її значення використовується для формування взаємодії індивідуума та суспільної сфери.

Парадигматичні суспільні та культурні зміни призвели до переосмислення та організації освітнього процесу. Тому існує нагальна потреба провести аналіз навчальних нововведень та художніх практик, що виступають каталізатором соціальних і культурних трансформацій та закладають основи взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій.

Сьогодні мистецькі соціальні практики об'єднують дуже різноманітні художні стратегії такі, як урбаністичні інтервенції, утопічні проекти, партизанську архітектуру, public art нового типу, соціальні акції, проекти, орієнтовані на громаду, інтерактивні медіа, вуличні перформенси і т. ін.

Нова утопія, що виникла в контексті глобалізації, соціокультурних процесів останнього десятиріччя XX — початку XXI ст, знаходиться у фокусі сучасного мистецтва і архітектури. Відбулася зміна у ставленні до утопії з боку суспільства: негативізм, страх змінився зацікавленням та прагненням до співпраці. Загальна спрямованість сучасного світогляду сприяє прояву і розкриттю позитивних тенденцій соціально-утопічної творчості. Тому актуалізується необхідність аналізу художніх практик, пов'язаних з поняттям утопії, яка є каталізатором соціокультурних перетворень.

Соціальні практики у мистецьких творах та інших проектах, що вторгаються в реально-життєві соціальні ситуації, фокусуються на питаннях естетики, етики, співпраці, особистості, медіа-стратегій та активізму, як центральних. Ці різноманітні форми суспільного залучення пов'язані з критичним мисленням, що формується завдяки теорії мистецтва взаємодії, соціальній освіті, плюралізму та демократії. Художники, що працюють в цій модальності, або обирають форму створення своєї роботи із залученням специфічної аудиторії, або пропонують критичні інтервенції в межах існуючих соціальних систем, які провокують дебати або кристалізують соціальні обміни. Існує потреба у роботі розглянути художні модальності практик соціальної скульптури та естетики взаємодії задля переосмислення суспільної сфери. Теоретизування суспільних практик пропонує певний, критичний огляд ключових понять таких як суспільний простір [1, с. 63] і суспільна сфера [2, с. 10], виходячи з міждисциплінарних та ідеологічних

перспектив. Праця досліджує місто, в обох напрямках, як реально, так і в концептуальній цілісності, розглядаючи складнощі глобальної урбаністичної суспільної сфери.

У спробі дослідити взаємодію між архітектурою та мистецтвом новітніх технологій у світовій практиці, необхідним видається провести аналіз створення імерсивних просторів, що розглядають організацію трансформуючого мультимедійного середовища у реальному часо-просторі. Так проявляється «мультимедійна утопія» як, власне, не реалізований український мистецький проект у XXI ст., пов'язаний з новітніми технологіями. Цифрові технології змінюють сьогодні не лише систему виробництва, торгівлі і комунікацій, але і саме візуальне інформаційно-комунікативне поле постіндустріального міста, в якому домінують глобальні фінансові та інформаційні потоки, де поширення комерційної реклами в просторі міста покриває сьогодні до 80% фасадних площин в центральних і комерційних районах міст. Медіа фасад — новий технологічний винахід, що розробляється сьогодні в архітектурі як відповідь на потребу рекламних замовників, але у світі він також активно застосовується і в розвитку нових художніх і соціальних практик, що використовують новітні медіа і впливають на формування середовища постіндустріального міста. Public art є новим інструментом партисіпації і соціальних комунікацій в урбаністичному просторі. У світі він фінансується з бюджету муніципалітетів, політика яких будується на відрахуванні 1% для мистецтва від вартості будівництва міських об'єктів, що вказує на його значиму роль у формуванні суспільного простору постіндустріального міста.

Існує необхідність теоретично розглянути еволюцію міста в нинішній цілісності, відносно зміни поняття суспільного простору і приватної сфери. Використовуючи історію урбанізму, суспільний простір, мистецтво та архі-

тектурну практику, інтернет та кібер-простір та інші пов'язані теми, буде розглядатися урбаністичне соціальне середовища в термінах економіки, демографії і політики культурного виробництва. Нові соціальні проекти направлені на взаємодію і об'єднання через процес спілкування різних верств населення, створюють можливість для самоідентифікації городян, для діалогу мешканців міста з між владними структурами. Проекти в урбаністичному просторі, пов'язані з новітніми технологіями, сприяють реалізації інтерактивного обміну, формуванню суспільної сфери і рефлексії суспільства, забезпеченню соціальної взаємодії й інтеграції локальних співтовариств, підтримці процесів співучасті в творенні суспільного простору, просування культури та опору ідеології споживання.

У містах, що характеризуються щільністю або відстанню на яку вони розтягнулися (або і тим і тим), є тертя між відкритими і закритими просторами, між приватними і суспільними інтересами, між доступом і недоступністю та між індивідуумами, це свідчить про те, що «суспільний простір» (і, ширше, «суспільна сфера»), це — матриця протиріч конфліктуючих та об'єднуючих суспільно-політичних інтересів — зона контролю та опору контролю [3, с. 130].

В роботі ставиться запитання про завдання мистецтва — художника, критика, теоретика, організатора, або дослідника — стосовно суспільної, чи приватної сфери, і розглядається питання, що ставиться на карту, коли використовується суспільний простір як платформа для мистецтва та інших форм культурного виробництва. Чому потрібно розглядати ці проблеми? Тому, що це головне питання демократії — коли суспільна сфера залишається територією, на яку активно ведуться атаки, зона, в якій суспільство і громадяни розвивають здатність критично впливати на соціальний простір своїх міст.

Що фактично трапляється, коли простір є затребуваним в суспільній сфері для культурного виробництва, яке прагне створювати певний трансформаційний, ідеологічний, політичний, перцепційний, психологічний ефект для, або в співпраці з громадою?

Якщо мистецькі, архітектурні та інші види культурних інтервенцій в суспільному урбаністичному просторі складають свого роду міську акупунктуру [4, с. 644] (вираз, що використовується, аби описувати перебудову в Барселоні), чи є в основі цього соціальні умови, які вимагають лікування? А чи «суспільний простір» є уявною ідеологічною конструкцією?

Важливість і потрібність наукового дослідження «Взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій» зумовлена недостатньою роботою заявленої проблематики в галузі історії та теорії мистецтва. Розвідки були б неможливі без теоретичної бази фахівців дотичних сфер гуманітарного знання, що справили значний вплив на формування культури останнього десятиріччя ХХ, початку ХХІ ст., таких як Фердинанд де Соссюр, Мартін Хайдеггер, Вальтер Бенямін, Жак Лакан, Теодор Адорно, Ролан Барт, Юрген Габермас, Ханна Арендт, Гі Дебор, Жіль Делез, Мішель Фуко, Жан Бодрійяр, Жак Дерріда, Фелікс Гватарі, Антоніо Негрі, Юлія Кристева, Джоржіо Агамбен, Славој Жижек, Майкл Хардт, поміж теоретиків, на чий дослідження спираються розвідки, слід назвати таких авторів, як Михайло Бахтін, Олександр Габричевський, Сергій Кримський, Євген Барабанов, Марія Шкепу, Олексій Босенко.

З-поміж робіт з теорії архітектури та урбанізму, що внесли значний вклад у її розвиток, і на чий дослідження також спираються розвідки, можна назвати авторів, серед яких Вальтер Гропиус, П'єр Бурд'є, Кензо Танге, Поль Віріліо, Паул Паттон, Рем Колхаас,

Едвард Соя, Чарльз Дженкс, Кісью Курокава, Роберт Вентурі та Деніз Скотт-Браун, Андрій Іконніков, Ірина Азізьян, Олег Швидковський, Микола Яковлев, Андрій Пучков, Наталя Кондель-Пермінова.

Корисними у річищі заявленої теми виявилися програмні праці таких дослідників естетики взаємодії як Ніколя Бурріо, Карлос Базуальдо, Грант Кестер, Клер Бішоп.

Деякі аспекти даної проблематики, пов'язані з теорією медіа мистецтва, висвітлювалися в роботах Льва Мановича, Катрін Паул, Ерркі Хухтамо, Дага Сванеса, Олександра Соловйова, Віктора Сидоренка, Вікторії Бураки, Гліба Вишеславського, Ганни Чміль, Ірини Зубавіної, Катерини Стукалової, Наталії Філоненко, Надії Пригодич та інших.

З-поміж мистецтвознавців, які внесли значний вклад у розвиток історії мистецтва, слід згадати авторів, серед яких Розалінд Краусс, Марта Рослер, Іріт Рогофф, Борис Гройс, Барбара Ландон, Марта Кузьма, Віктор Мізіано, Олександр Федорук, Зоя Алфьорова, Галина Скляренко, Олеся Авраменко, Олексій Роготченко, Ольга Петрова.

У дослідженні ставиться питання щодо тенденцій розвитку мистецтва за останнє десятиріччя, розглядається наномистецтво, текстуальність, інтеркультурна комунікація у взаємодії з новітніми технологіями, які відбивають процеси, породжені глобалізацією, процеси трансляції культури. А також нагальність аналізу актуальних проблем сучасної художньої критики, продиктована необхідністю дослідження можливостей художнього опору процесу, переприсвоєння світу всередині глобальної соціальної сфери, сприятиме отриманню громадськістю критичного знання. В цьому полягає актуальність даного дослідження.

Тема монографії пов'язана з загальнодержавною програмою Інституту проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України,

зокрема з темою «Мистецький рух України XX — початку XXI століття» та підготовкою наукового збірника «Нариси з історії архітектури України», а також — з планами наукових робіт кафедри теорії, історії архітектури та синтезу мистецтв Національної академії образотворчого мистецтва та архітектури.

Мета дослідження — виявити особливості процесів взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, що характеризують зміни культурного пейзажу і семантичну мутацію середовища, викликану впливом інформаційно-комунікаційних технологій, які призводять до фундаментального переосмислення, визначення й організації простору і виступають каталізатором соціокультурних трансформацій.

Завдання дослідження полягають в наступному:

- обґрунтувати запровадження нових критеріїв в освітньому процесі як основ взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій;

- проаналізувати художні й архітектурні практики, пов'язані з поняттям утопії, яка є каталізатором соціокультурних перетворень;

- розглянути структурні події сучасного мистецтва як полігон для розвитку взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій;

- переосмислити значення розширеної концепції мистецтва заради формування вільного, демократичного і екологічно-життєдайного майбутнього, що включає дослідження соціальної скульптури і методів public art;

- оцінити модальності художніх практик та естетики взаємодії, у зв'язку зі зміною урбаністичних умов в термінах нагальних проблем в просторі міста задля переосмислення суспільної сфери;

- окреслити актуальні тенденції розвитку сучасного мистецтва та актуальні проблеми художньої критики.

Об'єктом дослідження є взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій як феномен суспільного простору.

Предмет дослідження — особливості процесів, типологічні, архітектурно-просторові та сутнісні характеристики взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій та закономірності формування суспільного простору.

Основним методом прийнято комплексний та системний підхід до висвітлення питань розвитку теорії, систематизація окремих узагальнень та їх порівняння; в роботі також застосовано аналіз історичних літературних джерел з теорії архітектури та мистецтвознавства; порівняльно-історичний аналіз зібраних матеріалів практичних реалізацій, інтерв'ю, та відео документації. Методика заснована на комплексному вивченні текстового, графічного, ілюстративного матеріалу у вітчизняних і зарубіжних фахових виданнях, включаючи періодичний друк. У дослідженні також використовуються візуальні і фотометричні методи вивчення середовища взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, порівняльний аналіз концепцій, структури і технологічних особливостей мистецьких реалізацій.

Межі дослідження — мистецтвознавство, мистецько-архітектурна практика, синтез мистецтв та новітніх технологій кінця XX — першого десятиріччя XXI ст.

Наукова новизна результатів дослідження:

- сформульовано нові основи, критерії та принципи освітнього процесу та обґрунтована необхідність їх запровадження;

- проаналізовані художні та архітектурні практики, пов'язані з поняттям утопії, яка є каталізатором соціокультурних перетворень.

- розглянуто структурні події сучасного мистецтва: бієнале сучасного мистецтва, на прикладі Бієнале у Венеції та Празі, фес-

тивалі та конкурси медіа-арту, як полігон для розвитку взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій та обґрунтована необхідність розвитку інфраструктури сучасного мистецтва в Україні.

- переосмислено значення розширеної концепції мистецтва заради формування вільного, демократичного і екологічно-життєдайного майбутнього, що включає дослідження соціальної скульптури і методів public art, спираючись на праці Джозефа Бойса та інших мислителів і практиків, чие бачення, формулювання та проекти є центральними для соціальної сфери.

- оцінено модальності художніх практик та естетики взаємодії, в зв'язку зі зміною урбаністичних умов в термінах нагальних проблем в просторі міста задля переосмислення суспільної сфери.

- окреслено актуальні тенденції розвитку сучасного мистецтва та актуальні проблеми художньої критики.

Науково-практичне значення дослідження в тому, що в ньому вперше у багато численних зарубіжних і частині українських проєктів показано особливості процесів, та сутнісні характеристики взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій у формуванні суспільного простору. Висвітлений в роботі розвиток теоретичної думки є певним внеском у загальну теорію мистецтвознавства та культурології. Достовірність наукових висновків базується на аналізі значної кількості матеріалу з питань теорії, філософії, мистецтва та наукових матеріалів з архітектури і новітніх технологій, а також на великому обсязі практичного матеріалу. Отримані результати дозволяють виявити значення формотворної ролі новітніх технологій у взаємодії архітектурних просторів та сучасного мистецтва XXI ст. Окремі фрагменти дослідження можуть бути використані в навчальному процесі, підготовці

науково-методичних розробок, формуванні лекційних курсів, в тому числі і з історії світового мистецтва.

Особистий внесок автора в опрацювання наукових результатів показаний у 31 публікації [5–35], результати отримані самостійно. Розкрито розвиток та взаємовплив теорії архітектури, мистецтвознавства і практики, введено у науковий обіг нові систематизовані матеріали, достовірність яких базується на аналізі існуючих фахових джерел та власному досвіді.

Основні результати дослідження пройшли апробацію на 10 науково-практичних конференціях, в тому числі на 6-х міжнародних. У 2004 р. було здійснено доповідь «Дослідження моделі інтеркультурної комунікації» на Міжнародній науковій конференції «Системи, що самоорганізуються» у Каліфорнійському університеті Лос-Анджелеса (29–30 квітня). У 2005 р. була презентована стендова доповідь «Гнучкі простори, або практики створення трансформуючого мультимедійного середовища у реальному часо-просторі» на науковій конференції «Передчуття «Нової хвилі» культуротворчого простору-часу» в Гурзуфі (26–27 жовтня) та «Культурна політика: європейський та український аспект на прикладі міжнародних фестивалів медіа мистецтв» на Міжнародній науковій конференції «Contemporary art — нові території» в Києві (20–23 листопада). У 2006 р. здійснено доповіді: «Практики культурних трансформацій та перешкоди до їх введення учасниками програм міжнародного обміну» на практичній конференції «Досвід привнесення змін до університетського життя Випускниками програм міжнародного обміну» Організації «Американських Рад з міжнародної освіти: АСТР/ACCELS» у Києві (26–27 червня); «Шляхи подолання корупції в освіті та науці у фокусі кінопроекту «Українці, де ми?» Національної кінематеки України»

на IX щорічній Фулбрайтівській конференції «Етичні стандарти в освіті та науці» в Інституті післядипломної освіти Київського національного університету ім. Тараса Шевченка в Києві (6–8 жовтня), та стендова доповідь «Освітня функція та художня практика: на прикладі нового Баухаузу» на конференції «Мистецька освіта» у Харкові (27–30 жовтня). У 2007 були зроблені доповіді: «Практики соціальної скульптури: український контекст» на міжнародній науковій конференції в рамках «Міжнародного фестивалю соціальної скульптури» (27–28 квітня) та «Взаємовплив України та США у сфері культури та мистецтва» на Конференції міжнародних учасників академічних програм обміну «Україна та США: ПОЛІТИЧНА, КУЛЬТУРНА ТА АКАДЕМІЧНА ВЗАЄМОДІЯ» в Інституті післядипломної освіти Київського національного університету ім. Тараса Шевченка у Києві (3–4 листопада). У 2008 р. була зроблена доповідь «Метаморфози актуальних тенденцій сучасного мистецтва на прикладі практик соціальної скульптури» на Міжнародній науковій конференції: «Історичні метаморфози мистецтва як культурологічна проблема» в Академії Мистецтв України в Києві (31 січня — 1 лютого). У 2009 р. були зроблені доповіді: «Проблеми сучасної художньої критики» на Міжнародній науковій конференції «Мікрокосм людини-творця в макрокосмі суспільства» в рамках українсько-російського проекту «Дні науки '2009» в Інституті проблем сучасного мистецтва АМУ у Києві (25–26 березня) та «Мистецька візуальність: відображення гендерної проблематики в українському сучасному мистецтві» на Міжнародній науково-практичній конференції «Сучасне мистецтво: трансценденції майбутнього» в Інституті проблем сучасного мистецтва АМУ у Києві (21–22 травня).

Основні результати дослідження впроваджено при реалізації Міжнародного фести-

валю соціальної скульптури в Києві 2007 р., ініційованого Інститутом проблем сучасного мистецтва АМУ за підтримки Міністерства культури і туризму України, в учбовому процесі архітектурного факультету Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури та у навчальному процесі архітектурної Академії «Баухауз» в Дессау, Німеччина.

1. *Арендт Х. VITA ACTIVA, или О деятельности жизни* / Пер. с нем. и англ. — СПб, 2000.

2. *Габермас Ю. Структурні перетворення у сфері відкритості: Дослідження категорії громадянське суспільство.* — Львів, 2000.

3. Fraser N. Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy // Habermas and the Public Sphere. — Cambridge (Mass.), 1992. — P. 109–142.

4. *Frampton K. From Seven Points for the Millennium: An Untimely Manifesto* // Architectural Theory. — Wiley-Blackwell, 2008. — Vol. II.

5. *Чепелик О. В. Новый Баухауз* // Художественный журнал. — М., 2003. — № 50. — С. 19–21.

6. *Чепелик О. В. Утопические аспекты современного урбанизма* // Художественный журнал. — М., 2003. — № 51/52. — С. 66–69.

7. *Чепелик О. В. Филофолические интерпретации Поля Вирильо («Ce qui arrive» / «Неизвестное количество».* Фонд Картье. Париж) // Художественный журнал. — М., 2003. — № 51. — С. 90–91.

8. *Чепелик О. В. Периферии становятся центром* // Художественный журнал. — М., 2003. — № 53. — С. 75–77.

9. *Чепелик О. В. Три проекты у Венеції* // Галерея. — К., 2003. — № 2/3 (14/15). — С. 6–7.

10. *Чепелик О. В. Празька Бієнале* // Галерея. — К., 2003. — № 2/3 (14/15). — С. 8–10.

11. *Чепелик О. В. Абсурд как инструмент для препарирования действительности* // Абсурд и во круг. — М., 2004. — С. 166–187.

12. *Чепелик О. В. Культурні трансформації, свідомість та новітні технології* // Галерея. — К., 2004. — № 2/3 (18/19). — С. 24–25.

13. *Чепелик О. В. Культурна політика: Європейський та український аспект на прикладі міжнародних фестивалів медіа мистецтв* // Contemporary Art — нові території: Зб. доп. Міжнар. конф. — К., 2005. — С. 14–17.

14. *Чепелик О. В. Проект НАНО в ЛАСМА* // Галерея. — К., 2005. — № 4 (20). — С. 38–39.

15. *Чепелик О. В. Пошуки філаної Поля Віріліо* // Художня культура. Актуальні проблеми: Зб. наук. пр. — К., 2005. — Вип. 2. — С. 75–81.

16. *Чепелик О. В. Утопія у фокусі сучасного мистецтва та архітектури* // Сучасне мистецтво: Зб. наук. пр. — К., 2005. — Вип. 2. — С. 110–122.

17. *Чепелик О. В. Міжнародні фестивалі медіа-мистецтв як лабораторії новітніх технологій* // Сучасне мистецтво: Зб. наук. пр. — К., 2005. — Вип. 2. — С. 201–216.

18. *Чепелик О. В. Освітня функція та художня практика* // Художня культура. Актуальні проблеми: Зб. наук. пр. — К., 2006. — Вип. 3. — С. 381–391.

19. *Чепелик О. В. Гнучкі простори, або практики створення мультимедійного середовища у реальному часопросторі* // Сучасне мистецтво: Зб. наук. пр. — К., 2006. — С. 37–57.

20. *Чепелик О. В. НАНОмистецтво* // Сучасне мистецтво: Зб. наук. пр. — К., 2006. — Вип. 3. — С. 58–80.

21. *Чепелик О. В. І-й Міжнародний фестиваль соціальної скульптури в Києві* // Галерея. — К., 2007. — № 3/4. — С. 7–10.

22. *Чепелик О. В. Практики соціальної скульптури, або спроби подолання постмодернізму* // Образотворче мистецтво. — К., 2007. — № 4. — С. 8–12.

23. *Чепелик О. В. Київ став ареною для практик соціальної скульптури* // АСС. — К., 2007. — № 2. — С. 10.

24. *Чепелик О. В. Проекти соціальної скульптури в урбаністичних просторах* // А+С. — К., 2007. — № 2. — С. 124–125.

25. *Чепелик О. В. Ікона модернізму — 80-та річниця спорудження Баухаузу в Дессау: До питання реставрації та збереження культурної спадщини*

// Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини: Зб. наук. пр. — К., 2007. — Вип. 4. — С. 371–385.

26. *Чепелик О. В.* Інтеркультурна комунікація, новітні технології і текстуальність в сучасному мистецтві // Галерея. — К., 2008. — № 3/4 (35/36). — С. 57–61.

27. *Чепелик О. В.* Розробка теми утопії у сучасній архітектурі та мистецьких практиках // Українська академія мистецтв: Зб. наук. пр. — К., 2008. — Вип. 15. — С. 227–236.

28. *Чепелик О. В.* Місто у фокусі мистецьких пошуків // Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини: Зб. наук. пр. — К., 2008. — Вип. 5. — С. 349–364.

29. *Чепелик О. В.* Глобалізація, ІК та НТ // Українське мистецтво. — К., 2008. — № 4. — С. 67–70.

30. *Чепелик О. В.* Глобалізація, інтеркультурна комунікація та новітні технології // АртКурсив. — К., 2008. — № 1. — С. 67–70.

31. *Чепелик О. В.* Практики соціальної скульптури — актуальні тенденції сучасного мистецтва // Сучасне мистецтво: Зб. наук. пр. — К., 2008. — Вип. 5. — С. 19–29.

32. *Чепелик О. В.* Мультимедійний проект «Генезис» // Сучасне мистецтво: Зб. наук. пр. — К., 2008. — Вип. 5. — С. 29–50.

33. *Чепелик О. В.* Метаморфози тенденцій сучасного мистецтва // АртКурсив. — К., 2009. — № 3. — С. 6–10.

34. *Чепелик О. В.* Фестивальний рух — каталізатор ідей та двигун мистецтва новітніх технологій // Галерея. — К., 2009. — № 1/2 (37/38). — С. 34–37.

35. *Чепелик О. В.* Суспільне замовлення для урбаністичних просторів // Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини: Зб. наук. пр. — К., 2009. — Вип. 6. — С. 430–445.

розділ перший

ОСВІТНІЙ
ПРОЦЕС:
основи взаємодії
архітектурних
просторів,
сучасного
мистецтва
та новітніх
технологій



Оксана Чепелик, проект «Народження Венери», 1995. Фото Ігоря Гайдая, модель — Сніжана Єгорова

1.1 ЦІЛІСНІСТЬ ТА ФРАГМЕНТАРНІСТЬ

ОСВІТА, на мій погляд, належить до однієї з найфундаментальніших проблем у нашій країні. Не секрет, що останніми десятиріччями система художньої освіти в Україні, попри нагальні потреби в реформуванні, не зазнала ніяких якісних змін, хіба що додався курс арт-менеджерів. Не відбулася «культурна революція», як у деяких провідних художніх академіях країн колишнього соціалістичного табору. Чи відповідають сьогодні наші непереворотки, бюрократичні та самодостатні освітні образотворчі інституції викликам часу і чи мають вони волю до оновлення, концептуального та художнього розвитку? Здається, відповідь відома і не викликає сумнівів. Суттєвим недоліком нашої нинішньої художньої школи є прірва, що відділяє її від сучасного мистецтва, мистецькі інститути замкнені на собі і або взагалі не взаємодіють з актуальною практикою, або роблять це вкрай упереджено. В той час, як сучасне мистецтво не існує поза контекстом, взаємодія мистецтва з економікою, політикою, комунікаціями, екологією, виробництвом є визначальною в його розвитку. Сама ж освіта у сфері сучасного мистецтва направлена на освоєння системи причинно-наслідкових схем, що робить можливим вільне сприйняття, продукування думок і дій, вписаних в умови виробництва сучасного мистецтва, та на освоєння механізмів проблематизації всіх системних елементів арт-світу. Хоча проблематизація виявляється, перед усім, через розширення традиційних дисциплінарних меж, через вторгнення в інші сфери гуманітарного знання з теорією новітніх технологій включно. Так от, підтримка критичної здатності до артикульованих актів вирізнення, увага до позитивних можливостей іронії та точність в роботі з інтелектуальним інструментарієм є завданням художньої освіти. Саме тому спробую поділитися деякими зауваженнями, що походять з особистого досвіду та мають відношення до порівняльного аналізу існуючих у світі систем задля того, щоб моє послання не перетворилося на пакет документів, похованих у надрах Міністерства культури і колись мистецтв тепер туризму, чи Міністерства освіти.

Моя освіта на Заході здійснювалась вельми специфічно — вона просувалась паралельно, або слідувала за курсом моїх лекцій у деяких американських університетах. Втім, ще до цього, в 1995 р. було стажування в C.I.E.S. у Парижі, присвячене проблемі ліквідації моєї



Оксана Чепелик, проект «Мандрівний острів Лесбос», 1996



Оксана Чепелик, проект «Зустріч двох підводних човнів», Балтимор, США, 1997

комп'ютерної некомпетентності (в 1990-х рр. програми мистецтва новітніх технологій були патерналістськими і тому радо приймали східноєвропейських митців), та незалежна програма сучасного мистецтва CREDAC також у Парижі. 1997 р. у США я спочатку читала лекції стосовно власної творчості в різних університетах навколо Балтимору (Університет Вашингтонського округу у Вашингтоні, Мерілендський університет в окрузі Балтимор, Мерілендський арт-коледж в Балтиморі), а вже по тому сталися сеанси мого власного підключення до навчального процесу. До того ж, спочатку мене запрошували з лекціями, головним чином, відділення скульптури, бо в 1990-х рр. я робила перформенси з рухомими об'єктами — надувними костюмами: «Мандрівний острів Лесбос», «Народження Венери» та інші. Вітчизняне телебачення активно висвітлювало їх як події актуального мистецтва та як заходи сучасної моди. Але американці кваліфікували мої надувні об'єкти як скульптуру. На щастя, завдяки трансжанровому змісту цих творів, я могла демонструвати у своїх лекціях повний спектр задіяних medias, таких як перформенс, інсталяція, фо-

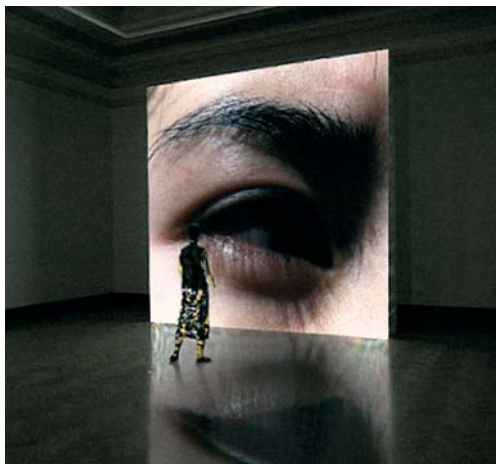
тографія, відео та інше. Як «запрошений художник», я була задіяна в практиці семінарів та майстерень (workshops), на яких мені довелося публічно аналізувати роботи студентів, де традиційні механізми передачі знань свідомо підривалися, щоб кожен наступний мистецький хід був викликом по відношенню до попереднього, аби створити дискусійну ситуацію. оскільки основним інструментом сучасної художньої освіти стає критика. Отож, у цьому процесі я мала можливість порівняти різні системи художньої освіти — американську, європейську та нашу, що практикували в Київському художньому інституті (зараз — Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури). Адже скільки можна тішити себе надіями на сталість міфу про балет, що є найкращим у світі, та про художників, що вміють малювати?

У постіндустріальному світі радикальних процесів міграції населення, ідентичностей та культур, масивної кількості змін, гіперлінкової інформації; і широко розповсюджених мас-медіа, нашим учбовим системам потрібно вчити студентів стати глобальними мислителями, що «вільно мандрують різноманітними

культурами, досліджуючи їх спільні та відмінні риси» [1, с. 86] та розвивають широкий діапазон можливостей, які наші нинішні підходи до навчання просто не підтримують. У сьогодинішньому світі виклики життя вимагають від викладача концептуального учбового плану, а від студента синтезованої цілісної ідеї в навчанні і дослідженні (концепції, що проблематизує) і розуміння когнітивної естетики (краси критичного погляду). Аби і наші викладачі мистецької освіти реалізували це, залишається один шлях — визнати, що в мистецтві йдеться не лише про віртуозність виконання і придбання навичок, але також про спосіб мислення. Мистецтво виробляє емоційні відповіді, але мистецтво діє також як пізнавальні практики. Потрібно вчити і наших студентів:

- 1) мати справу з великою кількістю інформації;
- 2) навичкам глобальної комунікації;
- 3) бути самокерованими і розуміти як організовувати своє подальше безупинне навчання.

Окрім знання професії, технічних прийомів, відчуття матеріалу, на заході заохочується не тільки новаторський пошук, притаманний модернізму, але найбільше — адекватність сучасному дискурсу, на щастя, останній не був неприступною територією. Пригадую своє відчуття інтелектуального голоду, коли перед нашими випускними екзаменами читав лекції Вадим Михайлович Клеваєв, що проявив принципи взаємозв'язків у мистецтві і культурі, або відчуття невідповідності нашої освіти викликам часу, коли 1985 р. з'явився переклад книжки Чарльза Дженкса «Мова архітектури постмодернізму», виданої у Нью-Йорку та Лондоні 1977 року, або текст Юргена Габермаса. У США у програмі поруч з майстер-класами визнаних митців, архітекторів, критиків та теоретиків сучасного мистецтва (Марта Рослер, Розалінд Краус, Лев Манович, Ерккі Хухтамо, Маріо Ботта,



Оксана Чепелик,
відео-інсталяція «Очевидна невідворотність», 1997

Френк Гері, Заха Хадід, лекції яких я відвідувала) практикуються лекції провідних філософів, які читаються без огляду на рівень підготовки студентів. Сьогодні фрагментація, нарочита розірваність інформації, має неабияку перспективу, і в цій моделі, чим більш фрагментована освіта, тим більш цінними виявляються фундаментальні знання. В нинішній ситуації метод фрагментації, завищення інтелектуальної планки діє як ефективний прийом задля досягнення цілого.

Цілісна ідея — генеральна ідея, яка об'єднує, надихає і резонує з устремліннями учнів, багата можливостями, що дозволяє викладачам і студентам працювати разом у різних напрямках, є рефлексією на суспільні процеси і, зазвичай, має як метафоричні, так і конкретні елементи. Коли учбовий план організовано навколо концепцій, є простір для постановки багатьох питань, для багатьох підходів до навчання і для багатьох результатів в межах студентської роботи в різних дисциплінах і матеріалах. Концепція — це позачасова, універсальна, і абстрактна ментальна конструкція, що знаходиться на вищому рівні абстракції, ніж теми або факти.



Оксана Чепелик, проект «House of Horrors», 1997

Нашим викладачам не потрібно думати концептуально, коли вони створюють учбовий план. Вони, зазвичай, планують теми, матеріали, техніки, або заходи замість концепцій, які потрібно донести. Стандарти, на які орієнтуються викладачі у своїх учбових планах, часто завузькі. Постановка ж проблеми дозволяє викладачам згуртуватися навколо таких стандартів і значень, щоб інтегрувати зміст і розбудувати роботу один одного, базуючись на взаємозв'язках та взаємодії.

Це дозволяє викладачам поєднувати навчання через учбовий план (міждисциплінарний погляд) і через бали («спіральный учбовий план», в якому задіяна проблематика, що переглядається з більшою глибиною протягом усієї шкільної кар'єри студента). Можна запропонувати *нові основи*, аби допомогти студентам відповісти на критичні питання:

1) *Вибір життєвого шляху*: Хто я і куди я йду? Питання ідентичності і мети.

2) *Багатожанровість і комунікативні засоби*: Що є для мене головним і як я спілкуюся зі світом?

3) *Активне громадянство*: Які мої права і обов'язки в суспільстві, культурі і економіці?

4) *Середовище і технології*: Як я описую, аналізую і формую світ навколо себе?

Здається, це є найперспективнішим шляхом, і викладачі-художники відіграють важливу роль у забезпеченні досягнень у учбовому плані, аби експерименти на *нових основах* мали конкретні, інноваційні та виразні результати.

Студентам з перших днів, крок за кроком, допомагають віднайти власну нішу в сучасному світі. У нас на виході з вузу студент має навички роботи з матеріалом та «інструменти душі», що готові до творчості. З американської школи випускник виходить переважно з «власним продуктом». Звичайно, вражало знання новітніх технологій, технічна оснащеність, доступність комп'ютерів, монтажного обладнання, цифрових відеокамер (30 одиниць на вибір!) і т. ін. А в нас, в Академії Мистецтв ще й досі немає необхідного арсеналу комп'ютерів. Проте, щоб відкрити курс художників інсталяції, перформенсу, медіа-арту, public art, мистецтва взаємодії, доводиться тільки мріяти, та й то лише в альтернативних візуальних студіях. А саме студенти та викладачі такого курсу перформенсу допомагали мені у створенні 2-екранної інсталяції «Очевидна невідворотність» [2, с. 61], яка звертається до феномену сповіді, у якій «сексуальність досліджується як інтеркультурний досвід» на противагу публічній демагогії [3, с. 30], та з великим ентузіазмом заходилися працювати в моєму перформенсі «Зустріч двох підводних човнів» у Балтиморській затоці. В Балтиморі я була в статусі запрошеного митця (visiting artist) у Мерілендському мистецькому центрі MAP (Maryland Art Place), та ентузіазм студентів ще збільшився, коли вони дізналися, що офіційного дозволу на проведення акції на вулицях Балтимору немає, що обіцяло непередбачені пригоди. У центрі перформенсу — 2 підводні човни — бойовий корабель ВМС США «Торск» та мій надувний пластиковий об'єкт «Жовта субмарина», що де-факто був чорного



Оксана Чепелик, проект «Улюблені іграшки лідерів», 1998

кольору [4]. Перформенс опрацьовував протиставлення різних смислів, матеріалів та історичних подій (бомбардування Перл-Харбору, референції до групи «Бітлз», як своєрідного ковтоку свободи для людей з СРСР в 1960-ті та 1970-ті роки, справжня американська субмарина та мистецька, 6-метрова, з м'якого матеріалу, що легко пошкоджується). Студенти «вчили» надувну субмарину плавати, розпочавши з візиту на «Торск». Ця несанкціонована інтервенція закінчилася появою стражів порядку. Фраза представників американської поліції, яка з'явилася під кінець перформенсу, «нехай митець робить свої акції у себе на батьківщині», облетіла усі радіостанції цієї країни, лише ствердивши студентів у думці про виконаний художній обов'язок. Так, виглядав для них освітній процес у дії.

Освітні заклади у Великобританії провели опитування серед студентів, аби визначити критерії для оцінки студентських вмінь:

- 1) визначати проблематику і вимоги;
- 2) встановлювати зв'язки і бачити взаємодії;
- 3) передбачати наслідки;
- 4) досліджувати ідеї, дотримуючись вільного вибору;

5) критично оцінювати ідеї, дії та результати.

Ці критерії, запропоновані самими студентами, не лише оцінюють їх творчий потенціал, але й змінюють погляд на учбовий процес як на організацію мистецької взаємодії. А також їх використання допомогло б і нашим викладачам та художникам рухатися в напрямку до більш сучасних підходів як в мистецтві, так і в освіті.

Резиденція в Бенффі центрі мистецтв у Канаді, куди бажають потрапити художники та куратори навіть з Нью-Йорка (тільки опинившись там 1998 р., я зрозуміла чому), надає найрізноманітніші можливості для реалізацій, лекцій, презентацій та візитів критиків і кураторів до майстерень художників, а також широкий спектр workshops та тренінгів для опанування комп'ютерних програм, від After Effects до 3DstudioMax, від Macromedia до Cosmo. Отож, самовдосконалення в такому середовищі дало мені можливість реалізувати проект «Улюблені іграшки лідерів», де розглядається власна роль як жінки в контексті чоловічої ієрархії та влади [5, с. 26], та інтерактивну інсталяцію «Piece of Shit».



Оксана Чепелик, проект «Piece of Shit», Бенф Центр, Канада, 1998

Курс арт-менеджменту в Університеті Амстердаму уможливує також як підключення до сучасного дискурсу, так і розуміння механізмів маркетингу, організації подій, роботи з фондами, пошуку спонсорів.

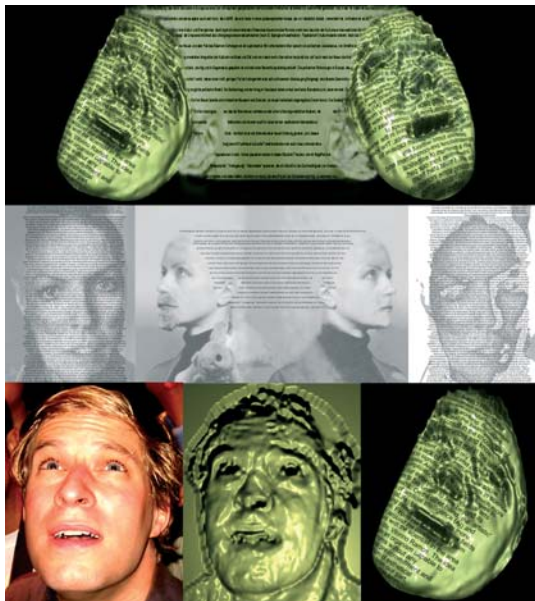
А курс дизайну та медіа-арту та стаж в кіношколі Каліфорнійського університету Лос-Анджелесу в США забезпечує фундаментальну освіту, навчаючи історії, теорії та заохочуючи критичне і творче дослідження форм візуальної комунікації, книжкового, інтерактивного та інтерфейс дизайну, програмування, створення віртуальних середовищ, інформаційних просторів, мережових агентів та інших нових областей новітніх технологій і т. ін. Тому для мене перебування у США 2003–2004 рр. за Програмою Фулбрайта було досить плідним ще й в царині теоретичного та практичного дослідження «Textual GENE / Текстовий ГЕН» як моделі інтеркультурної комунікації, що відбиває процеси, породжені глобалізацією.

Тричі в XX ст. новаторські художні концепції виникали в рамках освітніх закла-

дів: у 1920-ті рр. модернізм пов'язується з Баухаузом, у 1960-ті — поняття гуманізм, соціальна філософія і антропософія та ідеї соціальної скульптури з викладацькою діяльністю Джозефа Бойса в Дюсельдорфській Академії образотворчих мистецтв у Європі, послуги Інтернету (чи Уїтні ISP) з програмою Уїтні музею в Нью-Йорку, що допомогла розпочати мистецьку кар'єру багатьом художникам, включаючи Джуліана Шнабеля та Рікріта Тіраванію. Діагностично точне попадання митця в хворобливі «розломи» сучасності, де за висловом Вальтера Беньяміна поєднані найважливіші моменти історії, є основною мотивацією для його прагнення діяльної співучасті та залучення до проблемних та замовчуваних соціальних зон. Наші ж художні школи все ще дуже схожі на описані Мішелем Фуко інституції XIX ст. і, якщо вони не відкриють двері змінам, то залишаться безнадійно застарілими як «Академія XIX сторіччя з появою постімпресіонізму» [6, с. 83], адже з експериментами нових типів незалежних мистецьких

шкіл нового типу навчальний ландшафт уже дуже змінився. Справжніми центрами анти-академічного мислення в освітніх експериментах стали віденський Арт-Клуб, створений Аріаною Мюллер та Ліндою Білда та група UR, створена Фабрісом Юбером у Франції 1994 р. Аналогічні процеси відбувалися у Великобританії, Італії та скандинавських країнах. Наприклад, Школа Мікеланджело Пістолетто у Біелла, що виникла як реакція на новий стан сучасного світу після падіння Берлінської стіни, реалізує мультидисциплінарний проект «Cittadellarte» / «Мистецька твердиня» з програмою альтернативної художньої освіти «Університет Ідей» (UNIDEE), орієнтованою на дослідницькі практики, що сприятимуть відповідальним суспільним трансформаціям. Мікеланджело Пістолетто декларував: «Мистецтво — найчутливіше, всестороннє втілення думки, і для митця прийшов час перейняти на себе відповідальність за встановлення комунікації між будь-якою людською діяльністю, від економіки до політики, від науки до релігії, від освіти до етики, а точніше, у всіх сферах соціальної тканини» [7]. У Східній Європі теж проявилось палке бажання змін, достатньо потрапити до Нової академії у Вільнюсі, чи в Клюй в Румунії, щоб в цьому пересвідчитися особисто; авторитарні практики старої професури вже не придатні для покоління, сформованого в посткомуністичному суспільстві.

Як буде виглядати новий освітній підхід? Нові інтеркультурні глобальні комунікаційні системи створюють справжні нові «мови» (молодь більш досвідчена, на відміну від її старших наставників, в багатозадачному створенні і «прочитанні» мультимедійних повідомлень). Старі ідентичності піддаються мутаціям і всі кліше про рух від індустріальної до інформаційної економіки вимагатимуть суцільно нової свідомості. Доступ до інформації в інтернеті і доступ студентів



Оксана Чепелик, проект «Текстовий Ген», UCLA, США, 2004

до нових інструментів для створення, виробництва і дистрибуції фільмів, текстів, зображень, музики, блогів, подкастів (звуковий формат передачі даних чи новин в Інтернет за допомогою RSS або Atom), веб-сайтів, і т. ін. перемістить всю освіту ближче до навчання, що базується на проектному підході, з більшою потребою володіння комп'ютерними програмами та навичками XXI ст. (обізнаність з ідеями і концепціями, аналізом і синтезом, креативністю, інновацією, самодисципліною, організацією, гнучкістю, здатністю до роботи в команді). Будуть характерними як більш міждисциплінарне вивчення, так і більш диференційована освіта, більше міжвікова робота, більше зв'язків між життям всередині та за межами навчального закладу, більше уваги ранньому дитинству та середній освіті, і більше завдань «реального світу». Технології, швидко змінюючись, призведуть до «вчасного» навчання і гнучкості в роботі з новітніми медіа, які відживають ще до того, як вдосконалюються. Все це аргументи



Баухауз в Дессау

для все більш і більш інтегрованого учбового плану — не лише між мистецтвами й іншими дисциплінами, але і між усіма різними суттєвими сферами також. Іншою зміною, що відбувається нині в галузі мистецької освіти, буде створення нової класики і нових канонів. Популярне та «маргінальне» мистецтво вже зараз розглядаються як законні приводи для художнього вивчення. Сьогодні відео- і кінновиробництво у світі вивчається у багатьох вищих навчальних закладах. Учні середньої школи вивчають дизайн комп'ютерних ігор. Це було неможливим у світі ще двадцять років тому. Тож дозвольте запросити і нас у XXI сторіччя!

Отже, буде доцільно трохи докладніше зупинитись у наступній главі на досвіді участі в новій програмі Баухаузу — «Колеги Баухаузу», що була заснована 1999 р. в Німеччині.

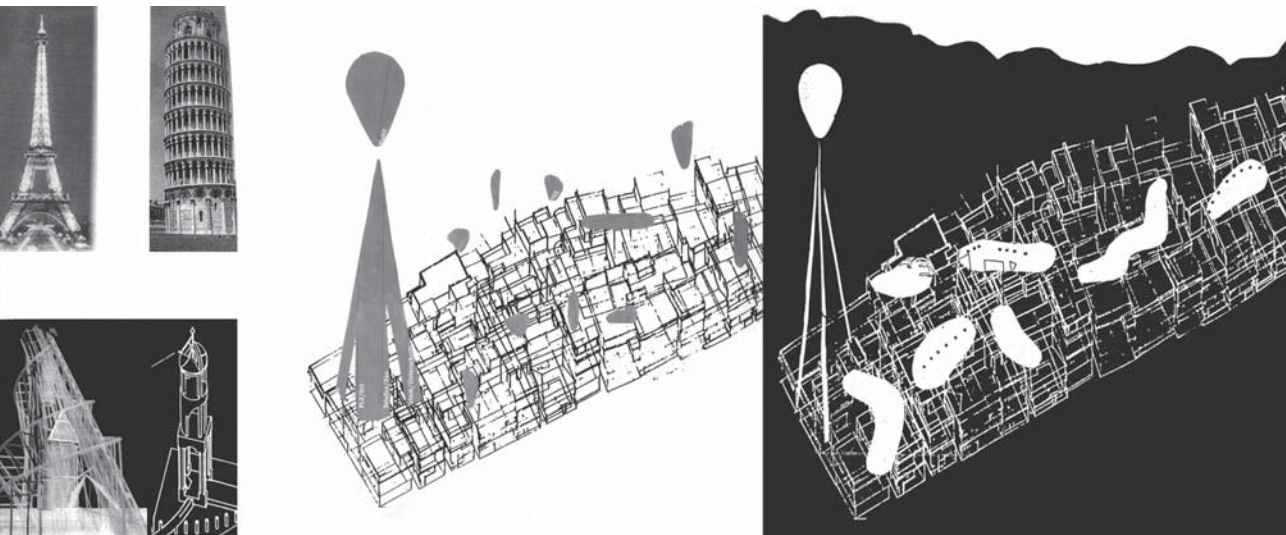
1.2 ОСВІТНЯ ФУНКЦІЯ, ХУДОЖНЯ ПРАКТИКА: на прикладі нового Баухаузу

У ПІДРОЗДІЛІ подається аналіз навчальних нововведень та художніх практик нового Баухаузу, в рамках яких здійснюється планомірне дослідження парадигматичних суспільних та культурних змін, що призвели до фундаментального переосмислення визначення та організації освітнього процесу. Метою цього огляду є дослідження й аналіз художніх практик, що виступають каталізатором соціальних і культурних трансформацій.

Баухауз — одна з найбільш вражаючих освітніх вигадок у мистецтві ХХ ст. Виникнувши 1919 р. як лабораторія візуальних мистецтв, архітектури, дизайну, він багато в чому визначив стиль не тільки своєї епохи, але й подальший розвиток образотворчості в ХХ ст. Це явище викликає величезний інтерес. І все-таки, Баухауз прийнято пов'язувати більше з історією мистецтва, аніж з актуальною практикою. Мені вдалося познайомитися з діяльністю Нового Баухаузу на власному досвіді. Як відомо, знаменита школа архітектури й дизайну Баухауз в 1933 р. була закрита фашистським режимом. Нинішні зусилля німецького уряду та землі Верхня Саксонія спрямовані не тільки на реставрацію будівлі, але й на відновлення новаторського духу Баухаузу.

Баухауз відкрився у знаменитій будівлі в Дессау. Будинок, споруджений засновником школи Вальтером Гропіусом в 1926–1927 роках, коли політична ситуація у Веймарі змусила його перенести Баухауз у Дессау. Це була програмна споруда — пам'ятник модернізму, експеримент в галузі будівництва суспільних будівель, що мав великий вплив на архітектуру та дизайн ХХ ст., за що в грудні 1996 р. ЮНЕСКО включило цей будинок до Переліку Світової Спадщини.

З 1986 р. будинок Баухаузу займав Центр Дизайну, а в 1994 р. його спадкоємцем став новостворений сучасний Фонд Баухауз Дессау. Під дахом Фонду співіснують три підрозділи: Колекція, Майстерня і Академія. Відділ Колекції займається дослідженням спадщини Баухаузу, реставрацією, архівуванням, охороною здобутків, організацією виставок, присвячених досягненням архітектурної школи. Майстерня функціонує як проектний підрозділ, що займається, у тому числі теоретичними дослідженнями урбанізму. Академія є вищим навчальним закладом і має більш незалежний статус.



Оксана Чепелик, проект «Virtual Sea Tower», Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2000

В першій половині ХХ ст. в Баухаузі працювали росіянин Василь Кандинський, швейцарці Пауль Клее та Йоханнес Іттен, угорець Ласло Моголі-Надь, німці Вальтер Гропіус та Оскар Шлеммер, американець Людвіг Міс ван дер Роє та інші. Відверто кажучи, в Баухаузі, що заново відкрився, зірок не було, але з приходом нового директора Фонду Баухауз Дессау Омара Акбара в 1999 р. була започаткована програма — «Колеги Баухаузу», ідеєю якої було запрошення з різних країн для реалізації проектів архітекторів і художників з іменем, соціологів та філософів, що закінчили аспірантуру на батьківщині. Таким чином, програма віддає данину традиції 1920-х, коли в Баухаузі зустрілися художники й архітектори з різних країн і створили явище світового масштабу. Саме в цій програмі — Колеги Баухаузу я мала честь брати участь в 3-х проектах у 2000 і в 2002 роках. У ній поєднуються освітня функція і властиво художня практика. Я не дарма згадала про такий критерій для вступу як закінчення аспірантури. До певної міри, програма орієнтована на підходи, характерні для Ph.d. study, однак дослідження

передбачає інтердисциплінарний підхід, а саме, ведеться колективом, в який входять представники різних професій і очікуваний практичний результат стосується урбанізму, бо фокус нового Баухаузу зосереджений на місті. Дисципліни, як такі, не викладаються, існують лекції, презентації та воркшопи різних фахівців, однак саме склад учасників і забезпечує інтердисциплінарність. Програма орієнтована на активне використання новітніх технологій, а ретельний відбір гарантує кваліфікацію учасників, тому колеги вчать один в одного. Робочою мовою Колег Баухаузу є англійська. Досі рік складався з 3-х триместрів: 1-й зазвичай був присвячений теорії, 2-й — архітектурі, 3-й — мистецтву. Залежно від об'єкта дослідження, 2-й триместр міг бути присвячений дизайну інтерфейсу, а 3-й — архітектурній концепції.

Темою першого року для роботи Колег Баухаузу стала програма *ComplexCity* (Комплексне місто), націлена на дослідження хаотичного просторового росту міста, його районної розкиданості та соціальної фрагментарності, а також — на пошук нових урба-

ністичних структур, зв'язків, міждисциплінарних концепцій, методів і форм містобудівного дизайну. Об'єктами дослідження першого року стали Лейпциг, Ріо-де-Жанейро та Дессау (рідне місто Баухаузу), а потім уже черга дійшла до Аддис-Абеби, Франкфурта, Сіднея, причому відвідування кожного було неодмінною умовою програми Баухаузу.

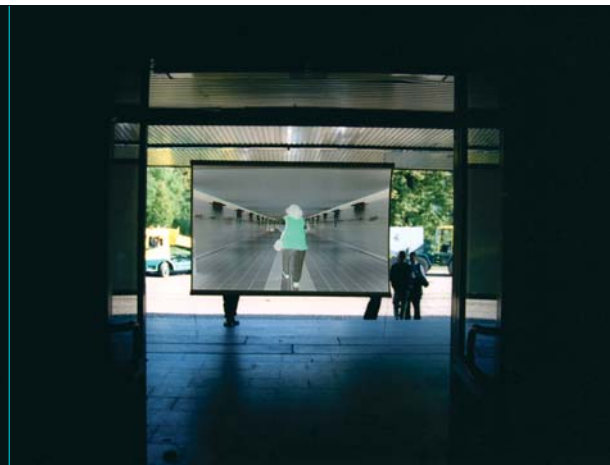
Протягом другого року розроблялася тема *Event city* (Місто події), третьою темою стала *Serve city* (Місто послуг), 2002–2003 рр. був присвячений темі *Dot.city* (Крапка.місто) на прикладі міста Каракаса, де досліджувалося впровадження інтерактивної комунікаційної платформи, 2003–2004 рр. аналізувалися *Transit Spaces* (Транзитні простори), а саме міста Східної Європи, розташовані уздовж транзитного коридору між Берліном, Москвою, Санкт-Петербургом і Братиславою. Причому, в цьому випадку, транзитними вважалися також простори перехідного суспільства [8, с. 160].

2004–2005 рр. у фокусі Колег Баухаузу перебувала тема *Transnational Spaces* (Транснаціональні простори), що стосувалася розвитку міжнаціональних громадських місць в урбаністичних метрополіях. В епоху економічної глобалізації, мультимедійної комунікації та транснаціональної міграції міста складаються з паралельних світів. Саме тут різні культури та урбаністичні практики зустрічаються одна з одною. То, яким чином, містобудування й архітектура реагують на той факт, що місця зі специфічною ідентичністю та територіальністю, стають все більш невідзначеними? Телефонні центри, неофіційні ринки, транслокальні громади, нові діаспори та змінні стилі життя представляють транснаціональні простори тих урбаністичних центрів, культурна, економічна та соціальна діяльність яких більше не обмежена місцевими мешканцями. Програма досліджувала просторові структури, які з'являються вна-

Плакат проекту
«Virtual Sea Tower»,
Ріо-де-Жанейро,
Бразилія, 2000



Оксана Чепелик, проект «Virtual Sea Tower»,
Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2000



Оксана Чепелик, проект «Virtual Sea Tower», Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2000

Оксана Чепелик, відеоінсталяція «Bermuda Tunnel / Бермудський тунель», Дессау, Німеччина, 2000

слідок ускладнень та протиріччя «транснаціональних міст» [9], розглядаючи міжнаціональні ділянки. Колеги Баухаузу мали на меті створення стратегій, що вирішують проблеми урбаністичного розвитку та роблять свій внесок у міжнародний урбаністичний дискурс.

А 2005–2006 рр. розробляється тема під назвою *ОН-урбанізм* з фокусом на трансформації міст у кризовому довіклі. Останнім часом відчутно зростає роль загонів Об'єднаних Націй у вирішенні локальних та регіональних конфліктів, а також у відбудові політичного, соціального та культурного життя у кризових місцевостях. Разом з міжнародними організаціями іншого типу вони створюють структури, які, хоча і носять тимчасовий характер, суттєво впливають на подальший розвиток цих регіонів. Таким чином, глобально активні організації започатковують урбаністичні трансформації по всьому світу і всі вони, здається, наслідують одну й ту саму модель. Розглядаючи деякі містобудівні утворення такі, як Мостар в Боснії-Герцеговині та Кабул в Афганістані, програма Колеги Баухаузу досліджувала феномени глобальної кризо-регулюючої урбанізації. Також во-

на займалася просторовими феноменами, що виникли як результати таких втручань, аби з'ясувати, як вони трансплантуються у локальні контексти. А у наступних, 2006–2007 рр., розроблялася тема з назвою *ЄС Урбанізм* та формулою «Назад до Європи» з символічним значенням — для міст Східної Європи європеїзація — культурний код, який, в той же час, є процесом нормалізації. Ті країни, що реалізували ці зміни найбільш успішно, тепер класифікуються як «звичайні європейські країни». Однак, європеїзація є не стільки поверненням до Європи, скільки переорієнтацією в межах нової географії; розширення ЄС для нових членів супроводжувалось підключенням до складної інституційної, юридичної та економічної політики. Відповідно до специфічних наслідків цього процесу підключення, програма *ЄС Урбанізм* займається пошуком відповідей на наступні питання: Як євро-інтеграційні процеси впливають на міста та урбаністичну культуру? Яким чином традиційні структури та ідеї стосовно «європейського міста» [10] співвідносяться з сучасними трансформаційними урбаністичними процесами? Чи можуть бути вироблені



Оксана Чепелик, проект «Free D», об'єкт «Unemployment office # 6», Дессау, Німеччина, 2000
Група учасників Колег Баухаузу, Дессау, Німеччина, 2002

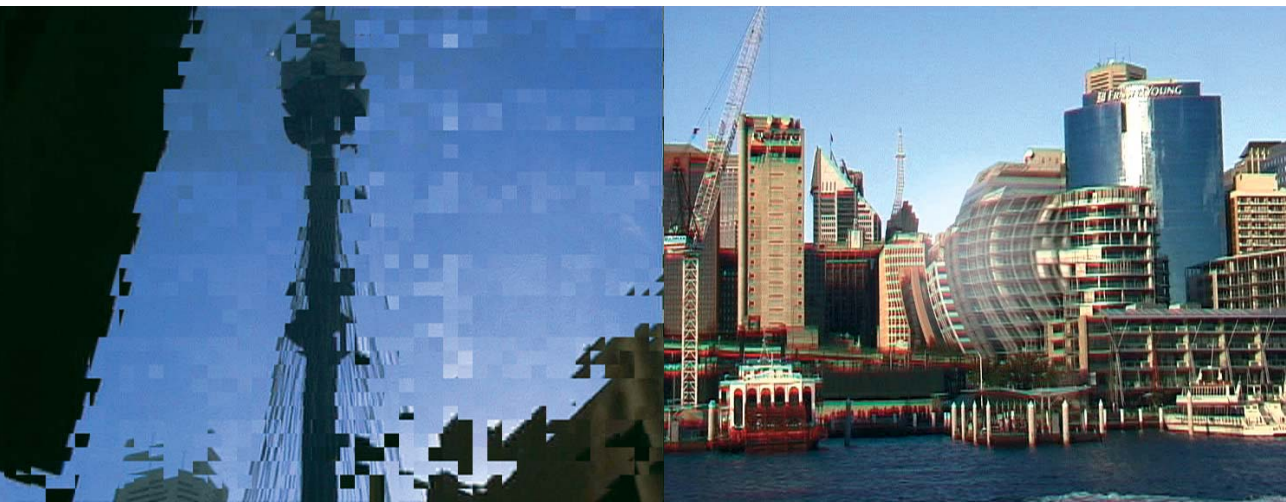
нові моделі європейського міста, наприклад, для Софії чи Кракова?

Фактично, зазвичай, як плацдарм для дослідження, чи художньої інтервенції обирається проблемний мегаполіс, на території якого наприкінці року або триместру створюється архітектурний, художній або медійний проект, який Баухауз згодом, і часто не без успіху, намагається реалізувати на місці. В руслі ідей історичного Баухаузу 1920-х, велика увага Колегами Баухаузу приділяється соціальним аспектам архітектури та містобудування (і тут часто підключається актуальне мистецтво). Деякі критики в епоху нових комунікаційних технологій зводять розвиток містобудівного досвіду до занепаду міста і втрати реальності. Той факт, що громадський простір більше не є тільки фізичним міським простором, але й віртуальним цифровим у тому числі, тільки зміцнює цей песимізм. Однак як актуальні художники бачать і відчують сучасне місто та розвиток громадських місць? Яким чином вони використовують архітектуру міста, організацію та структуру суспільного простору, як культурний текст, що може бути прочитаний че-

рез економічний і соціальний контекст? Чи може мистецтво нових медіа сформулювати альтернативне бачення?

У пробний перший рік роботи Програми було обрано три міста — по одному для кожного триместру. Об'єктом для теорії став новий ярмарок у Лейпцигу, архітектурним об'єктом — фавела в Ріо-де-Жанейро, а об'єктом художньої інтервенції опинилося рідне місто Баухаузу — Дессау. Треба сказати, що з самого початку за контрактом продукт, розроблений у процесі роботи, був власністю Баухаузу, але, оскільки при такій постановці питання заохотити учасників до самостійної праці було досить важко, цей пункт згодом був змінений на спільний копірайт автора та Баухаузу. На другому році схема була скоригована — весь рік був присвячений одному місту.

У перший пілотний рік, коли розроблялися стратегії розвитку програми, мені здавалося, що я можу більше дати програмі, ніж вона мені. Та при цьому була можливість реалізації художніх проєктів: артінтервенції «Virtual Sea Tower» у фавелі Ріо-де-Жанейро, відео «Інтродукція», інсталяції «Бермудський тунель», встановленої на вокзалі в Дессау



Оксана Чепелик, відео проект «Урбаністична Мультимедійна Утопія _ UMU», 2002

та рожевого дизайнерського об'єкту в стилі Баухауз '2000 «Офіс № 6 для безробітних», що демонструє вмонтоване 14-хвилинне відео «Free D». У наш час насущні проблеми відповідають виробництву послуг і продуктів, що характеризують нову економіку інформаційного суспільства. Людина більше як споживач, ніж винахідник нових технологій, запрошений переосмислити світ, у якому живе, що звик до різної кількості інформації, що може постійно перекласифіковуватися, переоцінюватися і перекомбінуватися, а може й подвоюватися, аби створити паралельне симуляційне оточення. Архітектура не відпочиває, чекаючи запрошення, щоб увійти й зустріти поширення нового інтерфейсу та відповісти на питання щодо адекватності звичайної просторової концепції останнім практикам. Мова йде про застосування у містобудівному процесі сучасних технологій, що несуть у даному випадку соціокультурне навантаження.

«Колегою» у Новому Баухаузі можуть стати художники, архітектори, дизайнери, програмісти, соціологи, філософи. Для цього потрібно пройти конкурсний відбір. Подається проект як пропозиція, що стосується заданої

теми, він повинен бути співзвучний інтердисциплінарним підходам Баухаузу та містити елементи новизни. Якщо архітектори або художники у своїй країні працюють у групі, Баухауз найчастіше виділяє стипендію лише одному учасникові. Так, наприклад, у проекті для Ріо-де-Жанейро брав участь лише один член відомої групи «Апсолютно» з Югославії — Зоран Пантеліч. Наскільки мені відомо, з цієї ж причини, ніхто з членів АЕС із Росії так і не скористався програмою «Колеги Баухаузу».

Програмі «Колеги Баухаузу» уже десять років. З огляду на цей час можна говорити про певну динаміку, корегування стратегії та про результати роботи програми. Чи є в неї шанс повторити успіх першого Баухаузу, зробивши великий внесок в історію архітектури й дизайну?

Варто підкреслити, що виходячи з вищезазначеного плану роботи по роках, Баухауз знаходиться на піку актуальності, а рівню концептуалізації проблематики, яка розробляється цією інституцією, могли б позаздрити найповажніші фахові корпорації. І, звичайно ж, я була б дуже втішена аби наші освітні за-

клади ставили перед собою такі ж амбітні завдання.

До початку розробки проекту для Сіднея в 2002 р. Баухауз уже виробив нову стратегію існування програми — тепер вона скоріше нагадувала конвеєрний процес майже анонімної контрибуції, що вимагає колосальної напруги всіх, у т. ч. фізичних сил. Ця стратегія програми Баухаузу полягає в наступному: щороку Баухауз планує випускати книжку за результатами дослідження обсягом 400–500 сторінок (що й було зроблено за темами *Event city*, *Serve City*, *Dot.City*, *Work Place City*, *Transit Spaces*), наповнену текстами й ілюстраціями проектних матеріалів, зроблених із залученням останніх архітектурних і дизайнерських розробок. Учасники програми, 10–12 колег, діляться на 3–4 групи, і на рішення певного завдання їм виділяється тиждень. Ставка робиться на нові технології саме в надії повторити успіх першого Баухаузу, втім, така орієнтація не є аж занадто оригінальною для західного суспільства. У деяких групах можуть бути телеучасники, що перебувають на інших континентах. Усі робочі обговорення й презентації проходять у режимі телеконференції перед мікрофоном і веб-камерою. Жодна фраза не говорить поза технічними пристроями, тому необхідно особливо ретельно зважувати кожне слово. Наприкінці тижня кожна група презентує свою концепцію в режимі online з подачею матеріалів в обсязі, адекватному дипломному проекту, приблизно, 10-ти метрових кольорових плотерних принтів, що фіксують графіки й діаграми, мультимедійні фрагменти та відео зображення для подальшої дискусії. При цьому я також отримала можливість реалізації теоретичного дослідження на запропоновану тему, що супроводжувалося створенням 2-ох екранної інсталяції «Урбаністична Мультимедійна Утопія_UMU» [11, с. 52] (продемонстрованої у Києві на ви-

ставці «Прощавай, зброе!» в Мистецькому Арсеналі, 2004) [12, с. 92] та відео проекту з тією ж назвою, що був відзначений Special Werkleitz Award на Європейському Фестивалі Медіа-арту в Оснабрюку в Німеччині, 2003.

Практикуються також так звані ротаційні воркшопи, що використовують груповий принцип роботи, коли вам пропонується розробка чужого проекту, а ваш власний віддається в руки іншої групи заради провокування нових ідей. Під кінець року дійсно набирається матеріал на 400–500 сторінок. Наприкінці збору матеріалів, аналітичні роботи по отриманих колегами Баухаузу результатах проектів пишуть уже співробітники Баухаузу.

Це — дуже мобілізуючий процес, але водночас фізично виснажливий, що ставить учасників буквально «на межу можливого». Однак, натренувавшись у такому режимі, професіонали дійсно готові включитися у конкурентну боротьбу за творче виживання в постіндустріальному суспільстві. І тоді постає питання: що ж відрізняє Новий Баухауз від роботи великої добре злагодженої корпорації? Я б назвала цю програму жорстким корпоративним професійним тренінгом.

Неможливо не відзначити, що мій досвід участі у програмі «Колеги Баухаузу», як і навчання в паризьких *C.I.E.S.* (Міжнародному Центрі студентів і стажерів) і амстердамському Університеті, стажування у *CREDAC* (Центр дослідження, обміну та поширення сучасного мистецтва) та канадському Бенфф Центрі мистецтв, дослідження на базі департаменту дизайну та медіа-арту в Каліфорнійському університеті Лос-Анджелеса — *UCLA* і ряді американських університетів, де я, поза тим, також читала лекції (2004 — Університет Вісконсін-Мілуокі, Коледж Університету Колумбія в Чикаго, Вестмонт Коледж в Санта-Барбара, Університет Біола в Лос-Анджелесі, 2007 — Арт коледж в Санта-Фе, — Арт коледж в Нью-Джерсі), — весь цей досвід був



Візит Канцлера Німеччини до Баухаузу: Канцлер Німеччини Герхард Шредер, куратор Колег-Баухаузу Вернер Мьоллер, доповідач Оксана Чепелик

для мене виключно позитивним. Я одержала унікальну можливість порівнювати західні навчальні заклади, прилучатися до різних проектів, поглинати окремі знання і застосовувати певні мистецькі практики. Але при всім при цьому я б воліла, щоб у нового покоління художників була можливість професійно вчитися сучасному мистецтву не тільки на Заході, але й у своїй країні. І, за моїм глибоким переконанням, художня освіта повинна бути адекватною своєму часу.

Оскільки, більш ніж важко уявити собі пошуки, подібні наведеним вище у програмі «Колеги Баухаузу», а тим більше реалізації українськими освітніми закладами, — цей огляд, спрямований, в тому числі, і на обґрунтування та уможливлення аналогічних практик в Україні.

1.3 ІКОНІ МОДЕРНІЗМУ — БАУХАУЗУ В ДЕССАУ — 80 РОКІВ

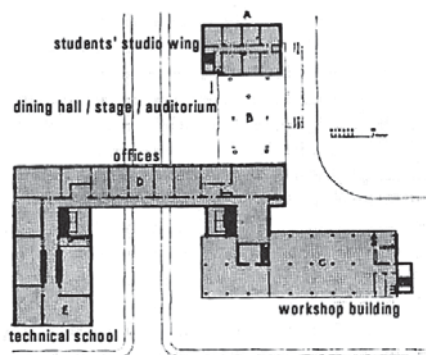
У ПІДРОЗДІЛІ подається оцінка ролі Баухаузу і розглядається питання реставрації та збереження культурної спадщини модернізму.

Метою допису є дослідження та аналіз підходів, що використовуються в реставрації задля збереження культурної спадщини модернізму.

2009 р. Баухаузу виповнилося 90 років. А в грудні 2006 р. Фонд Баухауз широко відзначав 80-ту річницю спорудження Баухаузу в Дессау. Із зведенням споруди Баухаузу Вальтер Гропіус (1883–1969), засновник і його перший директор, заклав наріжний камінь для створення ансамблю модерністської архітектури в Дессау, який було включено до Переліку світової спадщини пам'яток культури ЮНЕСКО. Баухауз займає особливе місце в історії культури, архітектури, дизайну, мистецтва та новітніх технологій ХХ ст. Одна з перших шкіл архітектури, яка зібрала разом цілу когорту найвидатніших архітекторів та художників модернізму і була не тільки інноваційним учбовим та виробничим центром, але й знаходилася у фокусі міжнародних дебатів. За часів, коли індустріальне суспільство перебувало в лещатах кризи, лише Баухауз переймався питанням, як процес модернізації міг би бути освоєний за допомогою дизайну. Заснований у Веймарі 1919 р., Баухауз зібрав викладачів і студентів, які прагнули знищити прірву між мистецтвом та виробництвом, повертаючись до ремесла як бази всієї художньої діяльності і розробляючи зразки дизайну об'єктів та просторові рішення, які повинні були сформувати основу більш гуманного майбутнього суспільства. «Будівля — кінцева мета всього образотворчого мистецтва» — маніфест, проголошений 1919 р. Баухаузом. Архітектурне навчання в Баухаузі у Веймарі спочатку було прерогативою приватної архітектурної практики Вальтера Гропіуса і короткий час курси велися його партнером Адольфом Мейером та в асоціації з *Baugewerkschule* (Будівельна виробнича школа). Майстерні Баухаузу були залучені у сферу цих зусиль офісом Гропіуса. Ще 1923 року, за часів керівництва Вальтера Гропіуса, в результаті інтенсивних внутрішніх дебатів, Баухауз звернув свою увагу на промисловість. Виставка, яка відкрилася 1923 року, відобразила головний принцип, що розглядав мистецтво і технології як нову єдність, і охопила повний спектр роботи Баухаузу. В результаті цієї



Вид Баухаузу з пташиного польоту і план 3 поверху



співпраці в 1923 р. були реалізовані дім «Ам Хорн» та інші будівлі. Плани для розбудови ділянки Баухаузу залишилися нездійсненими. Деякі нові методи, засновані на певних типах і стандартизації, використовувалися не тільки, щоб продукувати нову архітектуру, але й для запровадження нового стилю життя завдяки цій архітектурі. У будинку «Ам Хорн» Георг Мухе запропонував новий погляд на житлову будівлю майбутнього. А 1924 р. в результаті підбурювань консервативних сил фінансування Баухаузу було надзвичайно вкорочене, так що довелося шукати новий притулок. Тому Баухуз перемістився до Дессау, що за тих часів переживав підйом промисловості, і таким чином зміцнив своє економічне становище, ставши муніципальною Школою архітектури. Промисловому місту, що розвивається, катастрофічно не вистачало доступного житла, і Гропіус не тільки одержав ділянку під споруду нової будівлі Баухаузу, але й серйозного замовника для свого архітектурного бюро в особі міської адміністрації. У вересні 1925 р. в Дессау починається будівництво Баухаузу. Хоча у Баухаузі не було відділення архітектури, саме будівлі, запроектовані в офісі Гропіуса і зведені починаючи з 1925 року, серед яких і сама споруда Баухаузу та Будинки Майстрів, стали гордістю міста. 21 березня 1926 р. від-

булася церемонія завершення покрівлі будинку. 4 грудня 1926 р. відбулося святкове урочисте відкриття споруди Баухаузу, яка сприймалася як «маніфест ідей Баухаузу», і була оцінена як революція в архітектурній історії XX ст., а згодом описана як «ікона Модернізму» [13, с. 4]. Першим і найзначнішим етапом співпраці з містом Дессау стала споруда цілого району типових житлових будинків на півдні міста. Гропіус писав: «Хаотична різноманітність квартир є доказом недосконалості наших ідей в створенні правильного житла для сучасної людини. Фундаментальні зміни всієї будівельної індустрії є необхідною умовою рішення проблеми. Зміни повинні торкнутися економіки, організації і технології будівництва та проектування. Ці сфери взаємозв'язані, і лише одночасні зміни в них призведуть до успіху» [14, с. 82]. Ці тези були повною мірою реалізовані ним при проектуванні і будівництві району Тортен (1926–1928) у Дессау. Майже всі викладачі школи переїхали до Дессау. Як викладачів Гропіус запрошував людей обдарованих, творчо сміливих, одержимих пошуком нових шляхів розвитку художньої школи. Один з них — архітектор Бруно Таут. «Відтепер не буде меж між ремеслом, скульптурою і живописом, — писав він, — Все буде єдиним — Архітектурою». У цьому полягала



Зовнішній і внутрішній фасади Баухаузу

суть його ідеї «тотального витвору мистецтва» (нім. Gesamtkunstwerk). І всі дисципліни, що викладаються, повинні були сприяти створенню такого твору. Заняття йшли одночасно у виробничій і творчій майстернях. «Ідея поєднання двох різних груп викладачів була необхідністю, оскільки ні художників, що володіють достатнім технічним знанням, ні майстрів, що мають уяву для вирішення художніх проблем, які могли б самостійно вести майстерні, знайти було неможливо. Згодом “Баухауз” вдалося на місце керівників майстерень поставити колишніх студентів, які на той час оволоділи таким технічним і художнім досвідом, що розділення на викладачів форми і викладачів технології стало зайвим», — писав Гропіус в книзі «Коло тотальної архітектури» (1955). Відомі твори мистецтва і архітектури та впливові проекти були реалізовані у Дессау з 1926 по 1932 рік. 1927 р. Вальтер Гропіус запропонував швейцарському архітектору Гансу Меєру (1889–1954) посаду відповідального за архітектурне навчання. Того року Меєр започаткував учбовий план, який включав всі необхідні дисципліни, такі, як планування, проектування, креслення, конструкції, містобудування. Для Гропіуса та Меєра архітектура переважно означала «проектування життєвих процесів». Гропіус, під тиском постійної боротьби за ви-

живання Баухаузу, 1 квітня 1928 р. пішов у відставку з поста директора. Його змінив Мейєр, метою якого було формування гармонійного суспільства. Індустріальне масове виробництво повинне було зробити вироби доступними для людей. Йдучи далі за Гропіуса, який фокусувався аж занадто на об'єкті смаку, у «вивченні суті», Меєр перетворив свою викладацьку програму на таку, де конкретні суспільні умови та фактори, що визначають архітектуру та її використання, є точкою відліку для всього проектування та дизайну. Звички майбутніх жителів садиби чи будинку науково вивчалися в деталях. Студенти різних років працювали разом у «вертикальних бригадах» на проекті та спорудженні будівель, таких, як, наприклад, будинки галерейного типу в Дессау і школа профспілок в Бернау біля Берліна. Карл Фігер, інженер Фрідріх Кун, Ганс Вітвер, Людвіг Гільберзаймер, Антон Бреннер, Алкар Рудельт та Март Штам викладали на архітектурному відділенні. Не дивлячись на успіхи Баухаузу, марксистські погляди Меєра стали проблемою для муніципальної ради в часи політичної нестабільності Німеччини 1929 р., тому наступного року він був усунений зі своєї посади. Під орудою Людвіга Міс ван дер Рое (1886–1969) Баухауз розвинувся з 1930 р. в технічну архітектурну школу з допоміжним відділеннями



Головний вхід Баухаузу і деталь головного входу

мистецтва та ремесел. З 1930 до 1933 р. Міс ван дер Рое продовжив те, що було започатковано його попередниками. Наявність таких викладачів, як Людвіг Гільберзаймер, допомагало гарантувати певну безперервність ідей навіть після зміни директорів. В той же час, Людвіг Міс ван дер Рое прискорив учбовий план, аби запровадити щось на зразок системи курсів, у яких не залишилося місця для утопічних експериментів. Більшість нових студентів в Баухаузі вже пройшли курс навчання, і Баухауз став «аспірантурою» (Фольсдорф, Баухауз архів, Берлін). У процесі навчання Міс ван дер Рое фокусується на проектуванні конкретних будівель, що не має нічого спільного з «вивченням суті» Гропіуса, або з колективним задоволенням «народних потреб», але які повинні бути «просторовим втіленням інтелектуальних рішень» (Міс ван дер Рое) згідно з естетикою існуючої архітектурної моди. Після того, як нацисти стали найбільш впливовою партією в Дессау на виборах, демократичні принципи Баухаузу суперечили новим устремлінням і він переживав найтяжчі часи. Хоча 21 січня 1932 р. пропозиція націонал-соціалістичної партії щодо зруйнування будівлі і була відхилена, у вересні 1932 р. Баухауз був змушений переїхати, а 1 жовтня 1932 р. Баухауз в Дессау офіційно був закритий. Він перемістився, та тільки на дуже ко-

роткий час, до Берліну, де Міс ван дер Рое продовжив справу Баухаузу як приватної установи. 1933 р. під тиском нацистів Баухауз був розпущений.

У 1933–1945 рр. будівля Баухаузу в Дессау використовується послідовно як державна жіноча школа, школа для навчання місцевого керівництва націонал-соціалізму, фабрика Юнкерса, Будівельний комітет Альберта Шпеєра та як інші установи. Архітектурні плани розвитку території між залізничною станцією та будівлею Баухаузу, розроблені Карлом Фігером, знехтувані, 1936–1937 рр. навколо Баухаузу будується житло. 7-ого березня 1945 р. частина споруди згоріла після потужного повітряного нальоту на Дессау. 1946 р. намагання оживити Баухауз в Дессау у якості Вищої архітектурної школи терплять поразку із-за політичної опозиції 1947 р. У 1946–1948 рр. фасад крила майстерні латається тимчасово спорудженою цегляною стіною з дерев'яною рамою з вікнами від барака, яка через декаду 1960–1961 р. була розібрана. 1963 р. розробляються плани реконструкції будівлі Баухаузу, а 1964 р. Баухауз включений до Списку Пам'яток Району Галле. 1965 р. оновлюється фасад крила майстерні та вікна на сходах; реконструюються окремі кімнати. 1974 р. будівля Баухаузу додана до Реєстру Видатних Пам'яток НДР і 1976 р.



Баухауз вночі і фрагмент корпусу гуртожитку

реставрація відбувається згідно з суворим дотриманням норм щодо заходів збереження історичних будівель та пам'яток. Далі низка офіційних святкувань наступних роковин відкриття Баухаузу в Дессау дуже нагадує радянську дійсність, але, на щастя, з цілком протилежним результатом. 4 грудня 1976 р. відбулося офіційне урочисте повторне відкриття Баухаузу у 50-ту річницю інавгурації Баухаузу в Дессау. З 1977 р. кілька кімнат відведені для Академічного Культурного Центру, згодом засновується відділення Колекції історії Баухаузу. Проводяться виставки та культурні події у приміщенні театру Баухаузу. 1 квітня 1984 р. у Баухаузі розпочинає свою діяльність Освітній центр. 4 грудня 1986 р. повторне відкриття в Баухаузі Центру Дизайну, офіційне державне святкування 60-х роковин відкриття Баухаузу в Дессау. 1989 р. протягом II Семінару Вальтера Гропіуса розробляється ключова ідея «Ареалу Індустріального парку» важлива для розвитку Землі Верхньої Саксонії. 1994 р. Баухауз Дессау перетворений на Громадський Фонд з трьома відділеннями: Майстернею, Колекцією та Академією. Завданням Фонду є збереження, передача та вивчення спадку історичного Баухаузу, а також сприяння вирішенню проблем, пов'язаних з розвитком сьогодишнього навколишнього середовища.

Сприяючи відродженню ідей Баухаузу, теоретик архітектури, доктор Вальтер Прігге, який працює у Фонді, порівнюючи модерністський спадок, висловився щодо постмодерністської забудови: «сучасне оточення часто переобтяжене стилізаціями і інсценуваннями, що активно протиставляють себе живому людському досвіду» [15, с. 54]. 5 грудня 1996 р. Баухауз, будинки Майстрів, а також споруди Баухаузу у Веймарі за проектом Анрі Ван де Вельде було включено до Списку пам'яток світової спадщини культури та природи ЮНЕСКО. З певного часу, заходи щодо збереження історичних пам'ятників проводяться у будівлях періоду класичного модернізму. Беззаперечним є те, що в сенсі важливості для історії мистецтва, цей архітектурний стиль, що все ще створює сучасне враження навіть сьогодні, є частиною щоденного життя для багатьох людей і пов'язаний з цінностями сьогодення. Тому будівлі цього періоду рідко розцінюються як об'єкти історичного та художнього значення, гідні дослідження і захисту. Той факт, що вони були побудовані відносно нещодавно — одна з причин, чому значення індивідуальних будівель видається неочевидним. Структурні зміни та фрагментарні заміни також допомагають знівельовати оригінальну якість будівель. Це ставить під особливу загрозу ті досягнення,



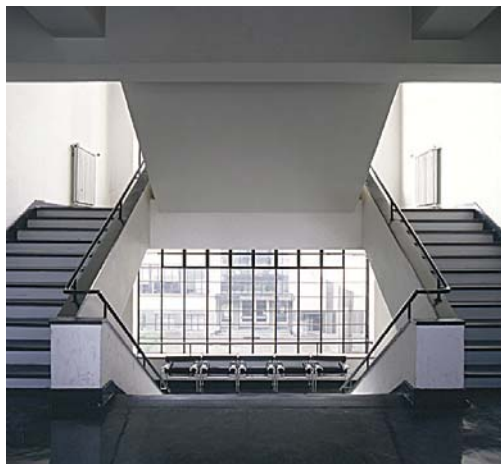
Баухауз. Фасад і фрагмент корпусу гуртожитку

які свого часу виявилися дуже інноваційною архітектурою, асоційованою з соціальними, просторовими і технологічними змінами. Включення будівель модернізму до Переліку світової спадщини сприяло загальному суспільному усвідомленню їх значення. Те, чому вони завдячують своєю незбагненною прозорістю, тендітністю і простотою, дуже часто є результатом експериментального використання матеріалів і методів будівництва, тому ці споруди вимагають особливої уваги при огляді збережених частин, надзвичайно ретельного детального планування і перебірливого виконання будівельних заходів. Реконструкція та збереження Баухаузу безперечно знаходиться у зоні дослідження археології модернізму. Початок був покладений того ж року у доступній програмі реабілітації, що планувалася до завершення 2006 року. Програма розпочалася з дослідницької роботи, експертних доповідей та аналізу існуючого стану і розробкою цілей реабілітації. Результати цього аналізу і експертиз були оцінені і впроваджені у короткій, простій і стислій манері в повному реабілітаційному плані. Як тільки реабілітаційні завдання були викладені й узгоджені з усіма відповідальни-

ми особами, цей план став слугувати направляючою для всіх рішень, що мали бути прийняті протягом процесу відновлення. Є два аспекти цього загального плану, на які я маю звернути увагу тут: встановлення пріоритетів планування і виконання будівельних заходів; та турбота щодо збереження оригінальної тканини споруди. Обидва аспекти можуть бути знайдені у Венеційській Хартії, прийнятій на II Міжнародному конгресі архітекторів і технічних фахівців з історичних пам'яток у Венеції 1964 р., яка забезпечує початковий пункт для реабілітації історичних будівель в країнах по всьому світу.

Мета реабілітації Будівлі Баухаузу — не повна реставрація будівлі до її початкового стану, але, швидше, збереження як витвору мистецтва, і як історичного свідоцтва [16]. Загальний план визначає пріоритет, наданий відповідним будівельним заходам.

В деяких частинах будівлі Баухаузу, де велика кількість оригінальних конструкцій датованих 1926 р., була збережена, зроблено акцент на реставрації і реконструкції. Тут ремонти і заміни здійснювалися, де можливо, копіями, які виготовлялися, щоб зберегти і показати естетичну й історичну цінність



Баухауз. Їдальня і сходи

пам'ятки [17]. В інших частинах — фокус на консервації і ремонті.

Ці частини великою мірою є результатом загального ремонту і реконструкції будівлі 1976 р., протягом якого велике пошкодження, заподіяне будівлі під час війни, було ліквідоване і її зовнішній вигляд відновлений. Будівля також має частини, в яких акцент ставиться на підтримці існуючого стану і доповненнях, які призначаються, аби забезпечити найбільш можливу гармонію з існуючою тканиною споруди.

Найбільша увага звернена на ті частини будівлі, де є багато оригінального матеріалу, що його відновлено і поповнено. Рання специфікація частин будівель, які повинні були бути відновлені, розглядалася з ретельною увагою до дрібних деталей, задля ефективного використання доступних фондів, що робить можливим ведення поетапних будівельних робіт, в залежності від наявних економічних ресурсів.

Вищий пріоритет у всіх частинах будівлі Баухаузу надавався збереженню оригінального матеріалу, оскільки він є свідцтвом будівельної техніки і методів зведення, і, що використовувалися не дивлячись на архітек-

турну і естетичну важливість будівлі, сам по собі має бути захищеним і збереженим. Нажаль, відсутність знання певних властивостей історичних будівельних матеріалів, їх структури та відомостей про будівельні кліматичні умови, неодноразово призводили до втрати оригінального матеріалу протягом ремонтних робіт і тому до зникнення характерного зовнішнього вигляду. Кінець кінцем, це може призвести до втрати значення самої пам'ятки. Точне знання будівельного матеріалу, його складу, яким чином він старіє і як статика та фізичні параметри споруди взаємодіють з різними будівельними матеріалами, є вирішальними факторами у подальших планах підтримки старих будівель.

Тому у дослідницьких проектах Фонду Баухауз Дессау спочатку розробляється документація по реєстрації фрагментів, що потребують будівельних робіт, конструктивних елементів і матеріалів задля забезпечення необхідної експертної підтримки будівельних робіт. Це потрібно не тільки, аби проводити поглиблені наукові дослідження оригінального матеріалу, але і щоб простежити зміни, які відбулися у зовнішньому і внутрішньому вигляді споруд.



Баухауз. Об'єднаний простір їдальні та поліфункціональної зали і фойє перед входом до театру

Баухауз Дессау почав створювати будівельний дослідницький архів, у якому матеріали і частини будівель зареєстровані разом з архітектурними документами і паперами, що мають відношення до Баухаузу і модерністських споруд. Це забезпечить базу для подальшого дослідження, а також для боротьби з певними структурними проблемами. Завдання подвійне: отримати детальне знання, необхідне для реабілітації будівель періоду класичного модернізму та закласти підґрунтя для класифікації й оцінки цих будівель в архітектурній історії XX ст.

Фонд Баухаузу, таким чином, має великі можливості та захоплюючі перспективи у сфері дослідження та збереження усіх споруд, пов'язаних з його славним іменем, адже щороку він зустрічає численних відвідувачів з усього світу. У ході роботи дослідники неодноразово відкривали нові, неочікувані аспекти будівлі Баухаузу в Дессау, наприклад такі, як особливості фарбування споруди. Найбільший пріоритет надається підтриманню і збереженню оригінальної конструкції будівлі. Робота почалася із зовнішніх служб, проект яких розроблений в результаті конкурсу. Свідомо стриманий та чутливий до змін проект посиляється на історію місця

і в той же час організовує навколишню територію так, аби вона могла використовуватися у безліч різних способів. Концепція оновлення потребувала особливого підходу, на додаток до вимог щодо поточного використання, враховувалося значення будівлі як мистецького твору та як історичного документу. Тому пріоритет був наданий збереженню і культивуванню оригінальної субстанції будівлі; та було однаково важливо задокументувати і показати сліди її історії, шляхи виживання. Після затвердження плану реконструкції, під пильним наглядом експертів, оригінальні фрагменти будівлі були відреставровані, зміцнені або відновлені. Однак, у деяких місцях первісний стан не було відновлено, а зміни, які забезпечують поточне використання будівлі, спираючись на формальну мову модернізму, дуже делікатно були впроваджені в контекст споруди. Після закінчення роботи над каркасом будівлі, конструктивною частиною та технічним обладнанням, робота була перенесена на інтер'єр і до кінця 2006 р. реконструкцію будівлі було завершено, десятирічне оновлення Баухаузу закінчилося.

Практика «археології модернізму» [18, с. 112] — оновлення і дослідження споруди — спричинила детальне і частково нове диво-



Баухауз. Театр — поліфункціональна зала. Деталь конструкції освітлення

вижне наповнення будівлі і подарувала знахідки, що мають також важливе значення для підходу до модерністських будівель взагалі.

Одним з найвизначніших відкриттів цього дослідження, поза сумнівом, був той факт, що колір проекту будівлі суперечив традиційному чорно-білому образу, що пережив десятиліття. Кольорова композиція, що була розроблена у 1926 р. У малярній майстерні (керівник Гінерк Шепер), і яка є важливою складовою частиною всієї концепції будівлі, була значною мірою відтворена протягом оновлення. Кольорова гама складає архітектурну мову і в той же час підсилює її, створюючи нові простори, визначені кольором. Це не тільки допомога в орієнтації в межах будівлі, але й вирашаний ефект через багатий дизайн поверхонь, що є надзвичайно доречною особливістю в будівлях класичного модернізму. З їх спрощеною формальною мовою, їх прозорістю і тендітністю, ці будівлі завдячують своїм визнанням головно використанню декількох матеріалів, взаємодії світла і тіні та грі гладеньких і необроблених поверхонь.

Тому на початку грудня 2006 р., у 80-ту річницю святкувань урочистого відкриття, будівля Баухаузу з'явилася у незнайомому барвистому блиску.

Після завершення робіт з об'ємами будівлі, конструктивною структурою та технічним обладнанням, розпочалися інтер'єрні роботи, які будуть завершені до кінця 2007 року, далі надходить черга дизайну зовнішнього благоустрою. Із яскраво вираженою структурою будівлі Баухаузу та зведенням з'єднувального переходу (мосту) над сьогодишньою Баухаузштрассе, Гропіус створив дуже близький та автономний архітектонічний зв'язок між зовнішнім і внутрішнім простором. Оскільки територія, що оточує будівлю, складає важливий компонент архітектурної концепції, вона теж внесена до Переліку світової спадщини ЮНЕСКО. Проект організації зовнішньої території є результатом конкурсу, оголошеного містом Дессау 2004 р., метою якого є перепланування зони між залізничним вокзалом, університетським містечком Університету Прикладних Наук Саксонії та площею Баухаузу. Метою проектування зовнішнього благоустрою, яке почалося 2006 року, поза функціональним удосконаленням необхідних процесів, таких як під'їзд (стоянка) та доставка вантажу — ще й широка перспектива, аби розкрити художню та історичну цінність Баухаузу. Замовлений проект відкритої території включає кілька



Баухауз. З'єднувальний перехід (міст). Інтер'єр майстерні

елементів: історичний профіль з тротуаром, бордюром та проїжджою частиною, що свого часу об'єднала різні види бруківки, має бути замінена смугою асфальту; це визначить напрям вулиці від площі Баухаузу до залізничного вокзалу; дерева та навколишні газони зовнішнього благоустрою Баухаузу.

З приводу річниці спорудження Баухаузу в Дессау відбулася дводенна конференція «Модерністський Інтернаціоналізм — Глобальна Світова Культура». Вона зосередилася на спеціальній ролі інтернаціоналізму в історії і сприйнятті Баухаузу. Міжнародно визнані історики мистецтва, культурологи, архітектори і філософи були запрошені обговорити значення Баухаузу як об'єкту референцій сучасного глобального космополітизму.

А також 2 грудня 2006 р. відкрилася виставка «Ікона Модернізму» та був проведений мистецький фестиваль. Виставка досліджувала тему на трьох рівнях: реставрація будівлі Баухаузу, внесок споруди у дисципліну та його внутрішня архітектура як прототип сучасної просторової організації. Виставка демонструє різні аспекти і методи роботи з оновлення споруди: історія використання будівлі Баухаузу, робочі методи експертів

в дослідженні і реставрації поверхонь будинку та історичний підхід проливають світло на різні аспекти процесу відновлення і сприяють глибокому наповненню будівлі. Протягом виставки будівля безпосередньо стала експонатом: тимчасові художні інтервенції були реалізовані в архітектурних ключових елементах просторової організації споруди, таких, як сходи, аудиторія та їдальня і слугували заохоченню усвідомлення архітектурної історії будівлі. Будівля Баухаузу є прикладом структурних принципів сучасної просторової організації, це є архітектурна форма, що охопила організацію процесів щоденного життя. Щоб відзначити кінець оновлення та 80-ту річницю спорудження, 2006 р. у видавництві Jovis, Берлін, Фонд здійснив серію книжкових видань: «Археологія Модернізму — відновлення Баухаузу Дессау», «Ікона Модернізму — Будівля Баухаузу в Дессау» (книга, що супроводжує виставку) та навесні 2007 р. випустив книжку «Баухауз Дессау — архітектура, дизайн, ідея».

Споруда Баухаузу — «медіа-зірка». Образ будівлі був залучений до всесвітнього архітектурного дискурсу в журналах і фотографіях, з'являючись на листівках, в ілюстраціях до книг і навіть у рекламі. Такі медіа-



Баухауз. Конструкція вікна. Деталь конструкції вікна

репрезентації нагадують нам про Баухауз як всесвітньовідому архітектурну школу, де викладалися принципи модернізму в архітектурі.

Інформація, подана в розділі з приводу 80-ї річниці спорудження Баухаузу в Дессау, спрямована на обґрунтування та використання реставраційних підходів задля збереження культурної спадщини модернізму.

1. *Рунефт Д.* Сучасне мистецтво України періоду Незалежності: 100 імен. — К., 2008.

2. *Prigodich N.* About Video-Art // Donumenta. Arts Danubiana / Ed. Regina Hellwig-Schmid, donumenta Regensburg. — V., 2003. — P. 54–62.

3. *Кузьма М.* День з життя: Каталог виставки. — К., 1998.

4. *Landon B.* «Internyet» a video curator's Didpatches from Russia & Ukraine, The Museum of Modern Art, N. Y., 1998. — Доступний з: <http://www.moma.org/onlineprojects/internyet/kiev14.html>.

5. *Kuzma M.* The Ubiquitous Contract with Culture // Future is Now: Ukrainian Art in the Nineties, Ed. by Branka Stipancic and Tihomir Milovac. — Zagreb, 1999. — P. 20–27.

6. *Fleck R.* New forms of arts choools // Criticism, legitimacy and transgression. European Journal of Arts Education. — 2001. — Vol. III. — № 2/3. — P. 83.

7. *Pistoletto M.* Progetto Arte manifesto, 1994. — Доступний з: <http://unidee.cittadellarte.it/index.php>.

8. Transit Spaces / Ed. by R. Bittner, W. Hackenbroich, K. Vockler. — B., 2003.

9. Transnational cities. — Доступний з: <http://www.bauhaus-dessau.de/de/index.asp>.

10. European cities. — Доступний з: <http://www.bauhaus-dessau.de/de/index.asp>.

11. «Serve City»: Interaktiver Urbanismus — Interactive Urbanism / Ed. by R. Sonnabend. — B., 2003.

12. Прощай, оружие: Современное украинское искусство. Музейный проект: каталог выставки. — К., 2004.

13. *Prigge W.* Icon of Modernism: The Bauhaus Building Dessau // Bauhaus Dessau Foudation. — B., 2006.

14. *Гронюс В.* Границы архитектуры. — М., 1971.

15. *Prigge W.* Icon of Modernism: The Bauhaus Building Dessau...

16. Венеційська хартія: Міжнародна хартія з консервації і реставрації пам'яників і визначних місць. — Венеція, 1964: «Мета. Стаття 3. Консервація і реставрація пам'яників мають на меті збереження пам'яників як витворів мистецтва і як свідків історії».

17. Венеційська хартія... «Реставрація. Стаття 9. Реставрація повинна бути винятковою мірою. Її мета — збереження і виявлення естетичних і



Баухауз. Крісло, автор Марсель Бреєр

історичних цінностей пам'ятника. Вона ґрунтується на пошані достовірності матеріалу і достовірності документів. Реставрація припиняється там, де починається гіпотеза; що ж до гаданого відновлення, то будь-яка робота по доповненню, визнана необхідною з естетичних або технічних причин, повинна залежати від архітектурної композиції і нести на собі друк нашого часу. Археологічні і історичні дослідження пам'ятника повинні завжди передувати і супроводжувати реставраційні роботи».

18. *Markgraf M.* Archaeology of Modernism: Renovation Bauhaus Dessau// Bauhaus Dessau Foudation. — B., 2006.

розділ другий

УТОПІЯ
У ФОКУСІ
СУЧАСНОГО
МИСТЕЦТВА
ТА АРХІТЕКТУРИ

Прогрес та катастрофа — різні сторони однієї монети.

Ханна АРЕНДТ, 1968

ВПЛИВ РЕАЛЬНОСТІ НА ФОРМУВАННЯ 2.1 ТЕОРЕТИЧНИХ УЗАГАЛЬНЕНЬ ПОЛЯ ВІРІЛІО «Ce qui arrive» / «Unknown Quantity», або Філофолічні інтерпретації Поля Віріліо

«ОДНІЄЮ з основних ознак, що характеризує сучасну цивілізацію на противагу тим, які їй передували, є *швидкість*. Метаморфоза відбулася за життя одного покоління» — констатував у тридцятих роках історик Марк Блок [1, с. 14]. Така ситуація породжує в свою чергу другу ознаку — *випадок*. Наростаюче узагальнення катастрофічних подій не тільки загострює сьогоднішню реальність, але й призводить до розпаду та розчарувань прийдешніх поколінь. Констатація безсилля перед виникненням несподіваних катастрофічних подій змушує нас переглянути звичну тенденцію, за якою *ми стоїмо перед випадком* — щоб започаткувати новий тип музеології та музеографії — аби *представити випадок перед нами* — всі випадки: від найбільш банальних до найтрагічніших, від природних катаклізмів до найжахливіших промислових та техногенних катастроф. Саме цю ідею й реалізував Поль Віріліо. У 2002 р. Фонд Картье видав його книгу-каталог «Ce qui arrive» / «Unknown Quantity», вихід якої супроводжувався виставкою, я б, навіть, сказала, виставка ілюструвала вихід книги.

Поль Віріліо — філософ, урбаніст, «дромолог» (учений, що вивчає швидкість як категорію сучасного світу), автор численних публікацій, серед яких такі, як «Швидкість і політика» («Speed and Politics», 1986), «Естетика зникнення» («The Aesthetics of Disappearance», 1991), «Машина Зору» («The Vision Machine», 1994), один з найбільш глибоких критиків технологій і їх морального, політичного та культурного впливу на сучасну епоху. Можливо, саме обізнаність в архітектурі визначила особливе бачення проблем, якими займається Поль Віріліо. Близьке знайомство з проблемами простору на практиці дозволило йому зробити геополітичний простір об'єктом дослідження. Поширення влади на теренах нашої планети, поширення інформації в ефірі, співвідношення простору і часу, їхня похідна — швидкість (а саме вона є дуже важливим для Віріліо параметром виміру нашого часу), стають тими явищами, які Віріліо пильно розглядає й аналізує.

Сьогодні критикою часу та пророцтвом займатися неможливо. Тому сучасному мистецтву часто закидають те, що воно не реагує на політичну актуальність. Хоча на нашій території політична актуальність досі віталася тими ж західними кураторами, які інколи кидали свій погляд в бік нашого пострадянського простору, в силу історично



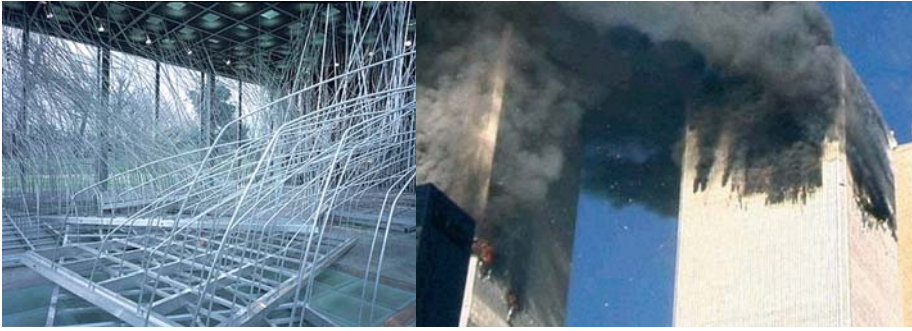
Поль Віріліо і обкладинка його книжки «Ce qui arrive» / «Unknown Quantity»

сформованих причин і стереотипів, де завдання побудови відкритого суспільства вважається першочерговим, а мета реагування на філософські або етичні проблеми непосильним завданням, але це тема для окремої статті. Сьогодні глобальні комунікації, всюдисуща реклама, телебачення та інші структури, що прагнуть до консенсусу й одномірності, витиснули «соціально-критичну позицію» з художньої сцени.

Отож, ці докори не стосуються виставки Поля Віріліо, що відбувалася з грудня 2002 по березень 2003 в Парижі у Фонді Сучасного Мистецтва Картьє. Ще в 1991 р. в Жуї-ан-Жоза, де був започаткований Фонд Картьє, перш ніж переміститися до нової «програмної» будівлі Жана Нувеля на бульвар Распай, Поль Віріліо реалізував виставку, присвячену швидкості.

У виставки існують дві версії назви, у французькій і англійській мовах вони звучать по-різному: «Ce qui arrive» / «Unknown Quantity» — патетично пророче «Те, що прийде» може бути також перекладене з французької в більш спокійному констатаційному варіанті «Те, що трапляється», і англійська «Невідома кількість». Англійський варіант запозичений з назви інсталяції «Unknown Quantity» угорського режисера Андрія Ужіци (Andrei Ujica), що живе в Берліні, яка ві-

дображає філософський діалог Світлани Алексієвич, української журналістки, автора книги «Голоси із Чорнобиля. Хроніка майбутнього», з Полем Віріліо. Її книжка є рахунком життя після Чорнобиля, написана на основі сотень інтерв'ю, які автор зробила зі свідками та жертвами трагедії. Світлана Алексієвич народилася в Україні 1948 р., а з жовтня 2002 живе у Франції, завдяки гранту, наданому Парламентом письменників, що був частково спровокований урбаністом-філософом Полем Віріліо та соціологом П'єром Бурд'є. Вона розпочала свою кар'єру як журналіст, опублікувавши дві книги про Другу світову війну, що викликали суперечливу реакцію в країні. Її книга про війну в Афганістані «Радянські голоси з афганської війни» була об'єктом критики з боку партійної та військової преси, яка не простила їй спростування міфу про славу радянську армію. «Голоси з Чорнобиля: Хроніка Майбутнього» — її інша книга. Як для Світлани Алексієвич, так і для Поля Віріліо Чорнобиль — щось більше, ніж поломка реактора, це передбачення глобальних катастроф, що визначають майбутнє світу. Сутнісний нещасний випадок — Чорнобиль — це також катастрофа свідомості. Цитата із Фрейда «Кількість кладе край враженню, що це випадок» (1914–1915) є епіграфом до виставки. «Ce qui arrive» / «Unknown Quantity» це — спроба досліджувати одне з найбільш важливих питань, порушених Полем Віріліо в останніх роботах: кількість нещасних випадків (що збільшується) як непрямий наслідок людської діяльності, пов'язана з винаходами. Це свого роду пілотний варіант майбутнього Музею Катастроф, метою створення якого є опіристиранню етичних та естетичних орієнтирів, втраті змісту, свідками й жертвами яких, за виразом Поля Віріліо, ми так часто опиняємось. Аби порушити питання про неувважність до головних сфер ризику, виставка, що



Леббеус Вудс, інсталяція «Падіння» (2002). Тоні Ослер, «Дев'ять-Одинацять» (2001)

відкрилася в Парижі в першу річницю атаки на Всесвітній Торговий Центр у Нью-Йорку, покликана була стати присвятою прозорості, примусовому філософському та науковому розумінню. XX ст. було дійсно століттям серійних катастроф, починаючи з «Титаніка» в 1912-му і закінчуючи Чорнобилем в 1986-му, не кажучи вже про Севезо, аварії на хімічному заводі в Тулузі та про історичний теракт 11 вересня 2001 р. з його прямою трансляцією на телеекранах усього світу. Якщо *винахід є ні чим іншим, як способом бачити* та охоплювати випадок як знак, як шанс, то — саме час відкрити музей того, що відбувається саме собою, цієї «непрямої продукції» науки та технокультури, що являє собою лихо, промислову, або іншу катастрофу. Здається логічним, що XX ст., на жаль, буде пожинати врожай замаскованої продукції, що становить найрізноманітніші нещастя, *так, що їх повторення стає ясно відчутним історичним феноменом* [2, с. 3]. З цього приводу Поль Валері сказав: *«Інструмент прагне зникнути зі свідомості. Інакше кажучи, його функціонування стає автоматичним. Що із цього варто вивести, так це нове рівняння: свідомість існує тільки для катастроф»* [3, с. 154]. Виставка «Ce qui arrive» / «Unknown Quantity» є збіркою усіляких ексцесів, опис яких щодня проливається на нас з усіх найбільших інформаційних каналів, що пред-

ставляють *музей жахів* за визначенням Поля Віріліо, і що, здається, ніхто не усвідомлює, завжди передвіщає й супроводжує ще більші нещастя, в усе більшому масштабі. Ситуація ускладнилася із часу грубого перетворення *філософії* у свого антипода, іншими словами, народження *філофолії*, чи *філаної* (philanoia (англ.)), любові до радикальної бездумності (folie (фр.) — божевілья), коли безглуздий характер наших дій не тільки перестає нас свідомо турбувати, але збуджує й спокушає, завдяки прогресуючому званню до нечутливості, байдужості перед божевільними сценами [4, с. 5], безупинно повторюваними на «ринках видовищ». І тут ми повертаємося до тези Славоя Жижека «полюби свій симптом» з його синдромом втраченої Реальності [5, с. 93].

Після *матеріальної катастрофи* ми присутні при фатальному виникненні *«катастрофи свідомості»*, інформатика якої може бути знаком самої природи безсумнівного «прогресу» і паралельно — природи непоправних втрат [6, с. 8]. Автор звертається не до цінностей культури, а до тих цінностей, які йому пропонує цивілізація. Віріліо своєю виставкою формує і транслює етику.

Експозиція побудована у такий спосіб: на першому поверсі представлені 3 роботи. Інсталяція Леббеуса Вудса (Lebbeus Woods), що називається «Падіння», влаштована

всередині великого залу першого поверху споруди, створеної Жаном Нувелем. Вона амбіційно розкриває природу цього явища; в ізолюваному з трьох боків просторі за допомогою скла від підлоги до стелі, реалізована спеціальна маніфестація фізичної та гіпотетичної суті падіння. Щоб краще зрозуміти, уявимо, що виставковий зал раптово обвалився, стеля падає на підлогу. Це руйнування може мати різні причини: дефекти конструкції або концепції, вибух або будь-які непередбачені явища. Структура конструкцій будівлі та використані в ній матеріали пручаються імперативу падіння, протистоять силі тяжіння. Падіння відбувається протягом 2-х секунд. Звичайно ж, занадто швидко, щоб помітити неозброєним оком, але досить, щоб концептуалізувати цю подію. Така просторово-часова ідея падіння, його швидкоплинність не може продемонструвати його розуміння інакше, ніж за допомогою уяви.

Стефан Вітелло (Stephen Vitello), запрошений Фондом Картьє, реалізовує звуковий твір у взаємодії з інсталяцією Леббеуса Вудса, у якому він виявляє цікавість до процесу руйнації, поєднуючи у своїй роботі деконструкцію та випадковість. Вітелло грає із записом звуку випадковим чином, аби створити твір, що перевертає наше розуміння звуку, місця і жанру та викликає почуття нестабільності.

Для виставки «Ce qui arrive» / «Unknown Quantity» Ненсі Рубінс (Nancy Rubins), яка працювала з *objets trouvés* і пережила землетрус, що став поворотним моментом у її творчості, адаптувала до простору Фонду Картьє свій проект «*МоМА і частини літака*» (1995–2002). Це — монументальна висяча скульптура, що кидає виклик закону всесвітнього тяжіння і передбачуваному ризику падіння, складена із частин фюзеляжів літаків, знайдених на авіаційному цвинтарі в Каліфорнії.

А в підвалі — простір, розділений на дрібні бокси з безліччю проєкцій і телевізійних екра-

нів. Перше, що ми бачимо, зійшовши по сходах — у Музей Випадків, — це кадри задимлених руїн у фільмі Тоні Ослера (Tony Oursler) «9/11» («Nine-Eleven») (2001). Проживаючи у двох кварталах від Всесвітнього торгового центру, ранком 11 вересня він прокинувся від шуму вибуху, — у вікнах його майстерні було видно пролом у будівлі, полум'я, дим, тисячі аркушів паперу, що кружляють у небі, що він і зафіксував своєю цифровою камерою. Потім кадри подій 11 вересня, відзняті Мойрою Т'єрні (Moira Tierney) з даху в Брукліні, а також вибране з 24-годинної добірки матеріалу Вольфганга Сталя (Wolfgang Staehle), знятого здалеку веб-камерою. Хоча фільм Джіма Коена (Jem Cohen) «Прапорці» (2000) і не свідчить прямо про теракти, але він передбачає образи, розповсюджені після 11 вересня, поєднуючи документальний фільм, змонтований на матеріалі його особистих архівів, наратив та експериментальне кіно. Фільм «Перехрестя» (1976) Брюса Коннера (Bruce Conner) показує двадцять сім різних картин на основі знятого американським урядом першого підводного випробування атомної бомби 25 липня 1946 р. на атолі Бікіні. У другому своєму монтажному «Фільмі» (1956), представленому у Фонді Картьє, з кадрами знаменитих катастроф, автор, фокусуючись на критиці американської поп культури, з її суспільним захватом перед швидкістю, завоюваннями, владою, досліджує форми ідеологічних значень і етичних наслідків. У фільмі «Наше сторіччя» (1982) вірменський кінематографіст Артавазд Пелешян за допомогою майстерного монтажу хроніки підкорення космосу демонструє найзухвалішу мрію людства ХХ ст. і найбільший ризик, пов'язаний з нею.

Однак, такий експозиційний підхід, на мій погляд, не створює «нову оптику», а повторює ефект перемикання каналів у режимі нон-стоп з трансляціями катастроф. Якщо звернутися до медичної практики в спробі лі-



Ненсі Рубінс, інсталяція «MoMA та частини літака» (1995–2002)
Цяй-Гуо-Цзянь (Cai Guo-Qiang), фільм «Сьогодні ввечері так мило» (2001–2002)

кувати відеоентропію, ефект звикання, а також потребу в щоденному збільшенні наркотичної дози катастроф з необхідним симптомом задоволення, то навряд чи придатним виявиться принцип *clavus clavo pellitur* (лат. «клин клином»).

Для мене магія будь-якого художнього проекту народжується із зазору між словом та його несподіваним втіленням, що розкриває нові можливості змісту. Так от, автор у своїй експозиції практично не залишає місця для такого зазору. Від твору, що ми бачимо, до значення, яким ми його наділяємо, виникає втрата, яку Дюшан назвав «художнім коефіцієнтом» [7, с. 413]. Саме це зникнення значень і відрізняє мистецтво від комунікації. Так, реклама використовує візуальну ефективність, у той час як мистецтво в акті комунікації готує власну ерозію. Як принцип нестабільності в механічній тривалості функціональної реальності, твір є ментальним місцем, де художник матеріалізує відношення до незвіданого, за виразом Ніколя Бурріо [8, с. 413].

Дві роботи привернули мою увагу саме тому, що перебували на території пошуку розширення вищезгаданого зазору. Фільм «Сьогодні ввечері так мило» («Tonight So Lovely») (2001–2002) Цяй-Гуо-Цзяня (Cai

Guo-Qiang) піднімає завісу над лаштунками великого піротехнічного спектаклю, організованого в Шанхаї для Азіатсько-Тихоокеанської конференції в жовтні 2001 року. З цієї нагоди художник, що використовує у своїх роботах вибухові речовини, закидає Шанхай світловими ракетами й різнобарвними вогнями. Використання масштабних феєрверків є репрезентацією «суспільства видовища», згідно з Гі Дебором [9, с. 89]. У проекті представлено два фільми: офіційний рекламний кліп і документація художника, де на екрані відсутні люди — місто було перекрито — превентивні запобіжні заходи як реакція уряду на події 11 вересня. Таким чином, у проекті митцем задіяна техніка *detournement*'у [10, с. 146].

І вже досить відома, дивна й загадкова відео інсталяція «*Middlemen*» (2001) голландського художника Арноут Міка (Aernout Mik) представляє брокерів як акторів у спокійному контрасті з хаотичним декором, спровокованим сильним шоком від біржового краху. Вони сидять, стоять нерухомі й апатичні, або здригаються від нервового тикі із зупиненим на дисплеї поглядом в оточенні безлічі паперів, що покривають підлогу, і червоних телефонів, що зберігають незвичне мовчання.



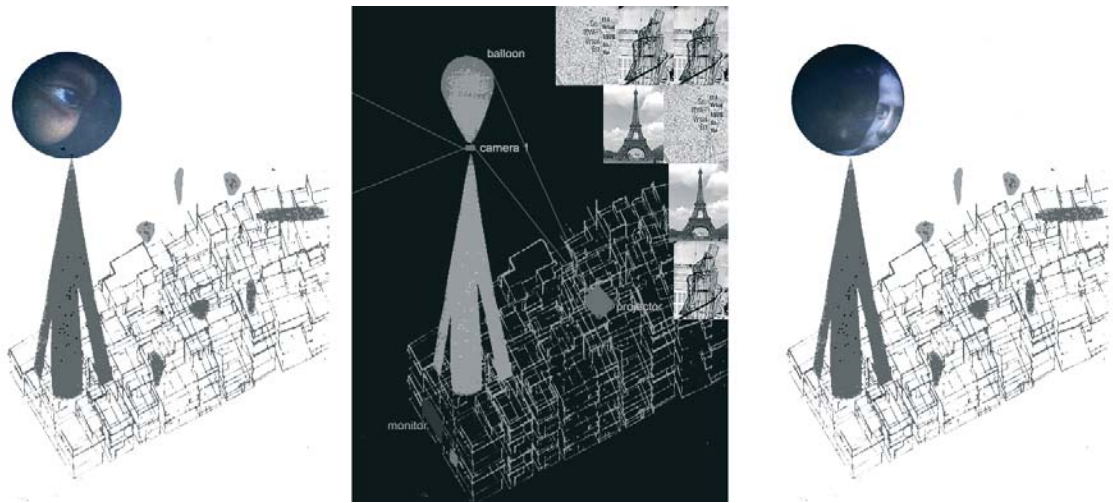
Арноут Мік (Aernout Mik), «Middlemen» (2001)

Сучасне мистецтво виявляється територією, де може створюватися продукт, аналог вакцини, що виробляє стійкий імунітет стосовно будь-яких нав'язуваних форм психічної реальності.

2.2 АРХІТЕКТУРНО-МИСТЕЦЬКІ ПРАКТИКИ, або ПЕРЕОСМИСЛЮЮЧИ ПОНЯТТЯ УТОПІЇ

ЯК ВІДОМО, утопізм — це система поглядів на світ, що припускає їхню практичну нездійсненність в об'єктивній реальності. Особливо, якщо згадати, що «утопія» означає «місце, якого немає». Позитивним фактором утопії можна назвати свого роду мотив винахідника певного субсоціуму, реальна життєздатність якого припускає перспективу поширення його на суспільні відносини в цілому, на зразок острова Утопії Томаса Мора, або планети Транай Роберта Шеклі, де створено ідеальний суспільний уклад. До «позитивних» відносяться утопічні практики Кампанелли, Оуена та Фур'є, особливо Оуена (і Генрі Форд теж, у деякому відношенні, може бути названий у даному списку). Явно утопічними визначимо ідеї або рекомендації, що виразно виключають будь-яке їхнє співвіднесення з тими умовами завдання, яким вони здатні відповідати як віднайдене рішення.

Індивідуальна чи колективна утопія замикає уяву в межах альтернативи між реальним та нереальним. Глобалізація є чимось на кшталт поховального дзвону по великих класичних формах, особливо, якщо вони позиціоновані у межах космополітичного світу, який був чимось на зразок реверсу, така собі «уявна компенсація та дань реальіям Держави закону та влади» [11, с. 355]. Космополітичний світ розширив до світових розмірів мрію про гармонію ідеального міста, яка в усіх сучасних роздумах щодо прогресу виявилася горизонтом, що тікає. Мрія, в якій ми можемо уявити домінування потреб усієї планети, уніфікацію людських істот у серці єдиного простору обміну, інтелектуальну комунікацію та поділ праці, що співпадають з вирішенням расових та національних антагонізмів, ліквідацію найбільш неприйнятних форм нерівності та гноблення людини людиною. Досить цих утопій, адже ми пішли далі умов їх реалізацій. Саме тому, може, тільки утопія виживає у компетитивних формах: технократичних програмах, месінських повідомленнях... «Світ зараз занадто небезпечний для чогось іншого, окрім Утопії», — постулював колись Річард Б. Фуллер, але це твердження могло бути написане вчора. Славој Жижек у книзі про Ірак, яку дійсно писав не так давно, заключає, що «політичний урок (чи, скоріше, висновок), що виходить з цього рядка “схвалення [Гегель, перефразуючи Мартіна Лютера] появи високого серед щоденної вульгарності” полягає не в тому, щоб містифікувати існуючу дійсність,



Оксана Чепелик, проект «Virtual Sea Tower» Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2000

прикрашати фальшивими кольорами, а радше навпаки: збирати сили, щоб перенести високе (утопічне) бачення у щоденну практику — аби практикувати утопію» [12, с. 180].

Непридатність великого міста для життя на межі XIX та XX ст. спровокувала появу концепції міста-саду та ідеї ідеального середовища для життя й праці, що лягла в основу розробок Баухаузу, відомої школи архітектури 1920-х років, та радянської архітектури у післяреволюційний період. Але архітектурна утопія 1920–30-х рр. в СРСР дещо відрізняється — це ціла країна, схожа на справжню, в ній ті ж архітектурні стилі і той же життєустрій, та в ній — ще більше парадних палаців, монументів і мавзолеїв, вона більше спрямована вгору, а іноді й відривається від Землі. Простір новітніх технологій дає можливість віртуально відродити проекти В. Кринського, М. Крутікова, К. Мельникова, В. Татліна, братів Весніних, Я. Черніхова, Б. Йофана, І. Леонідова, І. Голосова та ін.

Після Другої світової війни здається непорушним міжнародний авторитет Ле Корбюз'є. Ідеї його «Променевого міста», а також книжки «Три виміри людини» (1945) ляга-

ють в основу «Афінської хартії», прийнятої IV Міжнародним конгресом сучасної архітектури (1945). У Марселі він створює «житлову одиницю» (1947–1952), багатоповерховий будинок, що став прообразом для масового житлового будівництва по всій планеті.

Архітектура СРСР у 1960-ті, внаслідок урядових постанов 1954–1955 рр. про індустріалізацію у будівництві та про боротьбу з «надмірностями» [13], отримала можливість знову підключитися до потужної традиції модернізму, що у СРСР, в силу відомих обставин, виявилася перерваною, хоча «модерністський етос, нав'язування себе світу» не був новий для урбаністичних стратегій радянського часу [14, с. 91]. Аналізуючи урбанізм цього періоду, слід згадати певне число архітектурних феноменів, що виникли в різних країнах, як то роботи за темою МІСТО та ПРИРОДА фінських архітекторів: Херцена, Мейрмана, Ерві, Аалто (Тапіола та Отаніємі), праці з міським ландшафтом Саймондса, МЕТАБОЛІЗМ у японській архітектурі (Танге, Кікутаке, Курокава, Ісодзакі), саморобні будинки, молодіжні комуни, житло з відходів, екоархітектура П. Солері, ро-



Оксана Чепелик, проект «Virtual Sea Tower» Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2000

боти Р. Вентури і Скот-Браун «Уроки Лас-Вегаса» (1968), «Уроки Левіттауна» (1970), поняття К. Лінча про фіксацію «колективного образу» міського середовища [15, с. 15] та Ж. Ерскіна про урбанізм до місця. Ідеї мікрорайону та функціонального зонування міста, реалізовані у ці роки, на практиці довели свою антигуманність. Утопічність модерністської доктрини аналізувалася з точок зору гуманітарної науки, екології, новітніх технологій та суспільної критики. Наше ж підключення збіглося із кризою раціоналізму в архітектурі та кризою модернізму на міжнародній арені, що намітилася в цей час.

Разом з містом Чандігарх Ле Корбюз'є в Індії (1951–1956) Бразилія Оскара Німейєра (1956–1964) може бути віднесена до найзначніших досягнень архітектурної утопії. У середині 1960-х філософ Макс Бенс запропонував інтерпретувати ідею містобудівної якості, явлену бразильським модернізмом, як зліпок поняття, що у європейців асоціюється з гуманізмом. До кінця століття мрія про нове місто Бразилія як майбутнє містобудівного та громадського простору, що постулюється в традиційному, класичному модернізмі, здається, потонула раз і назавжди в океані нелегальних поселень, відомих не тільки у Латинській

Америці. «Незаплановане» місто бразильських фавел слугує житлом мільйонам; цей факт і феномен не можуть більше ігнорувати ні політики, ні планувальники. Однак, якими ж є новаторські прийоми архітекторів і дизайнерів, що працюють для міста, проблеми якого породили екзистенційні висновки для цілого містобудівного механізму?

Постмодерністський етос, що використав класичний модернізм, під егідою нової етики пропонував ніжне вписування в контекст, причому, скоріше фізичний, ніж ментальний, або загальнокультурний. Сьогодні сучасним урбанізмом місто розглядається як гіперщільна матриця фрагментованих, але взаємопов'язаних форм.

Значний вплив на формування культури останнього десятиріччя ХХ ст. справили французькі філософи-постструктуралісти, такі як Бодрійяр, Дерріда, Делез, Лакан, Гватарі та інші, продемонструвавши нове мислення, відмінне від ідеології модернізму. Теорія урбанізму також зазнала впливу нових ідей. Роботи Бурдьє, Вірілію, Паттона, Колхааса, Сої внесли значний вклад у її розвиток. Новий Урбанізм запропонував шляхи боротьби із зростанням неконтрольованого міста, ґрунтуючись на принципах якості життя, пішохідної близькості, традиційної структури розселення, змішаного використання та різноманітності (відмови від жорсткого зонування), змішаних будинків, збільшення щільності і т. ін. Баухауз Дессау у 2000 р. поставив для себе завдання дослідження урбанізму в нових умовах, обравши місто Ріо-де-Жанейро в Бразилії об'єктом для роботи над проектом за темою ComplexCity (Комплексне Місто) [16].

ComplexCity

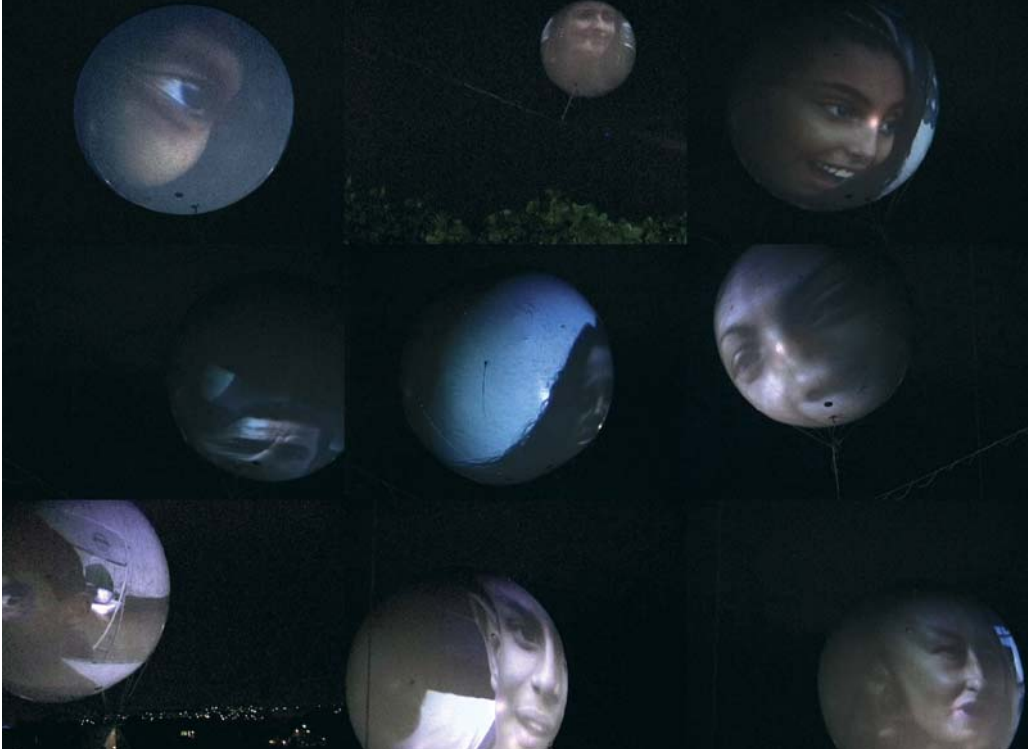
Метою Баухаузу була розробка моделі інтервенції, що втілює високий стандарт дизайну й технології, а також породжує і реалізує обмін, комунікацію та об'єднання з ви-

знаним містом. Модель містить урбаністичну інфраструктуру, що відповідає економічним і соціокультурним запитам фавели на рівні з офіційним містом. Можливість виконання подібної ідеї досліджувалася в умовах арт інтервенції, здійсненої у найбільшій фавелі Жакарезінью, у вигляді комунікаційного проекту, реалізованого учасниками нової програми Колеги Баухаузу.

Фавела Жакарезінью являла собою урбаністичне гетто, де стіни, що оточують фавелу, перетворилися в кордони, що унеможливило урбаністичну інтеграцію даної території в навколишнє місто. Вона характеризується як найбільш вибухова ділянка в Ріо, з великим відсотком насильства завдяки широкій торгівлі наркотиками й високою щільністю населення. Жакарезінью має параметри міста середнього розміру (58000 жителів на 35,5 га). Цій фавелі відведена особлива роль — вона розглядається як місце експерименту для залучення великих капіталовкладень, а Баухаузу доручено розробити концепцію подій з великої літери, таких як Олімпійські ігри, міжнародна Бієнале мистецтв, кінофестиваль, симпозіум, семінари та інші форуми на 10 років уперед з поетапною реалізацією відповідної інфраструктури для проведення цих заходів. Як приклад, наводиться масштабне будівництво в Берліні в районі Потсдамської площі.

Основною метою проекту є стимулювання трансдисциплінарного підходу, що досліджує питання досвіду, культури, значення, символізму в дискурсі вторгнення в ландшафт фавели, робота має на меті започаткувати основу для певної кількості альтернатив явно формальним дизайнерським рішенням, які ґрунтуються винятково на оцінці містобудівної ситуації та функції, відповідно до кількісних показників.

Використання нових підходів дає можливість піднятися над звичайними моделями сприйняття, дії та інтервенції в урбаніс-



Оксана Чепелик, проект «Virtual Sea Tower» Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2000

тичному середовищі, формуючи процес, що був би більш складним і одночасно більше відкритим комунікативним засобом. Нове визначення проникнення й нашарування в сфері архітектури та урбанізму виявилось у фокусі дискусії з метою знайти адекватне «висловлювання» для образу міста, що розростається. Однак мистецтво усе ще сприймається як «післямова» — запізнiла думка. У більшості випадків, воно використовується винятково для естетичного задоволення та гуманізації урбаністичного простору, або фасаду будівлі, втрачаючи, таким чином, свої аналітичні, процесуальні та комунікативні якості. Виникло завдання заміни старої ролі мистецтва на роль актора в процесах урбаністичної трансформації. Цей процес тісно пов'язаний з потужним ефектом комунікації та взаємодії між людьми. Для здійснення художньої акції Баухаузу в Ріо-де-Жанейро був відібраний проект «Virtual Sea Tower» (Віртуальна Морська Вежа) [17].

«Virtual Sea Tower»

Інсталяція Віртуальна Морська Вежа, реалізована у фавелі Жакарезіньо в Ріо-де-Жанейро (Бразилія), є прикладом проекту, так званої, соціальної скульптури. Адже жителі фавели були проінтерв'ювані; вони описали свої подвійні відчуття: розпачу від перебування в пастці цього навколишнього середовища та надію на майбутнє покращення умов життя. У відповідь був створений безпровідний дирижабль — повітряна куля з відео камерою, що піднялася над фавелою. На протязі дня вона фіксувала та транслявала вид на море у реальному часі, як метафоричний та візуальний жест — звільнення для жителів, а вночі вловлювала проекцію, що демонструвала інтерв'ю з членами спільноти, які сподівалися на зміни для їх оточення.

Проект продемонстрував існування двох паралельних потоків часу. В одному ми спостерігаємо дуже швидкий технологічний розвиток, а в іншому — процес соціальних змін



Оксана Чепелик, проект «Free D», об'єкт «Unemployment office # 6», 2000

— настільки уповільнений, що обидва вони є зримою ілюстрацією до теорії відносності Ейнштейна, існуючи одночасно, не перетинаючись, ковзаючи паралельно, начебто, наскрізно прослизваючи.

З іншого боку, проект показав достатню силу як соціальна скульптура, як інструмент в public space, як засіб трансформації та комунікації і як пробний камінь у концепції містобудівної інтервенції. Поняття соціальної скульптури було запроваджене Джозефом Бойсом аби характеризувати творчі акти, у які були б залучені члени місцевої спільноти та які вплинули б на навколишній світ. Якщо наводити історичні паралелі, то партисіпаційні моделі, віра в прогрес, технології, властиві модернізму, помітно виходять на перший план і зараз.

В рамках роботи над проектом за темою ComplexCity Баухауз поставив собі наступне завдання дослідження урбанізму в умовах об'єднаної Німеччини. Більшість державних коштів об'єднаної Німеччини інвестуються в образ її нової столиці з одним із відповідних лозунгів — «Берлін — місто майбутнього». Він має бути метафорою об'єднання двох німецьких держав та емблемою гомогенізації нації. Всього за 100 кілометрів від Берліну знаходиться місто Дессау. На відміну від інших постсоціалістичних країн, що мали та мають дола-

ти перехідну фазу, колишня НДР була відразу інтегрована у нову Федеративну Республіку Німеччини та була змушена прийняти її стандарти і капіталістичну систему. Зміни у способі виробництва дуже вплинули та відобразились на містах. Стара промисловість більше не відповідала західним стандартам. Вільний ринок виявився жорстоким по відношенню до промисловості Дессау, яка більше не могла бути конкурентоспроможною. Одним із результатів є велике зменшення населення завдяки міграції у західну частину країни, а також підвищення відсотку безробітних. Можна сказати, що такі зміни стали великим травматичним досвідом для міста та його населення. Дессау втратило приблизно 30% свого населення. Невідворотним результатом стала поява в місті порожніх місць у всіх смислах, як просторовому, функціональному так і метафоричному. Баухауз, обравши рідне місто Дессау об'єктом дослідження, поставив запитання, чи може мистецтво відігравати ключову роль у ревіталізації урбаністичних просторів?

«Free D»

(«Free Dimensions» / «Вільні виміри»)

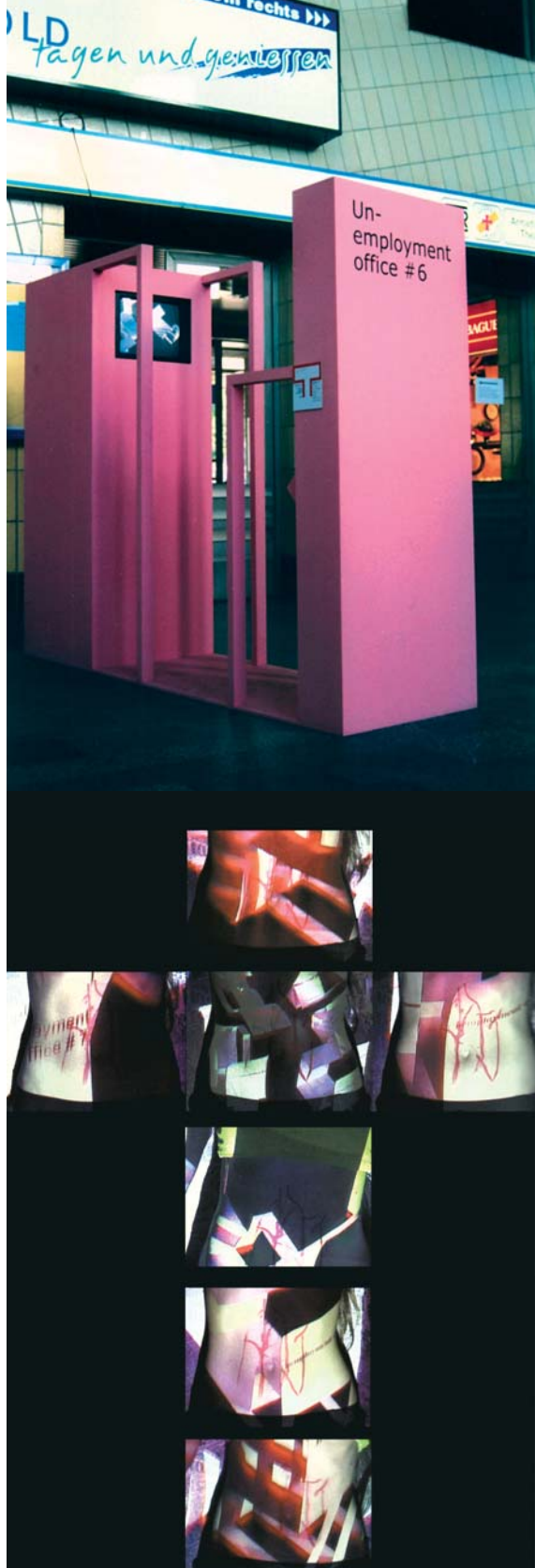
У спробі знайти практичні відповіді на запитання та використовуючи теоретичну канву ComplexCity був реалізований авторський

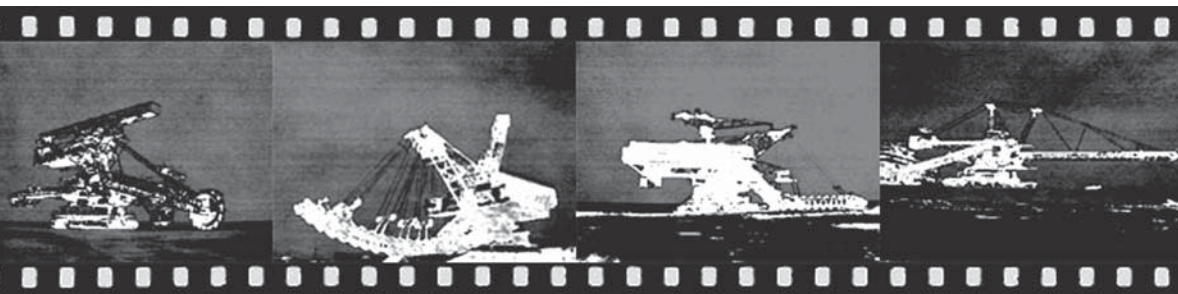
художній проект в public space із загальною назвою «Free D». Він об'єднав встановлені на вокзалі в Дессау інсталяцію «Бермудський тунель», що вказує на «неартикульовані помилки часу», візуалізуючи процес зникнення людей, та рожевий дизайнерський об'єкт в стилі Баухауз-2000 «Офіс № 6 для безробітних», що демонструє вмонтоване 14-хвилинне відео «Free D». Проект «FreeD» працює з проявами напруги між наповненням та порожнечою в процесах урбаністичної трансформації. Постійна реверберація між тілом людини (з усіма його запитами та потребами) та урбаністичним тілом, «тут — подана певна кількість інтерпретацій численних авторських відео перформансів, що подає віктимізоване тіло художника» [18, с. 4] у якості урбаністичної матриці. Відео вказує на феномен невідповідності стандартів: урбаністичного тіла та гуманістичних ідей, урбаністичного тіла та суспільства, урбаністичного тіла та нової ідеології, урбаністичного тіла та західної цивілізації, взагалі «FreeD» (Free Dimensions) демонструє також Вільні Виміри проблеми безробіття. Проект дає привід розглядати процес виникнення порожнеч у місті швидше як хірургічне втручання в тіло міста, аніж косметичне прикрашання, чи нанесення тату, яке трактується як грайливий та болісний ефект заради майбутньої краси в ім'я нинішньої гомогенізації нації.

«FreeD» оголює (якщо користуватися термінами, що стосуються тіла) просторову та соціальну невідповідність між величезною кількістю офісів для безробітних у Східній Німеччині та відповідно відсутністю робочих місць. «Бермудський тунель» знаходиться у точці трикутника між старим офісом для безробітних, побудованим ще Вальтером Гропіусом, та новим, що перебував у стадії будівництва.

Оксана Чепелик, проект «Free D», об'єкт «Unemployment office # 6», Дессау, Німеччина, 2000

«Free D», відео-інсталяція, 2000





Оксана Чепелик, проект «Free D», відео, 2000

Продовжуючи тему тіла (урбаністичного) та його здоров'я, використовуємо референцію до «Палати № 6» Чехова. Обидві інсталяції «Офісу № 6 для безробітних»: паперова (у відео) та реальна (в конструкції якої це відео і демонструється) стосуються утопічності підходу до вирішення нагальних проблем східних німців ординарними методами. В даному випадку можна говорити також і про утопічність поставленого Баухаузом завдання. Ми не можемо зупинити процес занепаду, але ми можемо, використовуючи артінтервенцію як метод не без елементів містифікації, зробити певні висновки.

Сьогодні ж мені видається актуальним не стільки фізичний контекст, скільки опосередкований медіа контекст новин і подій, пов'язаний з часом більше, ніж з простором. Цікавим виявляється співвідношення між цими двома контекстами.

Serve City

Ситуація глобального розширення послуг і телекомунікацій (Serve City/Місто послуг), а також трансформація моделей житла та роботи в місті стали для Баухаузу головною темою 2002 року. Зростання послуг і комунікацій прискорює потоки між торгівлею, інформацією, соціальними зв'язками та культурними традиціями, збільшуючи їх обсяги. Нова економічна та медіа-активність усе більше стирає кордони між робочим місцем, житлом та місцями розваг. Оскільки приватні й суспільні

сфери перетинаються та зливаються, які просторові й архітектурні форми підійдуть для виникаючих гетерогенних способів життя та праці? Як могли б такі форми трансформувати вигляд міст та досвід міського життя? Ця проблематика розроблялася в Баухаузі на прикладі Сіднея. Ставши один раз під час літньої олімпіади 2000 р. буквально event city (містом для події), Сідней пропонує одночасно унікальне середовище для парадигми конфронтації фізичних, соціальних і економічних імперативів суспільства глобального сервісу. Змагаючись із мережею урбаністичних центрів у регіоні Тихого океану, це місто за останнє десятиліття успішно залучило широкий спектр підприємств сервісу. Туристична індустрія та безліч пов'язаних з нею служб, так само як і корпоративні штаб-квартири та розкішні резиденції, сконцентрувалися у висотних будинках навколо гавані — Централ Бізнес Дистрикту (CBD). До CBD та узбережжя примикають торговельні та житлові райони середньої і низької щільності. Представники стилів життя цих різних урбаністичних типологій пов'язані з видами «міського гедонізму», орієнтованого на дозвілля, забезпеченого природною та сконструйованою іконографією міста.

Необхідно було дійти до основ нових інформаційно-комунікаційних технологій (ICT) у широкій перспективі (соціальній, економічній, політичній і т. ін.), щоб визначити нову практику в архітектурі, урбанізмі та ме-



тадизайні. Критична рефлексія і творча концепція, генеруючи нову дисципліну, похідну від архітектури та урбанізму, звертається до метадилайну, у його найбільш баптизованому вигляді (референція Елю Лисицькому), для розуміння нового концепту, простору та електронних медій.

Утворення зв'язку між інформаційними структурами та інформаційними процесами з одного боку, і урбаністичними структурами та інфраструктурними потоками з іншого боку, сприяють кращому розумінню відносин між простором, часом та інформацією, їх різного впливу на соціальні процеси і, в остаточному підсумку, на просторову організацію. Теоретичне дослідження з даної теми супроводжувало створення відео проекту «Урбаністична Мультимедійна Утопія_УМУ».

Гіпертекстуальна матриця

ICT _ information _ communication _ technology _ digital data _ pixeling image _ access to the information _ choice _ mobility _ freedom _ multispeed access _ supermobility _ urban reality _ virtual reality _ overlapping realities _ hypermobility _ forwarded image _ hierarchy _ multilinear structure _ coexistence of difference _ generation of interaction.

Місто прочитується, як текст, надає, або пропонує безліч типів у системі взаємодій.

Оксана Чепелик, web-проект «Free D», Німеччина, 2000



Оксана Чепелик,
проект
«Virtual Sea Tower»
Ріо-де-Жанейро,
Бразилія,
2000



Іноді складних, іноді банальних, іноді цілеспрямованих, іноді відкритих і багатозначних. Часто стрімких, часто стиснутих силами, чие відношення до себе та до невідкладності, у найкращому разі, — безпосереднє, у гіршому — вирішальне й владне. Місто — особистість, місто руху, швидкості, взаємодії, обмінів, характерів.

Утопічне місто діє злагоджено. Кожен бере участь у процесі вироблення політики та організації подій. Технологія в мультимедійній утопії спрощує обміни, поліпшує швидкість доступу, і робить це непомітно і без зусиль. Але, здається, технологія в мультимедійній утопії досягла рівня максимального самозвеличення, де обміни, взаємодії та участь можуть прийняти будь-яку з безлічі медіативних форм. Утопія перебільшує міф про міське життя, громадянську активність, технологію, посередництво.

Утопічний мультимедійний урбаністичний текст може бути сприйнятий з багатьох рівнів, точок зору та за допомогою різних підходів. У межах міста взаємодії можуть ніколи не здійснитися, або вони можуть завжди відбуватися, у деякому перебільшеному моменті, у гіпер-ур-тексті, як неевклідові паралельні лінії, де будь-які точки з'єднуються з тими або іншими через серії прямих і непрямих маневрів і медіацій. Текст, як сума медіацій ліній бажань та ліній інтерпретацій і значень, проходить над містом.

2.3 УРБАНІСТИЧНА МУЛЬТИМЕДІЙНА УТОПІЯ — UMU

«УРБАНІСТИЧНА Мультимедійна Утопія — UMU» стосується художніх і культурних ефектів глобалізації й відбиває вплив інформаційно-комунікаційних технологій (ІСТ) на урбанізм, досліджуючи зміни умов життя і роботи, що передбачають реалізацію утопії, яка, однак, не має відношення до побудови політичного ідеалу — справедливого суспільства. Позиція, стосовно цього питання, базується на аналізі нових тенденцій щодо зміни стилю життя.

Заснована на впливі ІСТ концепція дослідження апелює до факту інтенсивного економічного розвитку Азійського Технологічного Коридору, куди входять, такі міста, як Гонконг, Сінгапур, Шанхай, де за допомогою впровадження «кібер-порту», «кіберінкубатора», «силікон-гавані» формується «надрозумне» місто. За цією Тихоокеанською зоною вже затвердилася назва: «Азійська Мультимедійна Утопія». Глобалізація — це процес, у якому можливість всесвітніх зв'язків простирається по всьому полю соціальних відносин. У цьому процесі ми не тільки бачимо експансію економічних, політичних і військових союзів, — світ перетворюється у багатшаровий соціальний простір, для якого ще повинні бути розроблені нові культурні концепції, що забезпечать можливість діяти групам та індивідуумам. Нові технології переміщують людину в інтермедійну зону, у перманентний стан переходу, дозволяючи їй бути одночасно тут і, потенційно, скрізь. Індивідуум потрапляє в «номадичний» часо-простір, рухаючись з одного віртуального оточення в інше. Мобільні комунікації, телекомандні пункти, всесвітні системи співробітництва й глобальні політичні альянси створюють новий культурний пейзаж, правила, формування якого, повинні бути вивчені та проаналізовані.

У зв'язку із цим, Рой Аскотт на конференції «Культурна трансформація, свідомість і новітні технології», що пройшла в Скоп'є (2002), запропонував наступну парадигматичну зміну, що характеризує сучасний стан. Контекст заміщає зміст, процес — об'єкт, теленоія (радість від телепортації, навігації, переміщень) — параною, а торгівля — розподіл; в той час як розподілений мозок приходить на зміну автономному мозку, штучне життя — природі.

Збільшення ролі інформаційно-комунікаційних технологій у процесах виробництва знань і культурних цінностей призводить до



Оксана Чепелик, відео проект «Урбаністична Мультимедійна Утопія _ UMU», 2002

фундаментального переосмислення організації та визначення простору. Технологія, що базується на передачі й обробці інформації, впливає на організаційну модель (спосіб виробництва, роботу та знання), на комунікаційні процеси (код, символ), і на їхній соціальний додаток, зокрема, на їхнє відношення до конструювання простору. Телекомунікаційні мережі генерують щільність простору, а прямий доступ до інформації перевизначає концепт близькості скоріше на користь часу, ніж відстані. Порівняння між способами комунікації (гіпертекст) і просторовими моделями (місто) порушує питання структурної та семантичної мутації нашого середовища,

згідно з її електронним розширенням. Як новий синтез між комунікацією, технологією та простором, відмічається не тільки перехід від структуралістського мислення до системного, але й процес збирання даних про комунікації у відповідну уніфіковану модель та її транскрибування у текстову, графічну форму (двовимірну), просторову (тривимірну) та біоморфну (автогенеруючу та n-вимірну), що дозволяє переосмислити простір та семантичні архітектурні переходи. Таким чином, це стосується визначення архітектури подібно до кодів — через поєднання воедино мови понять, що їх заповнила комунікація та інформаційні науки, з мовою архітектури.



Оксана Чепелик, відеоінсталяція «Урбаністична Мультимедійна Утопія _ UMU», 2002

Проект UMU для мене, як творчого індивідуума, — це можливість запропонувати ідеї для нової візуальної мови, що реагує на глобальний світ. Який зв'язок між приватним існуванням індивідуума і його, або її соціальним оточенням, що усе менш і менш визначається «місцем» і яке сьогодні може включати співробітників, партнерів і друзів, що працюють на іншому кінці світу? Нові комунікаційні та інформаційні мережі акцентують різницю в розумінні та освоєнні простору, між локальним і глобальним, домашнім і номадичним. В об'єднанні локального і глобального в «glocal» (глокальне) середовище, соціальні параметри простору повинні бути

Оксана Чепелик, відеоінсталяція «Урбаністична Мультимедійна Утопія _ UMU», 2002





Оксана Чепелик,
«Урбаністична
Мультимедійна Утопія»,
дигітальний друк,
75–104 см,
2002

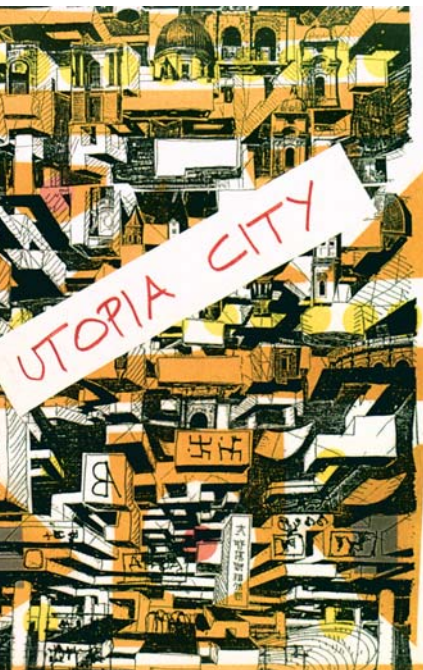
вирішальним фактором, їх фокусом є доступ до інформації та комунікації. Авторський відео проект «Урбаністична мультимедійна утопія_UMU» відбиває зв'язок публічної сфери з даним транс-сучасним положенням гіпермобільності. Очевидно, можливість брати участь в «глобальній грі» інтерпретується в проекті не без іронії. Так звані «глобальні», компанії та концерни використовують свої великі мережі і величезні обсяги капіталу, щоб подолати державні кордони, розглядаючи увесь світ, як власну територію. Візуально проект пропонує свідомо критичні, а також іронічні відповіді на такі сценарії.

2.4 УРБАНІЗМ ЯК ГІПЕРШІЛЬНА МАТРИЦЯ ФРАГМЕНТОВАНИХ, АЛЕ ВЗАЄМОПОВ'ЯЗАНИХ ФОРМ

У КОНТЕКСТІ глобальної мережі, перенасиченої інформацією, архітектура більше не стосується концепції організації будівель, але структурування інформації. Це структурування (метадизайн) поширюється на організацію простору, фасадів, інтерфейсів, організацію інформації та палітру необхідних засобів для їхньої концептуалізації, визначаючи зацікавлення і залучення архітекторів та планувальників до цих досліджень. У книзі Лоуренса Лессінга радник американського уряду, у процесі проти «Майкрософта», порівнює інформаційний код у кіберпросторі з урбаністичною схемою. Розглядаючи Інтернет і місто Париж, перебудований Османом за наказом Наполеона III, ми знаходимо використання архітектури, як інструмента регуляції, що забезпечує одночасно і циркуляцію потоків, і контроль. «З виникненням засобів масової комунікації з більшим радіусом дії, ізоляція населення виявилася найбільш дієвим засобом контролю» [19, с. 36], — констатував ще Л'юїс Мамфорд у книзі «Місто в історії», описуючи «односпрямований світ» [20, с. 94]. Незаперечно, що Інтернет структурований як урбаністичний архітектурний організм, з його політичними мотиваціями, що пояснюють рух і контроль. Але це порівняння фіксує основну подібність на рівні метафори, однак існують і розходження. В урбаністичній структурі, наприклад, відстань — параметр фундаментальний, поняття ж відстані не існує в Інтернеті, тому що воно зведено до тимчасового порядку — миттєвості. Інший приклад: що таке територіальність? Місто визначається в основному територією, але — не Інтернет. Справжній зв'язок між питаннями архітектури, урбанізму й ICT перебуває в сфері методології аналізу й структурування простору потоків руху, або інформації.

Сучасність характеризується послідовною фрагментацією урбаністичного простору, довжиною периферії — і це тільки деякі феномени цієї трансформації. У минулому застосування технологій, таких як автомобіль, поїзд, телебачення, у межах формування містобудівних матриць трансформувало урбаністичну модель міста із просторової та однорідної спільності в тимчасову гетерогенну.

З того часу ця урбаністична детериторіалізація змінює бачення міста з просторової єдності на тимчасову умову об'єднання та доступності. Якщо сучасний транспорт дійсно трансформував урбанізм, перериваючи логічну єдність часу та техніки, нові комунікацій-



Станція Утопія, Венеційська Бієнале, 2003: I. Іона Фрідман, архітектор. II. Дід'є Фіуза Фаустіно, португальський архітектор. III. Антон Відокль

ні технології радикально трансформували місто і його простір по відношенню до часу. Глобальна економіка, або збільшення повітряних потоків є феноменом останнього часу, доводячи, що інтерактивність і мобільність зможе бути сприйнятою як присутність однієї урбаністичності в іншій, тому, що вони усе ще відрізняються.



Структурне бачення міста як механізму, створеного із фрагментарних складових, трансформовано в концепцію відносних систем, вироблених згідно з інформацією та комунікабельністю. Мутація кількісного фактора простору в якісний фактор комунікації радикально перетворить місто, нашаровуючи нове урбаністичне середовище, зменшене до масштабу біт/секунди. Урбанізм більше не переймається матеріальним втіленням репрезентативної функції, а має справу з дислокованими (вивільненими), розформованими трансмісійними системами. Місто стає пасажиром, що має сезонний квиток і приймає форму концентрації мереж і програмних вимог. Місто, як n -розмірна матриця, більше не є загальним простором, але фрагментованою матрицею ба-

Оксана Чепелик, Фонд Баухауз Дессау, проект «Free D», дигітальний друк 90x120 см, 2000

гатовчасових та мультипросторових радикально протиставлених різних урбаністичних форм.

Транспозиція гіпертекстуальної моделі в архітектурну та урбаністичну концепцію порушує питання мутації просторового і семантичного конструкта простору, визначення архітектури, як коду, що базується на «глокальній» системі відповідно до комунікації та обробці даних.

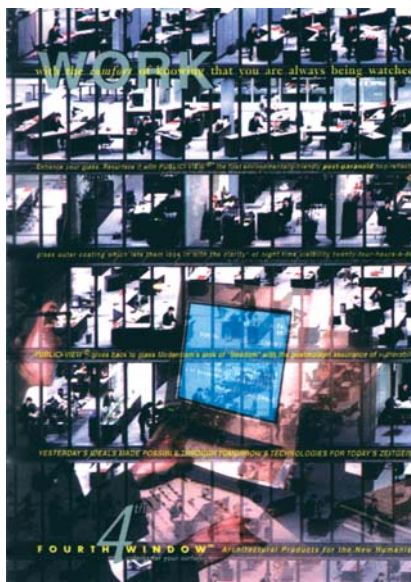
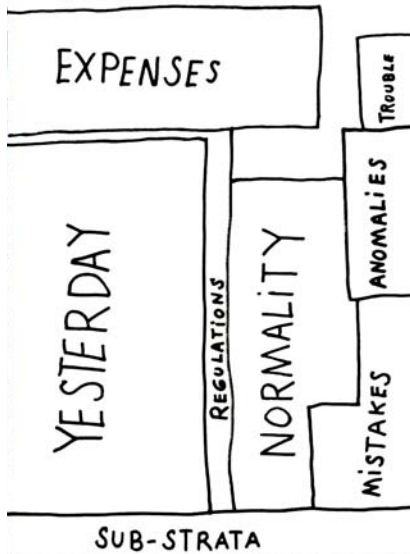
Зникнення концепту «територіальності» і дематеріалізація знаків, використовуваних у цих мережах, веде до втрати економічної, пластичної та сакральної значимості простору на користь нових локально-просторових ідентичностей, що інформаційно співвідносяться.

Конденсація простору усе більше впливає на визначення урбанізму, соціальна модель міста, раніше статична і локалізована, зараз виробляє тимчасово делокалізовані умови, підтримку подією та інформацією. Як у всіх комунікаційних системах, нові технології визначають трансмісійні канали — засіб доставки меседжа та коду.

Гіпертекст є способом структуризації інформації, в основному складеної із кодуючих та трансферних процесів, що покладається на «мета-конструкції». Перехід від тексту до гіпертексту, від аналогової до цифрової технології заміщає поняття лінійності, ієрархії та порядку поняттями мультилінійних структур, комбінуванням фрагментів, співіснуванням відмінностей, генеруванням взаємодії й одночасності можливостей.

«Місто» як соціальний та просторовий суддя все більш та більш зазнає впливу альтернативної урбаністичної матриці, що перетворює містобудівний досвід у нескінчену картографію фікцій. Урбанізм буде стосуватися розрахунку та сумісності, щось на зразок поля для тестування «plug and play» (підключись та грай), гри з можливістю ін-





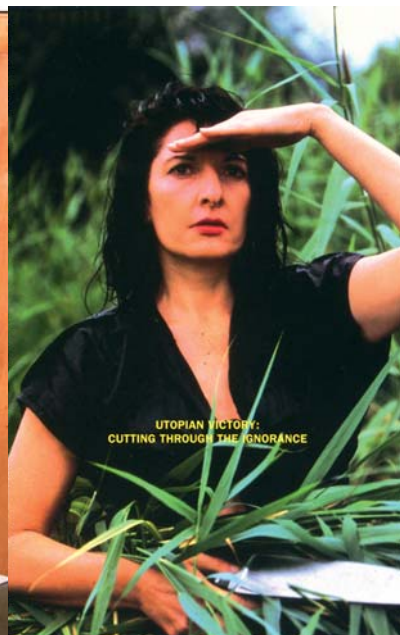
тегрувати умови трансмісійної віртуальності у гуманно збагачені зони та структури.

Гіпертекст став емблематичною моделлю ретикулярного мислення, що запитує класичне мислення, трансформує ієрархічну концепцію зв'язків у взаємодіючі фрагментовані системи (мережі), що базуються на складних способах повідомлень в межах дигітального засобу комунікації та технологій. В результаті гіпертекст знаменує перехід від структуралістського мислення до системного.

Зацікавлення темою утопії вийшло на перший план на початку нового тисячоліття так, що на Бієнале у Венеції 2003 р. був продемонстрований проект Станція Утопія (куратори Моллі Несбіт, Ганс Ульріх Обріст та Ріккріт Тіраванія). Вони зазначили, що президент США Джордж Буш у промові 2002 р. перед кадетами Вест Поінту, пропагуючи свою політику превентивних ударів і воєн, виголосив декларацію про те, що «Америка не має на меті розширення імперії, або реалізації утопії». Ідея щодо імперії одержала досить ретельний аналіз та розробку. Що ж означає це заперечення утопії — концепції, яка передбачає передове соціальне бачення [21, с. 336]? Ця відмова дає нам достатній привід реанімувати питання утопії. За виразом Ніколя Бурріо: «а між політикою й утопією лежить модель...» [22, с. 413].

Варто згадати також, що 2008–2009 рік програми «Колеги Баухаузу» був присвячений темі «Завтрашні Міста — CIAM Урбанізм», де проводилося дослідження, аби переоцінити міжнародне планування і містобудівні стратегії 1950–60-х рр. з точки зору сучасної перспективи. Ця інтердисциплінарна програма перезавантажувала містобудівні і проєктувальні стратегії міжнародного модерністського урбанізму цих років. У фокусі — період, в якому утопічні ідеї «модерністського

Станція Утопія, Венеційська Бієнале, 2003: I. Педро Ресс. II. Джіммі Дурам. III. Елізабет Ділмер + Рікардо Скофідіо



Станція Утопія, Венеційська Бієнале, 2003: I. Ілля та Емілія Кабакови, «Місто Утопія». II. Ілля та Емілія Кабакови, «В комірчині», інсталяція, 2000. III. Марина Абрамович

руху» поширювалися у всьому світі, реалізовувалися і перебували під впливом різноманітних місцевих трансформаційних динамік. Цей множинний Модернізм — вихідний пункт, аби розвивати творчі і диференційовані оновлення «Завтрашніх Міст». Чи основні проблеми міжнародного післявоєнного модернізму такі, як, наприклад, брак житла, демографічний вибух і зростаюча поляризація соціальних груп, в межах сьогodнішніх міст все ще є переважаючими? Чи може огляд сучасної спадщини — вчорашніх «Завтрашніх міст» — забезпечити стратегічні рішення для сьогodнішніх глобальних проблем?

Отже, Утопія — не застарілий закон, ані умовне поняття. Вона є каталізатором та залишається джерелом дебатів і для багатьох джерел натхнення.

Домінік Гонсалес-Форстер, Парк-А «План втечі», Документа 11, Кассель, 2002

1. Блок М. Апология историка или ремесло историка. — М., 1986.
2. Virilio P. Ce qui arrive. — P., 2002.
3. Вальф П. Об искусстве. — М., 1993.
4. Virilio P. Ce qui arrive. — P., 2002.
5. Жижек С. Возвышенный объект идеологии. — М., 1999.
6. Virilio P. Ce qui arrive. — P., 2002.
7. Bourriaud N. Models of Languages. Notes on Art in France. — Lyon, 1991. — P. 410–413.





Станція Утопія,
Венеційська Бієнале,
2003:
І. Ісаак Жюл'єн,
англійський художник
і режисер

8. Там само. — Р. 413.
9. *Дебор Ги Э.* Общество спектакля. — М., 2000. — С. 184.
10. Там само. — С. 146.
11. PREFACE TO DROIT DE CITE: culture et politique en democratie // Dreams and Conflicts / The Dictatorship of the Viewer: The 50-th International Art Exhibition La Biennale di Venezia. — Venice, 2003. — Р. 355–358.
12. *Жижек С.* ИРАК: История про чайник. — М., 2004.
13. Постановление ЦК КПСС и СМ СССР 4 ноября 1955 г. «Об устранении излишеств в проектировании и строительстве». — М., 1955.
14. *Асс Е.* О постмодернизме // А.С.С. — 2000. — № 4. — С. 91.
15. *Линч К.* Образ города. — М., 1982.
16. Celula Urbana Jacarezinho (Rio de Janeiro) [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.bauhaus-dessau.de/en/projects.asp?p=rrio>.
17. Virtual Sea Tower Project [WWW документ]. — Доступний з: http://www.bauhaus-dessau.de/k1t2/html/main/main_kol/oksana.html.
18. *Gagliardi N.* ComplexCity: Presence and Absence // Complexcity beyond sprawl. — Dessau, 2000. — Р. 4–5.
19. *Mumford L.* The City in History: Its Origins, Its Transformations, and Its Prospects. — N. Y., 1961.
20. *Дебор Ги Э.* Общество спектакля. — М., 2000. — С. 184.
21. What is a Station? // Dreams and Conflicts / The Dictatorship of the Viewer: The 50-th International Art Exhibition La Biennale di Venezia. — Venice, 2003. — Р. 327–336.
22. *Bourriaud N.* Models of Languages. Notes on Art in France // L'Amour de L'Art. — Lyon, 1991. — Р. 410–413.

розділ третій

РОЗВИТОК
ПРОЦЕСІВ
ВЗАЄМОДІЇ
НА ПРИКЛАДІ
СТРУКТУРНИХ
ПОДІЙ
СУЧАСНОГО
МИСТЕЦТВА



Віктор Сидоренко. «Жорна Часу», полотно, мішана техніка, 200 x 500 см, 2002–2003

3.1 БІЕНАЛЬНИЙ МАРАФОН Венеційська Бієнале, Празька Бієнале

ПЕРШ, ніж впритул підійти до рефлексії щодо I Празької Бієнале, що проходила з 26 червня по 26 серпня 2003 р. в Чехії паралельно з 50-ю Венеційською Бієнале, тема якої була зазначена як *МРІЇ ТА КОНФЛІКТИ «Диктатура глядача»*, я наведу тут огляд кількох проєктів у Венеції, як запрошення для порівняння, від якого у зв'язку зі збігом подій за часом, було важко відмежуватися.

Найцікавішим мені видався проєкт Ізраїльського павільйону (куратор Мордекахі Омер) із двома відео інсталяціями Міхали Ровнер, ізраїльської художниці, що живе в Америці і знімає в Ізраїлі, Румунії та Росії: «Час, що залишився» і «Зона даних». У відео інсталяції «Час, що залишився» ми бачимо дві проєкції з лініями із чорних фігур, на одній вони формують то коло, то текст, що нагадує про єгипетські ієрогліфи або письмена з сувоїв Мертвого моря, на іншій ці людські вервечки злагоджено рухаються в повторюваному ритмі, прослизавши одна крізь іншу, як в ансамблі «Берізка» де, однак, просування не спостерігається. Куратор Мордекахі Омер зазначає що, це робота про гуманність, одночасно наповнена людською присутністю й відсутністю, там є порожнеча як категорія й відчуття напруги між базовими цінностями й екзистенційними умовами нашого виживання. У роботі Ровнер «Зона даних» ми бачимо занурення в аналіз людської динаміки та енергії. Вона поміщає все ті ж танцюючі людські ланцюжки в пробірки. Це наукове дослідження, що вивчає людський зразок на фізичному й молекулярному рівні, відсилаючи до феномену клонування. У той же час, зона даних розглядає людську психіку та ментальний стан буття.

Ця стримана за формою робота виявляється настільки актуальною ще й тому, що в ній проглядає гуманістична трагедія в цій країні, втім, очевидно, саме міркування горезвісної політкоректності не дозволили відзначити цей проєкт на бієнале.

Кращим національним павільйоном був названий проєкт Люксембургу «Кондиціоноване повітря» Су-Мей Тце (комісар Марі-Клод Бо). У відео проєкції, названій «Луна», трактування теми Бієнале здійснюється із сфери ідилічного. Величний гірський ландшафт, де над прірвою мініатюрна фігура грає на віолончелі. Артистка, виконуючи соло, веде діалог із самою Природою — їй відповідає альпійська луна, звуком, що йде звідкись із пасторальних закутків, набираючи турбулентність.



Су-Мей Тие проект «Кондиціоноване повітря»: «Луна», відео, 2003

В іншій відео проекції «Підмітальники пустелі» є панорамний пейзаж пустелі, всіяний фігурами підмітальників. Кожен з них, зайнятий змітанням піску в маленькі пірамідки своєю пластмасовою мітлою, і навіть акомпанемент до цієї відео роботи зроблений у вигляді звуків мітли, що нею шкребуть по асфальту справжні сміттярі, в основному, з іммігрантського середовища, здійснюючи свої ранкові рейди на вулицях. Несумісність між звуком

і зображенням, невідповідність між тимчасовою, часто ритмічною або повторюваною дією, і масштабом просторових постановок — мотиви, які проявляються в серії робіт художниці, пропонуючи інший рід темпоральних індексів. Реакцією на тему Бієнале тут може бути широкий спектр запропонованих версій у різних приміщеннях. В одному з них глядач/слухач зможе почути... звук відсутності звуку, як повне звільнення від «Диктатури глядача». А,

зупиняючись перед порогом, відвідувач натикається на неоновий напис над входом: *[E:r] conditionne*, яке Су-Мей Тце розуміє не як назву, а як фонетичне поєднання, роблячи відсилку (французькою), звичайно ж, до повітря, але також до ери, і до площини, поверхні, підлоги, аеродрому, стапелів, напрямку компаса і т. ін. [1, с. 558]. Тобто, якщо реальність припускає розгляд явищ із певної точки зору, то Су-Мей Тце використовує у своєму проєкті множинні та динамічні прочитання, апелюючи, таким чином, до гіпертексту.

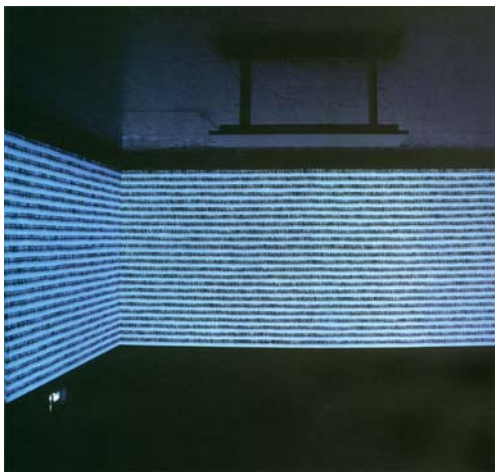
Передчуваючи подорож до Праги, знайомлюся з роботою «Суперстарт» (комісар Міхал Колечек) чеської артгрупи Камера Скура та словацької Кунст-Фу, які тимчасово виступили в якості однієї «арткорпорації» для спільного проєкту в павільйоні Чехословаччини, країни, що не існує (країна вічності й тема проєкту цілком співзвучні). «Суперстарт» — це специфічна просторова інсталяція, повна абсурдного гумору й трансцендентної банальності, комунікативна стратегія якої базується на конфронтації основного сакрального символу європейської цивілізації зі світом масмедіа. «Диктатура глядача» тут явлена з олімпійським масштабом. Турнікет, на зразок тих, що стоять на стадіонах, встановлений на вході до павільйону із цифровим лічильником на стіні над ним, щоб фіксувати кількість відвідувачів. Заходжу до павільйону і опиняюся навпроти масивної скульптури Ісуса Христа з розпростертими руками, що тримаються за гімнастичні кільця. Сам він одягнений у легкоатлетичне трико. Відчуття дежа-вю не заважає завдяки професійній чіткості артикульованого висловлювання. Стеля — чорне небо, повне блакитних зірок та планет, а із двох боків відео проєкції — трибун уболівальників спортивних змагань. На Венеційській бієнале цього року Ісус Христос вправляється на гімнастичних кільцях. Це абсолютно відсторонений перформанс, майже потойбічний. Наприкінці



Камера Скура & Кунст-Фу «Суперстарт», інсталяція, мішана техніка, об'єкт, відео-проєкція, 2003

своїх вправ Ісус Христос начебто застигає в добре «виконаному хресті» [2, с. 572]. Юрба звіріє в емоційному пориві. Насправді, Ісус не рухається, він висить там, як емблема, саркастична святина публічного самовідчуття

Міхала Ровнер «Час, що залишився», відео-інсталяція, 750x750 см, 2000





PRAGUE BIENNALE 1
peripheries become the center

Обкладинка каталогу Празької бієнале,
Жан-П'єр Хазем «Мона Ліза жива» (фрагмент), 2003

духовної моці. Кожні кілька хвилин промінь світла падає на Ісуса і юрба зривається з місць із захопленням, ревним, похвалюючим цим маневром. Мотузки, на яких підвішені кільця, зникають десь у темряві божественного неба. Але все-таки художники, що стоять за проектом «Суперстарт» навмисно саботують крайню напругу змісту використанням атрактивної, рекламоподібної естетики, продуманим знуцанням над своїми власними художніми позиціями, а також і над функціональним механізмом роботи самого мистецтва.

До вічної матриці сакрального символу Таємної Вечері звертається і український проект Віктора Сидоренка «Жорна Часу» (комісар Олександр Федорук, куратор Олександр Соловйов).

В Арсеналі у Венеції експозиція була організована кураторськими проектами, що представляють різні культури: «Таємне» (Франческо Бонамі) західну, «Дефектні лінії» (Жілан Тавадрос) африканську, «Індивідуальні системи» (Ігор Забел) слов'янську, «Зона невідкладності» (Ху Ханру) азіатську, «Структура виживання» (Карлос Базуальдо) латиноамериканську і «Сучасні арабські репрезентації» (Катрін Давід) арабську, з яких можна виділити проект Ху Ханру, що представляє мистецтво Азії, як найбільш адекватний динаміці розвитку цього регіону.

Празька Бієнале

І Празька Бієнале «Периферії стають центром», організована видавцем журналу «Flash Art» Джанкарло Політі, будувалася за аналогічною моделлю, однак із залученням тридцяти кураторських проектів. Джанкарло Політі, здається, стає сячем бієнале на периферійних полях, почавши зі створення Бієнале в Тирані 2001 року. Він видає журнал, що, за його ж виразом, протягом 30 років намагався бути частиною процесу глобалізації, представляючи складні дебати з поточних питань трансформації в сучасному мистецтві, у той же час, поєднуючи різні думки та погляди, породжені різними культурами [3, с. 9]. Структура кураторського показу різних культур виявилася плаваючою, тому що презентації відповідали ще двом завданням: носили тематичний характер, і, переважно, були все-таки національними, такими, що представляють групу авторів.

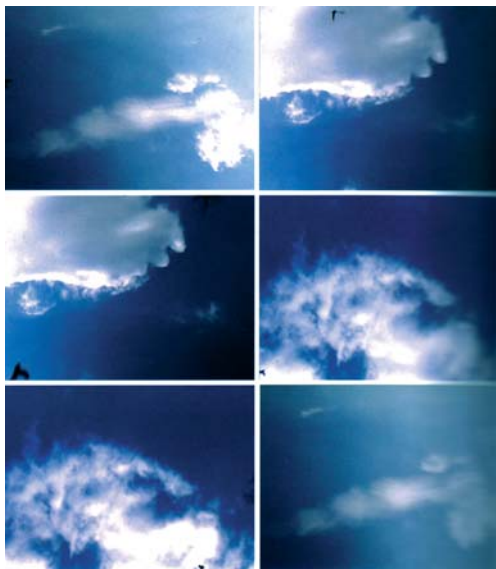
Експозиція Бієнале проходила у Велетрижні Палаці (Палац Велетнів, назва відповідає масштабам його внутрішніх просторів) конструктивістській будівлі 1930-х років, де

розташувалася Національна галерея, президентом якої є Мілан Кніжак — в 1960 рр. єдиний художник зі Східної Європи — учасник «Fluxus». А сьогодні саме його консервативна політика викликає невдоволення в художньому середовищі Чехії (за рік до того він офіційно декларував, що молоді художники не гідні виставлятися в Національній галереї, яка має статус музею, а вже сьогодні надав свої зали заїжджій команді «Flash Art», що зібрала більше 200 молодих авторів), як наслідок — виникла опозиція й запропонувала «альтернативну» програму в місті, а також англійський проект «В+В» — «Бойкот Бієнале».

«Периферії стають центром» — ця ідея здається, з одного боку, дуже романтичною, а з іншого боку, — досить перспективною, тому, що бажання й утопія виявляються джерелами життя та реалізації «неможливих цілей» (у тому числі, і з огляду на бюджет Празької Бієнале в 100 тис. дол.). Приблизно така сума витрачається на національну презентацію в рамках Бієнале у Венеції, тому твори, представлені в Празі, працювали скромніше, на рівні одного жесту.

Це правда, що глобалізація усе більше й більше продовжує скорочувати існуючі відмінності, але наскільки Бієнале намагається відстежити ці розходження? Як ці сьогоднішні складності, ці відмінності й відхилення інтерпретуються різними кураторами?

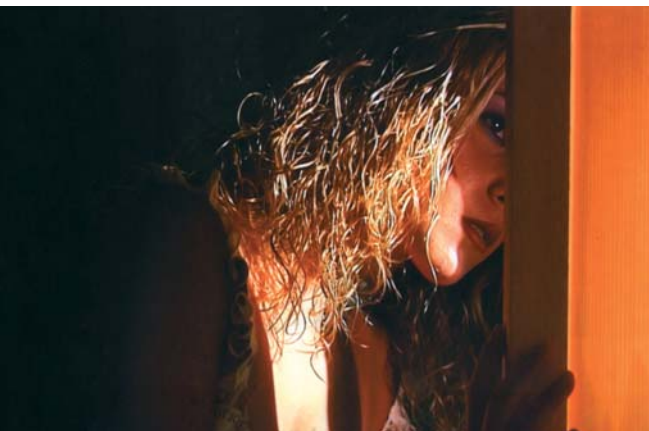
На запрошенні та обкладинці каталогу Празької бієнале — фрагмент роботи француза Жан-П'єра Хазема «Мона Ліза жива». Не можна певно сказати, чи то для художника риси Джоконди занадто досконалі, щоб бути явленими і він вкриває її обличчя маскою з її лицем, а може в його Джоконди арабське обличчя, чи це в масці Мони Лізи модель, що тільки прикидається живою істотою. Результат стирає різницю між людським і штучним, де невизначена межа між реальністю та клоном, між істиною та неправдою.



Заболыч Кішпал «Край», відео-інсталяція, 2003

Петро Ростовський «Кері», олія на полотні, 198x162 см, 2002





К'яра Піріто «Всередині образу», відео, 2003



Група «Радек», «Маніфестації», відео, 2002

У цій роботі ми конфронтуємо з реальністю.

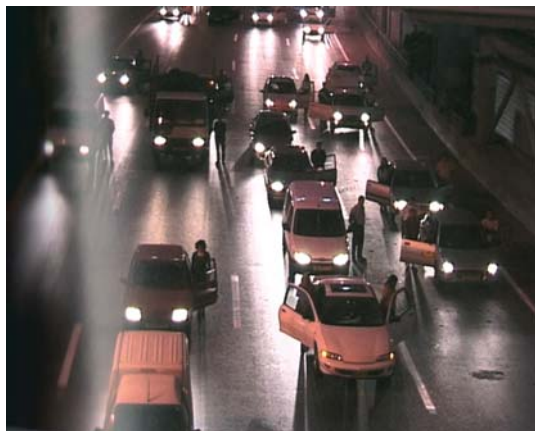
У секції *«Ефект Лазаря»* (куратори Люка Беатріс, Лорі Фірстенберг, Хелена Контова) представлена панорама сьогодишнього живопису, яка виявилася магматичною, суперечливою та мінливою. І насамперед тому, що, за виразом кураторів, живопис звільнив себе від того комплексу неповноцінності, що міг би бути виправданий тільки коли був захищений або змішаний із чим-небудь ще, але також і тому, що він навчився декларувати свою невтомну сутність, що постійно зазнає мутацій. З кінця 1990-х у світі з'явилося ставлення, що збагачувало поколіннєвий гумус повернення до живопису — повторне дослідження із правильною дозою уваги до мовного коду живопису, до напрямків модернізму, які вже відбулися і були перетравлені (абстракція, неформальне мистецтво, сюрреалізм, гіперреалізм). Сьогодні вони використані в тій аналітико-есеїстсько-письменницькій манері, присутній і у формах роману, (роман і живопис удостоювалися найбільш наполегливих некрологів), де лінійна структура мікроісторії замінена блуканням незвіданими територіями.

Важливим вважається відновлення гіперреалізму, представленого в секції *«Суперреальне»* (куратор Лора Фірстенберг). Гіперреалізм

1970-х — одна з найбільш швидкоплинних течій, відзначена як останній опір живопису перед його тимчасовим екліпсом. Потому правом репрезентації реальності заволоділи кіно та фотографія. У наші дні ми пережили перехід від реальності до того, що репрезентовано. От чому повернення до живопису, що здійснюється так прискіпливо та маніакально, виявляється здатним перемістити у центр території, які колись вважалися околицями (художники з Північної Європи, або Латинської Америки, Східної Європи, Середземномор'я тепер найбільш новаторським чином змагаються у своїй вправності в живописі).

Втім, тут дозволю собі цілком крамольну репліку. Дійсно, можна простежити процеси появи молодого покоління живописців а також інтерес до нього, особливо в Італії, США, Великобританії й у Чехії. Однак сьогодні масити критики, що проголосили тріумфальне повернення живопису на артсцену, усе ще нагадують мені шаманів, які провокативно закликають «дух живопису» до життя, саме тому, що найцікавішими роботами на двох бієнале виявилися як і раніше переважно відео інсталяції.

До них можна віднести елегантну відеоінсталяцію *«Край»* румуна Забол'яча Кишпала із секції *«Специфіка відмінності»* (куратор



Відео-інсталяції: Яель Бартана «Тремтячий час», 2001; «Ісландська Корпорація Любові», «Спасибі», 2002

Юдіт Енжел), де автор намагається розширити видиме стосовно тотального кута зору й досягає індуктивного жесту, показуючи політ птаха в небі, що відскакує від краю зображення як на більярдному столі або в комп'ютерній грі, під тим же кутом.

Секція *«Італія: Out of order»* (куратори Люка Беатріс і Джанкарло Політі) знайомить нас із продуктом системи сучасного мистецтва в Італії, що продовжує представляти собою іррегулярну, номадичну структуру, фрагментовану на міради місць, у яких будь-який ієрархічний зв'язок між центром та окраїнами відкинутий, тим самим експлуатується особлива географічна конфігурація, змодельована в туризмі. Куратори ставлять запитання: «Чи має ще сенс наполягати на територіальній чи локальній приналежності, коли найбільш значний досвід займає векторну позицію між «усередині» і «зовні»?» [4, с. 305]. Так, Ріцці та Бертолуччі — художники, що йдуть шляхом, відмінним від своїх італійських колег, прив'язаних до системи приватних галерей, і їхнє положення «поза» надає шанс знайти свій спів-вимір з міжнародними просторами, і дає можливість розвивати проекти, немислимі вдома, в Італії. У постановочному відео «Блакитна фортеця» Маріо Ріцці досліджує

проблему нелегальної еміграції, відштовхуючись від реальних випадків випадання на висоті замерзлих тіл нелегалів з літаків, що йдуть на посадку в Берліні. Сучасність італійської культури позначена народженням неореалізму, присутність якого завжди відчувалася, навіть у часи впливу інших міжнародних течій. Змінюються медіа, модифікуються сцени, але більшість автентичних італійських імпульсів, представлені в експозиції, виявилися тому доказом, приміром, Марчелло Малоберті фотографує у привокзальній перукарні молодих людей, що приїхали із країн не-євросоюзу, К'яра Піріто фіксує на відео сцени прикраси за лаштунками під час конкурсу «Міс...» у маленькому південному містечку, Люка Ренто засипає підлогу масштабного чорного боксу великими морськими мушлями, які ламаються й хрускають під ногами глядачів, а на екрані демонструє вповільнене відео чужих кроків, катастрофічно підсилюючи крихкість. Такі різні шляхи однієї і тієї ж історії, що починається «усередині» і стає універсальним посланням глибоко італійського характеру.

Що може бути кращим середовищем для секції *«Красиві банери: Репрезентація/Демократія/Участь»* (куратор Марко Скотіні), ніж Прага з її міфологічним образом Празької

весни 1968 р., коли навіть Радянська імперія оримала значний струс, спочатку завдяки глибокому демократичному проекту, а потому із-за вражаючої єдності людей у боротьбі з воєнним вторгненням? Сьогодні, в час радикальних соціальних трансформацій та невідкладності перед лицем нового глобального порядку, Скотіні бере простір конфлікту як привілейований простір репрезентації та звертається до мистецьких практик як до місця зустрічі між публікою та символічною сферою, між популярним активізмом та соціальним протестами, саме з такими стратегіями заграє московська група «Радек».

Тут же секція *«Ілюзія безпеки»* (куратори Ліно Бальдіні та Джіоната Бонвічіні) розглядає у світлі недавніх подій 9 вересня той факт, що було багато розмов про безпеку та пробіли в ній. З падінням ілюзії безпеки з'явилася нова фігура «невидимого ворога», ворога, з яким очевидно можна конфронтувати лише будучи в стані перманентної війни. Тут представлена знана відео-інсталяція Яель Бартана *«Тремтячий час»* (2001), що фіксує хвилину мовчання в день пам'яті загиблих солдат та жертв терору в Ізраїлі, коли всі машини на шосе повинні зупинитися — художниця досліджує соціальні ритуали, за допомогою яких держава формує слухняного громадянина.

«Периферія стає центром» — найбільш придатна назва і для участі Ісландії в І Празькій Бієнале в секції *«Глобальне передмістя»* (куратор Доротея Кірш). «Ісландська Корпорація Любові», група із трьох молодих художниць, представила твір *«Спасибі»*, що коментує периферійне положення Ісландії, як ізольованого острова в Північній Атлантиці, базою для економіки якого є рибні лови. З іншого боку, Корпорація використовує глобальні символи в найширшому людському розумінні. У своєму відео перформенсі дівчата в білих строях з обличчями, прикрашеними поблискуючими діамантами, з'являються із чорною валізкою,

у якій лежать серце, кишки та репродукційна система тріски, і віддають данину риби символічним чином, повертаючи назад і відновлюючи внутрішні органи тріски, використовуючи найстаріший трюк відтворення зображення у зворотному напрямку. Таким чином, це саркастичне політичне твердження є одночасно і жестом вшановування природних ресурсів. Здається, що сьогодні ця країна перебуває на самому краї периферії, але найбільше цікаво те, що — говорячи про мистецтво — це центр екстремальної енергії, хаосу та різноманітності.

Дозволю собі зупинитися на аналізі секції мого специфічного інтересу, що стосується простору й урбанізму, *«Простір і суб'єктивність»* (куратор Лорі Фірстенберг), що досліджує поняття периферії візаві діалектичному зв'язку простору та реальності. Вона звертається до периферії як до первинно-візуалізованого місця, демонструючи, в основному, фотографії та відео, наближаючись до розуміння мас у моделі Хардта та Негрі, у якій «суб'єктивності прослизують» у множині [5, с. 133]. Від урбаністичних портретів Мехіко Антона Відокля та Крістіана Манзутто до безіменних кордонів ізраїльських передмість Шарона Я-Ари, психологія, політика, смаки, страхи, ідеали й бажання артикульовані через простір, як засіб зображення місця, враженого протиріччями. Поки деякі художні пошуки фокусуються на географічній специфіці, інші пропонують простір, що нагадує пустир — перебільшено гомогенізований вигляд метрополій і простежують взаємозамінність глобального міста, чи периферії. Це досліджується крізь фокусування на пейзажі, архітектурній та просторовій фотографії, портрети, у практиці обґрунтування ідентичності на місцях. Із приводу свого циклу фотографій *«На стіні»* китайська художниця Венг Фен повідомляє: «Здається, що реальність, яку я шукаю для моїх, начебто, сфабрикованих відчуттів — реальність, яка не можете вам



Оксана Чепелик «ExCORElab», відео-інсталяція, 2003

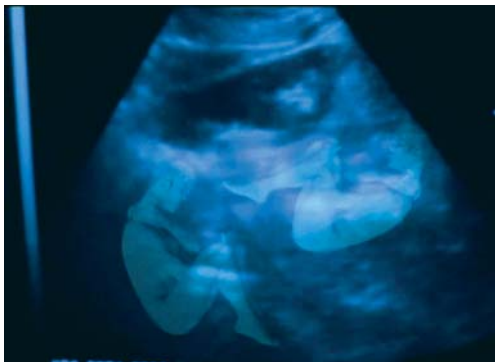
опиратися, і до якої ви не можете повернутися теж». Англієць Френсіс Гоміла представив кінематографічну інсталяцію «Місце під назвою Оксмур». Неспішний панорамний рух камери перетворює живі картини з людьми в інтер'єрах провінційного містечка в заворужуюче екзистенційне видовище.

Художниця з Бразилії Лаура Белем своєю мінімалістською відео інсталяцією «Міський ландшафт», у якій вона методично здійснює урбаністичну інтервенцію порожніми пластиковими пляшками як хмарочосами в невеликому керамічному настільному селищі, іронізує із приводу теми секції «Коли периферія стає центром, коли центр стає периферією» (куратор Йенс Хофманн).

У контексті урбанізму можна розглянути й роботу Олени Ковиліної «Домофон» про ро-

сійських і східноєвропейських емігрантів у мегаполісі Берліну — серію знімків табличок при вході, де червоним підкреслені імена співвітчизників і вже відому роботу Андрія Устинова «Вигнання з раю» освяченого глобалізацією іконографічного Макдональдса. Обидві представлені в російському проекті «Долаючи відчуження» (куратор Катерина Лазарева). Там же — нюансна відео-інсталяція Програми Escape «Квартет», мистецький підхід у якій нагадує стратегії люксембурзького проекту у Венеції.

Презентація українського проекту «ExCORElab» на Бієнале відбулася в галереї Центру Дж. Сороса як результат перебування автора у мистецькій резиденції «Дивлячись усередину», організовану «Східноєвропейською мережевою програмою Мистецтво та куль-



тура». У відео інсталяції, де «ExCORElab» (Експериментальна КОР (Головна) Лабораторія, відкрита в Чорнобильській зоні для проведення різноманітних досліджень), розглядається феномен глобальної катастрофи, що поставив Україну в центр суспільної уваги і, здається, на віки радіював її ідентичність.

Відмова за ідейними міркуваннями від ієрархічності у просторі галереї Палацу Велетрижни, призвів до того, що експозиція Бієнале програвала від набору одномірних боксів та проекцій і таких же плям фотографій та живопису. Монументальний подих величезного простору, що виявився не задіяним, явно превалював над дрібністю кураторських проєктів.

Проте, в умовах серйозного фінансового дефіциту, в яких існує сучасне мистецтво в Східній Європі сьогодні, для Києва, де теж все ще зріють амбітні плани проведення подібного проєкту, вивчення досвіду, як з малим бюджетом (з яким упорядковувалась Празька Бієнале) реалізується заявка на велику художню подію, виявляється досить важливим.

3.2 МІЖНАРОДНІ ФЕСТИВАЛІ МЕДІА МИСТЕЦТВ ЯК ЛАБОРАТОРІЇ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ

СТАЮТЬ очевидними тенденції в роботі покоління молодих художників, що працюють з новими технологіями, які виробили свої власні платформи та ділові моделі, і роблячи це, усе більше й більше відходять від традиційного художнього світу. Аналізуючи нинішню ситуацію в мистецтві, ми спробуємо дослідити нові стратегії художників, які виступають на глобальній сцені, прослідкувати вплив, таких чинників суспільства мереж як комунікація та нові технології та поставити питання — як, в цьому контексті, переосмислюються в новому десятилітті поняття «національної ідентичності», «діалогу культур» і т. ін.? Глобалізація 1990-х спричинила очевидні культурні трансформації, а також породила ідею їх дослідження шляхом критичного розгляду узагальнюючої картини еволюції свідомості. Як ж актуальні пропозиції несе в собі сучасне українське мистецтво? Адже «суспільство — носій спектаклю — панує над слаборозвинутими регіонами не тільки завдяки економічній гегемонії. Воно панує над ними і в якості суспільства спектаклю» [6, с. 131]. Якими ж стратегіями послугуються міжнародні фестивалі медіа мистецтв, які позиції вони займають серед заходів сучасного мистецтва?

У своїй спробі відповісти на поставлені запитання, зупинюся на характеристичі подій, в яких мала можливість бути учасником. Якщо проаналізувати ієрархію заходів медіа мистецтв, то ISEA є головною міжнародною подією для членів мистецької спільноти, пов'язаних з новими медіа технологіями. На другому місці стоїть Ars Electronica (Лінц, Австрія) та VIDA (Мадрид, Іспанія), багато в чому завдяки визначному призовому фонду, на третьому — ЕМАF — Європейський Фестиваль Медіа-арту (Оснабрюк, Німеччина), Siggraph (США), далі йдуть Transmediale (Берлін, Німеччина), ImPakt (Утрехт, Нідерланди), Viper (Базель, Швейцарія), Vascup (Веймар, Німеччина), Міжнародні зустрічі Париж/Берлін, Playground (Стральзунд, Німеччина), та інші. Принципова відмінність полягає в методах, а також пропагуванні та витримуванні демократичних принципів селекції ідей, оскільки відбір учасників (з подальшою реалізацією проекту) провадиться кураторською групою і, що найважливіше, в результаті відкритого курсу. Також багато в чому, поруч з серйозністю фахової освіти, саме цим завдячує динамічність розвитку медіа мистецтва.



Оксана Чепелик, проект «Virtual Sea Tower»
Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2000

ISEA — це рейтинговий захід сучасного мистецтва, що стоїть у тому ж ряду, що й Бієнале у Венеції та Маніфеста. Як і за Маніфесту, багато країн борються за право прийняти ISEA на своїй землі, попередні форуми відбувалися у різних країнах: Утрехт, Нідерланди (FISEA 1988), Гронінген, Нідерланди (SISEA 1990), Сідней, Австралія (TISEA 1992), Мінеаполіс, США (FISEA 1993), Гельсінкі, Фінляндія (ISEA 94), Монреаль, Канада (ISEA 95), Роттердам, Нідерланди (ISEA 96), Чикаго, США (ISEA 97), Ліверпуль та Манчестер, Великобританія (ISEA 98), Париж, Франція (ISEA 2000), Нагоя, Японія (ISEA 2002), Стокгольм, Швеція; Хельсінкі, Фінляндія; Таллінн, Естонія (ISEA 2004), Сан-Жозе, США (ISEA 2006), Сінгапур (ISEA 2008).

Містом десятого симпозіуму ISEA був Париж, де презентувалися такі заходи як міжнародний симпозіум з доповідями та повідомленнями щодо проектів, сесіями, майстернями та офіційними презентаціями; програма виставок, концертів, перформенсів, електронного театру, «вуличних інсталяцій» (екстер'єрні заходи); публікації (каталог).

ISEA 2000 у темі «Revelation / Відкриття» досліджувала перспективні трансформації, що відбуваються з різними мистецькими дисциплінами: образотворчим мистецтвом, театром, музикою, кіно та відео, архітектурою, дизайном та модою. ISEA намагається зрозуміти, як новітні комунікаційні та інформаційні технології породжують нові засоби вираження цифрової цивілізації. Україна на форумі була репрезентована авторським дослідженням стосовно віртуальних урбаністичних територій «Long Ago and Far Ahead — LAFA / Колись Давно та Далеко в Майбутньому», що базується на концептуальній арт інтервенції Баухаузу у фавелі Ріо-де-Жанейро під назвою «Virtual Sea Tower / Віртуальна Морська Вежа», має досить чітку філософську і символічну стратегію. Хомі Бхабха писав: «Перебуваючи по той бік, населяти запропонований простір. Але перебувати на тому боці — це також повернення до сучасності, знов описати нашу сучасну культуру, доторкнутися до майбутнього з різних його боків. Таке мистецтво не тільки нагадує минуле, як соціальний привід, або історичний прецедент, воно поновлює минуле, переоцінює його як умовний між-Простір, щоб поновити та перервати дію сучасного» [7, с. 139]. «Long Ago and Far Ahead — LAFA» — у назві вже немов застосовано цифрову компресію, щоб сконденсувати історію, чи потік часу. Оскільки для ISEA 2000 було обрано тему «Відкриття» необхідно було представити роботу, присвячену історії мистецтва та новітнім технологіям, розроблену у художніх напрямках, що передують та супроводжують інформаційні комунікаційні технології, що є новими аренами для відкриттів [8, с. 77]. У порівнянні з деякими могутніми культурними індустріями, цифровий твір представляється як лабораторія вільного висловлювання, котре повністю змінює наше відношення до часу, простору, інформації,

комунікації та мистецтва. Віртуальні реальності та комунікаційні мережі все більше стають необхідними елементами нашого повсякденного оточення. Чи може ця представницька арена бути розглянута як новий простір для відкриття, а коли так, то в ім'я яких емоцій та значень? Інтернет віщує множину віртуальних просторів для обміну та самовираження. Міжнародний, міждисциплінарний, мультикультурний цифровий простір скасовує кордони та є частиною вирішальної соціальної та культурної трансформації. Він визначає нові коди репрезентації, що є єдиними для кіберпростору та покликані сприяти аналізу й постановці питань. Трансформація творчих інструментів у результаті відкриття цифрових технологій дозволяє створювати неймовірні засоби висловлювання, нечувані раніше, так само, як і нові взаємовідносини між різними художніми дисциплінами — відео, кінематографом, образотворчим мистецтвом, театром, музикою, літературою, дизайном, модою та архітектурою.

Колись давно Мнемозіна, Богиня Пам'яті, яка керувала Часом в апараті Зевса, народила від нього дев'ять муз, а далеко в майбутньому буде владарювати тільки одна муза «екранної культури». Екран обрано як джерело (це може бути реальний екран, фасад будівлі, надувний об'єкт, екран комп'ютера, телевізора, тощо) — універсальний екран, як спосіб мислення та технології. Оскільки екран підмінив свою первісну функцію захисту, бар'єру, приховування, поглинання, демонструючи неймовірні можливості віддзеркалення, візуальної ультраеманації, він став дійсно фетишем сучасної культури, котра в наш час визначається, як «екранна культура», що приходить на зміну «книжковій» гутенбергівській [9, с. 21].

Дослідження також стосується історії мистецтв та нових технологій. «Чорний Квадрат» Малевича трансформується у Білий

Прямокутник Екрану, а той у свою чергу, перетворюється на Сферу «Повітряну Кулю — Екран».

Ця трансформація була явлена в авторському проекті, реалізованому у реальному міському просторі фавели Жакарезиньо у Ріо-де-Жанейро, що існує у вигляді контрольованого наркомафією гетто. Завданням Баухаузу було скласти довгострокову концепцію урбаністичного розвитку фавели та її інтеграції у місто Ріо-де-Жанейро. Урбаністична інтервенція у фавелі починається комунікаційним проектом «Virtual Sea Tower». Коріння самої ідеї «Віртуальної Вежі» заглиблено у проблему самоідентифікації фавели, аби, таким чином, створити домінуючий архітектурний об'єкт, що допоможе змінити притаманний фавелі імідж, пов'язаний з насильством та наркотиками. Башта має створити обличчя нової

Оксана Чепелик, проект «Virtual Sea Tower»
Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2000





Оксана Чепелик,
«Історія? Містифікація? Реальність?»
CD-ROM: «Хор глухонімих», перформенс,
Київ, 1998

фавели, як Ейфелева вежа стала символом Парижу, а Пізанська башта грає таку ж роль у Пізі. Це також відсилка до братів Люм'єрів та Густава Ейфеля, як до самого початку ери техніки та технології, де Ейфелева вежа є символом Індустріальної Епохи. «Virtual Sea Tower» знаменує Віртуальну Еру.

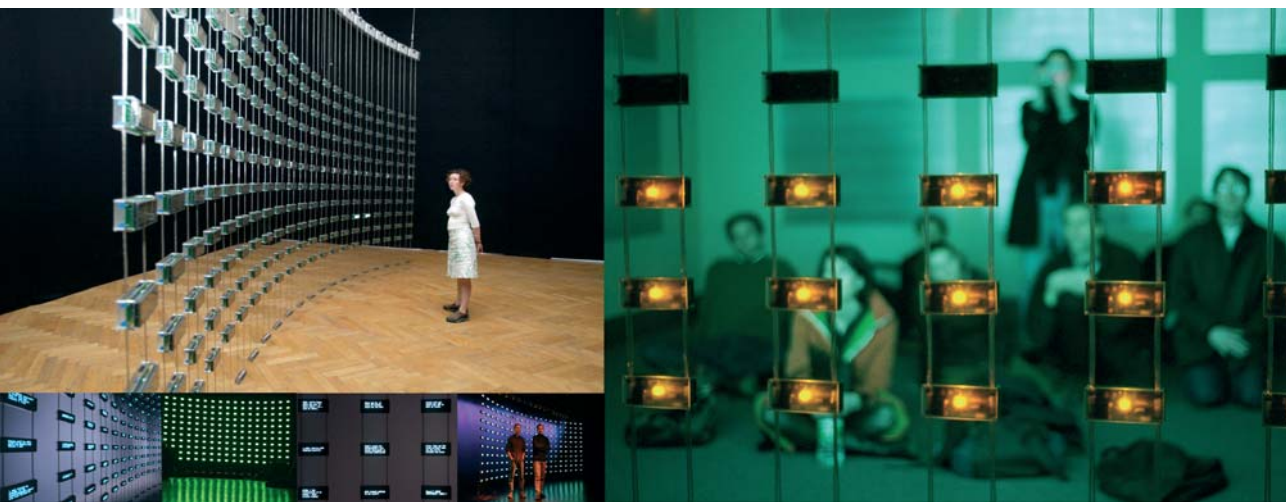
З висоти «Віртуальної Вежі» відвідувач мав можливість побачити море. У назві відбувається гра слів «sea» та «see», у англійській мові відповідно «море» та «бачити». Підйом здійснювався віртуально — повітряна куля піднімала відеокамеру на необхідну висоту, демонструючи символічний зліт та відкритість, як ментальну, так і фізичну, даруючи можливість зазирнути за горизонт. Зображення, одержане за допомогою літаючої безпроводної камери, транслювалось в режимі real-time в Інтернеті. Мистецька інтервенція досліджувала можливість створити комунікаційне поле завдяки реалізації «Віртуальної Вежі» (Virtual Sea Tower), організуючи, таким чином, символічний діалог з іконами Ріо-де-Жанейро: фігурою Ісуса Христа, Цукровою горою, тощо.

Жителі фавели Ріо-де-Жанейро спостерігали цей віртуальний підйом на невелико-

му моніторі, що сприймалося як особиста участь.

Це перша — денна частина акції. А друга — нічна, являє собою мультіекранну інсталяцію з проекціями на фасади будинків зображення, зафіксованого літаючою камерою, макроплану морської хвилі та її технологічного прояву у вигляді діаграми, що демонструє кольоровобаланс хвилі та проекцію облич жителів фавели на повітряну кулю. Супрематичні відеокартини (знову референція до К. Малевича), отримані за допомогою літаючої камери, накладаються на реальні зображення облич людей, що розповідають про свою Мрію. Акція з публічним донесенням надій та очікувань змін у майбутньому для цих людей викликала неабиякий переляк серед «батьків міста», саме тому аудіоапаратура не була підключена і ми отримали дуже красиве, але беззвучне зображення. Від чого інсталяція стала ще більш символічною, бо в темному небі йшла «німа розповідь». Найбільш неочікуваним був той факт, що мешканці побачили у небі власні обличчя, що породжувало зсув у свідомості, стверджуючи потенціал цих людей. І з цього моменту «Virtual Sea Tower» перестала бути тим патетичним проектом, що мав продовжити лінію Ейфеля та стверджувати технологічний розвиток, а насправді перетворилась «Virtual See (бачити) Tower», що реалізує актуальну проблему — бути почутим.

Інший, головним чином, містобудівний аспект визначається тим, що проект досліджує нові території, де спостерігається баланс між реальним та віртуальним урбаністичним простором. І тут ми повертаємось знову до екрану, адже у сучасному світі можна цілком ґрунтовно говорити про феномен відеоамнезії (screenamnesia) і роль медіа в цьому процесі. Екран, який мав би бути засобом донесення меседжу, знов функціонує, як маніпулятивний бар'єр. Тому «LAFA» досліджує



Марк Хансен, Бен Рубін, «Пост слухання» медіа інсталяція, Золота Ніка в розділі інтерактивного мистецтва на Ars Electronica 2004

універсальний екран, оперуючи поняттями прозорості, розмежування, комунікації, відкритості, закритості, часом з іронічним підтекстом та включаючи, звичайно, соціальний аспект. Така орієнтація демонструє тенденцію продовження ідей Баухаузу 1920-х років.

Щоб підкреслити важливість проєктів, пов'язаних з новими технологіями, я пошлюся на матеріали «Ars Electronica», що проходить у місті Лінц, в Австрії, де мистецтво було визначено як інтерфейс — мотивуюча сила і каталізатор соціальної трансформації суспільства. Виходячи з цього, медіа-арт можна вважати інтерфейсом технологічного розвитку країни.

Український CD-ROM «Історія? Містифікація? Реальність?» взяв участь у розділі інтерактивного мистецтва в міжнародному конкурсі «Cyberarts '99» Ars Electronica. CD-ROM складається із двох блоків, що базуються на авторських перформенсах з назвами: «Улюблені іграшки лідерів», що досліджує небезпеку масових ілюзій і торкається проблеми відповідальності на межі тисячоліть, реалізований у Центрі мистецтв

Бенффа у Канаді, та «Хор глухонімих», реалізований в Культурному центрі глухонімих в Києві у 1998 році. Якщо жест глухонімого має інформаційну здатність, то абсурдність колективного жесту перетворюється в екзистенційну метафору. «Хор глухонімих» — це проєкт, де показана ілюзія свободи вибору у суспільстві. CD-ROM (основною природою якого є інтерактивність, а саме, необхідність вибору) побудований таким чином, щоб естетично, формально й структурно продемонструвати очевидність ідеї детермінованості, а значить, неможливості вибору та комунікації, завдяки відсутності голосу у колективному Хорі. Автор зацікавлений у мистецькій позиції, відкритій для співпереживання усіх складнощів світу, сфокусованих на культурних трансформаціях та комунікації.

Наведу теми, що розглядала «Ars Electronica» в наступні роки. 2000 — «NEXT SEX / НАСТУПНА СТАТЬ» переміщає культурні і соціальні перспективи поточних та майбутніх репродуктивних технологій у центр мистецького і теоретичного розгляду. 2001 — «TAKEOVER / ЗМІНА» розглядає якими

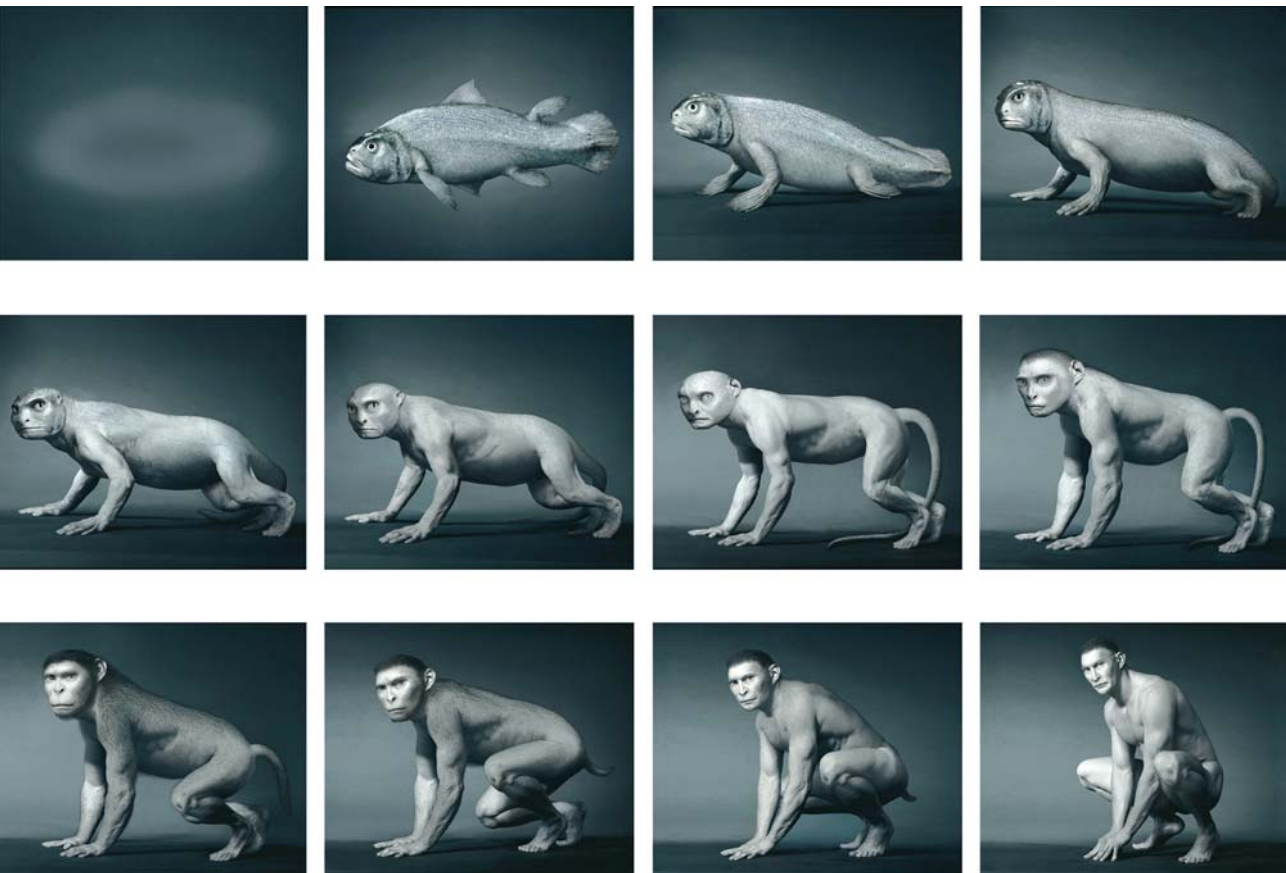


Група «Best Before» & Герхард Зенгмюллер,
«ВінілВідео», інсталяція, 1999

є розташування зірок та умови, що визначають мистецтво завтрашнього дня; де воно розвинеться, хто його робитиме? «Ars Electronica» простежує тенденції «зміни» покоління — художників, задіяних з новими медіа, що формують власний виокремлений художній світ. 2002 — «UNPLUGGED / НЕВКЛЮЧЕНИЙ» фокусується на темних плямах глобалізації, на тих бар'єрах ментальної та географічної природи, які роблять неможливими, незаконними або навіть небажаними підключення та участь у цих процесах організації глобальної мережі. Проекти піднімають проблеми та обговорюють питання, що стосуються мистецтва, як сцени глобальних конфліктів та його політичних аспектів. «CODE / КОД — мова нашого часу» є темою Ars Electronica 2003, яка представляє дослідження ролі та впливу цифрового коду в мистецтві та суспільстві. Проекти розглядають шляхи, якими програмне забезпечення формує сучасне Інформаційне Суспільство, впливає на художню діяльність та змінює наш погляд на саме життя. 2004 — «TIMESHIFT / ЗРУШЕННЯ ЧАСУ», фестиваль поєднує наукові дослідження, що уточнюють теоретичні міркування філософів, художників та вче-

них, висвітлюючи ті тенденції, які виникають якраз зараз на полі напруженості та плідної взаємодії, де зустрічаються мистецтво, технологія та суспільство. Золоту Ніку в розділі інтерактивного мистецтва отримали Марк Хансен та Бен Рубін за інсталяцію «Пост слухання», що являє собою аудіовізуальне середовище, кероване комп'ютером. Крива, організована мережею з 231 підвішеного електронного дисплею з текстом (маленькі вакуумні флуоресцентні панелі дисплеїв, встановлені на спеціально розроблених монтажних платах), формує яскравий візуальний центр простору. Кожен, хто надрукував повідомлення в кімнаті для чатів і натиснув «відправити», потребує відповіді. «Пост слухання» — це цілий ряд відповідей, музичних фрагментів з кінофільмів та візуальний світ тексту, який відбиває масштаб, безпосередність та значення динамічної, глобальної бесіди. З цієї роботою я познайомилась ще в Сполучених Штатах в Утіні Музеї, а з одним із авторів — Марком Хансеном мені довелося співпрацювати у Каліфорнійському університеті Лос-Анджелеса, розробляючи проєкт «Textual Gene / Текстовий Ген» в рамках Програми Фулбрайта. Мета ж створення інсталяції «Пост слухання» полягає у тому, щоб зібрати гомін відповідей та надати цьому новоутворенню інший масштаб. «Пост слухання» задіяв обміни думками в реальному часі з десятків тисяч он-лайнних форумів. Узяті разом, суспільні он-лайнні комунікації представляють величезний потік даних у реальному часі, і цей web-пейзаж даних утворює складну структуру.

«HYBRID / ГІБРИД — живучи у парадоксі», тема Ars Electronica 2005, що досліджує новонароджені тенденції, які провокують дигітальні технології, підносячи одні культури над іншими та змінюючи бар'єри: національні, технологічні, психологічні. Гібридні створіння та утворення, ідентичності



Данієл Лі, «Початок» дигітальна фотографія, анімація, США, 1999, використано для дизайну плакату
Ars Electronica 2005

та культури з'являються від перекомбінації наших трьох основних кодів: дигітального, генетичного і атомного. Сам дигітальний медіа-арт є гібридом, народженим від зв'язку мистецтва та технології, він накопичує різноманітні способи вираження та вимагає унікального поєднання експертизи та знання. 2006 — «SYMPPLICITY / ПРОСТОТА», де ПРОСТОТА — не протилежність складності, а, швидше, додатковий ключ, формула, яка дозволяє нам використовувати полівалентність віртуальної дійсності і глобальних мереж знання. «GOODBYE PRIVACY / ДО ПОБАЧЕННЯ КОНФІДЕНЦІЙНІСТЬ» —

тема Ars Electronica 2007, що досліджує нову культуру реального часу, в якій все здається публічним і нічого приватним, спровокованим «спонукальними сценаріями» цілодобового спостереження у пошуках пікантних ситуацій. Є очевидним, що в рамках подій медіа-арту відбувається планомірне осмислення парадигматичних суспільних та культурних змін, викликаних новітніми технологіями, та провокується можливість різнопланових мистецьких реалізацій. Навесні 2008 р. до нас в ЦСМ Сороса «Ars Electronica» привезла міжнародну виставку зі своєї колекції «ЦИФРОВІ ВІДЧУТТЯ: коли технології



Оксана Чепелик, «Улюблені іграшки лідерів», відео, фотографія 100х75 см, відео 15 хв (кільце), 1998

стають мистецтвом», де було представлено 8 інтерактивних робіт авторів з різних країн, з яких хочеться згадати інсталяцію японського художника Такагіро Мацуо «Фантазм», що перебуває в пограничній зоні між театром та медіа-артом. Глядач, рухаючись в заекранному просторі інсталяції з кулькою в руках, світло від якої фіксується камерою, в результаті чого комп'ютерна програма запускає хмару метеликів, виявляється здатним аранжувати справжній балет із цих створінь.

Змальовуючи стратегії Європейського Фестивалю Медіа-арту в Оснабрюку (Німеччина), зупинюся коротко, але дещо детальніше на роках, коли, будучи учасником, мала можливість бути свідком фестивальных подій.

Тема «MEDIA MINDS / МЕДІА РОЗУМ» розглядалася Європейським Фестивалем Медіа-арту в Оснабрюку — ЕМАФ 1999. Президентство Німеччини 1999 р. в ЄС стало приводом для міжнародного конгресу «Культура і мультимедіа в Європі» в рамках ЕМАФ. Відбувся Форум філософії культури під назвою РЕАЛЬНІСТЬ за участі Пітера Вайбеля (директор ЗКМ у Карлсруе), Герхарда Йогана Лішки (швейцарський культуролог та філософ), Отто Е. Рослера та Рудольфа Ліппського, Зігфрида Дж. Шмідта (директор Інституту комунікаційних наук університету Мюнстера), та Джозефа Мітерера (австрійський філософ).

В експозиції на розсуд міжнародної спільноти, пов'язаної з новими медіатехнологіями, були представлені різні контексти. «Контекст побаченого» був предметом інсталяції з назвою «Машина Часу» або «Майбутнє — це випадок між минулим та майбутнім» Егберта Мітельштадта (Німеччина). Граючи з різними темпоральними та перцептуальними планами, фрагмент статичної панорами міської площі виявлявся оживленою відео проекцією, що обертається по колу. Робота працює з різними рівнями часу та сприйняття, що потребують відкриття.

Інсталяція «ВінілВідео» групи «Best Before» та Герхарда Зенгмюллера (Австрія) реанімує такий носій, як довгограючі платівки. Блискучий винахід «ВінілВідео» робить можливим зберігання відеофільмів на щойно забутих традиційних носіях. Платівки із зображенням, виготовлені таким чином, можна програвати на звичайному програвачі, відкриваючи нові можливості для візуального читання голкою.

Новий візуальний диск Олі Ляліної було випущено спеціально для ЕМАФ '99.

«Міленіуманія» Ніни Фішер та Мароана ель Саї (Німеччина) — це контрольована комп'ютером інсталяція, де з 24 різних місць через Інтернет постійно надходило до інсталяції відео пішоходів з 24 часових поясів. Відео демонструвалося на 360°-ому екрані.

Підрахована загальна швидкість пішоходів в одному місці визначала швидкість відповідного фільму у екранній зоні. Кожен фільм показували зі своєю власною швидкістю. Зображення пішоходів, подані в режимі real-time з різних місць, змагалися всередині кола. Це була якась безкінечна гонка.

«Справжнє безумство» продемонстрував BVM інтелект. BVM прийшли у місто! Машини, зроблені з металолому, звільнили самі себе від рабства і тепер диктують правила. Будь-які сутички чи взаємодія з глядачами — навмисно спровоковані. BVM, що вже понад 15 років користується міжнародною репутацією завдяки силі свого стимулююче дієвого мистецтва, привезли на ЕМАФ спеціальний перформенс, що рефлектує медіа та військову тематику. Реагуючи на медіа відображення актуальних подій у Косово, вони запросили глядача у карколомну подорож по історії деконструктивних технологій. Там були відео гармата, контрольована джойстиком медіа канапа, танк із вмонтованим різакон і таке інше; усі ці винаходи були розроблені, аби

попередити наближення загрози для житла від неприхованої могутності машин.

Україна на ЕМАФ 1999 була представлена у розділі «Відомі особистості» авторським фільмом «Улюблені іграшки лідерів» (приз на 50-му Міжнародному фестивалі короткометражного фільму в Монтекатіні, Італія, «за розвиток мови кінематографа засобами перформенсу»). Це відео, що базується на авторському перформенсі з тією ж назвою та на інтерактивній інсталяції «Piece of Shit», реалізованих 1998 р. у Центрі мистецтв Бенфф у Канаді. Відео є «балансуванням між аналізом сексуальності та політики» [10, с. 26]. Фільм досліджує небезпеку масових ілюзій. В інтерактивній інсталяції «Piece of Shit» відвідувачам запропоновано змінити слово «Policy» (політика), написане великими літерами лосиним лайном на снігу. Результат — абсолютно не запрограмований, об'єднаними зусиллями учасники змінюють одну літеру, отримавши слово «Police» (поліція). У перформенсі «Улюблені іграшки лідерів» [11, с. 375] перед публікою

Оксана Чепелик, «Piece of Shit», інтерактивна інсталяція, BANFF Центр Сучасних Мистецтв, Канада, 1998





Оксана Чепелик, «Хроніки від Фортінбраса», фільм 35 мм, фотографія 75х100 см, 2001

відбувається маніпуляція дитячими забавками. Від іграшок відокремлюються шматочки і наклеюються на обличчя перформера. На очах публіки послідовно виникають образи Леніна, Гітлера та Ейнштейна [12, с. 50]. Перформенс супроводжується текстом Зігмунда Фрейда, що розповідає про вплив сексуальних вражень у дитинстві на подальше життя, таким чином «фіксується простір підсвідомого, де логіка заміщується алогізмами» [13, с. 3]. З появою образу Ейнштейна в цьому ряду йдеться про небезпеку сплаву науки з політикою та ідеологією — фільм торкається проблеми відповідальності на межі тисячоліть.

«Нові Образи — Нові Історії — Мистецтво у Нових Медіа» — це девіз ЕМАФ 2002. Географічний акцент фестиваль зробив на медіа сцені Азії, зокрема Кореї та Китаю. Кінематограф цих країн (ретроспектива Кім Кі Дука) перебуває зараз у процесі швидких змін, частково це наслідок політичної лібералізації та економічного розвитку, що призводить до появи нового самостійного мистецтва та народження нової культурної сцени.

«Underground Zero» — це назва фільму, створеного за подіями 11 вересня, який уперше в Європі продемонстрував ЕМАФ. Через тиждень після терористичних атак американські режисери Джей Розенблат та Кавех

Захеді (США) запросили більш ніж 150 творців експериментальних та документальних фільмів з метою отримати від них внесок у кінопроект, стосовно вищезгаданих подій та їх наслідків. З цією темою, а також з багатьма іншими має справу конгрес із назвою «Урбаністичні зіткнення: Нью-Йорк», який аналізує візуальні репрезентації подій після 11 вересня.

На ЕМАФ 2002 у розділі «Секрети суспільства» був продемонстрований український фільм «Хроніки від Фортінбраса», що базується на збірці есеїстики з тією ж назвою Оксани Забужко, автора відомого автобіографічного роману «Польові дослідження українського сексу», де подана інтерпретація філософського тексту та феміністської інтонації авторського погляду на національну свідомість у просторі культурної стагнації, а також асоціативна тканина протиставлення експресивного зображення та коментарю. Відбувається конструювання уявного міфологічного простору досліджуваного феномену за допомогою метафоричної дії перформенса та колажів з хронік минулих років і фрагментів історичних фільмів. Тут проявилася звернення до підходу Тараса Шевченка до жіночої суті та уяви про жіночу долю в Україні, інтерпретація процесів через відношення до жіночого тіла (у філософському прочитанні — тіла культури), яке мордують та десакаралізують огидні карлики, до якого приварюють відеозображення апаратами для зварки. «Таким чином — це символізація тоталітаризму як носія чоловічого начала та як джерела пасивної долі України, минулої та теперішньої. Ігрові епізоди, з одного боку, звернені до абсурду, гротеску, алегорії та пародії, а з іншого боку, є віддзеркаленням української кінематографічної традиції з її ірраціоналізмом та поетикою, заснованою фільмами Довженко. «Хроніки від Фортінбраса» (2001) — це кінодебют, що



Оксана Чепелик, «Хроніки від Фортінбраса», фільм 35 мм, фотографія 100x75 см, 2001

відображає інтенсивний досвід автора у мистецтві та мультимедіа» [14, с. 196].

У якості родзинки організатори фестивалю підготували вражаючу експозицію «Єс. Природа Машин» — мистецтво роботів та машин Луї-Філіпа Демера та Біла Уорна (Канада), розгорнуту в Кунстхалле (бувша Домініканська церква). Цією персональною експозицією Європейський фестиваль медіарту, залишаючись і цього року завзятим ентузіастом мистецтва роботів, представив уперше в Європі весь спектр та розмаїття робіт канадців. Їх механічний звіринець трансформує рух, звук та колір у імєсивний простір

зі специфічним досвідом, що (все ж таки) балансує між мистецтвом та видовищем. Дим, пульсуюче світло, спеціально розроблена звукова партитура та інтерактивні пристрої завжди домінують у виставкових залах медіа художника Демера та композитора і дизайнера звуку Уорна. Безліч світлових конусів зустрічає глядачів, столи та стільці величезного масштабу постійно маніпулюють своїми ніжками, маленькі пристрої вовтузяться у клітках, потворні павуки повзають на підлозі, у «амфітеатрі» роботи пересуваються за глядачами з камерами та світлом, «сталеві повзуни» настирливо намагаються видертися на стелю. Одним словом, машини канадських митців поведуться згідно з базовими правилами природних екосистем, таких, як діареакція, табунові рухи, бійка за їжу — з іронією та гумором Демер та Уорн зображають зв'язок людини та машини у дивній поведінці своїх металевих потвор. Вони назвали два створених ними середовища «Двір привидів» та «Процес». Натяки на твір Віктора Гюго, його горбаня з Нотр-Дам та роман Франца Кафки ілюструють їх наміри. Була у цьому видовищі і якась Гоголівська фантасмагорія. Вважається, що глядачі набувають досвід

Едуардо Кац, «Альба», генетично створений флуоресцентний кролик, 2000



з комбінації гігантоманії та романтизму так само, як і з конфронтації з могутньою мережею машин. Художники свідомо асоціюють різні технології у своїх працях і так презентують дволикого Януса механічних та електронних пристроїв: з одного боку така автоматика — це націлена у майбутнє захоплююча «велика біла надія» з біологічними рисами, з іншого боку — холодна функціональна загроза. Такий дуалізм робить виставку влучним внеском в систему шансів та ризиків механічного світу.

Тема «Більш, ніж життя» стала лейтмотивом ЕМАФ 2003. Клонована вівця Доллі, флуоресцентні кролики, діти штучного запліднення — це все продукти нових технологій, що назавжди змінюють наше сьогодення та суспільство. Генна інженерія — це глибинна сфера, де розмиваються межі між технологією та мистецтвом. Під девізом «Більш, ніж життя» ЕМАФ запросив митців кіно та медіа, чиї праці відображають розвиток цієї проблеми. Прогресивний розвиток біонаук є також головним об'єктом конгресу, що супроводжував фестиваль. Митці, вчені та культурологи мали можливість обговорити, як феномен біотехнологічних започаткувань знищує кордони між мистецтвом, наукою та технологією, створюючи, таким чином, нові мистецькі форми. Провідними учасниками були Едуардо Кац, (Чикаго), який досяг висот у публічних дебатах щодо генетично створеного флуоресцентного кролика на імення «Альба», та Джо Девіс (МІТ, Бостон), піонер з використання генетики у мистецтві, хто створив собі ім'я, кодуючи messages в ДНК мікроорганізмів у 1980-ті роки, професор Біргіт Річард (Франкфурт) та австралійські біохудожники з науково-мистецької лабораторії Симбіотика, які продемонстрували, як виростити напівживі скульптури з тканини складних організмів, а також канадська група митців Біотехніка,



Луї-Філіп Демер та Біл Уорн, «Es. Природа Машин» — мистецтво роботів та машин (Канада), 2002

чия сатира привернула увагу до комерційної експлуатації сучасної біотехнології.

Були презентовані фільми Майка Хулбума. Відтоді як вісім років тому Майк дізнався, що він — ВІА-позитивний, його праці набули нової актуальності — спрямовуючись до темних місць, нав'язаних його улюбленими темами — сексом, кіно та канадською державністю. Хулбум створив двадцять п'ять наративних фільмів, що з'явилися на більш ніж двохстах фестивалях по всьому світу. Наприкінці 1999 р. його було нагороджено премією Toronto Arts Award, як визнанням його досягнень у сфері медіа мистецтв. Останні чотири роки він працює як з відео, так і з інсталяцією. Вийшла книжка Хулбума з інтерв'ю, які він зробив з непересічними режисерами, а також у 1998 автобіографічний твір «Роки у чумі». Він також надрукував більше ніж 100 праць, що з'явилися у журналах та каталогах по всьому світу.

А в розділі «Урбаністична утопія» був показаний експериментальний фільм «Урбаністична мультимедійна утопія», що висвітлює постмодерністський час та проблеми віртуальної комунікації в урбаністичному середовищі [15,

с. 67]. «У фільмі автор веде глядача над глобальною поверхнею, що представляє західний світ. Журі відзначило вражаючий пошук Утопії», присудивши Special Werkleitz Award 2003 автору з України [16]. Лев Манович відзначав різні дивергентні, «національні галузі» електронного мистецтва й різну політичну прагматику використання гіпермедіа [17]. Західний художник утилізує інтерактивне середовище надкомунікативності та надшвидкого поширення інформації для утвердження свободи, демократії, егалітаризму, політкоректності, культу персональної відповідальності. Для східноєвропейського художника безперешкодна, ненав'язлива та неконтрольована циркуляція інформації завжди виглядала утопічним і досить провокаційним фантомом, тому завдання демістифікації м'якого та законспірованого тоталітаризму нових медіа, їхнього негласного диктату і контролю над культурною свідомістю залишається досить актуальним.

Вперше мені довелося побувати на Міжнародному фестивалі Нових медіа в кіно «Вакер», що проходив у Веймарі (Німеччина), у 2002 році, представляючи відео проект «Vertical Journey / Вертикальна подорож».



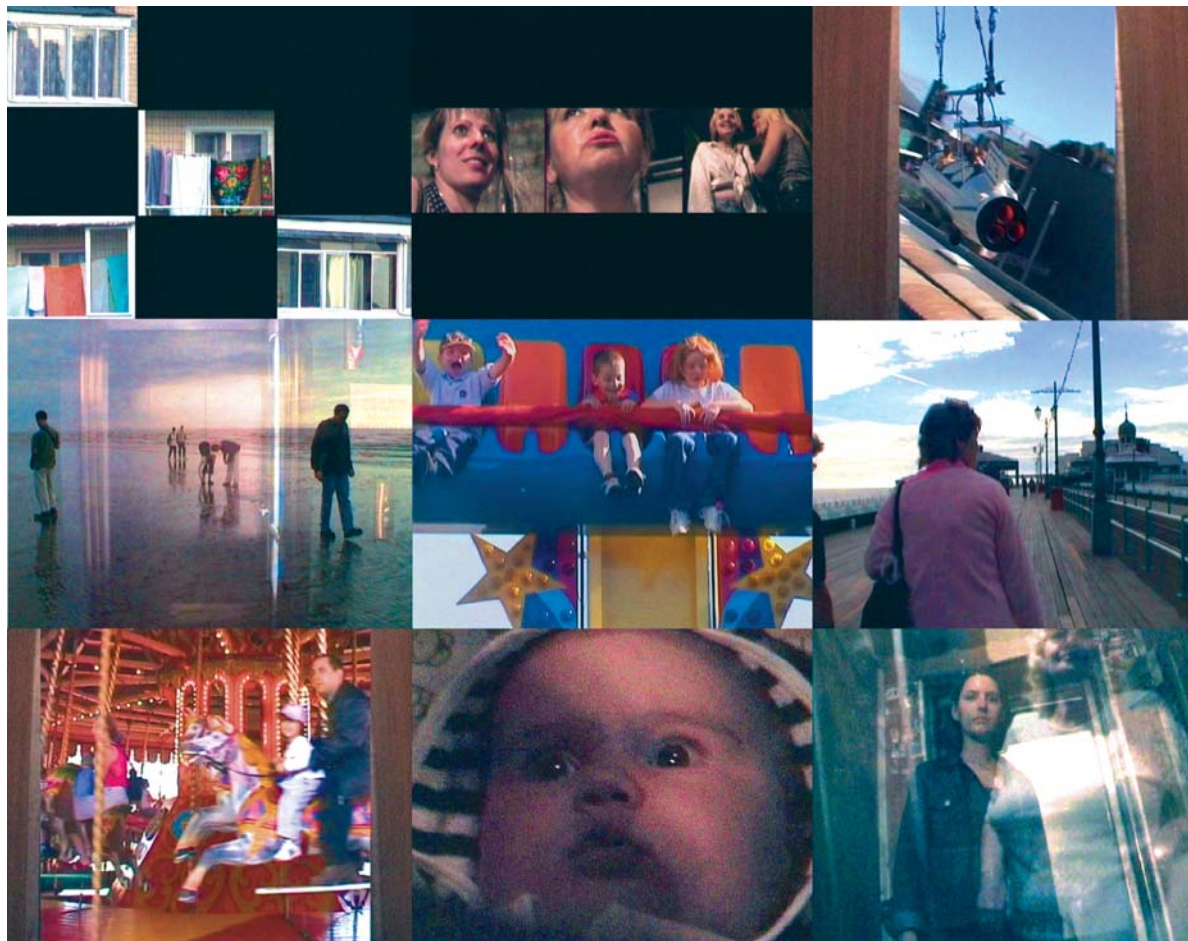
Оксана Чепелик, «Урбаністична мультимедійна утопія», 2002

Оголошений ЮНЕСКО Європейською Культурною Столицею в 1998 році, Веймар заснував фестиваль, орієнтований на експериментальну медіа культуру. Німеччина дуже серйозно ставиться до всіх дизайнерських досліджень у сфері мистецтва нових технологій. У великих містах створені спеціалізовані навчальні заклади електронних мистецтв, найбільш відомі з них — школи медіа-арту у Кельні і Берліні, а також всесвітньо відомі центри медіа мистецтв в Карлсруе та Мюнхені.

Фестиваль «Васкур» знайшов свою концепцію і нішу наряду з такими відомими фо-

румами, як фестиваль короткометражних фільмів у Клермон-Феррані, у Франції, що більшою мірою орієнтований на комерційні картини й Міжнародний фестиваль короткометражного фільму в Оберхаузені (Німеччина), що представляє експериментальне кіно.

Презентація роботи «Vertical Journey / Вертикальна подорож» на фестивалі відбулася в «Green» розділі конкурсу, тематично пов'язаному з урбанізмом. Вважаючи, що розподіл на жанри належить минулому, організаційний комітет сформував програмні



Оксана Чепелик, відео проект «Vertical Journey», 2001

блоки за кольорами; відповідно до уявлення про відео, кольори, що відповідають відео-сигналам RGB (червоний, зелений, синій). Фільм був відзнятий в Україні, а реалізований у пост-продакшн резиденції FACS Фонду Мистецтв і Творчих Технологій у Ліверпулі (Великобританія) і був продемонстрований там в рамках Міжнародного Фестивалю культури Цифрового Фільму «Crossing Over». Концептуально проект працює з урбаністичним середовищем, де ліфт у будинку баштового типу стає міграційною моделлю. Він використовується як міжкультурна ме-

тафора «щоденної подорожі». Художньому дослідженню піддається ситуація замкнутого простору шахти ліфта. Емігрант — це хтось, хто перетинає кордони у горизонтальному напрямку. Даний короткометражний фільм розглядає емігранта, що перетинає кордони, подорожуючи по вертикалі. — Вам який по-верх? Куди Ви їдете? У геополітичному розу-мінні (е)міграція означає, що люди і народи йдуть на інші території в пошуках нових засо-бів свого існування та розвитку. Представити себе членами національного співтовариства означає усвідомити відмінність від Іншого

у філософському сенсі, але в той же час визначити Іншого, як відбиток власної ідентичності. Відео демонструє намір зробити міграцію видимою та озвученою як мотивуюча сила для соціальних змін. На екрані Україна, позначена міграцією. Бачення історії «гостьової праці» зіштовхує, схрещує та нашаровує бачення нових умов та нової міграційної ситуації з 1991 — одночасне портретування, що дозволяє нам зробити нові відкриття поза обріями часу. Попри ретроспективний та актуальний аспекти, відео ставить запитання щодо майбутнього потенціалу, утопічного моменту та бачення, яке створює міграція. Включно з питанням щодо нещодавно окресленої європейської ідентичності.

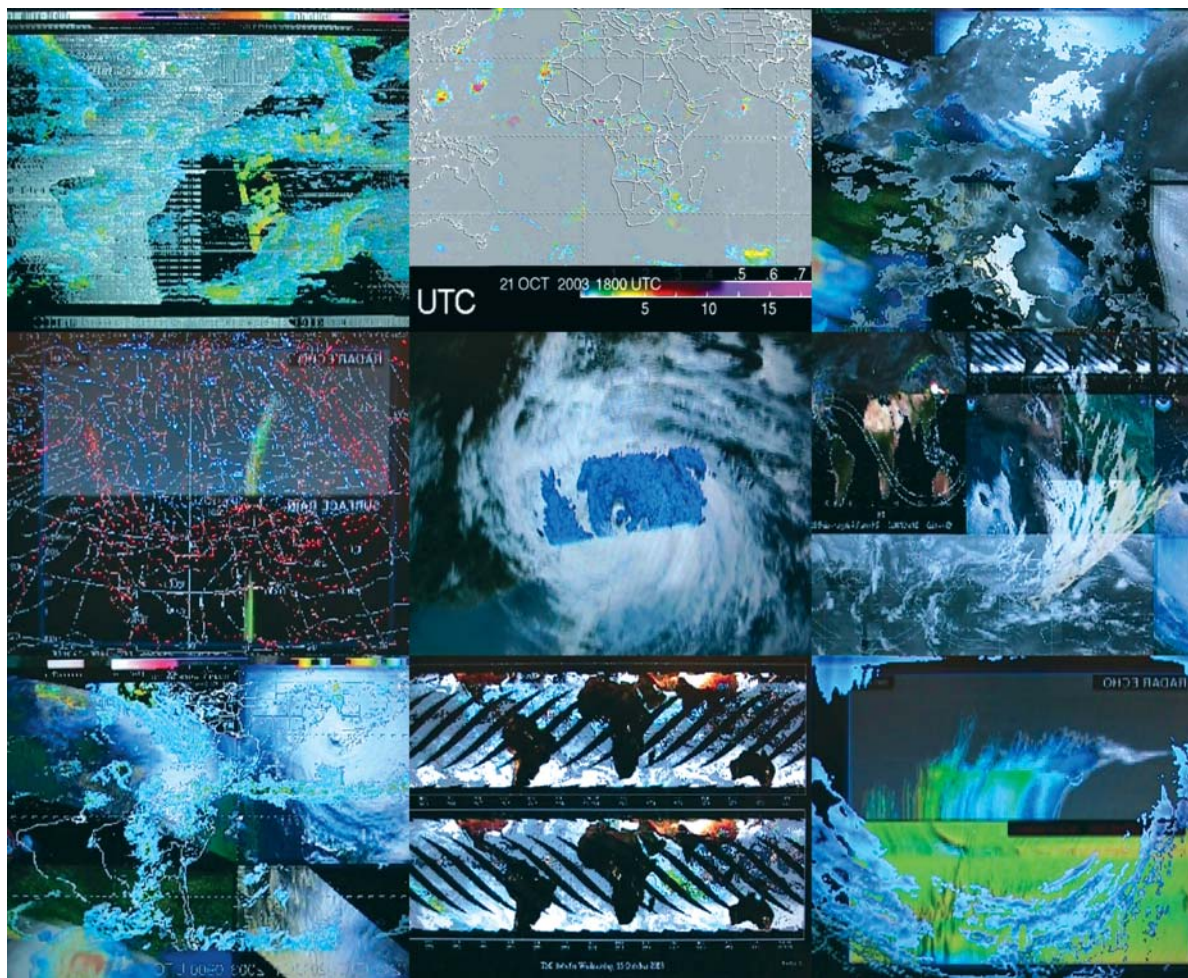
Вже кілька років як «Vaskur» започаткував новий формат фестивалю, організовуючи також і виставку проектів художників, що виступають на глобальній сцені. Кураторами фестивалю «Vaskur» 2003 року були відібрані для участі в міжнародній лабораторії «Testing Truth» / «Випробування істини» 6 художників: Христіна Мак-Фі (США), Девід Стоут (США), Рікардо Зунінга (США), арт-група «Artificial Paradise / Штучний Рай» (Великобританія) та від України автор цього допису. Художники, запрошені у двотижневу творчу резиденцію, були покликані реалізувати колаборативні проекти, творчі ідеї яких необхідно було запропонувати на місці, відштовхуючись від заданої проблематики. Метафорична якість бінарного коду виявилася відправним пунктом для вибору тематики лабораторії «Vaskur». Навколо цієї центральної точки оберталися питання медіа конструкцій і донесення інформації в щільному полі між фактом і фальсифікацією, а також відповідних форм конструювання колективної думки. У світлі даної теми, як може бути сформульована позиція художника — як зв'язок між кодом і культурою? І тут робочий метод базувався на ідеї open source/від-

критого джерела (метою було створення художніх робіт, здатних показати нашарування взаємовпливів як плавильний безперервний процес). У лабораторії «Vaskur» погоджені відносини між творцем і споживачем були розчинені, уможливаючи динамічну мережу співробітництва. Протягом 10 лабораторних днів разом з організаторами виставки запрошені учасники запустили в дію тривалу реконтекстуалізацію просторових структур. Цей процес також тривав в ході фестивалю «Vaskur» під час виставки, надаючи можливість фестивальному гостям стати дійсно повноцінними акторами і не тільки одержати практичний досвід, але й досвід безпосереднього впливу.

Група «Штучний Рай» виступила із саунд-відео перформенсом, трансформуючи випадково запеленговані радіо хвилі за допомогою перепрограмування їх у звук і зображення, що змінюються.

Мною для виставки розроблялися три колаборативних арт-проекти: перформенс «@tmosphere», реалізований разом з Девідом Стоутом — професором університету в Санта-Фе (США), медіа інсталяція «Terrorvision», а також інсталяція «Веймарський політ», у якій була використана сателітна програма.

Проект «@tmosphere» — це life перформенс, що здійснив зв'язок у режимі on-line між метеорологічними даними, що змінюються, отриманими із сервера NASA, зображенням і залежним від них звуком, досліджуючи цифровий код як метафору. Проект «@tmosphere» складався із серії об'єднаних у мережу комп'ютерів, що формують у реальному часі цілісну систему, яка демонструє інтерактивний саунд-відео перформенс, що генерується в залежності від кліматичних даних, одержуваних у реальному часі. Дані щодо рясних опадів, дощових аномалій, екстремальних подій, ураганів (згадаймо недавні події в США), повеней (наприклад,



Оксана Чепелик, Девід Стоут, медіа інсталяція «@mosphere», 2003

у Центральній Європі), штормів, тайфунів, цунамі (у Південній Азії) і т. ін., поновлюються щодня. Метеорологічні дані, одержувані з інтернету, провокують зміни звуку. В інсталяції нашарування зображень, отриманих із супутників, та анімації, що стосується глобальних опадів і демонструє зміни їхньої кількості на різних континентах, сканується і система генерує звук відповідно до цих змін. Проект демонструє синтез художніх і наукових ідей та пошуків, як фактичної й творчої відповіді на мінливу актуальність, працюючи з базою

даних, де аналізується різниця між поняттями «локальний» і «глобальний». Ця робота стосується клімату, катастроф, всесвітнього медіа висвітлення, комунікаційних технологій, відповідальності та пам'яті. У проєкті поставлені питання: Що є істина? Чи означає мобільність вибір? Чи означає прогноз виживання? Цікавий також аспект невидимого. Чи може невидиме стати видимим за допомогою цифрових технологій?

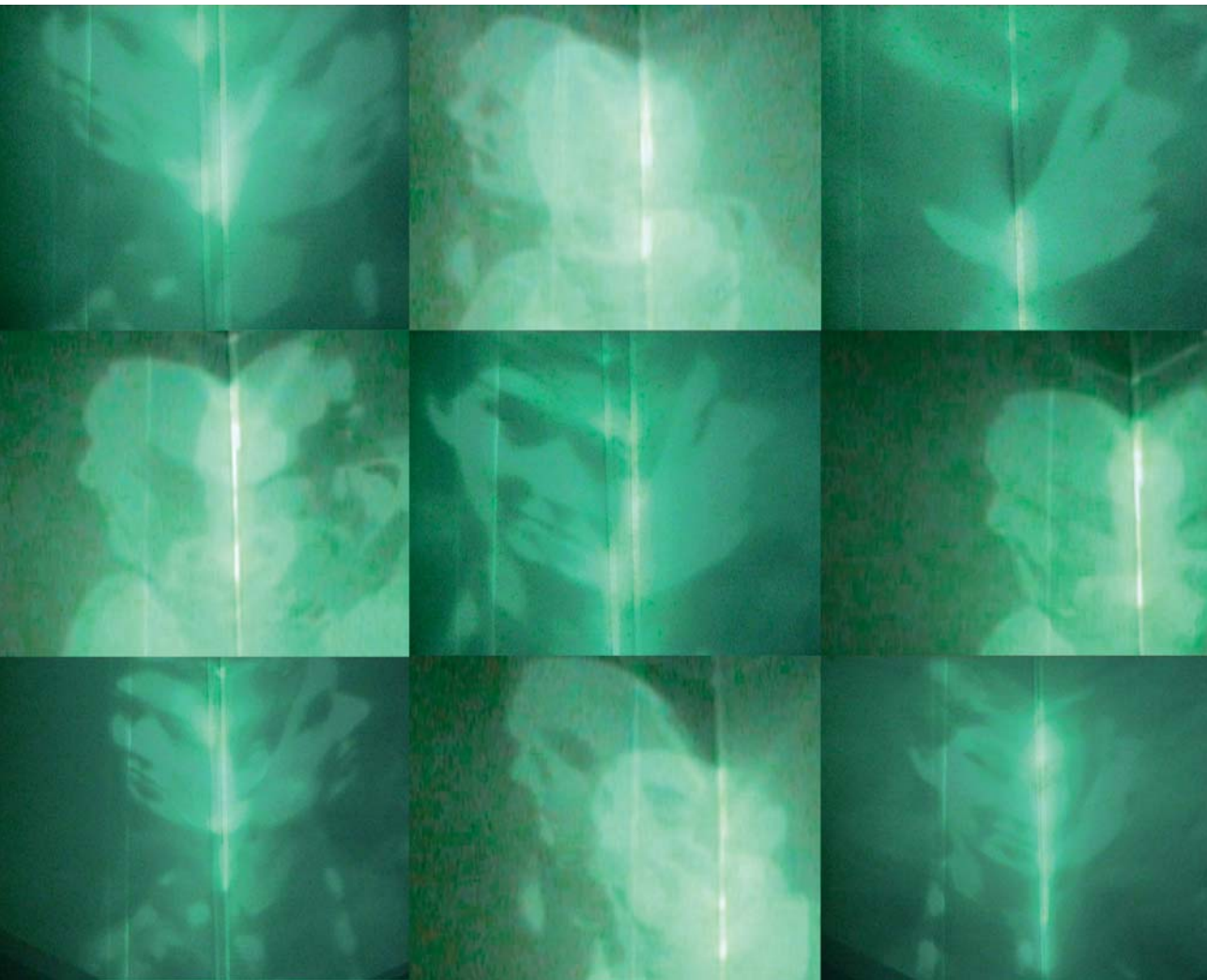
Лев Манович у своїй книзі «Мова нових медіа» у розділі «База даних як символічна



Оксана Чепелик, Мартін Хоуз, медіа інсталяція «Terrorvision», 2003

форма» відзначав, що після роману й згодом кіно, привілейованих ключових форм сучасної культури, комп'ютерна ера представляє нового героя — базу даних [18, с. 4]. Він задається питанням: Чому нові медіа віддають перевагу формі бази даних? Чи можна пояснити цю популярність, аналізуючи специфіку цифрового засобу й комп'ютерного програмування? Які взаємини між базою даних та наративною формою, що тради-

ційно домінувала в людській культурі? Дотримуючись аналізу лінійної перспективи як «символічної форми» сучасності історика мистецтв Ервіна Панофського, можна назвати базу даних новою символічною формою комп'ютерного століття (або, як назвав його філософ Жан-Франсуа Ліотар у своїй знаменитій книзі 1979 р. «Стан постмодерна», «комп'ютеризованого суспільства»)[19, с. 69] — новим способом структурувати наш



Оксана Чепелик, Мартін Хоуз, медіа інсталяція «Terrorvision», 2003

досвід, нас самих і наш світ. Дійсно, якщо після смерті бога (Ф. Ніцше), кінця великого наратива Просвітництва (Ж.-Ф. Ліотар) і приходу мережі (Тім Бернерс-Лі) світ з'являється перед нами нескінченною не структурованою колекцією зображень, текстів та інших зареєстрованих даних, це цілком відповідає нашому руху до моделі бази даних. Те, що ми враховуємо тут, є основним принципом нових медіа: проекція комп'ю-

терної онтології на культуру як таку. Якщо у фізиці світ складається з атомів, а в генетиці — з генів, комп'ютерне програмування описує світ відповідно до його власної логіки — світ редукований до двох типів програмних об'єктів, що доповнюють один одного: структур даних та алгоритмів. База даних і наратив — суть опозиція. Однак буде цікаво, якщо ми розвинемо поетику, естетику та етику бази даних.

Інсталяція «Terrorvision» задається питанням, як історичні незабутні моменти покликані визначити наше бачення терору, що провокує істерію тотального спостереження? Телебачення як домінуючий засіб впливу на маси, що залишає значний відбиток у суспільстві, доносить до нас події, що відбулися, таким чином впливаючи на наше поняття про терор, закарбоване у колективній пам'яті, і формуючи страх. Яка взаємодія історичного, особистого, духовного, політичного, етичного та метафоричного в сфері тотального спостереження? Інсталяція досліджує природу глобального спостереження в царстві терору з його незліченними камерами, його двозначністю і його нескінченними множинними потоками.

Партисипаційна інсталяція «Terrorvision» переміщує технології спостереження та безпеки в незвичний ігровий контекст, запрошуючи відвідувачів замислитися над своїм власним відчуттям безпеки та своїми взаєминами з масовими страхами. Для цієї роботи автор розвиває своє дослідження концепції безпеки. Індустрія безпеки — це один із секторів останнього десятиріччя, що найбільш швидко розвивається та коштує сотні мільйонів доларів щорічно.

Проект являє собою систему з 8 камер, з'єднаних по колу (всередині — невеликий п'єдестал із символом сліду ніг на ньому), комп'ютера та проектора. Коли відвідувач виставки стає на п'єдестал, він потрапляє в зону «обстрілу» 8 камер, що знімають його обличчя, які перемикаються одна за іншою по колу. Але нічого не відбувається і тільки в наступному залі відвідувач може побачити своє власне зображення, що з'являється із запізненням на кутовому екрані. Чи боїмося ми себе? Чи боїмося ми Іншого? Хто такий цей Інший? Завдання розпізнавання людини за її обличчям має багато застосувань і найчастіше вирішується просто й грубо.

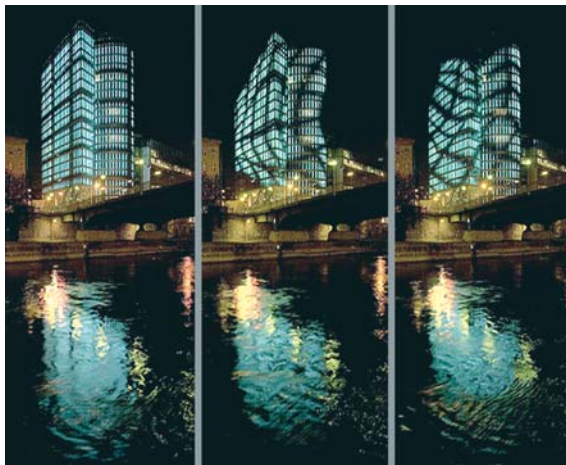
Дослідники шукають шляхи розробки системи автоматичного розпізнавання особи, що здатне здійснювати це як за статичною фотографією, так і за відео зображенням, що рухається. Повністю автоматизована розпізнавальна система (від фіксації зображення до детекції й розпізнавання) застосовна в багатьох випадках: ідентифікація відвідувачів, контроль доступу в будівлю, безпека, ідентифікація підозрюваних і багато чого іншого. Завдання це складне тому, що зовнішність людини драматично змінюється залежно від освітлення, виразу обличчя, положення голови, розміру і якості зображення, рослинності на обличчі, віку, косметики і аксесуарів (таких, як окуляри). Ключова ідея розпізнавання полягає у створенні великої кількості варіантів з невиразного вихідного матеріалу. Потім, на основі збільшеного набору вихідних даних, створюється класифікатор, що базується на конкретних даних. До кожного суб'єкта можуть бути застосовані будь-які комбінації пози, освітлення, виразу обличчя і т. ін. От з таким науковим підходом має справу проект. Це аналіз тотального спостереження, що відштовхується від досліджень із використанням техніки *detournement*'а згідно з Е. Гі Дебором [20, с. 146], як спроба відкрити взаємозалежність між культурою страху (наслідку терористичного акту в Нью-Йорку) і «американською мрією», що настільки є пов'язаною з насильством. Простори інсталяції функціонують метаморфічно, одночасно як маніфестація соціального феномена і як результат уяви й творчості. Сприймаючи тотальний нагляд як метафору, робота запрошує нас заново переосмислити терор медіа, що живить культуру страху. Тимчасова інтервенція художників у простір заводу ставить під запитання вкорінену ідею «камери спостереження», як гарантії безпеки та показника реальності. Проект виявляє механізми, які стають платформою

деконструкції звичайних зв'язків, неконтрольованої поведінки та дезавуюють феномен сприйняття візії терору.

Таким чином, міжнародна лабораторія «Testing Truth» / «Випробування істини» продемонструвала різні підходи та розмаїття аспектів трактування заявленої теми, а також виявилася безцінним джерелом, що розмиває звичні рамки мови мистецтва рухомого зображення.

Крім яскравих та престижних конкурсних подій на фестивалях зазвичай проходять зустрічі, такі як семінар з питань реалізації проектів європейської ко-продукції, і хоча інститут продюсування у нашій країні ще остаточно не сформувався, однак, було б не зайвим нашим продюсерам побувати на цій зустрічі. Або, скажімо, чимале зацікавлення викликала презентація проектів інтерактивного кіно компанії SCHMIDTzKATZE спільно зі студією Медіа Антена Берлін-Бранденбург. Або ж презентації медіафасадів, що є продуктом колективної творчості таких архітекторів як Хельмут Ян (прихильник архі-нерії — нового напрямку діяльності, що поєднує в собі архітектуру й інженерію), архітектурне бюро Kiehues+Kiehues, Рем Коолхаас, інженерів Сесіла Балмонда та його корпорації Agur, фахівців з комп'ютерних технологій. Пілотна роль в розробці концепції медіатекури належить компанії «Ag 4» з Німеччини. Розробка медіапрограм надає можливість реалізувати взаємодію будівель однієї з одною, забезпечуючи новий взаємозв'язаний простір. Такий підхід дозволяє говорити про становлення культури цілісного міського програмування і регулювання інформаційних потоків в міському середовищі. Медіалізація споруд і урбаністичного середовища визначають нову власність міської тканини — медіатекуру.

Доводиться відзначити, що Німеччина інвестує серйозні кошти в медіа мистецтва



Медіафасад

та їх форми не тільки тому, що це престижна сфера, але й з тієї простої причини, що нові технології є визначальними в розвитку світової економіки, що, звичайно, могло б слугувати непоганим прикладом для української ситуації також. Київський міжнародний фестиваль медіа-арту KIMAF (1997, 1999, 2001) був дещо гібридною формою, збереженою від застарілих стратегій, що практикуються інституціями сучасного мистецтва, адже в більшій мірі виконував репрезентативну функцію, бо не надавав можливості для реалізації нових творів, а лише для експонування вже готових, і не був відкритим конкурсом художніх ідей. Але в будь-якому випадку, його відсутність в останні роки, так як і тотальна відсутність лабораторій чи центрів медіа-арту в Україні, навряд чи посприяють повноцінній інтеграції української культури в європейський контекст. Варто додати, що, наприклад, Словенія, така невелика за чисельністю населення країна, спромоглася відкрити медіа центри з повним технічним забезпеченням у кожному районному центрі. Звичайно, співробітники цих інституцій посилаються на, орієнтовно, п'ятирічний термін лобювання вищезгаданих заходів перед



Медіафасад. Музей сучасного мистецтва в місті Грац,
Австрія, архітектори Пітер Кук та Колін Фурньє,
2001–2003 рр

керівництвом держави, але ще до 2002 р. розуміння такої необхідності там завершилося затвердженням цілком достатніх статей державного бюджету.

3.3 ПРАКТИКИ СОЦІАЛЬНОЇ СКУЛЬПТУРИ

РОЗДІЛ подає аналіз актуальних світових тенденцій останніх років, розглядаючи мистецтво взаємодії, пов'язане з новітніми технологіями, досліджуючи світові практики та проекти Міжнародного фестивалю соціальної скульптури.

Метою розділу є аналіз художніх творів, узагальнення підходів у формуванні практик соціальної скульптури та виявлення особливостей мистецтва взаємодії із застосуванням новітніх технологій.

В епоху модернізму, згідно з ідеєю Вальтера Беньяміна, превалювала механічна відтворюваність: фотографія, кінематограф та взаємопов'язані індустріальні процеси подібні до конвеєра, а у вік, що ми називаємо «postmodern», превалює біокібернетичне відтворення: швидкісне обчислювання, відео, цифрове зображення, віртуальна реальність, Інтернет та індустріалізація генетичної розробки. Оскільки постмодернізм формувався в епоху інформаційно-комунікаційних технологій, він несе на собі відбиток плюралізму та терпимості, що в мистецтві втілюється в еkleктизмі. Характерною особливістю постмодернізму є запозичення з різних художніх систем, де твори являють собою ігровий простір, в якому відбувається вільний рух змістів, куди постмодерністи включили досвід світової художньої культури за допомогою іронії, гротеску, пародії, широко використовуючи прийоми цитати, колажу та повторів. Стан втрати ціннісних орієнтирів епохи розпаду цілісного погляду на світ, руйнування систем — світоглядно-філософських, економічних, політичних сприймається теоретиками постмодернізму позитивно, в їх доктрині «вічні цінності» — це тоталітарні та параноїдальні ідеї-фікс, що перешкоджають творчій реалізації. Істинним ідеалом постмодерністів є хаос, що є станом нескнутих можливостей, який Делез називає хаосмосом. У світі панують два начала: шизоїдне начало творчого становлення та параноїдальне начало задушливого порядку. Для опису ситуації постмодерну Делез і Гваттарі запропонували модель «ризому» — безмежної хаотичної мережі неявних і неексклюзивних зв'язків неієрархічної системи, що перебуває у постійному становленні. Постмодерністи, завдяки гіршому історичному досвідові, переконалися у марноті модерністських спроб поліпшити світ, втратили ідеологічні ілюзії, вважаючи, що людина позбавлена змоги не лише змінити світ, а й досягнути, системати-



Ріркрит Тіраванія, «Без назви», 2002

зувати його. Прогрес визнається лише ілюзією, з'являється відчуття вичерпності історії, естетики, мистецтва. Будь-яка подоба порядку потребує термінової деконструкції — вивільнення змістів, шляхом інверсії базових ідеологічних понять, якими просякнута вся культура, згідно з ідеями основного теоретика деконструктивізму Дерріда.

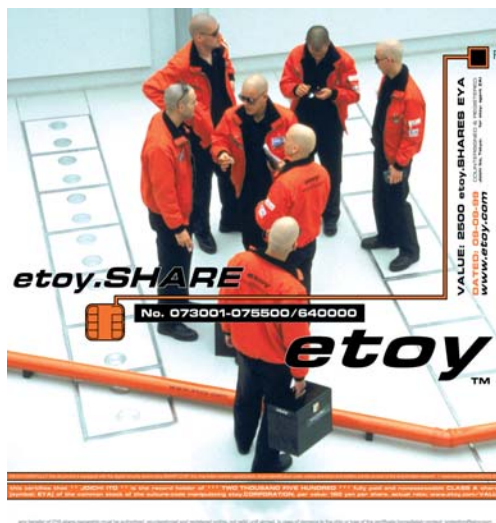
Джозеф Бойс був одним із найвідоміших художників постмодернізму, який, як і належить постмодерністові, проявив себе в різних жанрах: влаштовував акції, перформенси, створював скульптури з нетрадиційних матеріалів, читав лекції. І саме масштабів його особистості ми завдячуємо наміченими векторами подолання постмодернізму. У 1960 рр. Джозеф Бойс сформулював своє центральне теоретичне поняття стосовно соціальної, культурно-політичної функції та потенціалу мистецтва. Завдячуючи письменникам романтизму, таким як Новаліс та Шіллер, Бойс був вмотивований утопічною вірою у владу універсального людського творчого потенціалу і впевнений в потенціалі мистецтва, здатного принести революційні зміни. Ці ідеї Бойс транслював у концепції Соціальної Скульптури,

згідно з якою суспільство в цілому повинне було бути розцінене як один великий витвір мистецтва (за Вагнером *Gesamtkunstwerk*), якому кожна людина може творчо сприяти (можливо, найвідоміша фраза Бойса запозичена у Новаліса, — «Кожен є художником»). 1973 р. Бойс писав: «Тільки за умови радикального розширення визначення мистецтва і дій, пов'язаних з мистецтвом, буде можливо забезпечити очевидність того, що мистецтво зараз — єдина еволюційно-революційна влада. Тільки мистецтво здатне до демонтажу репресивних ефектів старечої соціальної системи, яка продовжує коливатися уздовж своєї межі: демонтувати для того, щоб побудувати «СОЦІАЛЬНИЙ ОРГАНІЗМ ЯК МИСТЕЦЬКИЙ ТВІР». КОЖНА ЛЮДИНА — ХУДОЖНИК, яка — від свого вільного стану — позиція свободи, яку вона випробує по-перше — вчиться, визначати інші позиції **ТОТАЛЬНОГО ТВОРУ МИСТЕЦТВА** (*Gesamtkunstwerk*) **МАЙБУТНЬОГО СОЦІАЛЬНОГО ПОРЯДКУ**» [21, с. 48].

Поняття соціальної скульптури, введене Джозефом Бойсом, щоб звернутися до творчих дій із залученням громадськості, які впливали б на навколишній світ, обумовлює формування суспільства як нескінченний процес, в якому кожна окрема людина бере участь, діючи як художник. Бойс вважав, що мистецтво може бути ефективним і що будь-яка проблема, створена людьми, кінець кінцем, може бути вирішена тільки людьми. Визначення мистецтва, яке застосовується в цьому сенсі, далеке від звичайного переліку художніх жанрів, таких як живопис, фотографія, відео-арт і т. ін.; воно звертається до творчого потенціалу кожної окремої людини. Таким чином, як сказав Бойс, це — антропологічне визначення мистецтва. «Ми повинні разом розвинути соціальну концепцію мистецтва. Новонароджене дитя старих дисциплін» (Бойс). Для художників 1960–70-х рр. прин-



etoy «etoy share No 56»



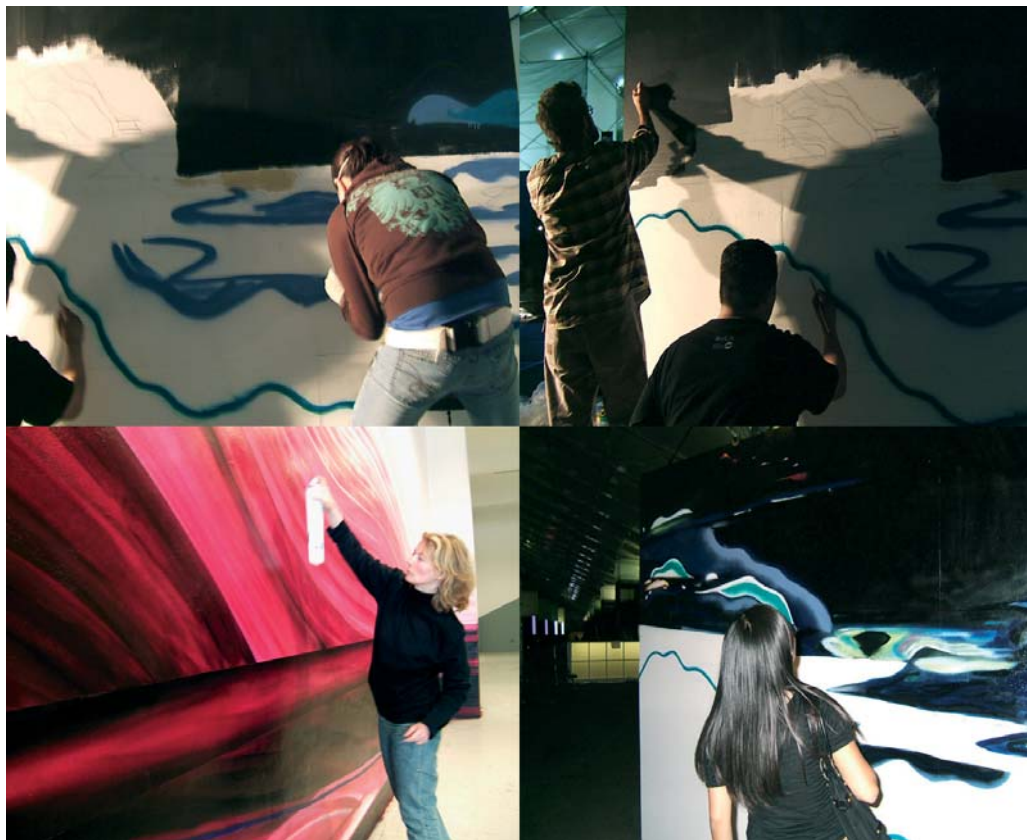
Мистецтво etoy

циповою проблематикою було визначення мистецтва. Покоління ж дев'яностих звільнилося від такої установки — головною проблемою цього разу стало вже не розширення меж мистецтва, а дослідження можливостей художнього опору всередині глобальної соціальної сфери. Крім робіт Бойса, твори «соціального повороту» з певною періодичністю виникали і в 1970-ті і 1980-ті рр. (Ліджія Кларк і ін.), і в 1990-ті — «художники взаємодії» — (Рікріт Тіраванія та інші) [22, с. 19]; варто згадати його акції-трапези, з приводу яких Ніколя Бурріо в своїй книзі «Естетика взаємодії» заново визначає сучасну художню форму як щось, більшою мірою пов'язане не з мистецтвом композиції (як того б хотілося «формальній естетиці») [23, с. 18], а з процесом взаємодії між людьми; в результаті чого він закликає до вироблення форм, здатних втілити той або інший політичний проект, «а отже, дозволити йому здійснитися на практиці». Варто звернути увагу на те, що реалізацію подібної установки Бурріо якраз і вбачає в творчості Рікріта, чії форми «націлені не на відображення утопічних світів, але на вироблення умов для їх здійснення»

[24, с. 87]. Велика частина творів Тіраванія на перший погляд не несе на собі особливого естетичного імпульсу, це пояснюється тим, що знайомі всім сцени з повсякденного життя представлені в акції надто життєподібно, реальність не піддається скільки-небудь значному естетичному зрушенню. При цьому глядачі відчувають силу дії твору Тіраванія, що нав'язує свою гостинність і яку чи не слід розглядати швидше як соціальну або власне політичну форму доказу від зворотнього, що виявляє брак гостинності в цивілізованих суспільствах, де культивується індивідуалізм?

Розвиток соціальної скульптури спричинив цілий пласт теоретичних досліджень: роботи Ніколя Бурріо «Естетика взаємодії», Гранта Кестера «Фрагменти бесід: комунікація і співтовариство в сучасному мистецтві», Клер Бішоп «Антагонізм та естетика взаємодії», а також щорічні інституційні втілення проектів в рамках IDENSITAT в Іспанії та InSITE в Сан Дієго / Тігуана, США / Мексика.

Такі події, як падіння Берлінської стіни або терористичні атаки 11 вересня у Нью-Йорку великою мірою змінили нашу візуальну перспективу. За висловом М. Епштейна



Ольга Кисельова, «Landstream», мультимедійна інсталяція, Сан-Жозе, США ISEA, 2006

«Постмодернізм» має дату смерті — 11 вересня 2001 року» [25]. Світ мистецтва все більше взаємодіє з іншими сферами, як ніколи наближаючись до соціальних, географічних і політичних наук та журналістики. Значні міжнародні виставки останнього часу — Касельська Документа чи останні Венеціанські бієнале, не кажучи вже про численні бієнале, що зараз проходять по всьому світі від Гавани до Йоханесбургу, від Стамбулу до Єрусалиму, продемонстрували, що тема політичної, соціальної та культурної ідентичності вийшла на перший план як головне поняття актуальної мистецької практики. Символічною є демонстрація того факту, що естетичні пошуки дійсно можуть поєднувати-

ся із політичною, расовою або територіальною ідентичністю.

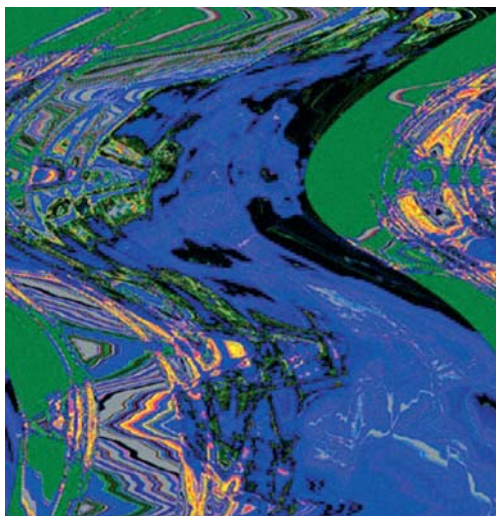
Особливого значення дана тема набуває на тлі послідовних намірів України вписатися у світовий формат, враховуючи, що характерною рисою світової теоретичної думки є пильна увага до мистецтва, пов'язаного з практиками соціальної скульптури та актуальною рефлексією. Енергія мас в Україні, що так яскраво проявилася в 2004 році, будучи спрямованою на творчі акти, могла б залучити і нашу країну до актуальних тенденцій у світовому мистецтві, що його підтримують сьогодні різноманітні бієнале та численні західні художні інституції, які відмовилися від встановлення традиційних скульптурних

пам'ятників. Однією з найбільш вагомих мистецьких тенденцій останніх 15 років є розповсюдження і інституціоналізація групової та соціально орієнтованої творчості, яка базується на безпосередньому залученні людей, груп та співтовариств до художніх процесів. Джозеф Бойс назвав його мистецтвом «соціальної скульптури», Грант Кестер називає «діалогічним мистецтвом» [26, с. 18], Карлос Бауальдо — «експериментальним співтовариством» [27], Ніколя Бурріо «мистецтвом взаємодії» [28, с. 33]. У 2004 р. куратор Eyebeam, відомої нью-йоркської інституції, що досліджує рухомі образи, характеризувала і мої проекти, пов'язані з новітніми технологіями, реалізовані в Ріо-де-Жанейро, Дессау, Франкфурті і Сіднеї на запрошення Баухаузу, як роботи соціальної скульптури [29]. Мені здалося потрібним розширити географію подібних підходів і на Україну, тим паче, що підстав для цього більш, ніж достатньо, оскільки ніша соціально орієнтованого мистецтва виявляється не заповненою, а проекти з соціальним підтекстом, що здійснювалися спорадично, найчастіше, все-таки, характеризувалися вибудовуванням ефективних підпірок для становлення художнього бренду, ніж довгостроковою розробкою теми, вкоріненої у соціальну проблематику. Втім, мій погляд зосереджений не тільки на Україні, і як мотивація тут виступає свого роду бажання привнести практики соціальної скульптури до нас з подальшою спробою співвідношення контекстів. Варто нагадати, що через історичні причини опозиційне критичне мистецтво у нас не приймало лівої риторики, а навпаки, цинічно займалося її викриттям. І небажання сповзати в соціальну ангажованість виявлялося добре укоріненою традицією.

Проте наш культурний процес сьогодні має такі істотні проблеми, що українські професіонали сучасного мистецтва б'ють на сполох. А невтішні висновки, що 16-ти

літній термін для можливих соціальних і культурних перетворень в Україні не призвів до скільки-небудь помітних зрушень, підштовхує до думки, що цей процес можна вже розглядати як єдиний сплав. Яка ж роль мистецтва в суспільному контексті? І де знаходяться та які конфігурації мають зони опозиції? А чи форми ескапізму — в більшій пошані? Тому 2007 р. Інститут проблем сучасного мистецтва АМУ ініціював проведення Міжнародного фестивалю соціальної скульптури, де місто опинилося у фокусі дослідження. Надмірна видовищність художнього образу, рекламні формати все більше залишаються позаду заради більш серйозних арт-форм, менше пов'язаних з естетикою, та більше із пошуком суті. Залучення міста та його мешканців, відмова від великих робіт, розвішаних на стінах, на користь інтервенцій у публічному та соціальному урбаністичному просторі характеризує численні художні практики нашого часу. Взаємовідношення між локальними традиціями та колективною пам'яттю, між культурними розбіжностями,

Ольга Кисельова, «Landstream»,
мультимедійна інсталяція, Сан-Жозе, США ISEA, 2006





Міжнародний Фестиваль соціальної скульптури: Клаудія Занфі, Оксана Чепелик, Віктор Сидоренко, Франко Балоні, Тетяна Білецька, прес-конференція у Пнчук Арт Центрі, 2007

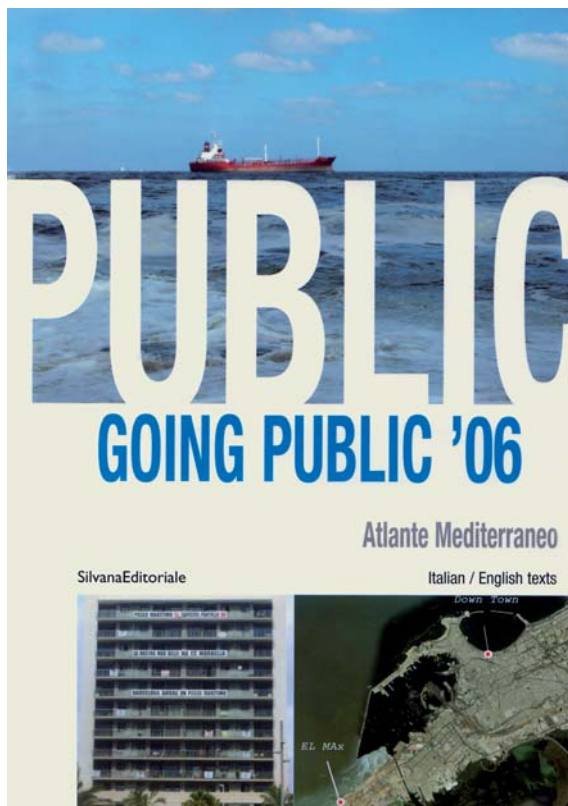
між центром міста та околицями — це лише деякі з найважливіших тем актуального мистецтва сьогодні.

Як стверджував Джозеф Бойс, мистецтво є капіталом, і в своїй інсталяції «Das Kapital» він розмістив разом експонати і апаратуру для медіа-комунікацій, що спонукало глядача підключитися до дії, оцінити свою власну продуктивність як капітал і безпосередньо себе як художника. Ця модель власної участі в мистецтві має виміри «соціальної скульптури» тільки тому, що в образному дослідженні слідів антропологічної медіа-комунікації йдеться про історію прихованої в цих межах взаємодії, відкриваючи простір для можливої участі в майбутньому. Наслідуючи Бойса,

який, слід сказати, використовував всі доступні в його дні медіа для створення соціальної скульптури, мережева концептуальна арт група «етоу», що базується в Цюриху, з її концепцією акцій і платформою «Тоувар» / «Іграшкової війни», розвиває нові формати для участі в мистецтві, використовуючи мережевий потенціал Інтернету, збагативши віртуальний простір інформації, комунікації та інших операцій, цілим інструментарієм для дієвого «втручання в символічний репродуктивний суспільний процес», інституалізуючи власний артикуляційний орган для віртуальності [30]. Так, здається, метою зусиль «етоу» є розширення поняття соціальної скульптури до цифрового формату.

З художніх причин, «етоу» не могла прийняти пропозицію щодо поглинання (що, власне, дорівнювала на той час мільйону німецьких марок) від «eToys» (компанії «Dot-com era»). Звичайно, історія могла б спрацювати по іншому: «недружні поглинання» — зараз звичайна практика ведення бізнесу. Таким чином, дві репрезентації в мережі стали в опозиції одна одній. «eToys» як паразит, що організує обіг вже існуючих реальних об'єктів, та автохтонний «етоу», що використовує мережеві інструменти, щоб чинити тиск на віртуальні та реальні соціальні процеси. Дві моделі участі також склали опозицію, одна ціною акцій, що змінюється, а інша почесною участю з часткою в проєкті. Тим самим, це був конфлікт між двома стилями життя, в одному випадку — споживацьким, що надає абсолютний пріоритет придбанням, а в іншому випадку — мистецьким, що декларує виставку складних соціальних практик, а не художніх об'єктів, об'єктів мистецтва. І, звичайно, не в останню чергу, майбутнє мережі було також в небезпеці. Чи повинен Інтернет бути редукованим до операційної платформи для е-комерції, а чи повинні притаманні йому можливості для спонтанного створення мережі, «соціально-інформаційного процесу», нагромадження культури, переплетення, проникнення і особистої глобалізації і далі розвиватися?

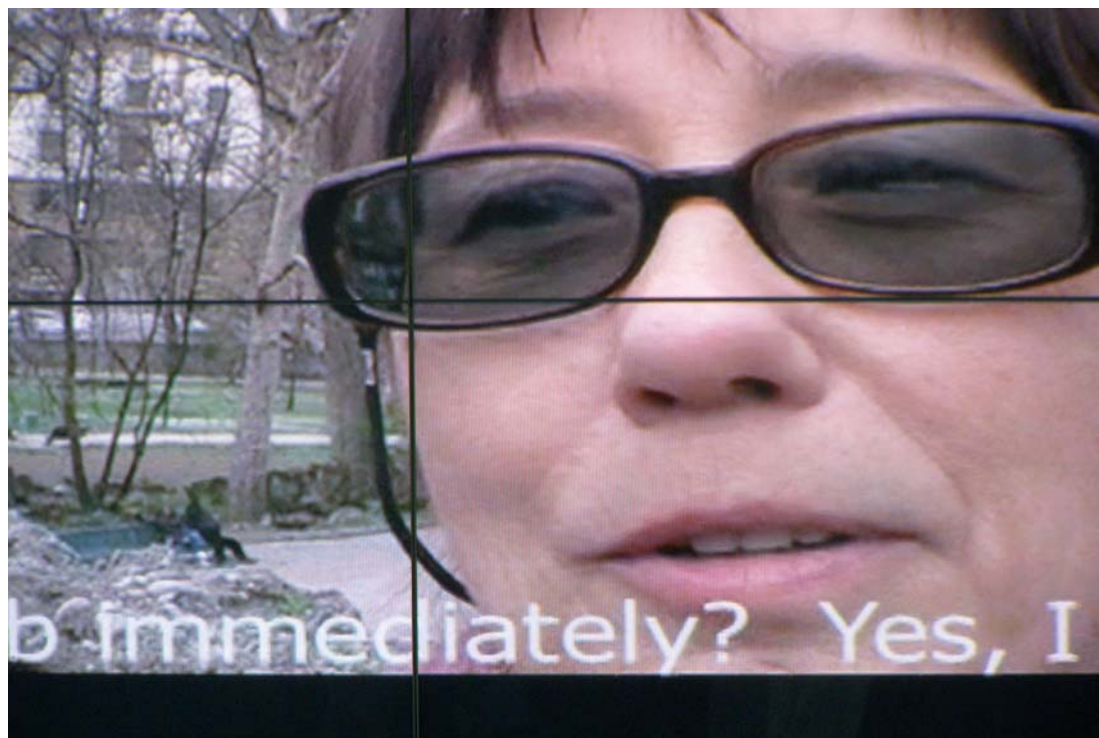
В цьому полягає мистецтво «етоу»: спираючись на полярність, роз'яснити ситуацію до повної зрозумілості та змусити мережеву популяцію прийняти рішення. І хоча рейтинг «Тоувар» не піднімався в мережі, аж поки не минув місяць після першого судового розгляду, Net-громада зрозуміла питання і відповіла власним унікальним чином. Джон Перрі Берлоу, співзасновник Фундації електронного кордону, був правий, коли сказав, що ми всі повинні бути вдячні «етоу». Але не тільки за постановку цього питання і розвиток «Тоувар»,



Клаудія Занфі, обкладинка книжки «Going Public»

але й за гостроту юридичних проблем, невидиму для публіки. Що має народитися й що має бути побудоване, в зв'язку з тиском та контратаками, погрозами і навмисними спробами ввести в оману, відомо було тільки тим, хто безпосередньо був задіяний. Ухвала суду є такою ж чудовою як і роз'яснення щодо проблеми прийнятого рішення.

І чи не все є мистецтвом, врешті-решт? Визначення мистецтва постійно змінює свої правила. Ренесанс, Романтизм та Модернізм розвивали незліченні концепції, викресавши естетичні іскри від накладання життя і мистецтва. «Етоу», лауреат премії Ars Electronica в категорії net 1996 року, рухається в руслі цієї традиції. А, може, Дюшан вже це все зробив? Редімейди Дюшана у багатьох випадках



Клаудія Занфі та Джанмарія Конті, відео-есе «Міграція, пам'ять та ідентичність / Migration, memory and identity», ПінчукАртЦентр, 2007

зберігають характер об'єктів; «etoу» надає характер редімейду соціальним процесам, зокрема, творенню і маркетингу віртуальності. Що «eToys» та «Network Solutions» роблять — редімейди 2000-х. А чи Бойс цілком і вкрай вичерпав тему соціальної скульптури? Ні, Бойс розвивав соціальну скульптуру в жанрі антропологічного психізму; зараз проводяться тільки перші дослідження, наприклад Лютер Бліссет та «Тоувар», в жанрі трансантропологічного віртуалізму.

Оскільки проекти соціальної скульптури не є роботами одного художника, вони швидше є колективними творами, орієнтованими на процес, соціально заглибленими працями, які привертають громадськість до створення роботи, фестиваль надав можливість художникам взяти участь в діалозі реальному і вір-

туальному з общиною і жителями через творчі дії. Проект фокусується на site-specific, експериментальних та/або партисіпаційних художніх практиках для закритих і відкритих просторів, досліджуючи специфічну культурну географію Міста в межах широкого ряду взаємин між мистецтвом, новітніми технологіями, економікою і глобалізацією.

У цьому контексті цікавими виявляються проекти швейцарської арт групи «Knowbotic Research» (Івонн Вільхельм, Крістіан Хюблер, Німеччина, і Олександр Тучачек; Prix ArsElectronica, Золота Ніка 1994 і 1998, 48-а Бієнале у Венеції, 1999, Art Базель, 2001, Сеульська Бієнале, 2002, Гонконгська Бієнале, 2007, Роттердамська Бієнале, 2009), яка досліджувала в декількох мегаполісах разом з молодими урбаністами, еконо-

містами, політичними теоретиками певні культурно-політичні взаємозв'язки між містом, роботою, суспільною сферою і електроною мережею. «Knowbotic Research» у своєму проєкті «10_DENCIES» / «Тенденції» (1997–2000), сфокусованому на урбаністичних процесах, створили гіпотетичні інтерфейси для визначення і втручання «тенденційних» сил, які впливають на динаміку розвитку міст. Вони розробили напрямки діяльності і чинники зростання 3-х мегаполісів: Токіо, Сан-Пауло і Берліна. Починаючи з локальних майстер-класів (концепцій програм, теоретичних конструкцій, урбаністичних читань), міждисциплінарні учасники розвивали он-лайнкові картографії, які були спільно змінені і перероблені в мережевий процес, що програмно забезпечує колективну роботу з навколишнім середовищем. Картографії склалися з колаборативно організованих текстових, візуальних і аудіо-матеріалів, а взаємини між учасниками були візуалізовані як силові поля інтенсивності через систему групування. Дослідження «Knowbotic Research» розвивало спеціальний фізичний інтерфейс зворотного зв'язку, щоб он-лайново видозмінювати картографії та їх силові поля. Інтерфейс, у формі архітектурної конструкції столу для малювання, інтерпретував складні взаємини пакетів урбаністичних даних в картографіях, таких як силові магнітні поля і забезпечував отримання тактильного досвіду через магніт, який можна було переміщати над проєкційною поверхнею візуалізованих даних.

Сьогодні ж «Knowbotic Research» зосереджують свою роботу на мережевих знаннях у фізичних транслокальних просторах. Скажімо, їх проєкт човна фокусується на соціальному процесі збирання ноу-хау та його колективній матеріалізації і запуску до реалізації в іншу (економічну) мережу, тобто вони більше зацікавлені в перекладі концептуаль-

них мережевих шарів і нових технологій у фізичні соціальні простори.

Проєкт Ольги Кисельової «Landstream» (реалізований у Франції і в США, в рамках ISEA 2006), в якому вона в співпраці з ученими у реальному часі вимірює магнітні поля і зони забруднення в місті, створює медіа-карту і на її основі в співпраці з графітістами, розписує огорожі, зведені навколо новобудов в центрі міста, як правило, встромлених в території колишніх скверів.

Сучасне місто знаходиться в процесі постійної еволюції. Соціальні, культурні та міграційні феномени створюють безпрецедентну внутрішню та зовнішню напругу. Нове місто характеризується виникаючими різномірними цінностями та інтеграцією протилежностей укоріненості та асиміляції, ідентифікації і трансгресії, а також зустріччю та зіткненням різних культур. Традиційні зв'язки та інституалізовані простори міста зникли. Як ніколи багато маргіналізованих територій та явно анти-урбаністичних зон — таких, як автошляхи, покинуті склади, автобази, індустриальні структури, залізничні депо — грають роль традиційних місць соціального і культурного обміну. Інструменти спостереження, що ми маємо у наявності, зараз є недостатніми. У цей момент максимальної трансформації художні практики отримали особливий статус. Тому Клаудія Занфі, засновник Музею соціального та територіального мистецтва в Мілані і куратор проєкту «Going Public», у своїй лекції «Public Art та урбаністичні практики», що відбулася в ПінчукАртЦентрі, стверджує необхідність розробки ідеї культурного проєкту для сучасного міста, що означає відслідковувати кожен з цих варіативних та нових вимірів. Зараз, коли життя зазнало радикальних мутацій, набуваючи нового уявлення про сучасність, ідея створення «театру подій», де обставини людського існування перетворюються на протагоністів



Оксана Чепелик, «Virtual Sea Tower / Віртуальна Морська Вежа», жителі фавели Жакарезіньо, Ріо-де-Жанейро, Бразилія, фотографія, 2000

життя та міста, аніж постановка шоу чи події, є фундаментальною для життя в новому місті. Театр подій існує як засіб комунікації та залучення; візуальне мистецтво не є більше тільки живописом у гарному обрамленні, розміщеним на стінах, а є партисіпаційним творчим актом, дійсно колективним ритуалом, живим і спільним урбаністичним щоденним простором. Так виникає MAST («Museo di Arte Sociale e Territoriale» — Музей соціального та територіального мистецтва, заснований групою «aMAZE») як модель новітньої форми, що створює основу для інших студій та досліджень. MAST — це лабораторія ідей, яка вивчає/досліджує територію та суспільство в усіх їх явних зв'язках з точки зору практики мистецтва, звертається до серйозних тем зміни реальності. MAST утверджує новий музей без стін та без фіксованого приміщення, призначений для творення «антропології». Ні визначений простір, ні сховище робіт не здатні трансформувати ту ж саму територію в постійно діючу лабораторію, яка починає бути власним простором дії. Місто та його люди вивчаються завдяки відкритій методології, яка з гетерогенним плюралізмом точок зору та з увагою до феномену мобільності колективного життя і до окремих зон урбаністичного існування, а також за умов перспективи розуміння нових домовленостей, переоцінки цінностей, відкриває нові шляхи для дискусії. *Проект «Going Public»* створює нову креативну ситуацію в місті з новим аспектом мобільності. Цей проект працює у межах регіональної залізничної мережі, що зумовлено націленістю на дослідження умов і сценаріїв стану глибинної трансформації [31, с. 213]. Мобільність стала метафорою *par excellence* сучасної людини. Подорож синтезує інстинктивні потреби бажань та тривоги,



Оксана Чепелик, інсталяція «Virtual Sea Tower / Віртуальна Морська Вежа», Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2000

які складають запропонований залізничними потягами світ транзиту — довершену презентацію номадичної сутності людини. Спільноти, еміграція, іміграція і мобільність позначають перехід до полікультурного глобального суспільства. Залізничні станції вже визнані мікрокосмами, частками міст і урбаністичними можливостями, комплексними і організованими місцями із багатшаровою системою комунікацій, привілейованих просторів зустрічей та обмінів. «Going Public» — динамічний проект, що розвиває можливості зіткнення різних культурних систем, використовуючи нетрадиційні, екстериторіальні урбаністичні простори, такі як потяги або залізниці. Проект розглядає мистецтво по відношенню до реального життя та виражається через «публічне для громадськості».

Кураторський проект «Міграція, пам'ять та ідентичність» Клаудії Занфі, розроблений спеціально для фестивалю (за підтримки Італійського інституту культури в Україні), що виявився наступним кроком єдиної арт-інтервенції, реалізованої на Кіпрі в рамках Маніфести 2006, розглядав дискурс легальних і нелегальних працівників в Італії (на прикладі українських жінок). Вони, як правило, освічені, середнього віку, заміжні (часто з дітьми), змушені залишати рідні вогнища



Оксана Чепелик «Хор глухонімих / Deaf-Mute Chorus», перформенс, Київ, 1998

та їхати закордон, зокрема до Італії, на заробітки, аби наглядати за чужими дітьми та дивитися за чужими будинками. Проект досліджує гендерну проблематику, мобільність робітників, мікро-економіку, класовий поділ, міграцію та пам'ять.

Соціальна скульптура оперує проектами з чітким розумінням місця і часу. Завдяки демографічним особливостям, економічному статусу і географічним чинникам суспільства, художні роботи стосуються різноманітних тем, що враховують політичні, економічні, екологічні проблеми, які знаходяться у полі зору сучасного мистецтва і культури, включаючи пошуки конструювання ідентичності. Крім того, художники досліджують проблеми мистецтва і культури та урбаністичного розвитку, оскільки це має відношення до актуальних проблем витіснення, економічної стратифікації і тепер уже класового поділу. А також

охоплюють такі теми, як дослідження інституційних функцій організацій в межах общини, що проявляють певні особливості урбаністичних місцевих пейзажів. Що стосується підходів до реалізації проектів, то вони різні, коли люди вносять свій внесок в можливий проект, а чи просторовий дизайн, який трансформує суспільні місця завдяки особистому досвіду формування простору художньої виразності, в процесі майстер-класу, беручи участь у дослідженні, у публічній груповій дискусії в громадському місці, чи через веб-сайт.

Прикладом проекту соціальної скульптури може слугувати і авторська інсталяція «Virtual Sea Tower» / «Віртуальна Морська Башта» (2000), реалізована у фавелі Жакарезіньо в Ріо-де-Жанейро (Бразилія). Як архітектурна інтервенція в суспільному місці — над фавелою на висоту, необхідну, щоб побачити море, була піднята повітря-

на куля з відео камерою, а вночі її поверхня вловлювала проекцію з «монологами» жителів, які поділилися своїми болями та неспокоєм з приводу соціальних умов, в яких опинилися, та водночас сподіванням на відчутні зміни життєвих умов [32, с. 67]. Втім, продовжувати роботу з темою соціальної скульптури мене підштовхували ще мої проекти кінця 1990-х. Авторський відео-проект «Хор глухонімих» (1998), заснований на перформенсі членів співтовариства Культурного центру глухонімих в Києві, демонстрував хоровий спів жестами пісні «Варяг». Проект розглядався як балансування між вічним вигнанням з світу всіх фарб і приналежністю до нього не без культурної і політичної алузії (втім, цей перформенс не втратив своєї актуальності). Робота з інвалідами тільки підкреслювала цю ідею. «Хор глухонімих» — проект, в якому були поставлені питання про можливість вибору і комунікації, за відсутності голосу в колективному Хорі. Згідно з ідеєю Джозефа Бойса «працювати з невидимим матеріалом — це означає працювати з людськими відносинами, це робота, що стосується людської взаємодії, робота по розбудові нових ідей і мови — для взаєморозуміння людей у діалозі, використовуючи для цього більш гнучкі матеріали, а ніж засоби образотворчих мистецтв». Та авторський проект «Номаж Ван Гогу» (1998), що був розпочатий у мистецькій резиденції при Художньому музеї Понт-Авена, у Франції і продовжений в Україні. Проект представляв цикл фотографій серії інсталяцій, реалізованих в манері знаменитого пензля Ван Гога. Естетичний принцип застосування декоративного аспекту відсилає до жіночих захоплень викладання квітів та картин аплікації з тканин, адже функцію олії в цьому інсталяційному живописі виконують одяг та ковдри. Використання одягу, у свою чергу, є референцією до модної репрезентації «сус-



Оксана Чепелик «Homage Ван Гогу / Homage to Van Gogh», інсталяція, фотографія, Україна, Франція, 1998–2003

пільства видовища» за Гі Дебором. От тільки в проекті задіяні речі безпритульних людей. Робиться наголос на техніку *detournement*'а (диверсії, заміщення змістів, перевертання існуючих культурних форм та окремих артефактів), демонструючи при цьому зворотній бік суспільства «видовища», його суть, приховану за гламурним фасадом. Співпраця чотири роки поспіль з безпритульними людьми двох країн демонструє реакцію на актуальну ситуацію, виявляючи соціокультурний аспект проекту.

Іншим прикладом є проект Ліїзи Робертс «Що таке Час у Виборзі?», поштовхом до створення якого послужила бібліотека Алвара Аалто у Виборзі, побудована тоді, коли Виборг був фінським містом. Робертс, натхненна ідеєю Аалто, що архітектура повинна відображати зміни в навколишньому



Оксана Чепелик, «Origin / Початок», мультимедійна інсталяція, Нью-Йорк, 2006

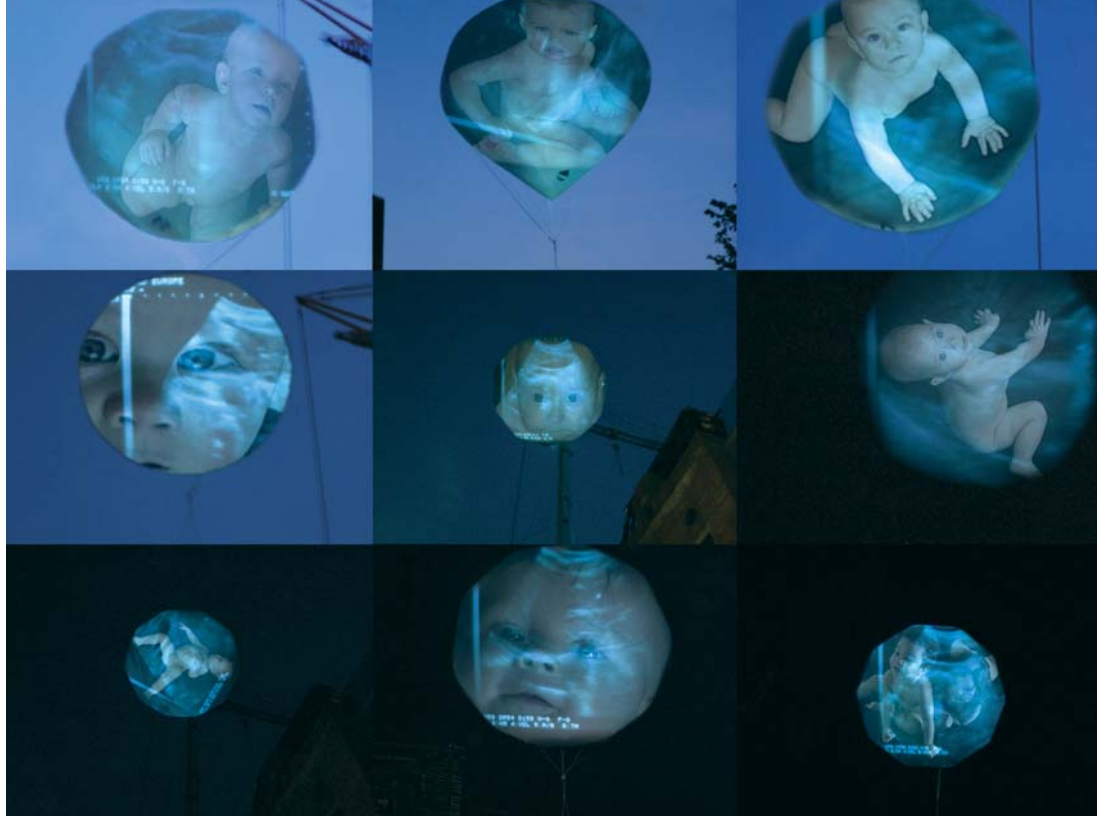
середовищі, вирішила провести в бібліотеці під час її реконструкції цикл майстер-класів. Реалізація ідеї стартувала з мультикультурного літературного майстер-класу, де була розроблена серія перформенсів, які лягли в основу фільму. У цих прикладах члени общини були активними учасниками творчого процесу, а їх ідеї, сформували зміст і форму проектів.

Прикладами недавніх проектів соціальної скульптури є також «Шлях Кролика» Свена Ріємера і «Злітна смуга для душ» Шеллі Сакс, розроблені для міжнародної конференції з екології «Поза Природою». Дискусії з приводу проектів соціальної скульптури, такі як «Цінності Обміну», є невід'ємною частиною роботи, яка фокусується на співвідношенні змісту, з соціальним значенням, і інтерфейсу, що забезпечує взаємини між про-

дюсерами і аудиторією, які завдяки проекту міняються місцями.

Так у Нью-Йорку з 2001 Агентство захисту довкілля збирало численні дані щодо навколишнього середовища поблизу Всесвітнього торговельного центру та сусідніх районів в Манхеттені, Брукліні та Нью-Джерсі. Тепер Агентство більше не публікує щоденні короткі звіти. «Preemptive Media» / «Пріоритетні медіа» (Беатріз да Коста, Джемі Шюльте, Брук Сінгер), колектив художників, активістів і технологів, що працює з 2002 року, розробив портативне «AIR / ПОВІТРЯ» (Area's Immediate Reading / невідкладне зчитування території) спорядження, створене для вимірювання та фіксації рівня забруднення протягом дня. Ці пристрої збирають дані щодо головних забрудників на прилеглих територіях (чадний газ, оксиди сірки, азотний діоксид, свинець та шуми). Публіка має вільний доступ до результатів вимірювань та до творчої візуалізації через веб-сайт і центр відвідувачів в Нижньому Манхеттені, що є альтернативною самоконтролюючою системою, створеною для того, аби люди, які проживають, працюють і відвідують ці райони, могли користуватися нею.

Колаборативна група «Preemptive Media» / «Пріоритетні медіа» зацікавлена у використанні політики та технологій, щоб створити нові можливості для громадського обговорення і альтернативних результатів, для розгортання дискусії і усвідомлення взаємозв'язків між індивідумом, новітніми технологіями та даними, що одержують за їх допомогою. «Пріоритетні медіа» у попередніх проектах розробила пристрої та спорядження, що досліджують новітні технології, які використовуються для пошуку продуктів та прикордонного контролю, демонструють інформацію, що кодується на правах водіїв і розповсюджується без згоди та впровадила он-лайнний інструмент для створення



Оксана Чепелик, «Origin / Початок», мультимедійна інсталяція, Київ, 2007

та розповсюдження повідомлень у мобільних телефонах, а також реалізовувала майстер-класи та колективні події.

«Повітря» — мережевий соціальний експеримент, в якому індивідууми самі моніторять рівень побічних продуктів згорання за допомогою невеликого портативного пристрою. Ці пристрої показують поточні рівні забруднення повітря та місцезнаходження іншого мобільного AIR-пристрою, аби учасники могли краще зрозуміти, що вони — частина номадичної мережі. Он-лайніві глядачі можуть послати текстові повідомлення, щоб спонукати людей йти до певних місць або заохочувати інших стати носієм приладу, щоб підтримувати «живу та рухому» мережу. Дані з пристроїв передаються до центральної бази даних.

Дослідження питання «колективної естетики» і «міждисциплінарних методологій»

привертає представників різних дисциплін: філософів, художників і активістів, які розглядають прикладну функцію соціальної скульптури — вплив її творів на далекоюсянне планування, свідомість, демократичні процеси і трансформативні соціальні/інтелектуальні практики.

Авторський проект «Origin / Початок», реалізований 2006 року, — real-time медіа-інсталяція, зведена між хмарочосами в Манхеттені, яка працювала як моніторинг народжуваності в Нью-Йорку, сформований відео проекцією із зображенням немовляти на поверхні дирижабля, що змінюється при наступному народженні дитини (пригадаємо цитату Бойса «новонароджене дитя»). Може і справді, це ведеться безперервний діалог з Бойсом? Населення Нью-Йорка збільшується; воно складає 19 227 088 (темп приросту: 5.8%); народжуваність: 13.2 народжень /

1000 населення. Це означає, що в Нью-Йорку в середньому кожні 2 хвилини народжується дитина. За допомогою спеціальної програми сигнал, що надходить з Інтернету, провокує зміни відео зображення, що ми отримуємо з бази даних, створеної в співпраці з батьками немовлят. Таким чином, здійснюється уявний урбаністичний діалог з баштами ВТЦ, який має символічне значення і функціонує як опозиція по відношенню до літака — «деструктивного терористичному образу». Проект контекстуалізується таким чином, щоб він міг бути оцінений як художній твір, а не як приготована до 5-річчя трагедії пряма політична заява на користь життя, або на користь вибору. «Оскільки зараз політичний клімат в США досить поляризований по відношенню до теми 9/11, твір повинен мати глибину, щоб не прочитуватися як пропаганда, а спонукати людей до перегляду власної думки» (Мелані Крін, куратор Eyebeam). Мабуть, ці міркування були сприйняті позитивно, оскільки проект було запрошено для реалізації до Каліфорнії і в Нью-Мексико, але вже для роботи з іншим — міграційним контекстом. Тому восени 2007 р. інсталяцію було реалізовано у співпраці з Музеєм Юрських Технологій у Лос-Анджелесі та з галереєю «MOV-iN» в Санта-Фе.

Версія проекту «Origin / Початок», адаптована для фестивалю в Києві, звертається до практики соціальної скульптури для розробки теми генофонду засобами моніторингу народжуваності у реальному часі на Україні. Сучасна візуальність характеризується гіперчутливістю до антропологічних трансформацій людини і суспільства. У цьому сенсі проект стосується і загальної проблеми зміни соціальних умов, які викликали зменшення населення України на 5 мільйонів за останні десятиліття, в порівнянні з 52 мільйонами в 1990 році. За станом на 1 грудня 2006 р. в Україні проживало 46 млн. 666 тис. 646 людей, темп

приросту населення — 0.6%, народжуваність — 8.82 народжень / 1000 населення. Всі спроби звернутися до теми, яка стосується генофонду, не можуть уникнути і референції Чорнобильській трагедії. У роботі над проектом йдеться про співпрацю декілька років поспіль з батьками немовлят — так реалізується складний концепт соціальної скульптури, яка ініціює суспільні відносини і мистецтво. Відео фрагменти з'являються у випадковому порядку, змінюючись зображеннями немовлят-сиріт. Проект не подає інструкцій, рецептів і закликів до дій, натомість ставить питання щодо простору, соціуму, коду існування і життя людей. У проекті «Початок / Origin» за допомогою нових комунікативних візуальних медіа моделюються різні образні прочитання, де є посилання на конфлікт між владною всесдозволеністю і відповідальністю за генофонд країни, на заваданні чорнобильські наслідки і новітні пов'язані з біологічним ресурсом, соціальні та етичні проблеми. Мультимедійна інсталяція, аби дослідити дієвість мистецтва як каталізатора соціокультурних дебатів, як інструменту в суспільному просторі та як засобу трансформації комунікації, планувалася на Майдані Незалежності, проте влада, налякана подіями політичної кризи весни 2007 року, заборонила проведення художніх проектів в центрі міста. У Києві твір був реалізований над Андріївським узвозом за підтримки Театру на Подолі, Спарт-Аеро і Erson. Домінуючи у вечірньому небі, він демонстрував свою діалогічність, перегукуючись з архітектурними вертикалями міста: Замком Ричарда та з історичним іконографічним символом — Андріївською церквою.

Проект являє собою відео проекцію на повітряну кулю, що є моніторингом народжуваності у реальному часі, і демонструє зображення немовляти в променях ультразвукового дослідження, яке змінюється, в середньому, через 1.5 хвилини — при кожному

наступному народженні в Україні. А в грудні 2007 р. як акція Міжнародного фестивалю соціальної скульптури проект демонструвався в Києві на Європейській площі, перед спорудою банку «Хрещатик» у взаємодії з компанією Bountu SCA Ukraine, яка проводить школу для майбутніх мам. З огляду на брак стабільного фінансування, груднева акція наштовхнула на думку про вибір можливого формату проведення Міжнародного фестивалю соціальної скульптури, який ми намагаємося виробити: щорічний, бієнале, або як цикл окремих акцій протягом року.

Використовується стилістика масових подій, де серйозна інтонація виявляється прихованою за видовищем. Це, свого роду, сплав підходів, продемонстрованих Бойсом, який працював «зі свідомістю глядача, формуючи її як скульптурну масу, розглядаючи публіку як соціальну пластику, а за допомогою мистецтва намагався підготувати краще майбутнє» і Уорхолом, який є «продуктом високорозвиненого технологічного суспільства» [33, с. 33] і безумовно складно сказати, були його роботи критикою або прославленням масового суспільства.

Мабуть, тут має сенс згадати тему «прогресивної ностальгії», яка якраз демонструє повернення мислення в термінах історичної спадкоємності, в тому сенсі, що згідно з ідеєю Бориса Гройса «радянська культура належала до унікальної моделі і була спробою авангардистського захоплення влади над масовою культурою і її використання в некомерційних цілях» [34, с. 23]. Проект, ставлячись до масової культури не критично, а афірмативно, припускає використання масової культури для переоблаштування світу, тобто не ухвалення інтелектуалами цієї культури, а її аналітичне усвідомлення і використання в своїх цілях. При цьому виявляється, що «ностальгія» обертається не пасеїзмом, а конструктором, націленим на облаштування сьогодення.



У цьому контексті також працювала презентація робіт в Центрі Сучасного Мистецтва при НАУКМА видатного польського художника, лауреата Європейської Премії Ван Гога

Оксана Чепелик, «Origin / Початок», мультимедійна інсталяція, Європейська площа, Київ, грудень 2007





Павел Альтхамер, акція «Brodno 2000», Варшава, 2000

2004 р. Павла Альтхамера (Варшава, Польща), що реалізує соціохудожні проекти в рамках найпрестижніших арт-форумів (Кассельська Документа, Маніфеста, Венеційська і Московська Бієнале), одна з останніх персональних виставок якого відбулася в Центрі Помпіду в Парижі (2006) та в Міланському Музеї (2007), і Марека Гоздзевського, теоретика і критика мистецтва, куратора і координатора Центру сучасного мистецтва «Замок Уяздовський» (Варшава, Польща), який організовував виставки польських художників впродовж 1990–2001. Звичайно ж, приїзд Павла Альтхамера за підтримки Польського інституту визначив рівень першого Міжнародного фестивалю соціальної скульптури в Києві як статусного форуму. Одним з найбільш видовищних проектів Альтхамера була

акція «Brodno 2000», здійснена спільно з жителями його багатоквартирного будинку, розташованого у варшавському мікрорайоні Брудно. Результатом цього художнього проекту було формування з освітлених вікон великого будинку, напису «2000», який можна було спостерігати протягом декількох годин. Тут також простежується суміш можливої ейфорії від зустрічі міленіуму і своєрідної референції соціалістичному минулому Польщі, коли, скажімо, написи «Мир, Труд, Май» у вікнах будівель інститутів здійснювалися за помахом «жорсткої руки», а зовсім не як колективний акт. Іншим, так само красномовним жестом була передача всього бюджету, який Альтхамер одержав для реалізації свого проекту на Бієнале у Венеції (2003), для фінансування правової допомоги курдському хлоп-

цеві, що народився і виховувався в Німеччині і якому загрожувала депортація. У Києві були показані «Клас Ейнштейна» — проект, який художник реалізував у 2005 році, до 100-річного ювілею найбільш значущих наукових відкриттів Альберта Ейнштейна, і інші фільми Павла Альтхамера. «Клас Ейнштейна» — це документальний фільм, що оповідає про те, як вчитель-маргінал, якого тільки що скоротили з роботи, впродовж шести місяців навчає фізиці групу «важких дітей» з бідного району Варшави. Слідуючи всюди за учнями, художник фіксує акти соціальної взаємодії.

Учасниця фестивалю з Німеччини Маріон Портен, що одержала як кращий молодий художник в 2003 р. премію Маріон Ермер, реалізувала за підтримки Гете Інституту в Києві 2-екранну інсталяцію «Досить грати, істина реальна» в Центрі Леся Курбаса. Відео робота поставила запитання про «достовірність перформенсу». Достовірності надається особливий статус істинності, тому що сама по собі вона є тією правдою, яка не передається і не відтворюється. Маріон Портен запросила українську актрису Тамару Плашенко (її головний ігровий майданчик — Театр на Подолі) для інтерв'ю на сцені про її особисту кар'єру і акторську освіту. Звичайно, концептуальна установка художниці працювати з актрисою є вельми специфічною ситуацією, по відношенню до залучення громадськості до творчої діяльності. Втім, цей біом художник/театральний діяч вже є відпрацьованим, так Домінік Гонсалес-Форстер співробітничала з актрисою Марією де Медейрос (1990); Філіп Паррено спродюсував серію публічних виступів пародиста Верба Лекока, в яких він спробував «перемонтувати» зсередини образ телевізійного персонажа («Публічна людина», Марсель, Діжон, Гент, 1994–1995). А Маріон зосередилася на архетипічному явищі, вираженому в місцевому анекдоті, що його розказала актриса, відсікаючи довгий наратив

як зайве. І сфокусованість на цьому елементі, що відображає нашу історію, і на почутті гурору актриси дозволяють художниці за допомогою мистецтва наблизитися до розуміння іншого народу. Мовні стрибки з української на німецьку та англійську мови підсилюють також складнощі перекладу культури.

Фестиваль першим розпочав здійснення антирейдерських проектів в Україні з художньої акції «Вибір мистецтва» групи «Контра Банда» (Анна Алабіна, Гліб Вишеславський, Володимир Яковець). «Вибір мистецтва» — це перформенс, що виявляється реакцією художників на безвихідну ситуацію, що склалася в місті у зв'язку з введенням в дію нового закону про оренду. Більшість художніх галерей і майстерень в центрі Києва закриваються, а їх місце займає бізнес і комерція. Під загрозою закриття опинилися галереї «Художній курін», «Совіарт», «РА», «Гончарі», «Ательє Карась» та ін. Незабаром мистецтво буде витіснено на околиці міста. Своєю акцією «Вибір мистецтва» художники демонструють ту форму художньої виставки, яка стане дійсно єдиною можливою в найближчому майбутньому — експозиція, влаштована на вантажівці, що пересувається вулицями міста. Революційна форма акції вибрана не випадково, не варто забувати про історичний контекст (позачергових виборів до Верховної Ради із серією протестів, організованих опозиційною на той час партією), в якому проходить фестиваль, вантажівка стартує з перетину Андріївського узвозу та вулиці Покровської і рухається з Контрактової на Європейську площу, Майдан Незалежності, Михайлівську та Софійську площі. Своїм революційним жестом художники закликають «проявити громадянську позицію і сказати ні виселенню мистецтва». І тут можна навести приклад, що майже тридцять років тому Фелікс Гваттарі проголосив стратегію суміжності, що лежить в основі сучасної художньої практики: «Чим

більше я роздумую про ілюзорність надії на поступову трансформацію суспільства, тим більше я вірю, в мікроскопічні спроби комуніального типу — квартальні комітети, організацію дитячих ясел на факультеті і т. ін.» І тут цей експеримент, безумовно, збігається з утопічними практиками.

Відмова від визначеності при ухваленні рішень сьогодні вже не працює, тому структури сучасного життя жорстко ставлять людину перед чітким вибором. Хочеш жити — повинен брати участь в політичній боротьбі з великим бізнесом, що прагне надприбутків, з місцевою владою. Життя знову вимагає героїв. Актуальною тенденцією є постпостмодерн. Вислизання, іронія і дистанція, розчинившись у всьому, породжують нудьгу. Вже не цікаво знати, як щось деконструється і розвалюється. Набагато цікавіше, що залишається, коли все розвалилося, як відбувається відродження з хаосу, де істина, відповідальність за реалізацію свого проекту. А також, можливо, той факт, що більшість населення нашої країни не мають потреби в рефлексії колективного безумства сучасним мистецтвом і її свідомість не схильна до художніх впливів, якраз і провокуватиме виникнення нових діалогових форм.

Зараз і є той момент в історії, коли ми відчуваємо себе спійманим між утопічними фантазіями та дистопійною дійсністю, між риторикою щодо пост-гуманістичного виміру і реальною нагальністю універсальних прав людини, — момент, наданий нам для того, аби переосмислити, що є наше життя, і для чого наше мистецтво.

1. *Deepak Anantb.* Between the hourglass and metronome // Dreams and Conflicts / The Dictatorship of the Viewer: The 50-th International Art Exhibition La Biennale di Venezia. — Venice, 2003. — P. 558.

2. *Kolecek M.* We are willing to die a natural death for art // Dreams and Conflicts / The Dictatorship of

the Viewer: The 50-th International Art Exhibition La Biennale di Venezia. — Venice, 2003. — P. 572.

3. *Politi G., Contova H.* Prague Biennale // A Review of Trends: PRAGUEBIENNALE 1 Peripheris Become The Center. — Milan, 2003. — P. 9–10.

4. *Beatrice L., Politi G.* Italy: Out of Order: PRAGUEBIENNALE 1 Peripheris Become The Center. — Milan, 2003. — P. 304–305.

5. *Хардт М., Негфу А.* Множество: Война и демократия в эпоху империи. — М., 2006.

6. *Дебор Ги Э.* Общество спектакля. — М., 2000. — С. 184.

7. *Bhabha H.* Dissemination. Time, narrative and the margins of the modern nation // The Location of Culture. — London; N. Y., 1994. — P. 139–170.

8. Докладніше див.: *Chepelyk O.* LAFA — Jadis et a l'Avenir // LAFA — Long Ago and Far Ahead: ISEA2000_Revelation: 10-th International Symposium on Electronic Art. — P., 2000. — С. 77.

9. *Соловійов О.* Щодо прозорості кордонів: Reichweite / Далекосяжність / Range. — К., 2000. — С. 4–21.

10. Wellknown Personalities // International Selection, European Media Art Festival. — Osnabruck, 1999. — P. 26.

11. *Петрова О. М.* Мистецтвознавчі рефлексії. — К., 2004.

12. *Filonenko N.* Some brief Background // Documenta. Arts Danubiana / Ed. Regina Hellwig-Schmid. — V., 2003. — P. 42–53.

13. *Петрова О. М.* Проект «Перехрестя» — полілог дискурсів // VERKREUZUNGEN / Перехрестя. — К., 2001. — С. 2–5.

14. 37-th Karlovy Vary International Film Festival catalogue. — Praha, 2002. — P. 360.

15. Докладніше див.: *Чепелик О.* Утопические аспекты современного урбанизма // Художественный журнал. — М., 2003. — № 51/52. — С. 67.

16. Werkleitz Award 2003 [WWW документ]. — Доступний з: http://www.werkleitz.de/zkb/award_2003.html

17. *Manovich L.* Behind the Screen / Russian New Media [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.manovich.net/TEXT/behind.html>.



Маріон Портен, «Годі грати, істина реальна», 2-екранна інсталяція, Центр Леся Курбаса, 2007

18. *Manovich L.* The Language of New Media // The MIT Press. — 2001.

19. *Lyotard J.-F.* The Postmodern Condition: A Report on Knowledge / trans. Geoff Bennington and Brian Massumi. — Minneapolis, 1984. — №6. — Vol. 1. — P. 69–70.

20. *Дебор Ги Э.* Общество спектакля. — С. 184.

21. *Beuys J.* Art into Society, Society into Art. — London, 1974. — P. 48.

22. *Бишоп К.* Социальный поворот в современном искусстве // Художественный журнал. — М., 2005. — № 58/59. — С.19–25.

23. *Bourriaud N.* Esthetique relationnelle. — Dijon, 2001.

24. Там само. — P. 87.

25. *Эпштейн М., Савчук В.* Речи на поминках постмодерна // Русский журнал. — 16 ноября

2006 г. [WWW документ]. — Доступный з: <http://bi.n-europe.eu/discussions/?id=202>.

26. *Kester G.* Conversation Pieces: Communication and Community in Modern Art. — Berkeley, 2004.

27. *Basualdo C.* EXPERIMENTAL COMMUNITIES [WWW документ]. — Доступный з: <http://www.amaze.it/en/mast/goingsc/why/1.htm>.

28. *Бурбуо Н.* Эстетика взаимодействия // Художественный журнал. — М., 2000. — № 28/29. — С. 33–38.

29. Sea Tower [WWW документ]. — Доступный з: http://eyebeam.org/production/onlineapp/join_detail.php?program_id=496693.

30. Etoy [WWW документ]. — Доступный з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Etoy>.

31. *Zanfi C.* Territorial Workshops. The Going Public Convoy // Going Public '06. Mediterranean

Група «Контра Банда»,
перформенс
«Вибір мистецтва»,
Київ, 2007



Atlas. — SilvanaEditoriale, 2006. — P. 213–216.

32. Докладніше див.: *Чепелик О.* Утопические аспекты современного урбанизма // Художественный журнал. — М., 2003. — № 51/52. — С. 66–69.

33. *Олива Б.* Искусство между идентичностью и гомогенностью // Художественный журнал. — М., 2004. — № 56. — С. 32–35.

34. *Гройс Б.* Глобализация и теологизация политики // Художественный журнал. — М., 2004. — № 56. — С. 23–26.

розділ четвертий

МИСТЕЦТВО ТА АРХІТЕКТУРНІ ПРОСТОРИ

*Думати — означає діяти,
Теорія — форма практики.*

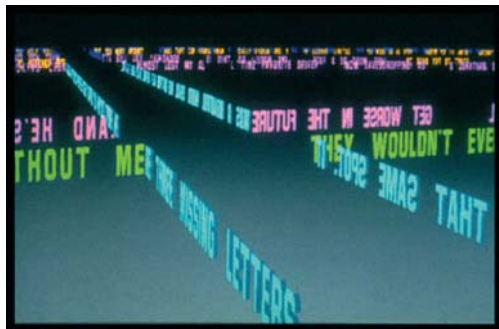
Теодор Адорно

4.1 ІМЕРСИВНІ СЕРЕДОВИЩА

РОЗДІЛ подає аналіз створення імерсивних просторів, розглядаючи організацію трансформуючого мультимедійного середовища у реальному часо-просторі та досліджуючи взаємодію між архітектурою та мистецтвом новітніх технологій у світовій практиці.

Метою розділу є аналіз художніх творів, узагальнення підходів у формуванні імерсивних середовищ та виявлення особливостей взаємодії архітектурних просторів та мистецтва новітніх технологій.

Дослідження проводилось в межах програмної теми лабораторії новітніх технологій Інституту проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України. Актуальність дослідження не потребує додаткових обґрунтувань, оскільки тема взаємодії архітектури та новітніх технологій з аналізом практик створення трансформуючого мультимедійного середовища у реальному часо-просторі мало розроблена. Деякі аспекти даної проблематики висвітлювалися в роботах Льва Мановича «Мова нових медіа», Катрін Паул «Дигітальне мистецтво», Еррік Хухтамо «From Cybernation to Interaction: Внесок в археологію інтерактивності», Дага Сванеса «Розуміння інтерактивності: Кроки до феноменології людино-комп'ютерної взаємодії» та інших. У галузі мистецтва новітніх технологій в Україні ситуація ускладнюється як із-за розірваності самого творчого процесу, так і завдяки досить обмеженій кількості фахівців, чия увага концентрується навколо досліджень сучасних практик, пов'язаних з новими медіа. Елементи розгляду дигітальних мистецтв знаходимо у сучасних мистецтвознавців О. Соловйова, Г. Скляренко, В. Бурлаки, Г. Вишеславського, К. Стукалової, Н. Філоненко, Н. Пригодич. Проте саме заявлений аспект проблеми, у вимірі сучасного мистецтва, видається недостатньо дослідженим. Особливого значення дана тема набуває на тлі послідовних намірів України вписатися в європейський формат, враховуючи, що характерною рисою європейської теорії є пильна увага до мистецтва, пов'язаного з новітніми технологіями та актуальною рефлексією. Якщо графічно відобразити розвиток українського мистецького процесу, пов'язаного з новітніми технологіями, то на 1990 рр. прийшов його підйом, а в першому десятилітті ХХІ ст. крива дуже рідко коли відривається від нуля. Тим ціннішими виявляються мистецькі пошуки, що здійснюються на рідному ґрунті.



Джефрі Шоу, медіа інсталяція «The Legible City» (1988–1991)

Джефрі Шоу, медіа інсталяція «The Legible City» (1988–1991) версія «Манхеттен» (1989)

Багато інсталяцій дигітального мистецтва націлені на створення «середовищ», які демонструють різний ступінь залучення, починаючи з робіт, які намагаються оточити публіку інвайронментальними проекціями, аж до тих, що занурюють глядачів у віртуальний світ. Таке занурення має довгу історію, яка невід’ємно пов’язана з мистецтвом, архітектурою та символічними системами — наскальні малюнки можуть вважатися ранніми системами занурення (імерсивними системами), церкви середньовіччя також були налаштовані на створення трансформуючого середовища для відвідувачів шляхом поєднання архітектури, світла та символіки. Подібно до відео робіт, цифрові інсталяції часто мають site-specific характер та не завжди мають задалегідь обумовлені розміри. Оскільки вони існують у фізичному середовищі та мають нерозривний зв’язок з ним (незалежно закритий простір, чи громадський), вони завжди включають у себе акцентний просторовий чи архітектурний елемент, який має змінне значення для роботи в цілому.

Деякі звичайні формальні аспекти великомасштабного дигітального середовища, такі як архітектурні моделі, навігаційні моделі, які використовують інтерфейс руху, дослідження будови віртуального світу, та розповсюджені мережеві моделі, дозволяють ко-

ристувачам залучатися до роботи на відстані. Так чи інакше, усі вони стосуються можливих зв’язків між фізичним і віртуальним світом, і що відрізняє їх, це, власне, баланс між двома реальностями та метод переходу з одного світу до іншого. Деякі мистецькі роботи намагаються перекласти якості віртуального світу на фізичне середовище, інші намагаються знаходити фізичні якості у віртуальному світі, а інші мають за мету змішати обидва світи.

Австралійський художник Джефрі Шоу (народився 1944 р.), що створив низку видатних проєктів у галузі дигітальної інсталяції, звертається до ідеї навігаційної системи в архітектурному середовищі у своїй знаковій роботі «The Legible City / Місто до читання» (1988–1991). Проєкт дозволяє відвідувачам мандрувати симульованим містом, що є проєкцією і утворене розробленими комп’ютером тривимірними літерами, які складають слова та речення під час їзди на реальному велосипеді, встановленому у виставковій залі. «The Legible City» здійснює прямий зв’язок між фізичною та віртуальною реальністю, надаючи користувачам можливість контролювати швидкість та напрямок пересування обертанням педалей та керма велосипеда, які пов’язані з комп’ютером, що трансформує фізичні дії у зміни пейзажу на екрані. Архітектура, що базується на картах іс-

нуючих міст, складається з текстів, що ви-
ростають на великому екрані перед гляда-
чем. Розроблено версії Амстердаму (1990),
Карлсруе (1991) та Мангеттену (1989). Робота
Шоу торкається багатьох явищ, важливих
для організації віртуального оточення: тек-
стуальний компонент міста буквально пере-
кладає характеристики гіпертексту та гіпер-
медій на мову архітектури, де «читачі» ство-
рюють свій власний наратив, обираючи шляхи
крізь неієрархічний текстуальний лабіринт.
Іншими словами, місто стає «архітектурою
інформації» [1, с. 72], будівлі якого скла-
даються з site-specific оповідей, пов'язаних
з місцем та залежних від нього, що, таким
чином, спрямовуються на історії нематері-
ального досвіду, які не можуть бути миттєво
зчитані тільки з форми будівель.

У проекті «Distributed Legible City / Роз-
повсюджене місто до читання» (1998) Шоу
розширив свій попередній проект, дозво-
ливши кільком велосипедистам у різних від-
далених місцях одночасно переміщатися
у тому самому віртуальному середовищі.
Велосипедисти можуть бачити свою та всіх
інших віртуальну репрезентацію на проек-
ції, можуть вербально спілкуватися, якщо
під'їдуть досить близько.

Збільшення кількості реальної архітек-
тури з віртуальною пам'яттю та наративом є
тим, що канадський художник мексикансько-
го походження Рафаель Лозано-Хеммер (на-
родився 1967 року) пов'язує з «архітектурою
співвідношень», яку він визначає як «техно-
логічну актуалізацію споруд та громадських
просторів за допомогою штучної пам'яті»
[2, с. 72]. Лозано-Хеммер створив цілу серію
архітектурних проектів, де встановив спів-
відношення, за допомогою яких він «збіль-
шує» будівлі, додаючи до них аудіовізуальні
елементи заради розширення історичного,
політичного чи естетичного контексту. Хоча
проекти Лозано-Хеммера і відрізняються



Джефрі Шоу, медіа інсталяція «Distributed
Legible City» (1998)

від абсолютно віртуальної архітектури «The
Legible City» тим, що вони занурюють фі-
зичні будівлі у штучні конструкції, обидва
ці проекти маніпулюють з напругою між
реальною та віртуальною архітектурою.
У своєму проекті «Переміщені Імператори»
(цикл «Relational Architecture # 2»), реалі-
зованому в Лінці 1997 року, Лозано-Хеммер
організує зв'язок між Мексикою та Австрією
через, здається, непов'язані історичні по-
дії — між Мексиканською імперією, імпері-
єю Габсбургів Максиміліана Австрійського
(1864–1967) та короною останнього з ацтек-
ських імператорів Монтесуми, з пір'я, яка,
до речі, знаходиться у Етнографічному музеї
Відня. Вищезгадана інтервенція трансфор-
мує фасад Палацу Габсбургів у Лінці таким
чином, що коли глядач вказує на якесь місце
фасаду, його рух фіксує бездротовий сенсор
і на вказаному місці фасаду з'являється ве-
лике анімаційне зображення руки. Ковзаючи
долонею вздовж фасаду, користувач, зда-
ється, може проявити інтер'єр палацу, який
з'являється на фасаді у вигляді проекції.
Однак, ці проекції зображують не інтер'єри
Палацу Габсбургів, а приміщення Палацу
Капультепек — резиденції Габсбургів у Ме-
хіко Сіті. Глядач також може отримати про-
екцію зображення корони з пір'я, натиснув-
ши «кнопку Монтесума» у різноманітних



Рафаель Лозано-Хеммер, мультимедійний проект «Переміщені Імператори» (цикл «Relational Architecture # 2»), Лінц (Австрія) 1997

місцях. Таким чином, «Переміщені імператори» буквально переміщують місцями та заміщають події колоніальної історії, наділяючи далеким від загальновідомого контекстом знайомі реальні об'єкти та втягуючи публіку в історичні напружені зв'язки. В якомусь сенсі довершеність художнього об'єкта та його межі руйнуються не тільки в зв'язку з переносом твору за рамки галереї чи музею, але й «при зустрічі зі свідомістю та сприйняттям людини» [3, с. 117].

Художник продовжує свої архітектурні інтервенції в проекті «Векторний підйом» (починаючи з 1999), який трансформує міський ландшафт за допомогою цілої дюжини контрольованих роботом гігантських променів прожекторів.

Мушу зазначити, що мій проект під назвою «Віртуальна ноосфера», що був запропонований Головному управлінню культури Києва ще 1995 року, аби меморизувати 10-ту річницю Чорнобильської трагедії, що за задумом мав являти собою 3-променевою лазерну проекцію з Майдану Незалежності

на хмари даних, що постійно змінюються і які надходять в режимі реального часу з метеорологічних зондів (повітряних куль), батьками міста було заміщено банальним рок-концертом. Проект почався з дослідження реальної Чорнобильської ситуації. За кілька днів після катастрофи тривожне повідомлення зі Швеції збудило весь світ. Якщо повернутися до недавньої історії, можна згадати, що світ дізнався про чорнобильську катастрофу завдяки шведській радіологічній службі, оскільки вітер приніс забруднені хмари до Скандинавії. Проект «Віртуальна ноосфера» передбачав створення символічного трикутника 3-лазерною проекцією на хмари, яка демонструвала б у громадському місці Києва метеорологічні дані, що постійно змінюються, отримувані он-лайн з супутників та метеозондів (повітряних куль), досліджуючи цифровий код як метафору. У цій інсталяції низькі хмари функціонували б як інформаційний екран. Він мав бути реалізований у співпраці з Українським гідрометеорологічним центром. Проект складається із се-

рії об'єднаних у мережу комп'ютерів, за допомогою яких здійснюється інтервенція в архітектурний простір Майдану. Назва проекту «Віртуальна ноосфера» відсилає нас до теорії В. Вернадського, згідно з якою культура здатна акумулювати енергії та запобігати ентропійним процесам у Всесвіті. Культура — своєрідний конденсат енергії, що накопичується на Землі і здійснює вплив на Космос, творчий акт людини має здатність «запалювати» свідомість, концентрувати інтелектуальну та емоційну енергію, створювати індивідуальні силові поля простору та часу [4, с. 235]. Ще у 1944 р. Вернадський відзначав різку та швидку зміну нашого уявлення про час. «Час — для нас не тільки невід'ємний від простору, але є іншим його втіленням. Час заповнений подіями настільки ж реально, як і простір заповнений матерією та енергією. Це — дві сторони одного явища, ми вивчаємо не простір і час, а часо-простір. Вперше робимо це в науці свідомо» [5, с. 218]. Але в даному випадку актуальною є не стільки ідея, що «біосфера перейшла, чи скоріше переходить у новий еволюційний стан — в ноосферу, а саме перетравлюється науковою думкою соціального людства» [6, с. 188], як теза Вернадського стосовно інтернаціональності науки, її устремління до свободи і те усвідомлення моральної відповідальності вчених за використання наукових відкриттів та наукової роботи, мета якої може бути руйнівною, протилежною ідеї ноосфери.

Друга спроба реалізації цього концептуального мистецького мультимедійного проекту, в більш розширеному вигляді, з назвою «Origin / Початок», що розробляв також тему генофонду нації засобами моніторингу народжуваності в реальному часо-просторі у лабораторії новітніх технологій Інституту проблем сучасного мистецтва АМУ, відбулася 10 років потому, вже на 20-річчя Чорнобильської трагедії, у 2006-му. «Поча-

ток» тому, що Чорнобильська катастрофа послужила поштовхом для утвердження самосвідомості народу і, власне, формування нації. Всі спроби звернутися до проблеми Чорнобильської трагедії не можуть не стосуватися теми генофонду. У проекті визначаються два вектори, направлені у минуле та в майбутнє. Твір є ще й меседжем, який не треба плутати зі змістом та образом, а зрозуміти його як межу художньої думки, але не як межу галерейного продукту, автономність якого лімітується галерейним приміщенням та вернісажами. Проект за авторським задумом являє собою систему проєкцій з Майдану Незалежності і складається з кількох частин: відео проєкції на повітряну кулю, що є моніторингом народжуваності в реальному часі в Україні і демонструє зображення немовлят в променях ультразвукового дослідження та 3-променевої лазерної проєкції на хмари даних, що надходять в режимі реального часу з метеозондів (повітряних куль). Обрана форма повітряного об'єкту співзвучна формі української писанки, яка є філософським символом «начала». Поверхня сфери формує також образ планети Земля. Ця бінарність проекту, що працює з мікро-макро символами, дає можливість розглянути тему у багатовимірному прочитанні. Мультимедійна інсталяція над Майданом Незалежності, домінуючи у вечірньому небі, протиставляється архітектурним вертикалям, що є символами влади: колоною, кампанією Будинку Профспілок, спорудою готелю «Україна» та перегукується з історичним іконографічним символом міста — собором святої Софії. Таким чином, розмова стосовно універсалізації переходить із зони естетичних штудій чи біополітики в every-day life space, в простір життя, де зіткнення з мистецтвом (зі збереженням усіх його автономних завоювань) має стати не просто естетичним переживанням, а «онтологічною пригодою» [7, с. 8]. Окрема



художня робота, якою б значною вона не була, з огляду на її експозиційні межі, навряд чи здатна на зміну свідомості в масштабах Універсального. Для цього потрібні умови — соціальні, політичні, — іншими словами,

Оксана Чепелик, мультимедійний проект «Віртуальна ноосфера», 1996

суспільство, для якого мистецтво може бути навколишнім середовищем. Не секрет, що ми не живемо у такому суспільстві. «Нові органи сприйняття» — фраза, яка походить з наукової роботи Гете, який протиставив залучаючий, цілісний метод погляду на свідомість глядача. Джозеф Бойс використав цю фразу теж, аби підкреслити потребу в нових формах знання і сприйняття, це спонукало б нас до об'єднуючих дій. Деякі з наших органів сприйняття — так як очі, вуха і язик — вже досить розвинуті з народження. Але інші наші найвищі людські органи сприйняття — здатність до співчуття, свідомість, чи здатність зрозуміти певний порядок речей і взаємозв'язки у світі, потрібно розвивати. Колективна творчість відкриває нові можливості, будучи методом дослідження та аналізу об'єктивних умов, де поштовхом до роботи є необхідність, а не тільки уява автора [8, с. 8]. Проект «Origin / Початок» — це своєрідне дослідження, де люди роблять свій внесок у мистецьку роботу, у даному випадку, фрагменти відео зображення немовлят у віці приблизно 3-х місяців. Новонароджені діти різних походжень створюють колективний образ дитини, трансформуючи біоклітину в Планету Людей. За висловом Джорджіо Агамбена, «виявити в новому планетарному людстві якості, які б гарантували йому виживання, зняти тонку плівку, що відділяє брехливу медіальну рекламу від бездоганної зовнішньої поверхні самої комунікації, — ось завдання нашого покоління» [9, с. 105].

Звуковий ряд проекту визначає серцевий пульс; удари серця прискорюються — ми переживаємо пристрасть, страх, біль, чи паніку. Деякі стародавні культури вважають серце місцезнаходженням розуму, в той час як у сучасному житті ми маємо схильність думати про серце як дім людської душі. Крізь

симфонію для 100 лічильників Гейгера продираються звуки коливкових — «Опромінені звуки» — спільний твір Олександра Нестерова (1954–2005) (цього талановитого музиканта не стало внаслідок онкологічної хвороби) та ансамблю «Древо» під керівництвом Євгена Єфремова (у складі Петра Товстухи, Романа Єненка, Олени Шевчук, Ганни Коропниченко, Ірини Клименко, Ганни Охримчук, Сергія Охримчука (скрипка), Віталія Протасова (голос та скрипка), Тетяни Сосілки). А вигнута поверхня торговельного комплексу «Глобус» слугує простором візуалізації невидимої радіаційної загрози для існування людини у всесвіті, створеної за допомогою лазерних перетікаючих структур, з їх неповторними найтоншими відтінками та вібраціями, в опромінених звуках як у хвилях Прип'яті, у виконанні СвітлоТеатру «Lux Aeterna» під орудою Данила Фрідмана. Цілком очевидно, що ми опинились в ситуації, коли неймовірно виросли ставки «руху», можливості фузій та розщеплень, ставки спроб змінити, чи хоча б розширити картину світу.

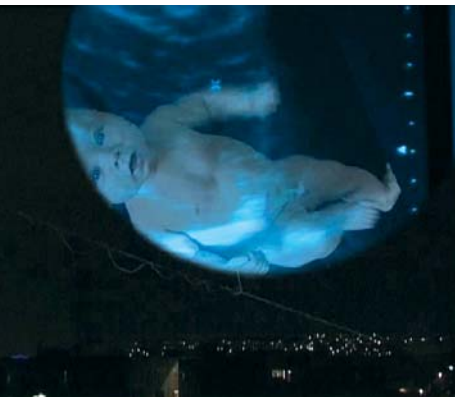
В час, коли від дня Чорнобильської катастрофи минуло 20 років, її масштаб усвідомлюється все повніше, виникає необхідність виконання принципово нових системних заходів, оскільки постає питання про збереження генофонду Українського народу, а чи це не є головним обов'язком держави? В зв'язку з цим, лабораторія новітніх технологій розробила цей концептуальний мультимедійний проект, пов'язаний з новими інформаційно-комунікаційними технологіями, передбачуваний для реалізації на Майдані Незалежності, що надає би можливість залучити широкий загал і знаходиться на піку технологічного мистецького пошуку. Проект сприяє інтеграції та співпраці таких різних інституцій, як Інститут проблем сучасного мистецтва, заснований 2001 р., СвітлоТеатр

«Lux Aeterna», заснований 1987 року, а також Міністерство надзвичайних ситуацій, Головне управління у справах захисту населення від наслідків аварії на Чорнобильській АЕС КМДА, Український гідрометеорологічний центр та Київська метеорологічна станція. Проект посприяв би також напрацюванню управлінського досвіду, який може лягти вагомою цеглиною у підмурок розробки культурної політики, що йтиме шляхом заохочення взаємодії між неурядовими організаціями та відповідальними за прийняття рішень щодо національної культурної політики.

Але і друга спроба 2006 р. мала той самий результат (не слід забувати також, що за місяць до роковин Чорнобиля в усіх громадських місцях Києва відбувалися зовсім інші пропагандистські передвиборчі «перформенси», на які були викинуті величезні

Оксана Чепелик, мультимедійний проект
«Віртуальна ноосфера», 1996





Оксана Чепелик, мультимедійний проект
«Origin / Початок», 2006

Оксана Чепелик, Девід Стоут,
медіа інсталяція «@tmosphere», 2003

кошти). Іншими словами, автономність мистецтва в політичному сенсі — це, з одного боку, умови для розвитку художніх цінностей в суспільстві, що ними вже давно не живе, а з іншого (і про це не слід забувати) — це часткова уступка суспільства художнику з розрахунком на те, що всі радикальні трансгуманістичні та політичні експерименти будуть відбуватися на спеціально відведених для цього території. І цією територією, виходить, не може бути ні Майдан Незалежності, ані взагалі Україна. Актуальною для Заходу є тема «периферії», яка теж має бути включена в еволюцію естетики. Бо периферія, звичайно ж, виключена з ринку, та вона аж ніяк не може бути виключена з універсалістського фантазму. Згідно з М. Фуко, «влада не просто є в наявності, а функціонує як “матриця трансформацій”» [10, с. 196]. З огляду на цю тезу можна зробити висновок, що десятирічний термін для можливих культурних трансформацій в Україні не призвів до скільки-небудь помітних зрушень. Тому стало цілком очевидним: в суспільстві є сили, чия робота направлена на те, щоб світ став корумпованішим, відокремленим від свободи та вульгарнішим, але, на щастя, є й ті, котрі протистоять цій перспективі.

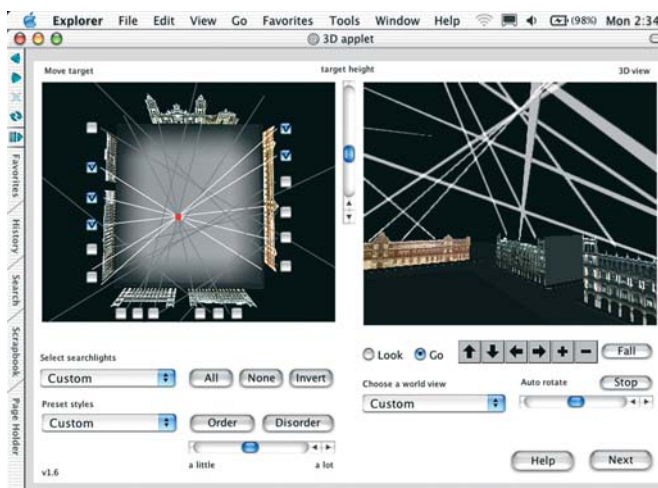
Так спроба створення прецеденту для контекстуалізації українського продукту трансформуючого мультимедійного середовища у реальному часо-просторі знов відкладалася на невизначений час. Так що, здається, на часі відкрити у нас «Агенцію нереалізованих проєктів», аби ввести їх до українського культурного простору будь-то у віртуальному вигляді, чи то у вигляді архіву, як це зроблено у Великобританії. Лондонське агентство нереалізованих проєктів (AUP) співпрацюватиме з програмою e-flux, за підтримки Інституту нових соціальних досліджень, який ініціювали Джульєтта Аранда та Антон Відокль, що був призначений куратором Маніфести 2006 р.

На щастя, версію проєкту «Віртуальна ноосфера» таки вдалося реалізувати в рамках міжнародної лабораторії «Testing Truth» / «Випробування істини» для виставки на Міжнародному фестивалі «Backup-2003», що проходив у Веймарі (Німеччина), як колаборативний перформенс «@tmosphere», спільно з Девідом Стоунтом — на той час професором університету в Санта-Фе (США). Проєкт «@tmosphere» — це life перформенс, що здійснював зв'язок у режимі on-line між метеорологічними даними, що змінюються, отриманими із сервера NASA, зображенням і залежним від

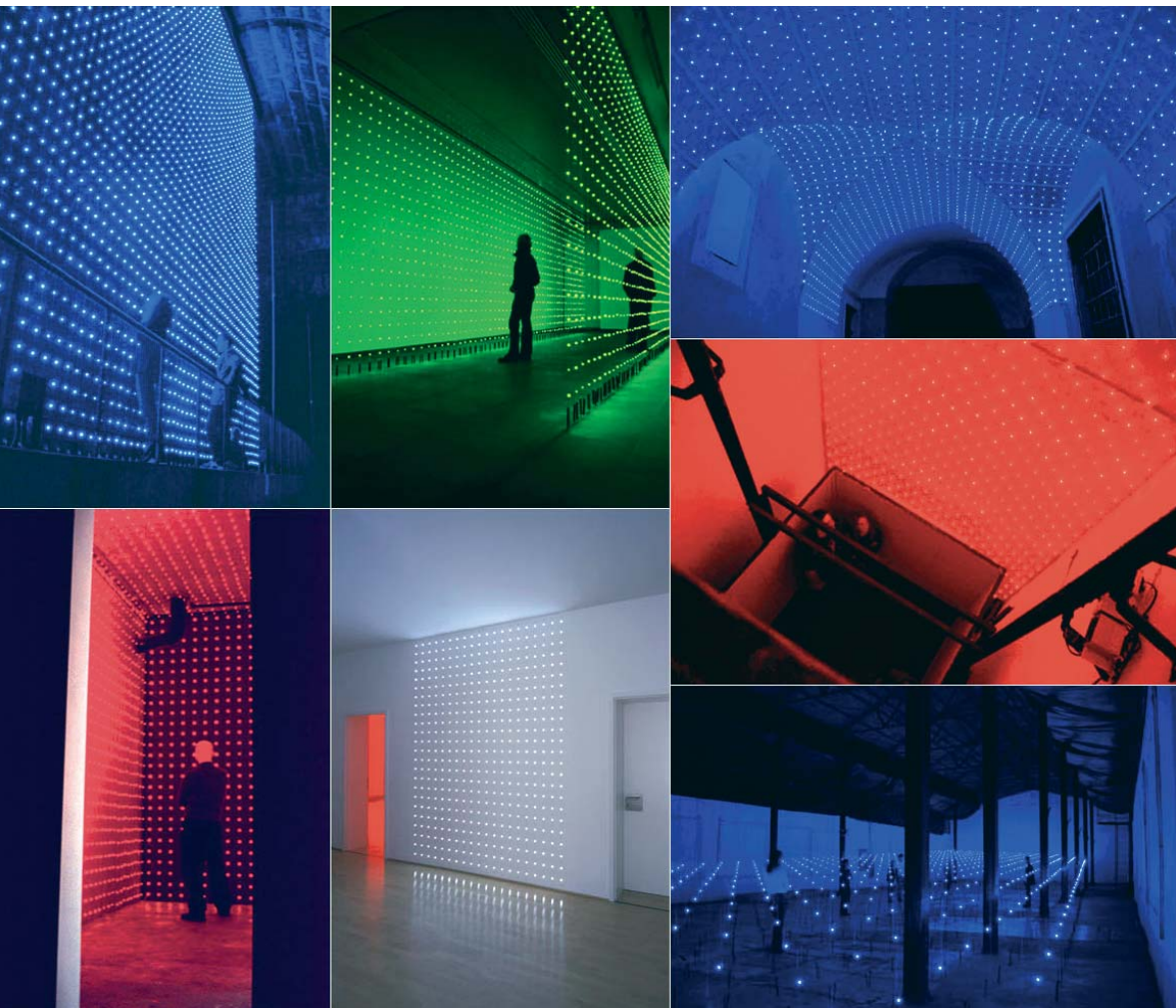
них звуком. А прем'єра фрагмента проекту «Origin» / «Початок» з моніторингом народжуваності, відбулася в Нью-Йорку.

У роботі Рафаеля Лозано-Хеммера «Векторний підйом» (Relational Architecture # 4), яка була показана у Мехіко (1999) (мушу зазначити, що Мексика, не найбагатша країна Америки, натомість спроможна здійснити подібну мистецьку реалізацію), затим — в регіоні Басків (2002), а потому — в Монреалі (2004), контрольованими роботом прожекторами можуть маніпулювати користувачі Інтернету. А в його наступній роботі «Amodal Suspension / Амодальна зупинка», Relational Architecture 8 (Yamaguchi) реалізований в Японії (2004) команди надходили через телефонні SMS від абонентів. «Векторний підйом» стоїть в одній традиції ранніх контрольованих комп'ютером екстер'єрних світлових інсталяцій, таких як «Олімпійська веселка» (1972) Отто П'єне (народився 1928 року) та лазерними скульптурами Нормана Баларда (народився 1950 року) та Джоя Вулке (народився 1948 року). Вражаючі світлові ж фестивалі, які проходять у Ліоні, де зазвичай архітектурні об'єкти покриваються рухомих зображенням, керованим комп'ютерами, загалом є більше орієнтованими на видовище, що сприймається пасивним глядачем, і тому сьогодні не є предметом нашого розгляду.

Зовсім інший підхід до архітектурного дослідження простору в зв'язку зі світлом, як структурним елементом, можна побачити у роботах художника, австрійця за походженням, Ервіна Редла. Світлові проекти Редла є вже іншим прикладом твору, який використовує цифрові засоби зовсім мінімальним чином та робить витонченість такого підходу фокусом усієї роботи в цілому. Вже кілька років Редл створює великомасштабні site-specific інсталяції зі світлових діодів. Ці інсталяції часто представлені як грандіозні штори, вироблені з великої кількості дрітків



Рафаель Лозано-Хеммер, мультимедійний проект «Векторний підйом» (Relational Architecture # 4), Мехіко, 1999



Ервін Редл, інсталяція «Матрікс I, IV, V, VIII, XII, XIII», 2000–2005

від маленьких світло діодів. Свого часу світло було запрограмоване так, щоб повільно змінювати колір, додаючи вже інший аспект до просторової конструкції. Серія Редла «Матрікс», зокрема (починаючи з 2000 року), здається трансформує віртуальний простір у фізичний — віртуальне середовище було б невидимим та недосяжним без сітки світлового екрану, що є головним елементом просторової конструкції. «Матрікс» переносить елементи віртуального простору у фізичне

середовище, дозволяючи користувачам набувати безпосереднього досвіду у, по суті, іматеріальному світі.

Взаємодія між віртуальними та фізичними структурами та архітектурою є у фокусі «Асимптоти» Нью-Йоркського архітектурного бюро, заснованого Хані Рашид та Ліз-Анною Кутюр. Серія «Fluxspace / Гнучкі Простори», розроблена «Асимптотою», є дослідженням різних форм взаємовпливу віртуального та реального, що спонукає до змі-

шування різних якостей обох сфер та переносу проявів цифрових засобів у сучасний простір. У роботі «Fluxspace 3.0» (2002), продемонстрованій у Касселі на «Документі XI», так же як і в попередніх проектах «Fluxspace 1.0», (2000) та «Fluxspace 2.0», (2001), мілкість віртуального простору починає бути частиною фізичного середовища інсталяції. Викривлений та, здається, перевернутий урбаністичний пейзаж є проекцією на аморфну форму, підвішену в центрі зали з дзеркальними стінами. Відображення, що з'являється в результаті цього, здається, утворює віртуальну 3-х вимірну архітектуру, що оточує глядача.

Роботи Редла та «Асимптоти» підкреслено сфокусовані на переносі характеристик віртуального до реального, збільшуючи уявлення фізичного простору. Спроба сформувати віртуальне та змішати його з реальним так, щоб одне віддзеркалювало інше, була реалізована японським художником Масакі Фуджіхата у «Проекті Глобального Інтер'єру», мережевому багатоканальному середовищі, яке створювало дзеркальний світ, у якому фізична інсталяція виявлялася картою віртуального світу. Сама ж інсталяція як така репрезентує архітектуру та конструкції віртуального світу. Виходячи з самої назви, «Проект Глобального Інтер'єру» руйнує кордони між внутрішнім та зовнішнім, створюючи відповідні світи: віртуальний та реальний, що змішуються безболісно.

Архітектор Ніколас Новак описав кіберпростір як текучу архітектуру, де усі структури є програмованими і тому гнучкими, здатними виходити за межі дії законів фізичного світу та розумно реагувати на глядача. Спроба створення цієї форми реагуючого «розумного середовища» [11, с. 83] в сучасності зіграла невимовно важливу роль у мистецтві та архітектурі, де моделі гнучкості та прозорості бази даних провокують розуміння поняття

фізичного. Максимально розумне середовище було зображено у романі Станіслава Лема «Солярис» (1961), відтворене у фільмі Андрія Тарковського, а нещодавно у фільмі Стівена Спілберга, де ціла фантастична планета Солярис є інтелектуальною системою та організмом, здатним реагувати на емоції і думки людини. Роман Лема надихнув словенського митця Марка Пелхана (з 2002 р. — професор Каліфорнійського університету в Санта-Барбарі, США) та німецького художника Карстена Ніколаї на створення проекту «Polar / Поліусний» (2000) у співробітництві з Кенон Артлаб (Японія), спрямованого на відтворення інтелектуального простору згідно з даними у фізичному оточенні. Шляхом аналізу антагонізмів, проект досліджує поняття різних полюсів у data-просторі та шляхи, якими різні форми інформації здатні матеріалізуватись у динамічну матрицю. У просторі інсталяції одночасно перебувають дві особи, екіповані пристроями, що дозволяють їм збирати та фіксувати сенсорну інформацію — таку, як образи, звуки, температуру, культури мікроорганізмів, що відповідають умовам температури та освітлення у кімнаті. Кожна пара відвідувачів змінює простір та створює нові стартові умови для наступної пари відвідувачів. Дані, зібрані відвідувачами за допомогою записуючих пристроїв, аналізуються та перекладаються

Ервін Редл, інсталяція «Матрікс II», 2000





Масакі Фуджихата, «Проект Глобального Інтер'єру», 1996

у сім ключових слова, що з'являються на двох моніторах у просторі. Обираючи одне з цих ключових слів, учасники запускають пошукову систему, що складає «словник» [12, с. 83] споріднених понять з бази даних та веб-сайтів в Інтернеті. Взаємодіючи зі словником, користувачі освоюють та розвивають його, використовуючи параметри, встановлені оригінальною базою даних знань як базис для їх власної трансформації бази даних. В інсталяції реалізується також імпульсне включення проєкції

у реальному часі, у відповідності до інформації, зібраної відвідувачами. Сам простір, таким чином, робиться своєрідною матрицею, що реагує на відвідувачів.

Інверсія інсталяцій, таких як «Polar», формує інший тип інсталяційних робіт, що досліджують репрезентацію фізичного простору та архітектури у віртуальному царстві. Перформативний елемент цього процесу уособлено у колаборативному проєкті «Adrift» / «Випадково» (1997–2001) Джеса Джілберта, Хелен Торінгтон, Марека Вальцака, що демонструвався у різних конфігураціях. Цей складний проєкт впроваджує зв'язок між віртуальною та реальною географіями змішуванням зображень, відзнятих камерами у громадських місцях, з віртуальними тривимірними просторами, текстом та звуком, у проєкції на напівсферичний екран у фізичному просторі. «Adrift» зображує подорожі, що руйнують простори даних та фізичне, медіатизоване оточення, створюючи колаж, у якому істотно різні елементи відображають просторові характеристики мови різних медіа (відео, тексту, звуку, 3D-графіки).

Німецько-швейцарська мультимедійна дослідницька група «Knowbotic Research» (Івонн Вільхельм, Крістіан Хюблер, Німеччина, та Олександр Тучачек, з 1998 викладають на факультеті Медіа-арту в Університеті

«Асимптота», «Fluxspace 3.0», 2002





Марк Пелхан, Карстен Ніколаї, мультимедійний проект «Polar», 2000 у співробітництві з Кенон Артлаб (Японія)

мистецтва та дизайну в Цюриху, Швейцарія) також створили різноманітні інсталяції, що дослідили опис реальних місць у світі даних, в контексті обох: природного та урбаністичного середовищ. Їх інтердисциплінарний проект «Dialogue with the Knowbotic South» (DWTKS)/ «Діалог з Ноуботік-Південь» [13], 1994–1997, сфокусований, зокрема, на підходах, що стосуються репрезентації та симуляції у сфері мистецтва та науки, де навігація у віртуальному оточенні та інтерфейс були первинною ідеєю. Маю відзначити, що «Knowbotic Research» виступає з жорсткою критикою стратегій науковців, для яких дослідницький інтерес, певною мірою, підпорядковується можливості отримати значну фінансову підтримку, відкидаючи будь-які ризики і, відповідно, моральні зобов'язання перед людством. Наука все більше покладається на симуляцію як таку, з використанням трьохвимірного світу, віртуальної реальності, штучних середовищ. Мистецтво досліджує ті ж самі середовища, інколи використовуючи наукові дані у спробах збудувати реальності комунікативним чином. Як для мистецтва, так і для науки найцікавішими є простори між справжнім та віртуальним світами та реальностями, провали та нашарування між цими двома протилежними областями та станами, включаючи суб'єктивність та об'єктивність.

«Dialogue with the Knowbotic South» робить можливим для користувачів прослідкувати, яким чином наука та технологія трансформують світ, у даному випадку Антарктику, за допомогою доданої комп'ютером природної компоненти. Інсталяція «DWTKS» дозволяє взаємодію з динамічним дигітальним оточенням. Такий інформаційний цифровий ландшафт включає в себе дані про місця, моделі та симуляції Антарктичних досліджень, які символізують зв'язок з природними подіями на Південному полюсі. Відвідувачі могли пересуватись у веб-просторі так само, як і у цифрових моделях реального часу.

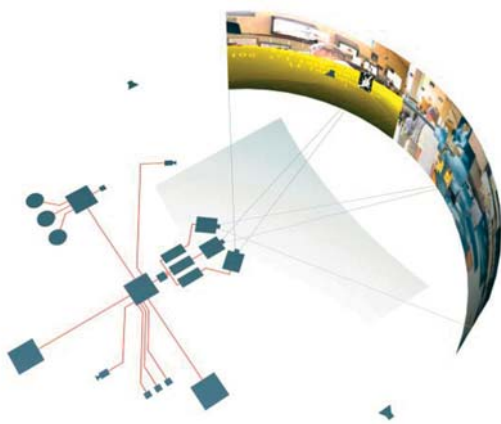
Одними з головних завдань цього проекту було дослідження зв'язку між репрезентацією та симуляцією. Феномен репрезентації відіграє важливу роль у аргументації таких теоретиків, як Фрідріх Кітлер [14, с. 29], Уільям Мітчел, Едмон Кушо [15, с. 160], які розуміють дигітальне зображення як симуляцію. Мітчел трактує різницю між кінематичним та електронним образами як репрезентаційну, а модельований дигітальний образ — презентаційним [16, с. 57]. Можна закинути йому те, що все створене на комп'ютері та показане вже обов'язково є симуляцією, але не вистачає термінології, аби охопити весь спектр цифрової практики. Проблематично також конструювати репрезентацію та симуляцію

як дихотомію. Симуляцію можна визначити, як імітативну репрезентацію системи, або процесу іншим процесом, або системою. У моделюванні авіаційного польоту, наприклад, реальність керування літаком замінюється цифровою симуляцією цього процесу. Однак моделювання тяжіє до того, щоб бути найбільш репрезентаційним та якомога ближчим до реальності. Така репрезентаційна якість стала головною метою у науці, так само, як і в розважальній індустрії ігор, яка намагається імітувати вигляд реальних фізичних об'єктів, чи живих істот.

«Dialogue with the Knowbotic South» піднімає відкрите досі питання, чи наукові знання можуть перейти в естетичні категорії, та чи існують нові художні можливості без простої візуалізації. «Knowbotic Research» продовжує свої дослідження стосовно можливості взаємодії між реальним, віртуальним та гіпотетичним у своєму проекті «10_DENCIES» / «Тенденції» (1997–2000) [17], сфокусованому на розвитку міст та урбаністичних процесах. У цьому проекті були створені гіпотетичні інтерфейси для визначення та втручання «тенденційних» сил, які впливають на дина-

міку розвитку міст. «Knowbotic Research» розробили напрямки діяльності та фактори зростання Токіо, Сан-Паулу та Берліну. Стоси урбаністичних даних були закладені в «електронне поле», відкрите для інтервенцій та співробітництва, а Інтернет-інтерфейс надав можливість користувачам всесвітньої мережі долучитися до діалогу. Проект «10_DENCIES» мав на меті створення інтердисциплінарного дискурсу стосовно містобудівного розвитку та, за своєю природою, мав поєднати локальне та глобальне, адже дискусії про організацію громадських місць відбувалися на обох рівнях і локально, і в новому публічному просторі мережі. З проектом «10_DENCIES lavoro immateriale» / «Тенденції: імматеріальна робота / конструюючи громадську сферу» митців було запрошено представляти Австрійський павільйон на 48 Бієнале у Венеції 1999 року. Цей останній проект відходив від конкретного, урбаністичного контексту, він був націлений на одну з головних дискусійних тем, що стосується суспільної сфери: роботи, суб'єктивності та соціального виробництва. На відміну від інших фаз проекту «10_dencies», ця ґрунтувалася на вже існуючій в Італії дискусії про «імматеріальну працю», дебати якої відбувалися в колі Тоні Негрі, Мауріціо Лазарато та інших починаючи з 1970-х і потім, протягом їх Паризького вигнання. «10_lavoro immateriale» — спільна база даних в Інтернеті, створена протягом часу Венеційської Бієнале 1999 року, що служила відкритою для дискурсу платформою, щоб поставити запитання, що стосуються поточних умов творчого виробництва в суспільстві. Починаючи із аналізу «імматеріальної праці» (всі форми творчої, інтелектуальної й емоційної роботи повністю інтегровані і є істотними факторами в домінуючому економічному виробництві), група спільно шукала сучасних політичних форм та концепцій творчих дій у суспільній сфері Італії сьогодні.

Джес Джіліберт, Хелен Торінгтон, Марек Вальцак, мультимедійний перформанс «Adrift», 1997–2001



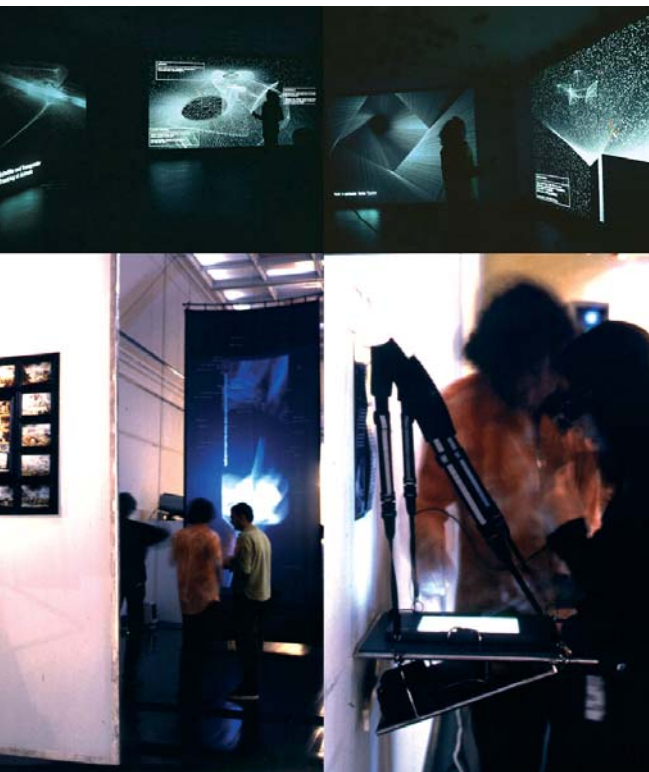


Джес Джілберт, Хелен Торінгтон, Марек Вальцак, мультимедійний перформенс «Adrift», 1997–2001

ні. Проект «10_lavoro immateriale» розвивався протягом Бієнале і пропонував учасникам технологічно оформлену організаційну операційну платформу для міждискусивних процесів. За допомогою комп'ютера розробка і дослідження були візуалізовані у часі та просторі — підтримана алгоритмом самоорганізації, проявлялася Магнітна сила зворотного зв'язку (що в інтерфейсі виставки). І хоча процеси «10_lavoro immateriale» в інтерфейсі були скороминущими і викривленими, та на них можна було впливати. Втручання учасників і модифікації в базі даних проявлялися як енергетичні ущільнення, завихрення та вигини. У формі магнітних полів, представ-

лених на виставці Knowbotic Research створювала додаткову матеріалізацію триваючих процесів у базі даних і в такий спосіб перетворювала їх на фізичний досвід.

Будь-яка навігація у віртуальному просторі завжди залежить від нашарування інтерфейсів. Одне з цих нашарувань представлено пристроями вводу даних, чи то велосипед, мишка або ж джойстик; екран, таким чином, являє собою інший рівень інтерфейсу та віртуальну структуру, що уособлює інформацію — чи то світ літер у проекті Джефрі Шоу «The Legible City» або ж кубічні утворення у «Проекті Глобального Інтер'єру» — усе це й складає третій рівень. Інтерфейси роблять



«Knowbotic Research», інтердисциплінарний проєкт «Dialogue with the Knowbotic South» (DWTKS) 1994–1997

твори відкритими до взаємодії та мають у собі такий рівень змісту, який гарантує можливість дослідження.

В попередньому розділі вже згадувалося про медіа фасади в урбаністичному середовищі. Сьогодні в розвинених країнах реалізується концепція медіавулиці, що формується сукупністю медіафасадів на певному відрізку міського простору. Можна виділити три типи медіа фасадів: 1) автономні, незалежні від зовнішнього середовища; 2) реактивні, що реагують на зміни в зовнішньому середовищі; 3) інтерактивні, які вступають у взаємодію як з відвідувачами, так і з зовнішнім урбаністичним оточенням. Ця взаємодія народжує імерсивні урбаністичні середовища і нове по-

няття — інтер'єризацію міського простору. Медіалізація архітектури й урбаністичного середовища визначає нову властивість міської тканини — медіатекуру.

З появою дигітальних технологій кінематограф, відео та анімація також не залишилися поза увагою художників, що експериментують з простором та часом. Концепція дигітального рухомого образу та «цифрового кіно» є надзвичайно широкою сферою, що об'єднує історії багатьох медіа. Як вказав теоретик Лев Манович, «дигітальні медіа багато в чому заново визначили саму, давно знану ідентичність кіно» [18, с. 4]. Коли справа доходить до кіноіндустрії, кіно стає все ширшою гібридною формою, що комбінує звичайні зйомки з цифровими ефектами та 3D моделюванням, заперечуючи всю історію кіно, що базується на концепції «записаної реальності». На зміну їй приходить нова форма цифрового кінематографу, що складається з реальності, створеної комп'ютером.

Цифрові медіа вплинули та реконфігурували рухомі зображення багатьма способами та у різних сферах. Дигітальні технології надають безліч можливостей для «посиленої кінематографічної презентації в інсталяціях, розширення просторовості зображення у фізичному оточенні», підкреслював теоретик Джін Янгблад у своїй книзі «Expanded cinema» / «Розширене кіно» (1970) [19, с. 96]. Інтерактивність є іншим аспектом цифрових медіа, що робить значний вплив на наративні та не-наративні фільми та є невіддільно пов'язаною з концепцією бази даних — з можливістю створювати та реконфігурувати елементи, змінюючи послідовність зображень.

Вирішальним аспектом історії кіно та відео є поняття реалізму, зйомки «реальних подій» [20]. Сама ідея «реалізму» набула нових вимірів з появою веб-камер, що здатні передати live кадри, зняті будь-де у світі за допомогою Інтернет. Відео митці спочатку дослідили ас-



«Knowbotic Research» інтердисциплінарний проект «10_DENCIES» / «Тенденції», 1997–1999

пекти live зйомок у замкнених мережах інсталяцій. Хоча телебачення вже представляло live зйомки останнім часом, та все ж все ще виконується якась доля фільтрації та контролю у цій трансляційній мережі «один для багатьох». Події, які транслуються за схемою «багато для багатьох» в Інтернеті знешкоджують та оминають такі форми контролю.

Ранні рухомі образи XIX ст., створені «до кінематографічними» [21, с. 4] пристроями, базувались здебільшого на мальованих зображеннях. Ця галузь кіно розвинулась в анімацію — засіб, що набув нових якостей та нової популярності на дигітальній платформі. Зараз ми асоціюємо кіно та рухомі образи переважно з живими діями, які насправді становлять лише одну частку історії кіно. Тривимірність реальності, створена дигітальним

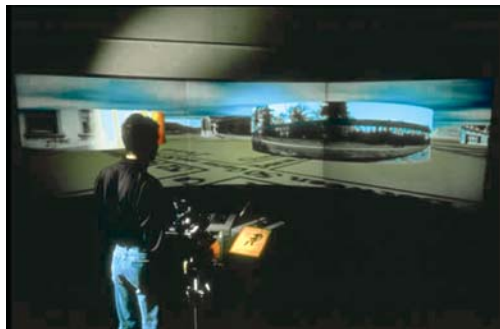
мистецтвом, представляє собою зовсім іншу форму рухомих образів, що існує у своїй власній категорії.

«Knowbotic Research» інтердисциплінарний проект «10_DENCIES» / «Тенденції», 1997–1999





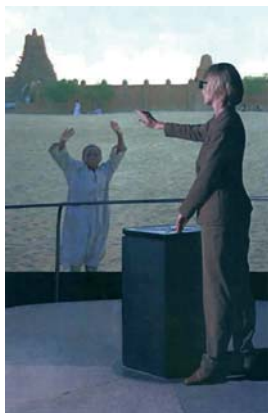
Джефрі Шоу, медіа інсталяція «Be Now Here», 1995



Серед художників, які звернулись до теми середовища та зробили внесок у створення об'ємних рухомих зображень, знаходиться Майкл Неймарк, що провів численні дослідження у сфері «багатовимірних фільмів» та зіграв вагому роль у створенні перших інтерактивних відеодисків, а також Джефрі Шоу. Їх роботи: «Be Now Here» / «Будь зараз тут» (1995) Неймарка та інсталяція Шоу «Place, a user's manual» / «Місце, довідник користувача» (1995) поєднують різні медіа форми — від ландшафтно́ї та панорамної фотографії до імерсивного кіно, що переосмислюють базові просторові характеристики фільму, як проекції на площину екрана у темному приміщенні. Інсталяція «Будь зараз тут» створює імерсивне віртуальне оточення, яке складається зі стереоскопічної проекції

на екран та п'єдестал, що обертається, перебуваючи на якому відвідувач занурюється у твір. Зображення, що оточує глядача, демонструє громадські площі зі списку найнебезпечніших місць ЮНЕСКО, серед яких Єрусалим, Дубровник, Тімбукту, Ангкор, Камбоджа. Одягнувши стереоскопічні окуляри, відвідувач обирає час та місце, користуючись інтерфейсом, встановленим на п'єдесталі, аби у такий захищений спосіб долучитися до гарячих точок планети.

Інсталяція ж Шоу «Place, a user's manual» складається з циліндричного проекційного екрану та круглої моторизованої платформи в центрі. Зображення, що подається на екран, є генерованим комп'ютером та складається з ландшафтних фотографій, знятих панорамною камерою. Сцени займають 120°-ий сектор екрану, глядачі можуть подорожувати в них за допомогою модифікованої відеокамери як інтерфейсу. Повертаючи камеру та застосовуючи зум і кнопки play, глядач контролює свій рух вперед, назад та повороти, так само, як і рух платформи. У доповнення до цього, екрани прикрашені сефіротичним «Деревом життя» — іудейською кабалістичною діаграмою символів, яка уособлює духовну сферу — так, що кожне реальне місце пов'язане з символічним місцем. Звуки, які промовляє глядач, викликають появу трьохвимірних текстів, що сто-



Майкл Неймарк, медіа-інсталяція «Place, a user's manual», 1995



Рафаель Лозано-Хеммер, мультимедійна інсталяція «Тілесні фільми» («Relational Architecture # 6»), Роттердам, 2001

суються зображуваних сцен та становлять коментарі щодо місця та мови, тим самим, вписуючи глядача в кадр.

Дослідження інтерактивних портретів у громадському місці розкривається у проекті Рафаеля Лозано-Хеммера «Тілесні фільми» (циклу «Relational Architecture # 6»), який комбінує техніки зорової ілюзії та гри тіней. Представлений у Роттердамі у 2001 році, проект трансформував площу Шувбургплайн у 1200 м² інтерактивної проекції. За допомогою керованих електронікою проекторів, розташованих навколо площі, стіни споруд були вкриті проекціями з портретами людей з різних міст з усього світу. Однак, ці портрети зникали в могутніх променях світла ламп, розташованих на асфальті на площі, і ставали видимими тільки тоді, коли від перехожих виростали тіні на стінах з проекціями, що дозволяло портретам з'являтися у межах

силуетів від цих тіней. В той час, як проект сам по собі має перформативний характер, він набув нових вимірів, оскільки люди повертались на площу знов і знов для постановки власної п'єси з гігантськими тінями. Цей твір міняє місцями традиційні ролі світла та темряви — базових елементів кіно — у виробленні проекційних образів затемнення було необхідне, щоб мати можливість бачити проекцію. В залежності від того, наскільки близько пішоходи підходять до світла на площі, їх тіні будуть мати висоту від двох до двадцяти двох метрів заввишки. За допомогою контролю камери система здійснює моніторинг тіней і як тільки вони відкриють всі портрети даної сцени, комп'ютер переходить до іншого кадру з портретами.

Більш детальне панорамне занурення відвідувача у кінематографічне середовище відбувається в творі канадця Люка Крушесна

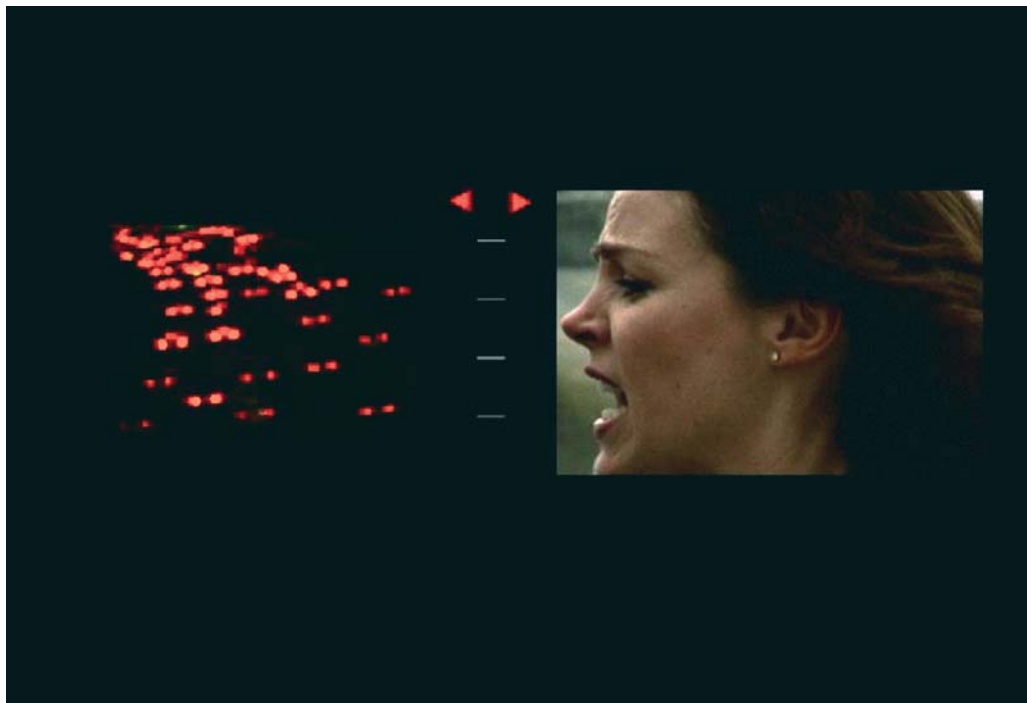


Люк Крушесн, медіа інсталяція «The Visitor — Living by Numbers», 2001

(нар. 1952) «The Visitor — Living by Numbers» / «Відвідувач — життя за числами» (2001), який розробив різні форми інтерактивних фільмів, серед них — інтерактивні портрети людей. У цій інсталяції відвідувач занурюється у невелику проекційну напівсферу,

яка може бути підлаштована під його зріст таким чином, щоб його голова була немовби оточена цією формою. Середовище, явлене проекцією, перш за все поміщає глядачів до японського села і тоді вони можуть починати навігацію крізь відео, зроблене панорамним об'єктивом, промовляючи числа — від одного до дванадцяти, що рішуче змінює шлях, яким вони подорожують фільмом. Проект Крушесна є роздумом про темп і час оповіді, який камера та глядач мають приділити якомусь місцю, чи людині аби відкрити певні події та особисті історії. На цю інсталяцію Крушесна надихнули фільм П'єра Паоло Пазоліні «Теорема» (1969) та сни його доньки у десятирічному віці. Відвідувачі подорожуючи селом, що є проекцією всередині перевернутої напівсфери, зустрічаються з місцевими мешканцями, і вибір, що потрібно робити під час таких блукань, тобто продовжити спілкуватись з кимось, або піти (як-от у фільмі Пазоліні) веде до зростаючого почуття персональної участі та відчуття спільноти.

Цікавою, з точки зору розвитку концепції реконфігурації кінопродукту, видається інтерактивна інсталяція американця Скотта Хесселса «Гальмові сигнали» (2003), що демонструє фільм, який комбінує комп'ютерна система в реальному часі, змінюючи ступінь почуттів героїв в залежності від навколишнього середовища, а саме, від стану вуличного руху, реагуючи на нагальну проблему в місті [22]. У цьому прикладі рівень яскравості червоних гальмових сигналів на Лос-анджелеській автостраді, що відповідає п'яти емоційним станам: гніву, роздратуванню, нерішучості, надії, і любові, фіксується сенсором. І система створює live кінематограф, що залежить від пробок на дорогах, обираючи послідовність для монтажу в реальному часі фрагментів діалогу з бази даних фільму. Таким чином, «режисером» цього фільму є навколишнє середовище.



Скотт Хесселс, медіа інсталяція «Гальмові сигнали», 2003

В контексті вище поданого, інсталяція «Кімната» (2005) українських авторів з «Інституції нестабільних думок»: Олександра Гнилицького, Олесі Заяць, Євгена Тарана та Дані Фолькамер, продемонстрована в кураторському проекті Олександра Соловйова «Перевірка реальності» [23, с. 3] з амбітною підназвою «Виставка постмедійного мистецтва» (хоча, відверто кажучи, український художній доробок, пов'язаний ще з медіа мистецтвом, не видається достатньо репрезентованим), що відбулася в «Українському Домі» 2005 р. є, свого роду, простим психоделічним простором з чотирма синхронними проекціями на стіни. Але ця просторова інсталяція, не маючи специфічного меседжу, працює з «рухомим образом», що не обов'язково мусить мати інтерактивну природу, аби прийняти форму мультимедійного імєрсивного середовища. Те саме стосується і її демон-

страції в Палаццо Поподопулі в рамках 52-ї Бієннале у Венеції 2007 року.

Таким є досить «гламурний» проект «Homo sapiens sapiens» [24, с. 107] з райськими кущами швейцарської художниці Піпілотті Ріст для церкви Сан-Сте / Святого Стефана, продемонстрований на 51-й Бієнале у Венеції 2005 року.

Можна пропагувати чи критикувати ці гнучкі простори, або ж твори трансформуючого мультимедійного середовища; але по них обов'язково потрібно ходити, поринати в них, тонути в потоці трансформацій і ловити загальні лінії, тенденції, знаки часу та голоси епохи.

До цього розгляду потрапила досить обмежена кількість мистецьких творів, але достатня, аби проаналізувати різні підходи та з'ясувати певні теоретичні засади, стосовно створення трансформуючих мультимедій-



Піпілотті Ріст, «Homo sapiens sapiens»,
церква Сан-Сте, Бісннале у Венеції, 2005

них середовищ у реальному часо-просторі,
головно з метою уможливити подібні прак-
тики в Україні.

4.2 СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО У ГРОМАДСЬКОМУ ПРОСТОРІ

РОЗДІЛ подає дослідження низки творів українського сучасного мистецтва, реалізованих у громадському просторі, спираючись на світові практики на прикладі суспільного замовлення у Франції.

Метою розділу є аналіз художніх творів, узагальнення підходів реалізації проектів сучасного мистецтва у громадському просторі та виявлення локальних особливостей в порівнянні зі світовою практикою.

Розмірковуючи над питаннями, яка ж роль мистецтва в суспільному контексті і що таке сучасне мистецтво в урбаністичному просторі, Інститут проблем сучасного мистецтва ініціював у 2007 р. проведення Міжнародного фестивалю соціальної скульптури, де місто опинилося у фокусі дослідження. Існує необхідний інструментарій, за допомогою якого можна визначати рівень життєздатності міста — цього складного організму з певними процесами, які в ньому відбуваються, що віддзеркалюють життя його мешканців. Одним з таких інструментів є актуальне мистецтво, оскільки воно фіксує симптоматичні зміни в суспільстві, які ще не усвідомлені наукою, політикою, іншими формами суспільного життя. Воно оголює та викриває сучасність, знаходить нові ракурси та інтерпретації, змінює погляди на усталені речі. Актуальний художній проект — це створення середовища, де мистецтво втілюється в життя самим процесом експонування, і це пошук зворотного зв'язку від середовища до людей, які в ньому знаходяться. Соціальна скульптура оперує поняттям «естетичне», вивільняючи його від обмежень усередині певної сфери, або жанру, переміщаючи в колективний, образний урбаністичний робочий простір, в якому ми можемо бачити, розуміти, заново продумувати і змінювати наше життя згідно нашому творчому потенціалу. Нагальна необхідність — перетворити міський простір з його буденністю на територію, де можуть бути відновлені соціальні зв'язки, значною мірою вже втрачені: окремого індивідуума, громади і міста, — та запропонувати шляхи досягнення позитивних соціокультурних трансформацій засобами мистецтва. А метою розділу є проведення аналізу художніх творів та виявлення локальних особливостей в порівнянні зі світовою практикою.

Соціальну спрямованість таких проектів можна пояснити декількома чинниками. За виразом Ніколя Бурріо, «художник апроприує якості політика, урбаніста, революціонера та естета; художник може



Павел Альтхамер, акція «Brodno 2000», Варшава, 2000

діяти в політичній реальності відповідно до оригінальної формули» [25, с. 413].

Тому учасник Фестивалю Клаудія Занфі (Італія), засновник Музею соціального та територіального мистецтва в Мілані і куратор проекту «Going Public», у своїй лекції «Public Art та урбаністичні практики», що відбулася в ПінчукАртЦентрі, стверджує необхідність розробки ідеї культурного проекту для сучасного міста, що означає відслідковувати кожен з варіативних та нових вимірів щодо радикальних мутацій міста та трансформацій художніх практик [26, с. 213].

Фестиваль представив проект Павла Альтхамера (Польща) «Brodno 2000», в якому він спільно з жителями багатоквартирного будинку освітленими вікнами, запалив напис «2000», який можна було спостерігати на протязі декількох годин. Але важливим в даному випадку є не сам мистецький продукт, але процес взаємодії мешканців багатоповерхівки. Адже мистецтво соціальної скульптури за висловом Ніколя Бурріо це «мистецтво взаємодії» [27, с. 33].

Вперше в Україні саме Фестиваль розпочав здійснення антирейдерських проектів

з художньої акції «Вибір мистецтва» групи «Контра Банда» (Анна Алабіна, Гліб Вишеславський, Володимир Яковець), продемонструвавши експозицію, влаштовану на вантажівці, що пересувається вулицями міста, як єдино можливу форму художньої виставки в найближчому майбутньому.

Авторський проект «Origin / Початок», представлений на фестивалі в Києві, звернувся до практики соціальної скульптури для розробки теми генофонду засобами моніторингу народжуваності у реальному часі на Україні і являв собою відео проекцію на повітряну кулю, що демонструвала зображення немовляти в променях ультразвукового дослідження, яке змінюється, в середньому, через 1.5 хвилини — при кожному наступному народженні в Україні [28].

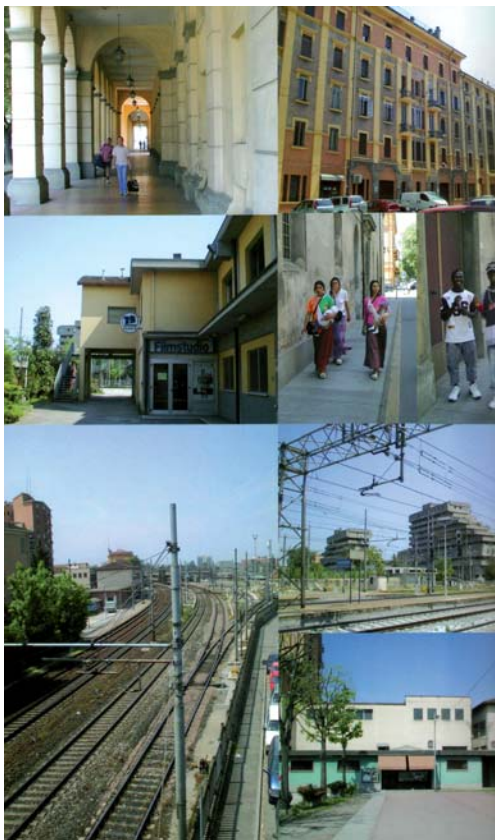
Цікавим виявився також досвід арт-інтервенції проекту в Росії, у Єкатеринбурзькому аеропорту «Кольцово» на міжнародній виставці «ІЛЮМІНАТОРИ», що проходила з 11 квітня по 11 липня 2008 р. у відкритій зоні Міжнародного терміналу аеропорту, інсталяція «Origin/ Початок» була представлена у вигляді відео проекцій на екрани у формі «тондо». Проект було відібрано на конкурсній основі міжнародним журі. Організатори виставки на аеровокзалі довели ідеї художників-передвижників до досконалості. Навіщо нести мистецтво в маси, влаштовуючи пересувні виставки, коли можна знайти мобільну публіку з різних міст, країн ближнього та далекого зарубіжжя, адже аеропорти є своєрідними мікрокосмами, частками міст із урбаністичними можливостями, комплексними і організованими місцями із багатошаровою системою комунікацій, привілейованих просторів зустрічей та обмінів.

Стратегічний напрямок взаємодії актуального мистецтва у громадських просторах, започаткований Міжнародним фестивалем соціальної скульптури у Києві, був продо-

вжений у проектах Фонду «Ейдос» на алеї Казимира Малевича під назвою «Сучасне мистецтво у публічному просторі» з інсталяцією «Деперсоналізація» Віктора Сидоренка та об'єктом «Лавки-графіки» Жанни Кадирової, з їх подальшим переміщенням по місту. Залишилось не зрозумілим, чому виникла необхідність такого переміщення, адже інагурація Алеї Казимира Малевича таким мистецьким заходом здавалася найбільш адекватною подією. Проблема тут знаходиться у сфері культурної політики як на державному рівні так і на рівні міста. Навіть іронічний проект «Пам'ятника новому Пам'ятнику» Жанни Кадирової для Шаргорода можна вважати здобутком московського артменеджменту.

Адже у світовій практиці актуальне мистецтво в публічних просторах у різних країнах Європи знаходиться у сфері суспільного замовлення, піонером у цьому напрямку є Франція, на стратегії якої у культурній політиці ми так часто посилаємося. Нажаль, фактом посилянн наші культурні трансформації вичерпуються. Культурна політика Франції характеризується тим, що держава на практиці оперує виробленою концепцією культурної винятковості і сучасне мистецтво відіграє в ній неабияку роль. Наша ж українська винятковість здебільшого декларується як така, саме завдяки тому, що не потребує зусиль сучасного мистецтва.

Суспільне замовлення означає одночасно і мистецький об'єкт, що виходить за межі призначених для нього просторів, шукаючи зустрічі з населенням в його місцях проживання і процедуру, позначену на різних етапах ініціативою замовника, аж до реалізації твору та його сприйняття публікою включно. Ця стаття задумана також, аби описати як саме поняття, так і низку реалізацій, які стали особливо значущими суспільними замовленнями, здійсненими державою почи-



Клаудія Занфі, проект «Going Public», Мілан, 2006

Група «Контра Банда», перформенс
«Вибір мистецтва», Київ, 2007





Оксана Чепелик, проект «ГЕНЕЗИС / GENESIS», real-time медіа-інсталяція «Origin / Початок», Львівська площа, Київ, 2008

наючи з 1980-х років. Феномен суспільного замовлення у Франції досліджувався у статтях Філіпа Піге, Ноеля Шабера, Маріель Ерну-Гандуе, Альфреда Пакмана, Катрін Тротманн, Крістіана Рюбі та Жіля де Бура.

Якщо коротко окреслити історичний еккурс, то слід нагадати, що походячи колись з авторитарного вибору деспотичною владою (Королівським домом, або ж його представником — директором музею), з часом замовлення розробляється частіше колегіальним чином з більшою повагою до художніх проєктів, аби розвиватися у напрямку вшановування відомих особистостей впродовж усьо-

го XIX ст., століття «статуєманії» (як його охрестили французи) і віднайти свою автономію починаючи з 1930-х років.

XIX ст. в національному та локальному масштабі множить конкурси реалізації пам'ятних монументів: історичних арок, скульптурних рельєфів для фасадів релігійних або цивільних споруд, надгробків, пам'ятних статуй, що призначаються для міського простору (площі, перехрестя, сквери, фонтани) в цивільній і релігійній архітектурі нової республіки.

Це загальне захоплення монументальними замовленнями дозволяє розпочинати

численні суспільні підписки. Таке «звернення до щедрості усіх», в доповненні до суспільних сум, дозволяє усім і кожному зробити внесок у колективний проект. Розповсюджуючись через афіші або через пресу, підписка проходить через усе XIX століття аж до 1960 рр. (Національний пам'ятник опору в Глієр, замовлений в Жіолі) і дозволяє здійснити замовлення численних пам'ятників пошани великим письменникам (Расін, Вольтер, Лафонтен...), державним діячам або діячам науки (наприклад, Лавуаз'є). Підписка може бути здійснена муніципалітетом, науковим товариством або групою індивідуумів, чії імена потім оголошуються публічно в списку, або в написі на цоколі скульптури: «Пам'ятник, споруджений за підпискою». Саме ця практика була знана на теренах дореволюційної України і пішла в небуття разом з часами Російської імперії. Ця згадка, так як і назва пам'ятника, часто йде перед іменем митця.

Треба було дочекатися 1930 р. і призначення Жана Зайя, щоб здійснити прорив в практиці замовлення. Він запрошує Жана Кассу, Жоржа Хієсмана та Луї Откера для обговорення цієї проблеми. Дуже сувора практика, яка превалювала у XIX ст., мало-по-малу відкинута — замовлення починають надаватися художникам поза Академією, підтверджуючи державну підтримку живої творчості.

Таким чином, започатковується ціла низка важливих замовлень під час Міжнародної виставки 1937 для оздоблення Палацу Відкриттів (Леже, Ербен, Ліпшиц і Лоран) та численних тимчасових павільйонів, як-то павільйон Модерного Часу (Корбюз'є), Сучасних митців (Пенгюссоон і Гляйз для «супроводу архітектури»), або павільйон Повітря (Робер і Соня Делоне). Всього нараховують дев'яност замовлень, здійснених під час цього заходу.

Паралельно цим замовленням, які характеризуються зусиллями щодо відкриття новаторських течій, Жан Зай працює до-

свід «1%», пропонуючи ідею, згідно з якою 1,5% кредитів на будівництво освітніх закладів призначаються для замовлення декоративних робіт, що доручали б «художникам, що перебувають у скрутному становищі». Настінні розписи громадських будівель, таких як Консерваторія ремесел (Андре Лот), амфітеатр Фармацевтичної школи (Шарль Дюфресн), або ще мавпячий розплідник Природничого музею (Рауль Дюфі) якраз є прикладами таких реалізацій.

Незважаючи на інтуїцію Жана Зайя і численні спроби, тільки 18 травня 1951 р. міністру національної освіти, П'єру-Олів'є Лапі, вдається підписати постанову, яка започатковує 1%, як інструмент, що сприяє збагаченню мистецьких надбань Франції. Процедура 1% дійсно дозволяє фінансувати монументальні або декоративні твори впродовж реалізації архітектурних об'єктів. Як і декларується в назві, бюджет мистецького твору є пропорційним обсягу 1% від повної вартості будівництва.

Оксана Чепелик, «Origin / Початок» медіа-інсталяція, міжнародний проект «Ілюмінатори», Міжнародний аеропорт «Кольцово», Катеринбург, Росія, 2008 (фото Белікова)





Проект «Сучасне мистецтво у публічному просторі», алея Казимира Малевича, Київ, 2008
Віктор Сидоренко. «Деперсоналізація», інсталяція. Жанна Кадирова. «Лавки-графіки», об'єкт

У 1962 р. міністром Мальро була заснована Служба художньої творчості, керівництво якої забезпечував Бернар Антоніоз. Три роки потому, Бюро з декоративних робіт громадських будівель і Комісія художньої творчості «взяла на себе відповідальність запропонувати міністрові затвердити придбання або замовлення творів мистецтва».

У Парижі були реалізовані престижні замовлення, такі як розпис стелі у Гранд-Опера Ш. Гарн'є (Шагал), або Театру «Одеон» (Массон). В рамках переобладнання Вінсенського парку Бернар Антоніоз розгортає політику замовлень, орієнтовану на молодих художників, таких як Сталі, Агам, Пенельба, Тінгелі, Жан-П'єр Рейно, або на відомих, таких, як Джакометті або Кальдер. Вперше, між 1969 і 1971 рр., були реалізовані односторонні замовлення.

В рамках цих замовлень, Національні мануфактури Севр і Гобелен творили у співпраці з великими художниками, такими, як Арп, Кальдер, Матісс, Міро, Пікассо, а також і з більш молодими — Жіліолі, Ріпель, Полякоф, Цезар.

З 1965 р. Бернар Антоніоз вводить відповідальність місцевої влади за організацію мережі регіональних мистецьких радників, відкриваючи Відділи художньої творчості.

Він надає також свою підтримку сміливим і винахідливим муніципалітетам у Греноблі (Симпозіум скульптур), або в Амбуазі, віддаючи пошану Максу Ернсту (Монументальний фонтан).

У 1974 р. Монік Фо була призначена радником образотворчого мистецтва для нових міст. Вона розгортає амбітну програму замовлень у декількох нових містах регіону Іль-де-Франс, найчисельнішого за населенням регіону країни, що охоплює місто Париж і його найближчі передмістя. Саме починаючи з розширення процедури 1% цей регіон, за підтримки держави, здійснює мистецькі інтервенції багатьох художників (Марта Пан, Караван, Сенже, Рейно та Кріб'є) як у декоративному оздобленні, так і в благоустрої підходів та місць поблизу громадських будівель в процесі будівництва. Таким чином, регіон Іль-де-Франс стає першим регіоном, де можна ознайомитися з творчістю інтердисциплінарних команд.

З 1982 р. зі створенням Національного центру образотворчих мистецтв, суспільні замовлення стають дійсно автономними закупівлями. Бюджет (щорічно 20–23 млн. франків), що дозволяє провадити політику замовлень на користь регіону і держави, управляється Відділом суспільного замовлен-



Жан Тінгелі та Нікі де Сен-Фаль.
Фонтан Стравінського, Париж, 1983

ня. Інспекція художньої творчості, Служба художньої творчості відповідають за оцінку проектів і нагляд за реалізацією, разом з радниками образотворчих мистецтв, митцями і замовниками. Мало-помалу, конкурс ескізів зникає, натомість виникає практика вибору художника селекційним комітетом, що збирається з приводу кожного проекту, аби залучити знаменитих художників до втручання в урбаністичний простір і розгорнути політику замовлень на користь місцевих громад. Важливі проекти були ініційовані державою впродовж цієї декади. Баланс цього періоду безперечно позитивний і складається з великих досягнень як у Парижі (Дюбуфе, Бюрен, Діббец), так і в регіоні (Кошут, Серра, Бен, Вержю, Вільмут). Окрім інтервенцій в урбаністичному просторі, в цей період розпочаті також численні програми реалізації сучасних вітражів, що продовжують діалог між мистецтвом і архітектурою, між стародавнім і сучасним.

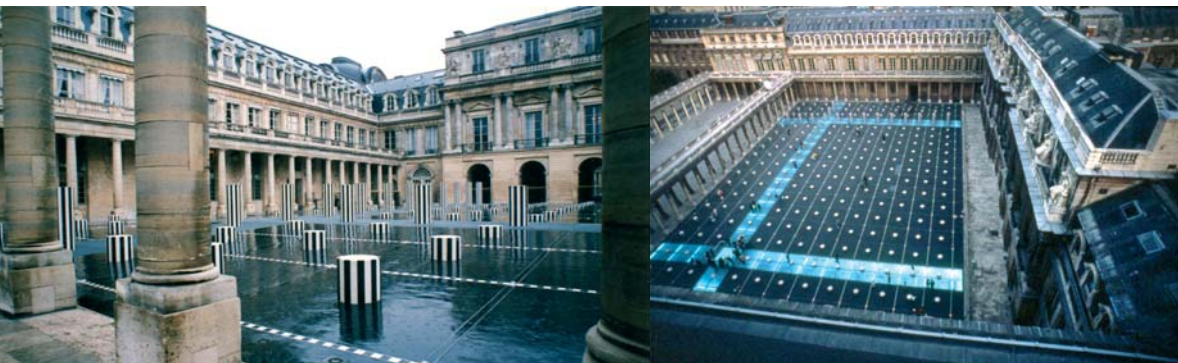
Використання неоцінених можливостей підприємств продовжується, адже такі виробничі центри, як Міжнародний центр дослідження скла (Марсель), або Центр дослідження мистецтва кераміки (Лімож), також були надані в розпорядження митців, аби розширити інструментарій їхніх пошуків.



П'єр Бісмут. Точка зору, Нансі (Лотарингія) 2005

Окрім збагачення художнього надбання, творів щодо реновації і реалізації утопічних і неопублікованих проектів, імпульсивний порив держави в 1980-х рр. дозволив багатьом муніципалітетам розпочати в свою чергу програми суспільних замовлень. Внаслідок фінансування суспільне замовлення сьогодні забезпечене радниками образотворчих мистецтв в Регіональних дирекціях культурних справ, чия першорядна роль не стільки в першопочатковій оцінці проектів, як в нагляді за їх реалізацією.

Як приклад варто навести пам'ятник Араго, знаменитому фізику, астроному, що визначив Паризький меридіан, який використовували французькі моряки, аж поки його не витіснив головний Грінвічський меридіан, державному діячу, борцю з рабством і ентузіасту фотографії, що якийсь час вже стояв в тому місці, де меридіан перетинає бульвар Араго в 14-му районі, де він жив до своєї смерті 1853 р., на південь від Обсерваторії, директором якої він був. Скульптура була розплавлена під час II Світової війни, однак 1994 р. Асоціація Араго, Міністерство Культури та місто Париж доручило голландському концептуальному художнику Яну Діббецу створити новий меморіал. Проект Діббеца практично перетинає весь Париж



Даніель Бюрен. Два підноси, курдонер Королівського палацу, Париж, 1986

і є показником концептуального мистецтва: вам потрібно про нього знати, щоб знайти його, і ви маєте знати, що це означає, й тільки тоді це мистецтво стає дивовижним. Це — один з найбільш проникливих паризьких пам'яників. Він складається зі 135 маленьких бронзових медальйонів, вмонтованих у землю, або у вуличне покриття вздовж меридіану з півночі на південь в межах міста, кожен з яких — 12 см в діаметрі, відлитий з іменем Араго та покажчиками N і S. Ця лінія медальйонів пробігає через сади, вулиці, будівлі, двори і набережні, і пошук їх може швидко стати захопливим зайняттям.

Суспільне замовлення свідчить про велику різноманітність місць його впровадження, відображаючи розширення поняття суспільного простору. Окрім міста, з його транспортом та міським благоустроєм, суспільне замовлення збагачує віднині історичні пам'ятки, релігійні споруди, парки і сади, сільські пейзажі. З 1990 р. проявляється динамізм у діяльності місцевої громади.

З появою міських будівництв для трансформації публічних просторів і урбаністичної політики у сфері громадського транспорту суспільне замовлення виявилось адаптованим експериментальним інструментом, який дозволяє містам закласти в планування

та бюджет художню і культурну складову, як носія змістів і сучасності. Вже кілька десятиріч держава заохочує глибоку мутацію все зростаючого зацікавлення щодо мистецьких інтервенцій в урбаністичному просторі. З цього інтересу виростає розуміння того, як впроваджувати колективний проект і ознайомити сучасне місто з такими поняттями як мобільність, мутація, використання і т. ін.

Повернення трамваїв (тому що це екологічно чистий та цілком безшумний — наголошую, в Європі — вид транспорту) у більшості великих провінційних міст Франції (Страсбург, Нант, Орлеан, Монпельє, Руан, Бордо, Нансі, Мулюз і завтра — Париж) є прикладом честолобних програм замовлень, довірених митцям щодо проблематики громадського транспорту, та внеску експертної ради, що враховує історичні, географічні, політичні та соціальні умови. Звичайно, тут важко втриматися від коментарю — у нас ми бачимо прямо протилежні стратегії.

Ця робота відображає приклади реалізацій, що дають можливість залучити перехресні дисципліни: не тільки художників, але також ландшафтників, архітекторів і дизайнерів.

Праця митців з інтердисциплінарними командами та їх помічниками над урбаністич-



Ян Діббеш. Монумент пам'яті Араго,
Париж, 1994

ною концепцію, ландшафтом і міським будівництвом, є однією з нових орієнтацій суспільного замовлення. Рада може попросити художника надалі взяти участь у визначенні програми і грати роль помічника підрядника, так як йдеться про перевизначення місця чи концепції громадського облаштування. Як у випадку з проектом Елізабет Бале в Понт-Одемер у Верхній Нормандії 2001 р.

В іншому контексті, ніж урбаністичний простір, певні місцевості стали також привілейованими завдяки деяким замовленням, ініційованим загалом місцевими громадами. Так, природний і сільський ландшафт є місцем інтервенції з тією самою метою — інтеграції мистецького твору в своє навколишнє середовище; ця тенденція потроху розвивається. Все більше громад, розташованих в сільському середовищі, бажають здійснити мистецьке втручання, аби збільшити цінність своєї території. З іншого боку, можливість втрутитися в пейзаж дозволяє митцям, розробляючи ідею природи у творі, працювати у виняткових ландшафтах.

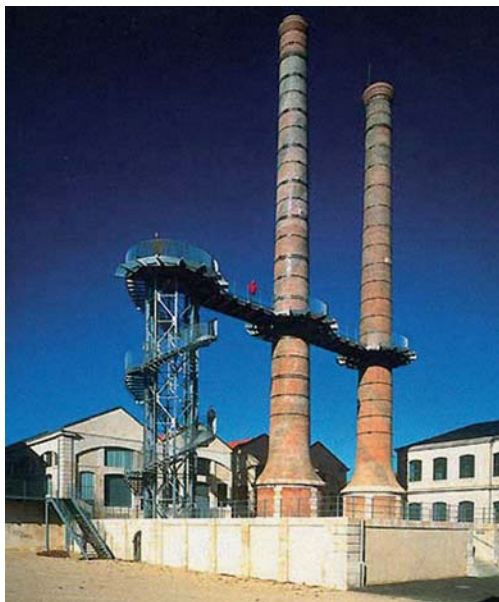
Представництво образотворчих мистецтв вже багато років сприяє інтеграції творів у паркові ландшафти, такі як володіння Кергюєнек або Центр мистецтва Васів'єран-Лімузен. До цього типу мистецьких інтер-

венцій можна віднести багаточисельні реалізації в садах або ландшафтні упорядкування. Їх концепція має доручатися ландшафтним архітекторам, але й митцям, які бажають думати просторово, компонуючи складові того ж саду.

Починаючи з 1980 р., тісна співпраця між Представництвом образотворчих мистецтв, Дирекцією архітектури і спадщини та духовенством дозволила розпочати низку замовлень, метою яких є підвищення цінності архітектурної спадщини, шляхом залучення сучасного мистецтва для реалізації в релігійних спорудах. Так, чисельні реалізації вітражів, що народилися із співпраці між художниками та складувачами, дозволили відновити цей вічний жанр сакрального мистецтва.

З 1985 р. Представництво образотворчих мистецтв, у партнерстві з регіонами, продовжує постійний діалог з Дирекцією архітектури і спадщини та з Центром національних пам'яток, метою яких було створення незвичайних реалізацій в історичних пам'ятках, спеціально задуманих для цих місць.

Кожен митець у процесі своєї роботи, опрацьовуючи технічне завдання, часто дуже складне, стикаючись з поняттям «genie locus / геній місця», бере на себе відповідальність за все стилістичне і структурне розуміння



Жан-Люк Вільмут. Як дві башти, територія мануфактури, Шателеро (Пуату-Шарант), 1994

Елізабет Балле. Подорожуючи, кругла площа Юнітек, Пессак 2004



споруди, не обмежуючи свою роботу відновленням «декору» або архітектурним супроводом. Так, реалізації стосуються як заміни елементів архітектурного декору, а саме, вітражів (як ознаки «релігійної споруди»), так і концепції облаштування пам'ятки (створення нового «дизайну»), або ж організації освітлення.

У всіх цих творах, які задумуються для місць сакральної архітектури, митці створюють далекий від несумісності з історичним виміром і цінностями спадщини доказ — мистецтво сьогодні може бути кращим партнером і діяти як справжній винахідник, який розкриває та проявляє суть споруди.

Процедура суспільного замовлення також допомагає створенню небачених експериментальних творів в у найрізноманітніших місцевостях. Саме таким прикладом, власне, є замовлення у сфері фотографії, графіки, текстилю, Інтернету та дизайну. Більш ніж складна процедура, суспільне замовлення є, таким чином, невичерпною лабораторією ідей та досвіду, що дозволяє митцям поновити арсенал їхніх засобів, зануритися у роздуми та реалізувати утопічні й новаторські проекти, залучаючи якнайширшу гамму можливих матеріалів.

Так, графіка робить об'єкт суспільного замовлення дуже різноманітним: від визначення візуальної ідентичності місця до концепції афіші. Кожного разу, такі праці не тільки розглядаються в сенсі графічного результату, але й також як методологія навчання, або введення до педагогічного процесу. Так, для кожного реалізованого проекту, встановлюється тісна співпраця між замовником, радником з образотворчих мистецтв і відповідальним з графічного відділення Представництва образотворчих мистецтв. Зазвичай редакція

Елізабет Балле. Мошнення для площі Горшик Олова в Понт-Одемер (Верхня Нормандія) 2001

кошторису дуже точно визначає очікування замовника і відповідно вибір графічного проєкту, який в кінці кінців буде підтримано.

Суспільне замовлення є часто приводом до роздумів над місцями зустрічі і просторів для обміну думками, щоб це не було: сади, історичні пам'ятки, громадські будинки чи міські зони. Дизайн вписується зовсім природно в цьому випадку.

Дизайнер, запрошений вигадати предмети щоденного вжитку (меблі, освітлення, символи, столові сервізи), створює завдяки аналізу потреб місця чистий словник місцевості, уникаючи стандартизації.

Використання інсталяцій для створення інтер'єрів готелів було подано в матеріалі Г. Вишеславського та Я. Хоменко в журналі «Terra Incognita», хоча в даному випадку говорити про суспільне замовлення важко, адже готелі в країнах Західної Європи знаходяться переважно у приватній власності, тому я не буду на цьому зупинятися.

Багато замовлень останніх років пов'язано з певною історичною традицією, адже вибір припадає на праці митців, які пропонують публіці твори політичної та соціальної природи. Так, в 2000 р. сорок фотографів були запрошені, аби показати молодь у Франції. Окрім того, часто проводиться конкурс, аби започаткувати створення праць, які хочуть розвивати певну художню програму, або представити діяльність культурної установи.

З іншого боку, технічний прогрес дозволив фотографії звільнитися від свого традиційного призначення — друку фото для альбому, чи наклеювання на дошку. Різні замовлення з цього часу представлені публіці у всіх форматах: світлини на виставці, друк на брезенті чи полотні, світлові табло, проєкція діапозитивів, афіші...

Лоуренс Вайнер. (Розміщено) на зафіксованій точці (Взято) з нерухомої точки № 717, Сад Тюільрі, Париж (Іль-де-Франс), 1992



Річард Аршвагер. Крок до ентропії, володіння Кергюеєнек (Бретань), 2003



Ерік Дітман. Друг людини, Сад Тюільрі, Париж (Іль-де-Франс), 1992





Франсуаза Верж'є. Сад Севінь,
Грінян (Рона-Альпи), 1999



Ерік Самах. Мрії Тіжуки, Васів'єр-ан-Аімузен
(Аімузен), з 2002 року

Національний центр образотворчих мистецтв і Представництво образотворчих мистецтв завжди підтверджують інтерес до художніх ремесел і покладають на них великі надії, особливо на ті, які асоціюються з мистецькою творчістю.

Щоб підняти статус технічних навичок, забезпечити популяризацію художніх ремесел і тим самим надати їм дієву підтримку, були ініційовані різні суспільні замовлення, що об'єднали художників і ремісників.

З іншого боку, можливості національних мануфактур, таких як Севр чи Гобелен, часто були надані до послуг митців для їх пошуків. Останнім часом Центри досліджень та творчості, наприклад Міжнародний центр дослідження скла (Марсель), або Центр дослідження мистецтва кераміки (Аімож) теж поділились своїм досвідом та результатами своїх досліджень з митцями, що працюють над замовленнями і шукають найбільш придатні для їх втілення матеріали.

Суспільний простір не перестає трансформуватися протягом усього ХХ ст. аж до відкриття сьогодні іматеріальних просторів, таких як телебачення і засоби масової інформації, що працюють у мережі.

Щодо Інтернету, він утворює суспільний простір нового типу, що вплинув на поняття

віртуальності, потенційності, інтерактивності.

Останнім часом митці захопились цим своєрідним часо-простором, одночасно публічним і планетарним, щоб дослідити особливі ознаки творчості в еру дигітальних засобів.

Національний центр образотворчих мистецтв і Представництво образотворчих мистецтв вирішили створити певну кількість суспільних замовлень в межах віртуальної території Інтернету. Вони свідчать про обшир діяльності все більшої різноманітності та складності, що залучають технології, про відкриття нових сфер для реалізацій та експерименту в сучасному мистецтві.

У 1998 і 1999 рр., замовлення з назвою «Вільний вхід» мало об'єднати 14 французьких та іноземних митців, серед яких Мішель Обрі, Жіль Барб'є, Ален Бюбле, Даніель Бюрен, Жерер Коллен-Т'єбо, Кіндел Гір, Веронік Жумар, П'єр Жозе, Мат'є Лорет, Анже Лессія, Франсуа Моррельє, Жан-Жак Рюльє, Альберто Сорбеллі.

Підтриманими були проекти митців, що використовують певні естетичні та соціальні виміри Інтернет-мережі.

Далекі від того, щоб висунути на перший план тільки технічні виміри, ці митці вели свій пошук, аби розвинути уяву за допомогою віртуальності та інтерактивності, зважаючи



П'єр Сулаж та майстерня Флері. 104 вітражі для монастирської церкви Сент-Фуа, Конк (Південь-Піренеї), 1987–1994
Річард Серра. Восьмикутник для Сент-Елуа, Шані (Бургундія), 1991
Джозеф Кошут. Екслібрис Шампольона, Лот, Франція, 1991

на специфічну природу суспільного простору, яким є Інтернет.

Скрінсейвер — програма, яка через деякий час простою комп'ютера замінює статичне зображення динамічним. В епоху моніторів ЕПТ (електронно-промене́ва трубка) скрінсейвери були життєво важливими, оскільки допомагали боротися з випалюванням люмінофора від статичного зображення. З РК-моніторами (рідкокристалічні дисплеї, LCD) необхідність у скрінсейвері відпадає. Проте, скрінсейверами продовжують користуватися: частково задля розваги, і частково задля безпеки (відключення скрінсейвера можна захистити паролем, без якого не можна дістати доступ до даних у комп'ютері).

«10 митців — 10 нічних екранів» — колекція з 10 відпочиваючих екранів, названа «Скрінсейвери 2000», є суспільним замовленням Національного центру образотворчих мистецтв, що його було надано 10 молодим художникам для розповсюдження сучасного мистецтва. Серед них були Стефан Кале, Серж Конт, Франк Давід, Доктор Бреді, Валері Гранже, Бернар Жоїстан, Жеральдін Пастор-Люаре, Філіп Рамет, Крістіна Соломуха, Таруп та Глабель. Митці придумали серію проектів, які досліджують особливість скрінсейверів — рухомого зо-

браження слабкої енергії, яке стає операційним екраном, коли комп'ютер відпочиває. Скрінсейвери представляють нові орнаменти наших днів для суспільного часу. Різні проекти складають перспективний зв'язок, який встановлюється між робочим місцем і його користувачем, між робочим часом і таким, що залишається вільним між двома операціями.

«Он-лайнкові твори 2004» — це новий портал французької культури <culture.fr>, що відкриває щомісяця протягом року новий проект, вікно у світ сучасного мистецтва, куди запрошуються митці з різними творчими горизонтами.

Для цієї першої серії 2004 р. була обрана програма, яка стосується ідеї фантазії. Праці, створені завдяки суспільному замовленню, демонструються на сайті <culture.fr>, а потому залучаються до колекцій Національних фондів сучасного мистецтва.

У Німеччині з кінця 1990-х рр. запроваджена програма мистецтва новітніх технологій в урбаністичних просторах — це і відео проєкції в метро, і саунд- та світлоінсталяції в публічних місцях, сенсорні датчики яких реагують на зміни мобільності, і медіа-фасади. Загалом, проєкти public art у громадських просторах реалізуються практично в усіх європейських країнах протягом останніх



Ройді Баур і компанія та Ерік Журдан. Дороговказ у Міжнародному університетському містечку в Парижі, 2004

10–20 років переважно як суспільне замовлення, що дозволяє підтримувати художників та їх статус, здійснюючи регуляцію ринку шляхом надання мистецтву і діячам мистецтв можливості ухилятися від ризикованих випадковостей економічної логіки, підтримувати зацікавлення сучасним мистецтвом найширших мас населення шляхом його вплітання в соціальну тканину громадського простору, зберегти деякі традиційні художні промисли, позбавлені колишніх ринків збуту у Франції, таких як складувна справа, ткацтво. А чи не є актуальною подібна проблема на наших теренах?

Здається риторичним запитання, чи не варто вже наприкінці першої декади XXI ст. нарешті запровадити і в Україні програми, які б забезпечили донесення мистецької рефлексії на зміни в нашому суспільстві та створили б умови для відповідних соціокультурних трансформацій?

4.3 МІСТО У ФОКУСІ МИСТЕЦЬКИХ ПОШУКІВ

ДОПИС окреслює проблеми, пов'язані з сучасним містом, аналізує практики соціальної скульптури, розглядаючи конкретні проекти й акції руху «Культура проти рейдерства» та подає оцінку культурного процесу в Україні.

Метою допису є узагальнення підходів у формуванні мистецтва взаємодії на прикладі Міжнародної Бієнале ландшафтного урбанізму в Бат-Ямі, Ізраїль.

На початку ХХІ ст. відома теза філософа Ханни Арендт про те, що в епоху Модернізму традиційність, як установка людської спільноти, вичерпала себе і має бути замінена на загальнолюдську раціональність, більш логічну для індустріального розвитку, не здається вже такою переконливою [30, с. 85]. Як правило, історія має тенденцію повторюватись. Сьогодні українські митці прагнуть знов привернути увагу до традиційних, загальнолюдських цінностей, які нещадно руйнуються вандалами вже у постіндустріальному суспільстві. Що таке сучасне мистецтво в урбаністичному просторі, як воно може бути актуальним в умовах крихкої і неймовірно прискореної дійсності і скільки триває сучасність? Чи можлива пряма мова, чи художник приречений на вічне цитування? Нарешті, чи здатний художник, не впадаючи в радикалізм або в радісну сервільність, робити щось естетично і етично гідне в ситуації тотального споживання і розваг?

Як уже зазначалося, навесні 2007 р. Інститут проблем сучасного мистецтва ініціював проведення Міжнародного фестивалю соціальної скульптури, де місто опинилося у фокусі дослідження [31, с. 2]. Розглядається аспект актуальності традиційних цінностей в сучасному світі та необхідності їх збереження в нашому суспільстві. Авторів турбує архітектурний ландшафт міста, з якого все частіше зникають пам'ятки архітектури, що є носіями традиційної духовної культури. Ця проблема є загальною для світової спільноти, але особливого значення вона набуває у Києві, в якому обличчя міста з тисячолітньою історією поступово зникає, потрапляючи у глобальний блендер сучасної комерційної культури. Місто — це складний організм, і процеси, які в ньому відбуваються, є віддзеркаленням життя його мешканців.

Сучасний автор в якості архітектора намагається збагнути і осмислити соціум і соціальні проблеми крізь призму міста, як просторової



Оксана Чепелик, «Origin / Початок», мультимедійна інсталяція, Київ, 2007

моделі в більш загальному сенсі і як середовища існування людини зокрема. А як художник, шляхом власного мистецького «висловлювання», втілює концепцію синтезу архітектурного простору, поєднуючи теорії розвитку міста, сучасні проблеми дослідження та збереження культурної спадщини з економічними, екологічними, демографічними проблемами — наближається до розуміння відносин між простором, часом, інформаційними потоками та людиною [32, с. 2].

Міжнародний фестиваль соціальної скульптури також першим розпочав здійснення антирейдерських проєктів в Україні з художньої акції «Вибір мистецтва» групи «Контра Банда», членами якої є митці: Анна Алабіна, Гліб Вишеславський, Володимир Яковець. Опис акції подано у розділі «Практики соціальної скульптури». Художники досліджують проблеми мистецтва і культури та урбаністичного розвитку, оскільки це має відношення до актуальних проблем витіснення, економічної стратифікації і тепер уже класового поділу. А також охоплюють такі теми, як дослідження інституційних функцій організацій в межах общини, що проявляють певні особливості урбаністичних місцевих пейзажів. «Вибір мистецтва» — це перформенс, що виявляється реакцією художників на безви-

хідну ситуацію, що склалася в місті у зв'язку з введенням в дію нового закону про оренду. Згідно з рішенням Міської ради, а також Рад Подільського та Шевченківського районів, приміщення митців та галерей були виставлені на аукціони, не зважаючи ні на чинне законодавство України, ані на культурну вагу цих інституцій, а в ніч з 26 на 27 червня 2007 р. неправомірно було захоплене приміщення Асоціації діячів сучасного мистецтва. 2007 р. галеристам доводилося «замуровувати» свої приміщення, щоб зберегти виставкові фонди. Влада іде на поступки тільки після громадського тиску і викриття її злочинних дій в ЗМІ. Галеристи та діячі культури вирішили об'єднати свої зусилля проти несанкціонованих дій чиновників та створили громадський комітет порятунку культурного середовища столиці України «Культура проти рейдерства». Історична забудова Андріївського узвозу потерпає від перепрофілювання, потрапляючи у лещата сучасних комерційних структур. Тому в серпні 2007 р. в київській художній галереї «Ательє Карась» відбулася виставка з назвою — «Культура проти рейдерства». Запрошені митці Олексій Аполонов, Василь Бажай, Петро Бевза, Вадим Бондаренко, Гліб Вишеславський, Галина Григор'єва, Петро Гончар, Ніна Денісова, Микита Кадан, Ганна Криволап, Сергій Кузнєцов, Петро Лебединець, Саша Макарьська, Микола Малишко, Петро Малишко, Олександр Матвієнко, Влада Ралко, Роберт Саллер, Оксана Чепелик, Тиберій Сільваші, Юрій Соломко, Вадим Харабарук, Віка і Влад Юрашки виставили роботи на благодійних умовах, аби отримані кошти спрямувати на проведення акцій, маніфестацій, юридичний супровід боротьби за «Андріївський узвіз — музей, а не бізнес-центр».

За визначенням Галини Складаренко, з огляду на те, що державна політика визначається сьогодні здатністю «примусити жити і до-



Група «Контра Банда», перформенс «Вибір мистецтва», Київ, 2007

зволити померти» (Мішель Фуко), все більше набуває ознак саме «біовлади», що забезпечуючи виживання людському роду, масі, не бачить, не помічає і не чує окрему особу [33, с. 18]. Тому в «Галереї Карась» у проекті «Генезис / Genesis» — художня виставка <НЕМОВляЛЬКА_фрагмент> (2008), що ставить запитання: щодо простору, соціуму, коду існування та життя людей, розкриваючи тему маніпулювання людиною, використання її як засобу в політичних, рекламних, естетичних цілях, починалася з проекції на стіну будинку на Андріївському узвозі навпроти галереї, на яку нашаровувалось відео зображення немовлят. Художній твір народжувався в результаті синтезу традиційної архітектури та відео проекції на фасад — досить нового виду мистецтва для урбаністичних просторів України. Проект має декілька рівнів освоєння глядачем. Перший — це символічна візуалізація проблеми збереження архітектурного та культурного ландшафту міста. Інший рівень — це форма — проекція візуального ряду на будинок XIX ст., в якому ніхто не живе. Основна ідея відео — усвідомлення нерозривності поколінь, а отже приреченості людини, що нехтує своєю спадщиною та історією. В контексті проекту, де відео, що спрямовується на стіну старого будинку, подає низку зображень немовлят, що змінюють одне одного, створює ще один рівень

сприйняття. Цей прийом дозволяє вдихнути життя у зруйнований будинок. Проект рятує архітектурну форму, надаючи їй завдяки мистецтву нового змісту в теперішньому часі.

Експерти Ради Європи засвідчили, що нинішня українська культурна політика стосується лише мертвих форм культури. Звідси тенденція приділяти увагу не живій культурі, а спадщині (яка свого часу теж була живою культурою). Проблема полягає якраз в тому, якщо не створювати клімат, середовище, де може розвиватися актуальна культура, за 10–20–100 років не матимемо спадщини. Останніми роками лакуни в культурній політиці заповнювали ГогольFest, ПінчукАртЦентр і слідом за ними комерційні галереї, де не місце саме актуальним медіа: інсталяції, медіа-арту, public art(y) і т. ін., але які надають можливість побачити вдалий атракціон та отримати неабиякий постмодерністський розважальний імпульс. Позитивним в цій ситуації є те, що при повному ігноруванні влади українське сучасне мистецтво вже отримало новий статус в суспільстві — вийшло таки з пітьми на світло (правда не денне, а світло прожекторів). Схоже, процес глибинного окультурення громадянина актуальним мистецтвом почався з незмінно поверхневої моди на це саме мистецтво, яка спостерігається вже сьогодні. В європейських



Експозиція виставки «Культура проти рейдерства» в галереї «Ательє Карась», 2007



На відкритті виставки «Культура проти рейдерства» в галереї «Ательє Карась», Київ, 2007

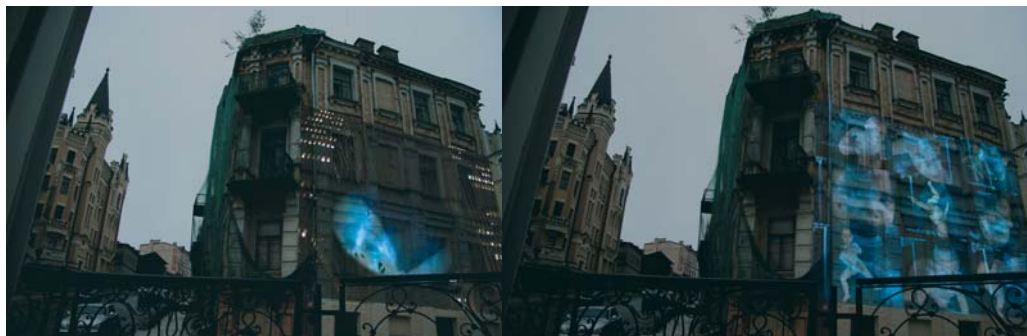
країнах сучасне мистецтво формує ідеологію держави і демонструє здоров'я нації. Навіщо ж капіталістичним структурам викидати гроші на речі, що розкривають проблеми, які фактично опонують капіталістичній системі? Проте це і є баланс, що свідчить про те, що суспільство демократичне. Наше суспільство, на жаль, хворе. Проблемаю ще й до того ж є те, що ми, як завжди, відстали, адже сьогодні актуальною тенденцією є вже постпостмодерн. Тому є потреба в когнітивних мистецьких практиках аби дізнатися, як відбувається відродження з хаосу, з певною відповідальністю за реалізацію проекту під назвою держава Україна як свого власного проекту.

У світлі вищезазначеного видається доречним згадати досвід Міжнародної Бієнале ландшафтного урбанізму в Бат-Ямі (Ізраїль). Зацікавлення організаторів Бієнале авторським проектом «Генезис», що розробляє тему генофонду нації, звертаючись до ідеї соціальної скульптури, дозволило мені ознайомитися з її практиками. Інноваційна урбаністична діяльність в Бат-Ямі встановлює нові моделі містобудування та громадської забудови через ландшафтну архітектуру. Бат-Ям — середземноморське місто в Ізраїлі, де за минулі 2 роки ландшафтні сквери зросли від 60 га до 140 га, число шкіл — 3, число музеїв — 3, розташоване в 10 хвилинах їзди від

центру Тель-Авіва та в 20-ти хвилинах — від аеропорту Бен-Гуріон, з населенням 160 000 мешканців, 23% з яких — емігранти з колишнього Радянського Союзу.

Міжнародна Бієнале ландшафтного урбанізму — продовження і розширення процесу, що вже має місце в Бат-Ямі останніми роками, сфокусованому на сучасних довгострокових трансформаціях як через модернізацію відкритих міських зон, так і задля розвитку культурного життя міста.

Темою Бієнале у Бат-Ямі 2010 є «Урбаністична діяльність», яка сприймається як дослідження досить напружених взаємин між спробою міста створити замовлення на довготривалі плани розвитку, і щоденним хаосом, що є продуктом цього процесу. «Урбаністична діяльність» фокусується на напрузі між тимчасовим і постійним, між запланованим і дослідним. Урбаністичний простір постійно змінюється: дорожні роботи, будівництво, оновлення покриття, дороги перекриті для перепрофілювання. Постійна трансформація урбаністичної реальності, її динамічна еволюція породжує непевність в щоденному житті. Бієнальні проекти досліджують «гнучку» природу міста по відношенню як до інфраструктури, так і до ресурсів, пропонуючи інноваційне використання місць, які перебудовуються, трансформують-



Відео проекція на Андріївському узвозі під час виставки <НЕМОВляЬКА_фрагмент> в галереї «Ательє Карась» проекту Оксани Чепелик «Генезис/ Genesis», Київ, 2008

чи їх у функціональні, тимчасові урбаністичні простори. Мета Бієнале спровокувати певні ситуації у просторах, які функціонували б виходячи з умов даного тимчасового характеру, видобуваючи енергію з цієї гнучкості. Тому Бієнале у Бат-Ямі функціонує як лабораторія, що досліджує урбаністичні простори, з огляду на локальні та глобальні соціальні, екологічні, економічні та законодавчі проблеми, задаючись питанням: чи можливо запровадити урбаністичні тимчасові ситуації, що змогли б підтвердити правильність стратегічних довгострокових планів, або ж створили ґрунт для альтернативи? Урбаністичні дії намагаються змінити моделі та стосунки, заохочуючи співпрацю мешканців міста та перевизначаючи взаємини між жителями, урбаністами, інвесторами і муніципалітетом.

«Урбаністична діяльність» продовжує міську інтервенцію, розпочату 2008 р. першою Бієнале, темою якої була «Гостинність», що дослідила інноваційні моделі урбаністичних просторів і заохотила міжнародний відкритий дискурс щодо використання громадського міського простору. Розглядаючи нові поля ландшафтного урбанізму, всюди в місті були реалізовані дизайнерські пропозиції, мистецькі виставки і проекти експериментальної та ландшафтно-архітектури. Протягом Бієнале 2008 р. з темою «Гостинність» міс-

цеві та міжнародні художники, архітектори і дизайнери працювали із наявними зовнішніми просторами, зосередившись на можливих взаємодіях, зустрічах, інтимних чи публічних, у громадських просторах. Упродовж двох тижнів Бат-Ям розширив свої відкриті урбаністичні простори, що включають парки, вулиці, перехрестя та подвір'я, запрошуючи жителів і гостей використовувати ряд зовнішніх «місць», долучаючи, таким чином, приватний простір до громадської сфери.

Бієнале зосередилася на аспектах гостинності в щоденному житті, що, зазвичай, відбувається в приватній обстановці дому. Виставка «Гостинність — 2008», досліджувала, яким чином суспільний простір замінив хатню вітальню. Ряд «Зовнішніх просторів», розташованих у відкритих місцях у місті, слугував задля контакту і втілення творчого потенціалу для господарів і гостей. Відомі міжнародні та ізраїльські художники, архітектори та ландшафтні дизайнери були запрошені запроєктувати кожен свій зовнішній простір як продовження будинку. В урбаністичній діяльності були задіяні як архітектори та школи проектування, так і організації місцевих жителів та громадські центри. Розпланування було засновано на екологічному підході, на змішуванні природного з синтетичним і на використанні міс-



Емір Лотан та Морія-Шекелі у співпраці з Дафною Хельбіц, «Природа в міському середовищі», Бат-Ям, 2008



Шірі Кнаані та Талі Аріелі, проект «Ліхтар з Вимикачем», Бат-Ям, 2008

цевої рослинності та матеріалів з вторинної переробки. «Гостинність — 2008» побачили тисячі відвідувачів з Ізраїлю та із закордону. Професіонали і широка публіка були запрошені відвідати різні «Простори» і приєднатися до діяльності, що тривала в них в день і вночі. Простори були сполучені міськими коридорами: пішохідними алеями, велосипедними доріжками та спеціальним автобусним маршрутом. Урбаністичний фестиваль надав можливість відвідувачам і господарям пізнати один одного і дізнатися про традиції гостинності різних громад, а також насолодитися весною і природою в міському середовищі.

Кураторами Бієнале виступили Тамар Дарел-Фосфельд, Президент Ізраїльської Асоціації ландшафтних архітекторів і радник Ізраїльської містобудівної адміністрації щодо проектів національної інфраструктури, Сігар Барнір, лектор в Академії мистецтв та дизайну в Безалель та Яель Морія-Клайн, професор ландшафтної архітектури в Ізраїльському технологічному інституті, двоє останніх були кураторами проекту МТЕМОРФОЗІЗРАЇЛЬ — «Назад до моря», 2004 р. на Бієнале у Венеції. Продюсер Бієнале Сігал Коен був дуже активним протягом багатьох років в галузі мистецтва взаємодії, ініціював і продюсував значну кількість проектів з участю між-

народних громад. Бієнале не могла бути реалізованою без першопочаткової і активної підтримки Шломі Лехіані, мера міста Бат-Ям, команди Муніципалітету та Мартіна Вейля, директора фонду Bracha.

«Гостинність — 2008» включала як тимчасові проекти та плани для майбутніх експериментів, так і постійні проекти. Двадцять дев'ять проектів заповнили все місто, зосередившись на альтернативних соціальних акціях, довгостроковому розвитку, екології, архітектурних трансформаціях та урбаністичних практиках.

Серед не тимчасових інтервенцій був проект під назвою «Природа в міському середовищі» реалізований на ділянці в 3.5 акри, що межує з багатоквартирним будинком. Автор проекту — Емір Лотан (Морія-Шекелі ландшафтні архітектори) у співпраці з Дафною Хельбіц, агрономом — штучно відновили оригінальну дюну в Бат-Ямі, у тому числі її рослинний світ, що зараз використано в проектах національної інфраструктури. Проект був затверджений до запровадження і в інших містах Ізраїльською службою захисту природи ISPNA. Діяльність, яка забезпечує відновлення природи в межах міста, моніториться програмами, до яких залучаються місцеві жителі, особливо діти.



aMAZElav (Мілан), проект «Зелений Острів»
Мистецтво / Природа / Суспільство, Бат-Ям, 2008.



Кармела Жакобі Волк, Іфтах Алоні, Шіра Спречер,
Ефрат Єдіт Бенезра проект «Дім, що кличе», або
Тимчасове житло, Бат-Ям, 2008.

Проект «Ліхтар з Вимикачем», запроєктований Шірі Кнаані та Талі Аріелі, звертається до відсутності індивідуального контролю над відкритою для всіх урбаністичною територією, натомість пропонуючи динамічну альтернативу. Міський громадський простір, що завжди змінюється, ускладнює гостинність. Міська територія динамічна, хаотична та неконтрольована, тоді як існування господаря базується на контролі свого середовища. Взаємовідношення між господарем та його оточенням є сутнісним, один взаємодіє з іншим. Середовище, створене господарем, — чинник в оцінці досвіду гостинності. Відповідальність за контроль над середовищем, акцентуючи його позитивні властивості і прикрашаючи його, залишається виключно за господарем. При переході від приватного до суспільного простору, втрачається контроль над оточенням: освітленням, музикою, кліматом, організацією простору і, навіть над вибором гостей. Відсутність контролю підіриває нашу довіру і відчуття приналежності до місця. Аби допомогти жителям насолодитися їх садками і відчутти комфорт, запрошуючи друзів відвідати їх, проект пробує підсилити зв'язок громадського простору двома заходами: експортуючи сенс контролю, що його господар зазвичай має над своєю вітальнею,

і символічно змінюючи візуальні зовнішні аспекти. Мешканцям багатоквартирного комплексу був наданий контроль над умовами їх спільного зовнішнього простору через розміщення стійких до зміни погодних умов меблів та регульованого освітлення. Місцеві жителі оцінили проект від самого початку, використавши його для особистої діяльності, а також створюючи спільне місце для святкувань. Аби він мав продовження, підтримувати цю нову арену гостинності стало обов'язком громади.

Колаборативний проект Елона Коена Ліфшица з ефіопським колективом «Addis Ein», «Будинок / країна / простір / територія / Земля», символічно нагадував про унікальну напружену імміграцію громади, побудовою двох концентричних хатин різної форми і пропорцій для проведення там різних зустрічей і майстер-класів протягом Бієнале. Споруда і зараз стоїть як простір для взаємодії між громадами і як нагадування про подорож, реалізовану місцевим Ефіопським колективом.

На Бієнале за допомогою лекцій та дискусій були підняті теми щодо ландшафтного урбанізму, взаємодії законів і природи в місті та поставлені запитання про приватні зони, громадські простори та між-простір, а також про взаємовідносини між індивідуумом, гро-



Рафаель Гомез Моріана (Барселона),
проект «YouCity», Бат-Ям, 2008

мадою, суспільством із запитанням: хто є господарем у міському просторі?

Так, проект «YouCity» (Автори: Рафаель Гомез Моріана, Барселона) стосується проблем суспільного простору, віртуального та реального, глобального та місцевого, що залучає громаду до участі. Згідно з твердженням греків, демократичний простір — агора — ніколи не був більшим, ніж відстань, яку може подолати людський голос. Тому спілкування між людьми є невід'ємною частиною демократичного суспільного простору. Оскільки комунікація змінилася з технологічним розвитком; наприклад, друк преси, радіо, телебачення та Інтернет настільки змінили архітектуру суспільного простору, що в електронних комунікаційних медіа фізичний суспільний простір став вважатися застарілим. Критика розвитку технології масової комунікації полягає в її все більш і більш «однобічній» природі від продюсерів — часто великих телекомунікаційних корпорацій — до пасивних споживачів. Однобічний зв'язок в руках потужних інтересів вбачається надзвичайно сумнівним. Проте, інтерактивна платформа «Web 2.0» змінює це положення, створюючи двосторонні форми комунікації.

«YouCity» пропонує відвідувачам двосторонній як електронний, так і фізичний, суспільний простір. Проект використовує

груповий канал «YouTube» як платформу для суспільної участі й обміну. Протягом Бієнале глядачі змогли переглянути проєкції фільмів в реальному суспільному просторі: з тильної сторони (досить символічний простір) торговельного центру Бат-Яму. Цей порожній простір, зазвичай, переповненого паркінгу, — було трансформовано у відкритий кінотеатр; місце, де контентом «Web 2.0» можна насолодитися колективно з тими, хто зібрався в цьому місці. Таким чином проєкт, широко відому приватну Інтернет розвагу переміщує на відкрите повітря, реагуючи на тему Бієнале «Гостинність». Місце за торговельним центром репрезентує багато що з того, що є проблематичним в багатьох містах: простір, що залишився позаду приватної власності, напівсуспільна нелегалізована структура, простір, що представляє кінцевий цикл грошово-маніпулятивної та економічно-ангажованої форми односторонньої комунікації — реклами. Проєкт «YouCity» апропріює цей простір в ім'я діалогу між людьми, партисіпаційної дії та інтерактивної творчості. Протягом Бієнале вечорами відбувалися покази відео, що презентує YouTube; один з показів був присвячений відео роботам, закачаним місцевими жителями.

Проєкт «Фонтейбл» (автор: Жорж Деккомб, Женева) — незвичайне поєднання фонтану і столу, першопочатково був створений для двох проєктів в Ліоні та Парижі, аби відповідати вимогам легкого використання інвалідами. Суттєвою є впевненість, що все суспільство може отримати вигоду з уваги до безпорадності деяких людей, та той факт, що уникання створення нового спеціалізованого пристрою може вести до подальшої сегрегації. У даному випадку щодо теми «Гостинності» Бієнале в Бат-Ямі, проєкт створює також інший підтекст: вода була першим елементом необхідності для життя, в якій відмовляли жертвам депортації. Цей

Жорж Декомб (Женева), проект «Фонтейбл», Бат-Ям, 2008

факт явно не висвітлює жоден напис. Це — лише повторювана присутність в публічній сфері Бат-Яму; спроба створити просторову ясність і спокій навколо цих місць; безмовна апеляція, аби посидіти і поговорити. Чи з'явиться ця гостинна комбінація в інших місцях Бат-Яму, аби створити емоційний шок та примусити задуматися над кількома питаннями?

Проект «Зелений Острів» *Мистецтво / Природа / Суспільство* (автор: aMAZEla, Мілан), що працює з банерами та брошурами, виходить з того, що public art та урбаністичні інтервенції прискорюють взаємодії між незнайомцями. Друковані матеріали потрапляють в поле обмінів і взаємообмінів, що відрізняються від реклами. Цим демонструється екстремальна гнучкість простору. Метою проекту «Зелений Острів» є промоція культурного дослідження в сучасних урбаністичних ландшафтах, що забезпечує форму діалогу між мистецтвом, архітектурою, дизайном, містом та громадянами. Його розпочато, щоб розглянути сенс планування урбаністичних інтервенцій, аби заохотити мистецькі та колаборативні процеси. В той же час, є бажання як попрощатися зі звичайними просторами та досліджувати нові області комунікації, так і дослідити нагальну тему суспільного простору та колективних зелених зон. Проект «Зелений Острів» є надзвичайно стимулюючим в створенні «ідеального та нематеріального» місця зустрічей в місті, де постійні незавершені ситуації відкривають процеси еволюції та трансформації. Громадяни запрошені дослідити різні гасла, стосовно їх сприйняття

Група Ірбул, проект «City Mix» / «Міське змішування», або урбаністична гра «Доклади рук», Бат-Ям, 2008

Тула Емір, Нісім Давидов, Наомі Сімхоні, Талі Бергел; освітлення: Брігіт Картєс, Студія Баладі, проект «Комунальна кухня», або Дворова кухня, Бат-Ям, 2008



міста, потреби зелених зон, колективних городів та міських садів. Із словом «сад» асоціюються такі поняття як робота, цінність та процес. «Зелений Острів» стимулює громадян «діяти як садівник, аби бути частиною процесу». Проект працює задля перевтілення та поліпшення громадських просторів в міському середовищі, намагаючись реалізувати навіть мінімальні втручання заради створення городів, садів, зелених оаз, місць для комунікації та взаємодії.

Він включає показ візуальних матеріалів в громадській сфері, поширюваних в різних локаціях міста, презентацію зеленої кампанії, доповіді, відео та книжки на цю тему.

«Дім, що кличе», або *Тимчасове житло* (автори: Кармела Жакобі Волк, Іфтах Алоні, Шіра Спречер, Ефрат Едіт Бенезра) представляє двадцять п'ять панорамних фото інтер'єрів будинків Бат-Яму, надрукованих на афішах великого масштабу і вмонтованих в автобусні зупинки в місті, що створюють маршрут проекту. Хатній простір — гість в громадських просторах, був перенесений в дизайн автобусної зупинки, яка слугує його віртуальним продовженням. Вуличні перехожі та автобусні пасажери, замислюючись над фотографіями будинків, перетворюються на їх гостей. Різні групи мешканців брали участь в майстер-класі, що мав справу з природою уявного та фактичного місцевого простору, пов'язаного з поняттям гостинності. Автобусні зупинки розказують історію нашої тяги і конфронтують з нашими ж кодами стеження та контролю. «Дім, що кличе» тимчасово демонструє зображення членів громади Бат-Яму, що надає нового вигляду місту. Але питання полягає в тому, чи буде ця тимчасова інсталяція залишена в місті?

Проект «City Mix» / «Міське змішування», або *урбаністична гра «Доклади фук»* (автори: Група Ірбул) пропонував учасникам можливість спробувати створити «місця в місті»:

учасники проекту були запрошені побудувати споруди життєвого розміру, використовуючи блоки конструкції фактично без обмежень та супровідної інструкції. Наповнюючи місце «приватними» будівлями, учасники проекту мали також познайомитися з поняттям спільного громадського простору. Процес змін і розвитку простору документувався та демонструвався у вигляді проекції на місці, як частина проекту, дозволяючи відвідувачам продовжувати їх у прогресії. Проект має чотири виміри: гра — задоволення, діяльність, доступна для всіх; майстер-клас для просторової організації, з використанням містобудівельної моделі; експеримент змішування міської структури, реалізованої без проекту і порівняння з результатами, досягнутими із залученням централізованого планування.

Проект «Комунальна кухня», або *Дворова кухня* (автори: Тула Емір, Нісім Давидов, Наомі Сімхоні, Талі Бергел; освітлення: Брігіт Картьє, Студія Баладі) звертається до соціалістичної традиції планування околиць як соціально автономних одиниць, що мають комплекси спільного володіння громадськими скверами для використання мешканцями. Ці сади більше не виконують свою роль затишних місць для загальних зібрань. З цим в думці, автори вирішили створити унікальний спільний робочий простір, де сподівалися побачити як громада зможе збиратися разом. «Комунальна кухня» використовує популярне і легко доступне проведення часу: харчування. Відкрита кухня була побудована з наміром зібрати мешканців, аби провести вільний час разом, у спільній праці, ділячись або обмінюючись кухонним начинням. Проект «Комунальна кухня» — модель для освоєння відкритих просторів, що привносить легкість, взаємодопомогу і спільний досвід, що існує навколо столу під час Єврейської Паски.

В інсталяції «Розрив Труби», або *Водогін, міський фонтан*, автор Шелі Федерман від-



Шелі Федерман, інсталяція «Розрив Труби», або Водогін, міський фонтан, Бат-Ям, 2008

штовхується від свого захоплення складною інфраструктурою міста та бажання з'ясувати систему підземного світового водопостачання під нашими ногами. Інсталяція змушує нас поставити питання, звідки береться вода в наших будинках та є невеликим жестом задля суспільного усвідомлення стосовно обслуговування водних джерел та нашого здоров'я. Одна мета — збурити цікавість глядача щодо життєдайних комплексів інфраструктури, у тому числі щодо їх економічних, політичних та соціальних аспектів. Інше завдання — переглянути поняття громадських зібрань, що природно відбуваються саме у центральній частині міста. Інсталяція «Розрив труби» виглядає як незапланована подія, збираючи натовп на звичайній міській вулиці, у випадковому, нічим не примітному місці, втім досить великому, аби зручно вмістити інсталяцію і натовп. Виходячи з того, що ми не хочемо, аби хороша вода витрачалася даремно, інсталяція «Розрив труби» забезпечувалася закритою системою водопостачання, подібною до тих, що монтується у фонтанах.

Інтервенція «НЕРУХОМІСТЬ», або *Тимчасові приватні простори* (автори: Еві Лейзер, Дана Хірш) досліджує кордони між громадською і приватною власністю в міському ландшафті. Поняття «тимчасових приватних просторів» має відношення до місць у громад-



Еві Лейзер, Дана Хірш, арт інтервенція «НЕРУХОМІСТЬ», або Тимчасові приватні простори, Бат-Ям, 2008

ській власності, якою ми володіємо тимчасово. Сидячи на лаві, претендуємо на тимчасову власність на неї; простеляючи рушник на пляжі, привласнюємо цей квадрат піску на час; встановлюючи низку повітряних куль, загороджуємо місце в громадському парку для приватного святкування дня народження. Хоча місто Бат-Ям має спільні організовані суспільні простори, автори реалізували цей проект на незайманій нерозчищеній смузі. Це було зроблено, аби архітектурно дослідити аспекти руху «тимчасових приватних сфер» у просторі, розглянувши взаємодію між приватним об'єктом і місцевим оточенням. З цією метою автори співпрацювали із молодого театральною групою з місцевого громадського центру, аби перетворити місце на танцювальну сцену для події, яка поліпшила б і збагатила цю специфічну публічну зону.

Проект «Консервуючи місто», або *Консервний павільйон* (автори: Ліхі Рое, Галіт) досліджує комбінацію «гостинності» і «суспільного простору», що а priori має на увазі внутрішню напругу. Що люди ідентифікують з суспільним простором і чи можуть вони ставитися до нього, як до власних віталень? Автори підійшли до цього питання, залучаючи мешканців та відвідувачів до формування урбаністичного оточення, аби залишити свій слід у просторі. Обране місце було



Ліхі Рое, Галіт, проект «Консервуючи місто»,
або Консервний павільйон, Бат-Ям, 2008

незайнятою ділянкою, де муніципалітет планував насадити гай з пальмових дерев, поки ділянка залишається «в очікуванні» реалізації проекту десь у майбутньому. Автори обрали пальмові дерева, що створюють настрій для фантазії, аби підсилити його, використали блискучі консервні банки як будівельні блоки; міська консервація використовує знайомий з домашнього вжитку матеріал у новому контексті. Сенса екзотики і вибір незайнятої землі, практично прозорий з боку вуличного руху, по новому висвітлює цей простір і виявляє його латентний потенціал. Після заходу сонця відвідувачі павільйону будуть відкриті вулиці, так само як урбаністичні інтер'єри проявляються для щовечірнього огляду.

Проект «Міський Сад» на асфальті (автори Ліза Блешман, Рой Росманік) продемонстрували свій підхід до сучасного урбаністичного оточення, що здійснюється через один з його визначальних елементів — перехрестя. Значною мірою громадська і приватна транспортна система впливають на планування і формування сучасних міст. Оскільки автомобілі стають все чисельнішими, дороги, перехрестя і паркінги набувають важливості, то

простір для пішоходів зменшується. На час Бієнале, автори зайнялися головним перехрестям Бат-Яму. Завізши ґрунт і посадивши рослинність серед перехрестя, вони перетворили його з галасливого місця, переповненого рухом, в зелену оазу в серці урбаністичної пустелі, вважаючи новий простір чудовим місцем, що його організовано для дискусії. Ця зухвала інтервенція була реалізована, аби відвідувачі та мешканці могли прийти туди та розглянути майбутнє міського простору і поставити питання про відношення людей до їх оточення: Кому вулиця належить? Чи може цей символ суспільного життя також кінець кінцем бути приватизованим?

Проект групи «Трохи інакше» «Будинки на деревах» має справу з роллю відкритого простору в епоху технологій: чи є там все ще потреба в «дитячих сферах» — відкритих місцях, де дитина може сховатися або встановити тимчасовий табір? Проект «Будинки на деревах» досліджує взаємовідношення між містами і дітьми; між дитинством в переповненому міському оточенні і розвитком соціальних навичок. «Будинок на дереві» передбачає, що суспільна власність може виділити місце для дітей, і вони можуть претендувати на частину відкритого простору, як свого власного, аби випробовувати і відчувати свою незалежність. «Будинок на дереві», що функціонує як табір, пропонує нові інтерпретації традиційних визначень «класної кімнати» і «дому». Проект слугує як освітній, так і громадо-орієнтований меті, намагаючись захоплювати, аби діти діяли на відкритому повітрі в свій вільний час і забезпечуючи простір, де діти можуть поводитись як господарі. Ця урбаністична акція бере до уваги, що посилення активності для дітей в межах громадських парків може збагатити життя громади в цілому.

У фокусі урбаністичних акцій Бат-Яму була комунікація і кооперація між місцевими

громадами, учасниками, кураторами та муніципалітетом. В результаті цієї динамічної взаємодії проекти заохочували спільні дії у місті, розсуваючи межі муніципальних системних кодів та правил і провокуючи нові урбаністичні ситуації. Важливою частиною процесу виявився той факт, що Бієнале посіяло зерня щодо вдосконалення міського ландшафту в цілому, довівши за допомогою міських акцій, що кожен громадянин може поліпшити якість життя і слугувати каталізатором змін. Процес почався як експеримент і розвинувся не лише в подію міжнародного масштабу, але й породив нові можливості для комунікації і суспільного залучення. Натхненний діалог, що триває і зараз між жителями, урядовими структурами і кураторською командою, виявився перспективною моделлю для урбаністичного розвитку.

1. *Paul C.* Digital Art. — London, 2003.
2. Там само. — Р. 72.
3. *Чухров К.* Утопия власти на территории искусства // Художественный журнал. — М., 2005. — № 58/59. — С. 117–120.
4. *Вернадский В. И.* Биосфера и ноосфера. — М., 1989. — С. 235.
5. Там само. — С. 218.
6. Там само. — С. 188.
7. *Эше Ч.* С скромные предложения и безрасудный оптимизм // Художественный журнал. — М., 2005. — № 58/59. — С. 6–8.
8. Там само. — С. 8.
9. The Coming Community Theory Out of Bounds / Transl. by G. Agamben, M. Hardt. — Minneapolis, 1993. — Vol. 1.
10. *Рыклин М.* Сексуальность и власть: антирепрессивная гипотеза Мишеля Фуко // Логос. — 1994. — № 5. — С. 196–205.
11. *Paul C.* Digital Art. — London, 2003.
12. Там само. — Р. 83.
13. Knowbotic Research / Dialogue with the Knowbotic South (DWTKS) [WWW документ].

— Доступний з: <http://www.krcf.org/krcfhome/DWTKS/1dwtks3.htm>.

14. *Kittler F. A.* Literature, Media, Information Systems: Essays / Ed. John Johnston. — Amsterdam, 1997.
15. *Couchot E., Hillaire N.* L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art. — P., 2003.
16. *Mitchell W. J.* The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era. — Mass., 1992.
17. Knowbotic Research [WWW документ]. — Доступний з: http://io.khm.de/krcfhome/IODENS_SAOPAULO/IODencies.htm.
18. The Language of New Media. — Mass., 2001.
19. *Youngblood G.* Expanded cinema. — E. P. Dutton & Co., 1970. — P. 348–349.
20. *Manovich L.* Behind the Screen // Russian New Media [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=93>.
21. *Manovich L.* The Language of New Media. — Mass., 2001.
22. Project «Brakelights» by Scott Hessels [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.design.ucla.edu/~shessels/projects/brakelights/brakelights.htm>.
23. *Соловйов О.* Розширення медіа // Перевірка реальності. — К., 2005. — С. 3.
24. *Мизуано В.* Средство без целей, или Как нельзя войти дважды в 90-е годы // Художественный журнал. — М., 2005. — № 58/59. — С. 100–108.
25. *Bourriaud N.* Models of Languages: Notes on Art in France // L'Amour de L'Art. — Lyon, 1991. — P. 411–413.
26. *Zanfi C.* Territorial Workshops. The Going Public Convoy // Going Public '06. Mediterranean Atlas. — SilvanaEditoriale, 2006. — P. 213–416.
27. *Бурбюо Н.* Эстетика взаимодействия // Художественный журнал. — М., 2000. — № 28/29. — С. 33–38.
28. Докладніше див.: *Чепелик О.* Практики соціальної скульптури, або спроби подолання постмодернізму // Образотворче мистецтво. — 2007. — № 4. — С. 8–12.
29. Упорядковано Г. Вишеславським та Я. Хоменко за матеріалами статей Філіпа Піре, Ноеля



Група «Трохи інакше», проект «Будинки на деревах», Бат-Ям, 2008.

Шабера, Маріель Ерну-Гандуе, Альфреда Пакмана, Катрін Тротманн, Жіля де Бура. Див.: Суспільне замовлення. [WWW документ]. — Доступний з: http://www.terra-incognita.kiev.ua/ti7/07_03ru.html.

30. *Арендт Х.* Традиции и современная эпоха // Вестн. Моск. ун-та: Философия. — М., 1992. — № 1. — С. 80–95.

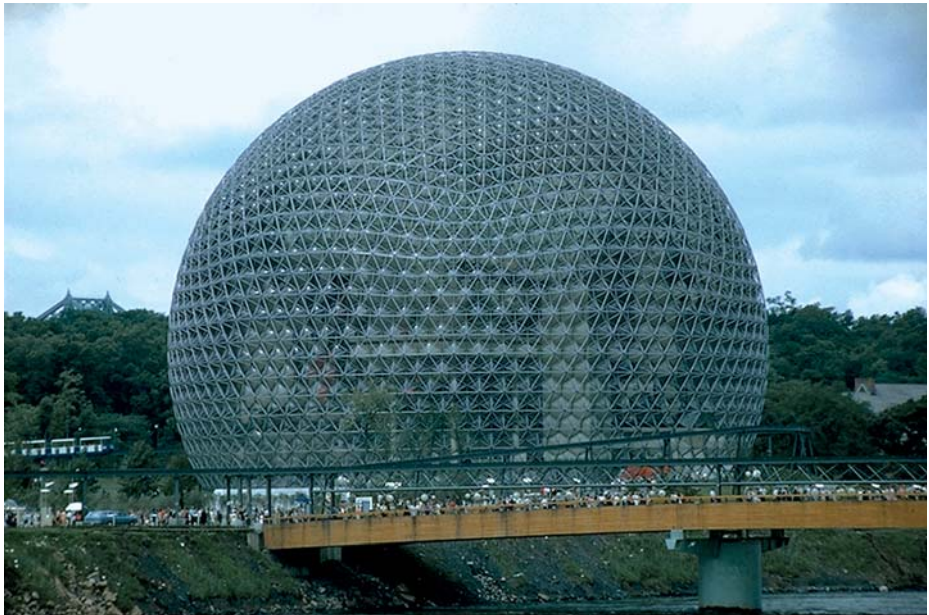
31. *Чепелик О.* Практики соціальної скульптури — актуальні тенденції сучасного мистецтва // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V.

32. *Сидоренко В.* Перетікання різних модальностей // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V.

33. *Скляренко Г.* Життя на замовлення: Про проект Оксани Чепелик // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V.

розділ п'ятий

АКТУАЛЬНІ
ТЕНДЕНЦІЇ
РОЗВИТКУ
МИСТЕЦТВА



Річард Бакмістер Фуллер, Павільйон США на Всесвітній виставці у Монреалі ЕКСПО '67

5.1 НАНОМИСТЕЦТВО

РОЗДІЛ подає характеристику розвитку нанотехнологій, історичний зріз становлення наномистецтва, аналіз різних підходів у нанотворах та соціокультурні перспективи, пов'язані з технологічним розвитком.

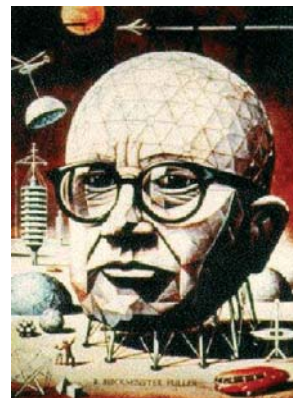
Метою розділу є аналіз створених мистецьких творів, огляд виставок у 2-х музеях США, узагальнення підходів у наноарті та виявлення особливостей формування культурного процесу в зв'язку з розвитком нанотехнологій.

Працюючи в рамках Програми Фулбрайта (США) в Каліфорнійському Університеті Лос-Анджелеса (UCLA) на відділенні дизайну та медіа-арту, я мала практичну можливість долучитися до дослідження мистецтва нанотехнологій, оскільки там розроблявся «Нано» проект в співробітництві між LACMA (Лос-Анджелеський Арт Музей Штату) та командою вчених-дослідників нано, медіа-художників і фахівців-експертів з гуманітарних наук UCLA під керівництвом професора медіа мистецтва Вікторії Весна та піонера нанотехнології Джеймса Джімжевські, які виявилися на передньому краї досліджень, що перебувають на перетині мистецтва і науки. Розвідка проводилась також в межах програмної теми лабораторії новітніх технологій Інституту проблем сучасного мистецтва.

Актуальність дослідження не потребує додаткових обґрунтувань, оскільки нанотехнологія — нова галузь, дуже мало досліджена, і аналіз наномистецтва практично не проводився. Нанотехнологія як поняття народилася наприкінці 1950-х, коли Нобелівський лауреат, фізик Річард Фейнман [1] зробив припущення, що ми змогли б маніпулювати матерією в масштабі атома [2, с. 22]. Довгий шлях глобальних соціально-економічних трансформацій передбачив Ерік Дрекслер, прозваний «Містер Нанотехнологія» за свою впливову книжку 1986 р. «Двигуни Творчості: Ера нанотехнології, що насувається» (1986) (у російському перекладі «Машины созидания») та за низку наступних робіт. Він є «засновником» наносвіту, по суті, він — провидець свого часу, тільки на відміну від інших провидців, його пророкування збуваються ще за життя. Він уперше визначив концепцію, описану Фейнманом, як нанотехнологію. Враховуючи, що технологічні розробки мають величезний вплив на розвиток людства, він вивчає виникнення технологій, здатних призвести до таких змін в історії та їх



Обкладинка книги «Нанокультура: Нові технології та їх вплив на літературу, мистецтво і суспільство», видану Кетрін Бейліс, 2004



Buckyballs
Бакмінстер Фуллер плакат

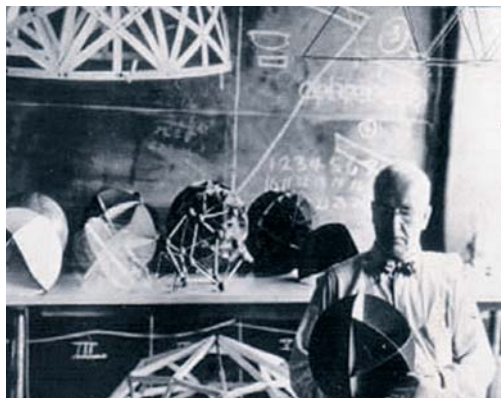
можливий вплив на економічні й соціальні сфери — галузь, яка часто не враховується в наукових дослідженнях [3, с. 5].

У минулі роки пройшли, принаймні, дві основні музейні виставки, присвячені взаємовпливу нанотехнології та мистецтва. Це по-перше, «Нано» проект, що демонструвався в Лос-Анджелесском Арт Музеї Штату, головному музеї мистецтва та науки в 2003–2004 і, по-друге, «Нанотехнологія — Виставка» як бачення того, яким чином нанотехнологія надихнула мистецтво, що була представлена в Художньому музеї Університету Майами в Штаті Огайо навесні 2003.

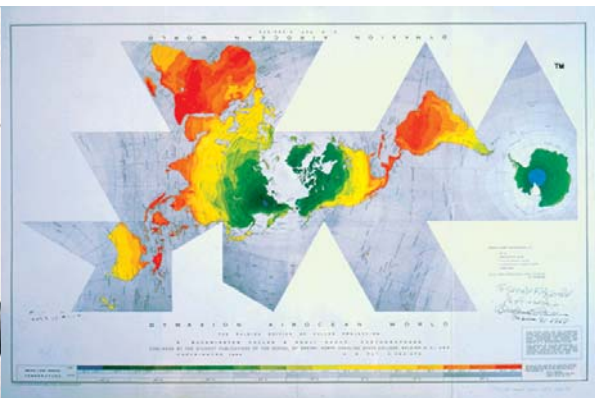
Нано проект у Лос-Анджелесі супроводжував вихід книги «Нанокультура: Нові технології та їх вплив на літературу, мистецтво і суспільство», видану Кетрін Хейліс із передмовою Роя Аскотта [4, с. 9]. Це — перша книга, що подає критичний аналіз взаємин нанотехнологій, літератури, мистецтва та культури. Нанокультура долає бар'єри дисциплін, аби досліджувати комплексні та складні шляхи, якими нанотехнонаука рухається, перетворюючись на культурну продукцію, та способи, якими культура опановує і трансформує досягнення останньої [5, с. 12].

У першому розділі книги розглядається зв'язок «Нано» виставки із концепцією музейного простору, що змінюється, який досліджується в есе Адріани де Сузи е Сільва «Невидиме уявлюване: Музейні простори, гібрид реальності та нанотехнології» [6, с. 31]. Кароль Уайльд у роботі «Діючі обмеження на «Нано» виставці» подає аналіз колаборативного процесу для створення виставки та втілення інноваційних рішень [7, с. 83].

Інша група есе вивчає зв'язок між нанотехнологіями та науковою фантастикою. Колін Мілбурн в статті «Нанотехнологія в епоху пост-гуманістичної техніки: Наукова фантастика як вигадка» доводить, що нанонаука в становленні своєї легітимності одночасно і охоплює, і не приймає наукову фантастику як свою «іншу» [8, с. 119] доповнюючу складову. Брукс Лендон у роботі «Більше, або менше: набагато менше є набагато більше: Неодмінна приналежність нанотехнологічного наративу в науковій фантастиці», розказує, чому нанотехнологія бездоганно виконує вимоги «науково-фантастичної думки» [9, с. 136]. Кайт Маршалл у статті «Атомізуєчи технологію ризику» відзначає, що нано є переважно технологією майбутнього й співвідносить цю



Ричард Бакмінстер Фуллер у майстерні



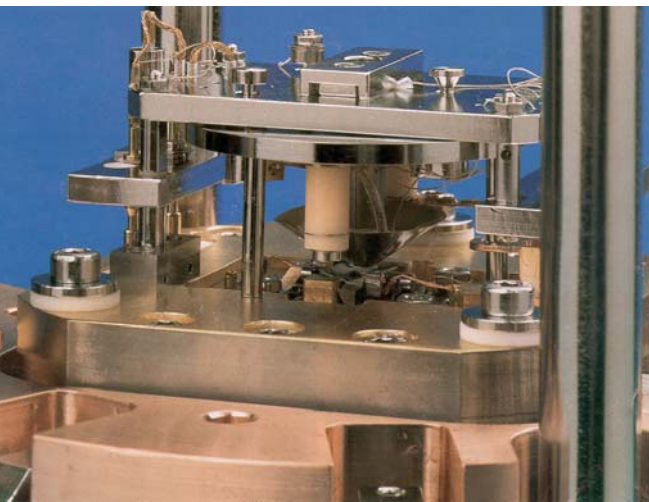
Бакмінстер Фуллер, картографічна проекція світу
«Дімаксіон», 1942

темпоральність із технологією оцінки ризиків [10, с. 152] та сучасною рефлексією. Весе «Пил, пристрась та інші послання із Дивовижного Квантуму» [11, с. 165] Брайан Еттбері доводить, що наноботи [12] це не тільки створіння майбутнього — ми вже стали ними.

Остання група есе досліджує зв'язки між нанотехнонаукою та літературою. У «Голці реального: Техно-наука і поезія на межі вигадки» Натан Браун говорить, що скануючий тунельний мікроскоп можна розуміти як інструмент для письма і зв'язує його технологію з етичними та художніми дослідженнями поетів, які теж працюють «на межі вимислу» [13, с. 178]. Джессіка Прессман у своїй роботі «Нано наратив: Парабола з електронної літератури» доводить, що наративи — це головне для новонародженої сфери нанотехнології [14, с. 192] та розкриває цей вплив у творі Еріка Лоєра «Хрома». С'юзен Льюак в «Скажіть мені, що таке Випадок: Диво, Нанотехнологія і Аліса в Країні Чудес» розглядає диво як центральний компонент нанотехнологічної популярності [15, с. 201], переносючи фокус на масштаб Аліси в Країні Чудес [16, с. 7].

2006 р. в світ вийшла книжка «Нано» Вікторії Весна та Джеймса Джімжевські, яка

виконувала дещо ширші функції, ніж звичайний каталог виставки, розглядаючи насамперед на перетині мистецтва і науки у процесі роздумів, дискусій та творення. У філософському та візуальному сенсі «побачити — повірити» не можна застосувати до нанотехнології, у ній немає навіть віддалено нічого видимого, що б створило доказ існування [17, с. 178]. Дані записуються в атомному й молекулярному масштабі, у результаті дослідження в дуже абстрактній тактильній манері, що вимагає комплексних і певних інтерпретацій. Більш ніж у будь-якій іншій науці, візуалізація та створення нарративу стають необхідними, щоб описати невидиме, але те, що можна відчувати. Автори книжки вважають, що багато зображень, створених у науці та поп-культурі, взагалі не пов'язані з дослідницькими даними, вони породжені візуалізацією й анімацією, часто-густо інспірованими безпосередньо науковою фантастикою. Аналогічно, більша частина цих образів заснована на індустріальних моделях і є дуже механістичною за природою, навіть при тім, що дослідження нанотехнології відбувається в масштабі, де гвинтики, механізми, кабелі, важелі та конвеєрні лінії як функціональні

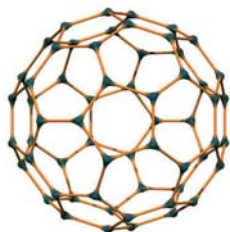


Скануючий тунельний мікроскоп — СТМ

компоненти здаються дуже малоймовірними [18]. Загалом багато авторів нанотехнології ведуть полеміку з Еріком Дрекслером, та все ж неможливо ігнорувати його вклад у цю сферу. Нанопроєкт задуманий, щоб запропонувати «альтернативне БАЧЕННЯ молекулярного світу» [19, с. 5], шляхом занурення публіки у середовище, розроблене таким чином, щоб пробудити сприйняття нас самих безпосередньо як молекулярних істот.

Що ж таке нано?

У ХХ ст. культурною парадигмою індустріальної ери виступав монументалізм із його металевими скульптурами на центральних площах промислових мегаполісів. У мистецьких напрямках, що привертають найбільшу



(c)Chris Ewels www.ewels.info

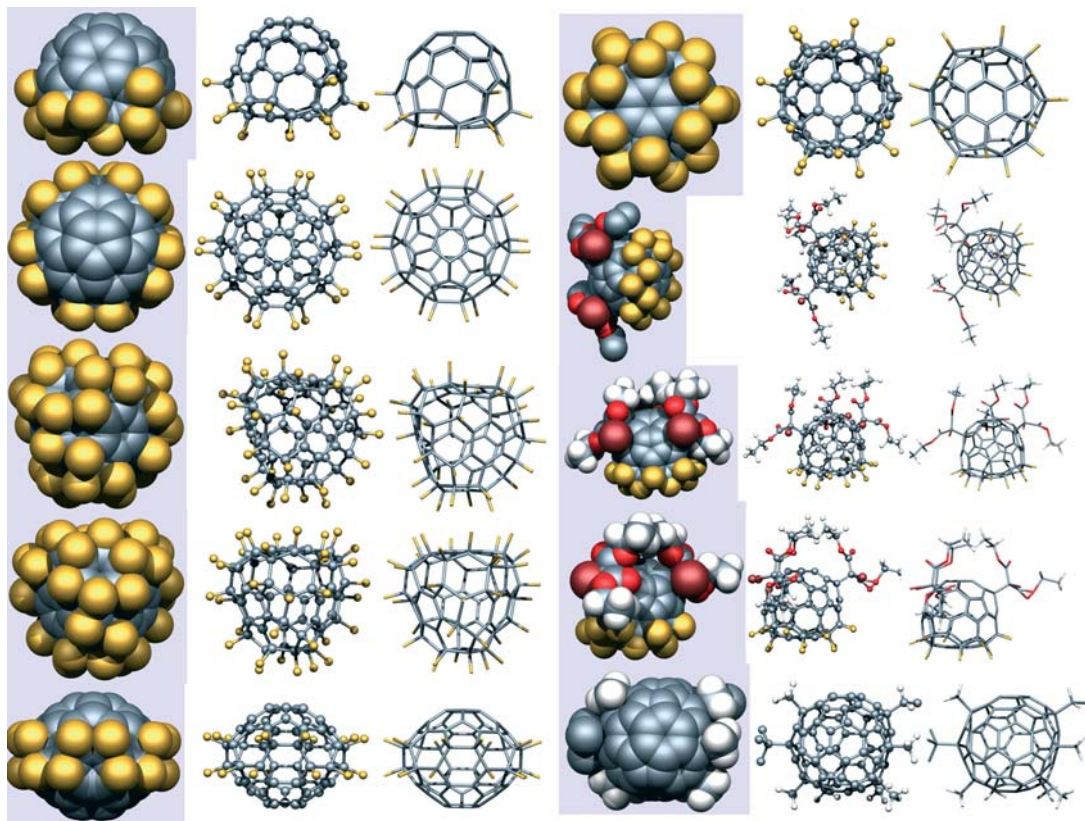
Крис Юелс, фуллерен

увагу сьогодні, пропонується забути про навіть такі художні роботи як «Titled Arc» / «Названа Дуга» Ричарда Серри, масштабні праці landart як «Spiral Jetty» / «Спіральний Причал» Роберта Смайтона та історичне монументальне обгортання Рейхстагу Крісто та Жан-Клод, тобто взагалі облишити захоплення таким підходом у створенні мистецтва, що характеризується принципом «більше — краще». На межі ХХІ ст. було започатковано молекулярну епоху — електроніки, генетики та нанотехнології, її відображенням стає нано-арт, мистецтво над-малих величин, що потрапляє на сітківку ока через окуляр надпотужного електронного мікроскопа. В наші дні, у технологічну епоху, «маленьке» оголошено «великим досягненням». Це зробило префікс «папо» останнім хітом, що прилаштовується як лінгвістичний паразит до всього, починаючи від індустріального покриття, стійких фарб і закінчуючи майбутніми шедеврами.

Так, ви чуєте про нано в новинах і читаете в газетах, але що дійсно мається на увазі, коли говорять про «нано»? Похідне від грецького слова «nanos» (значить «карлик»), «папо» звертається до одиниці виміру, що дорівнює одній білйонній метра — до розміру аналогічного десяти атомам водню [20]. Це — масштаб настільки малюсінький, що просто не видимий навіть у мікроскоп, він може бути явлений тільки мікроскопом, керованим високотехнологічними електромагнітними скануючими пристроями. Тобто, коли щось є «папо», то це — дійсне зменшення, якщо навіть мікроскопічний не відповідає цьому поняттю.

Нанотехнології

Нанотехнологія — галузь прикладної науки і техніки, що займається вивченням властивостей об'єктів і розробкою пристроїв розміром порядку нанометра (за системою

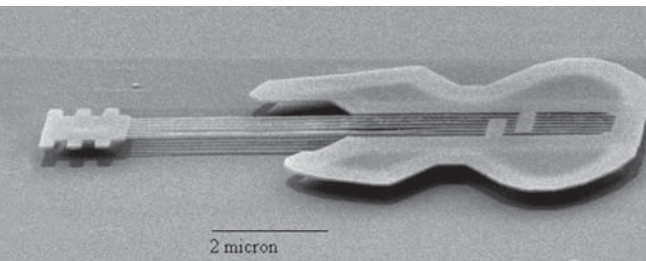


Крис Юелс, фуллерени

одиниць СІ, 10^{-9} метра) [21]. Нанотехнологія якісно відрізняється від традиційних інженерних дисциплін, тому що в таких масштабах звичні, макроскопічні технології, що працюють з матерією, найчастіше не мають сенсу, а мікроскопічні явища, занадто слабкі у звичних масштабах, стають набагато впливовішими, демонструючи небачені властивості окремих атомів і молекул та їх взаємодію, проявляючи квантові ефекти.

Поняття нанотехнології існувало в колективному підсвідомому вже протягом приблизно десяти років. Тим часом, схвильовані прогнози оголосили його великим досягненням, паритетним з відкриттям електрики в сенсі ймовірності провокування масивного технологічного та соціального парадигматичного зрушення. Нанотехнологія нині перебуває

в початковій стадії розвитку, оскільки основні відкриття, що пророкуються у цій сфері, усе ще не зроблені. Проте, проведені дослідження вже зараз дають практичні результати. Завдяки застосуванню передових наукових досліджень, нанотехнологію відносять до високих технологій, де використовується скануючий тунельний мікроскоп — СТМ, що являє собою систему зразок + голка, до яких прикладена різниця потенціалів [22]. Електрони зі зразка тунелюють [23] на голку, створюючи в такий спосіб тунельний струм. Величина цього струму дуже залежить від відстані зразок–голка. У процесі сканування голка рухається уздовж зразка, і величина струму міняється залежно від топографії поверхні. Такі зміни фіксуються, і на їхній основі будується карта висот. Обмеження

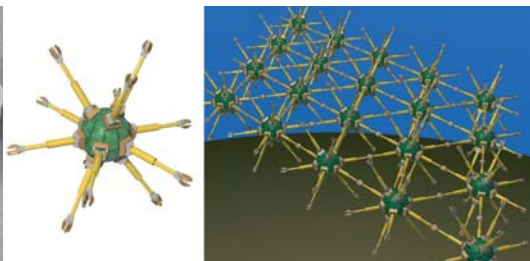


Корнельський університет, «Наногітара», 1997

на використання методу накладаються, по-перше, умовою провідності зразка (поверхневий опір має бути не більше 20 МоМ/смІ), по-друге, умовою «глибина канавки повинна бути менше її ширини», тому що може спостерігатися тунелювання з бічних поверхонь. СТМ був винайдений на початку 1980-х рр. Гердом Біннігом [24] і Генріхом Рорером [25] (Gerd Binnig, Heinrich Rohrer), які в 1986 р. за цей винахід одержали Нобелівську премію по фізиці.

При роботі з такими малими розмірами проявляються квантові [26] ефекти та ефекти міжмолекулярних [27] взаємодій, такі як Ван-дер-Ваальсові взаємодії [28]. Кожному атому в певному валентному стані в молекулі можна приписати певний атомний, або ковалентний [29] радіус (у випадку іонного зв'язку — іонний радіус [30]), який характеризує розміри електронної оболонки атому (іону [31]), що утворює хімічний зв'язок в молекулі. Відстань, на яку можуть зблизитись валентно не пов'язані атоми однієї й тієї ж чи різних молекул, може бути охарактеризована середніми значеннями так званих ван-дер-ваальсових радіусів (Å). Ван-дер-ваальсові радіуси суттєво перевищують ковалентні. Знаючи величини ван-дер-ваальсових, ковалентних та іонних радіусів, можна побудувати наглядні моделі молекул, які б відображали форму і розміри їх електронних оболонок.

Нанотехнологія, і особливо молекулярна технологія — нові області, дуже мало до-



Джон Сторрс-Хол, «Utility Fog» / «Корисний туман»

сліджені. Розвиток сучасної електроніки йде шляхом зменшення розмірів пристроїв. Однак класичні методи виробництва підходять до свого природного економічного та технологічного бар'єру, коли розмір пристрою зменшується не на багато, зате економічні витрати зростають експоненційно [32]. Нанотехнологія — наступний логічний крок розвитку електроніки та інших наукомістких виробництв.

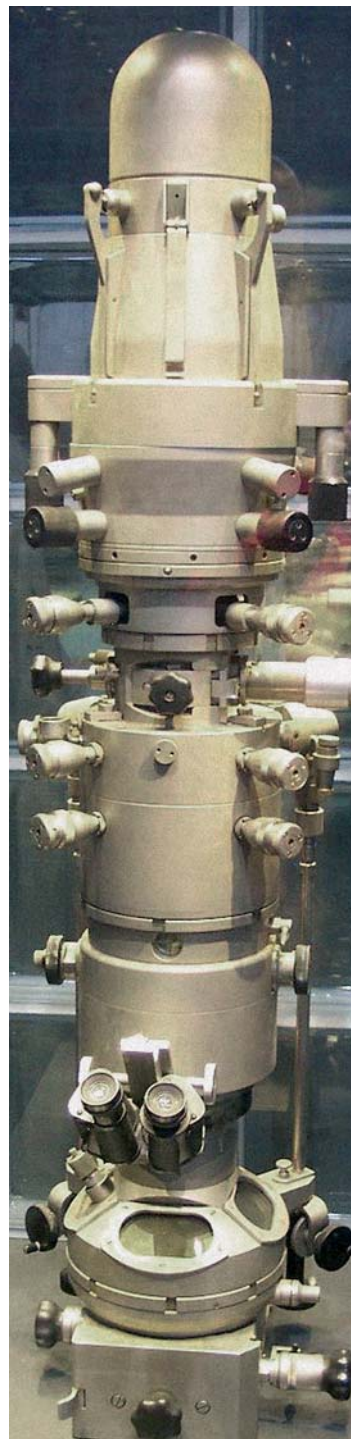
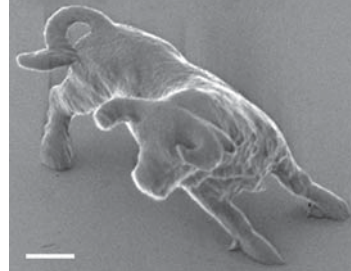
Річард Бакмінстер Фуллер

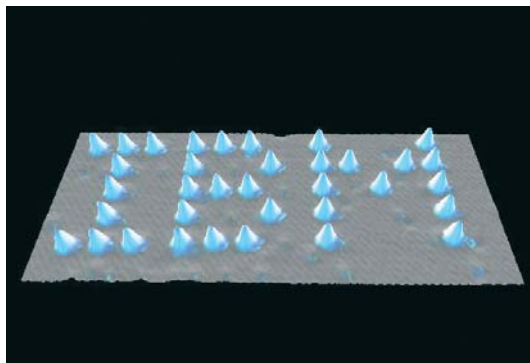
Бакмінстер Фуллер найчастіше цитується як дідусь наноарту, тому що він передбачив форми і молекулярні структури наносвіту у своїх геодезичних куполах, а також у «buckyballs» [33], які здійснили неперевершений тектонічний внесок в архітектуру та мистецтво середини ХХ ст.

Річард Бакмінстер Фуллер [34] (Fuller, Richard Buckminster) (1895–1983), американський архітектор, винахідник, інженер і філософ; народився 12 липня 1895 у Мілтоні, штаті Массачусетс. Провівши своє дитинство на фермі на острові, недалеко від узбережжя Мена, Фуллер з ранніх літ виявив природну схильність до дизайну та конструювання речей. Він часто робив речі з матеріалів, принесених з лісу, а іноді навіть виготовляв власні інструменти. Наприклад, він експериментував з розробкою нового апарату для руху невеликих човнів. Роками пізніше він вирішив, що цей досвід не тільки спровокував

його захоплення дизайном, але і дав звичку бути повністю обізнаним з матеріалами, яких потребуватимуть його більш пізні амбітні проекти для своєї реалізації. Фуллера відправили в Академію Мілтона, після чого у 1913–1915 він вчився у Гарвардському університеті, звідки його двічі відрахували. Після війни працював у чиказькій будівельній компанії, де мав можливість експериментувати з новими будівельними технологіями. На початку 1920-х рр. він разом з вітчизном розробив систему по виробництву легких будинків, стійких до пожежі, однак підприємство зазнало краху. 1927 року, у віці 32 років, будучи банкрутом та безробітним, живучи в дешевих апартаментах у Чикаго (штат Іллінойс), Фуллер втратив свою улюблену дочку Олександру в результаті її захворювання пневмонією. Він відчував свою відповідальність за втрату, і це призвело його до зловживання алкоголем та до самогубства. В останній момент натомість він вирішив влаштувати «експеримент, щоб подивитися, що може зробити одна-єдина людина для блага світу й усього людства» [35]. В невеликому коледжі в Північній Кароліні за підтримки групи професорів та студентів, Фуллер почав працювати над проектом геодезичного купола [36], що в подальшому приніс йому популярність і зробив революцію в інженерній справі. Використовуючи легкі пластинки у формі тетраедра [37] (трикутної піраміди), він створив маленький купол. Він розробив першу будівлю, що могла витримувати свою вагу практично без обмежень. Уряд США побачив значення винаходу і винайняв Фуллера для виробництва маленьких куполів для армії. Через кілька років в усьому світі налічувалися тисячі таких куполів.

Скануючий електронний мікроскоп СЕМ





IBM корпорация — Молекулярно-променева епітаксія, 2002



Установка Молекулярно-променевої епітаксії

У наступні півстоліття Фуллер подарував світові широке коло дизайнерських ідей та винаходів, зокрема в галузі практичного та недорогого житла і транспорту, наприклад, проект автомобіля «Дімаксіон» [38] 1933 р. — триколісний транспортний засіб аеродинамічної форми з перископом. Вирішивши присвятити себе технічним новаціям, він розробив так звану «машину для житла» — будинок «Дімаксіон» [39] — проект збірного будинку оригінальної конструкції на одній опорі з алюмінієвих деталей фабричного виготовлення. 1927 р. був побудований тільки один такий будинок — у Чикаго.

Один з наступних винаходів Фуллера — нова картографічна проекція світу «Дімаксіон» (1942) [40], складена із шести прямокутників і восьми трикутників, що мала ряд переваг у порівнянні з глобусом. З 1947 він розробляв просторову конструкцію «геодезичного купола» (напівсфери, зібраної з тетраedrів), що стала однією з найбільших конструктивних новацій ХХ ст. До цього типу споруд належав і «Золотий купол» для Американської виставки у Москві (1959). Незважаючи на те, що Фуллер не мав архітектурної вищої освіти, саме він був призначений головним архітектором павільйону США на Всесвітній виставці у Монреалі (ЕКСПО) [41] у 1967, будівля

якого являла собою прозорий «геодезичний купол» діаметром 80 м. З 1959 він — провідний науковий співробітник університету Південного Іллінойсу в галузі проектування. В останні роки життя, після десятиліть роботи над своїми ідеями, Фуллер досяг помітного суспільного визнання. Він подорожував по світу, виступаючи з лекціями, і отримав 25 американських патентів і безліч почесних докторських наукових ступенів, був лауреатом 47 міжнародних та американських премій в області архітектури, дизайну, інженерії, образотворчих мистецтв і літератури. Фуллер вірив, що світові суспільства незабаром будуть покладатися в основному на джерела енергії, що відновлюються, такі як сонячне світло та енергія вітру. Він сподівався на прихід ери «загальної освіченості та забезпеченості людства». Він розглядав інформацію як «негативну ентропію». Більшість його винаходів, однак, так і не надійшли до масового виробництва, а він сам зазнавав нищівної критики в більшості галузей, на які він намагався вплинути (наприклад, в архітектурі), або просто відкидався як безнадійний утопіст. З іншого боку, послідовники Фуллера стверджують, що його роботи ще не отримали тієї оцінки, на яку вони заслуговують. 1965 р. Фуллер відкрив Світове десятиліття наукового дизайну (з



Оксана Чепелик, проект «Ex CORE lab» 2003

1965 по 1975) на зустрічі Міжнародного союзу архітекторів [42] у Парижі. Десятиліття було, за його власним виразом, присвячено *застосуванню принципів науки до вирішення проблем людства*. 16 січня 1970 р. Фуллер одержав Золоту медаль від Американського інституту архітекторів [43]. До того моменту він став визнаним гуром дизайну, архітектури й «альтернативних» поселень. Він є також автором книг «Технічне керівництво для космічного корабля “Земля”» [44] (1969), «Синергетика:

дослідження геометрії мислення» (1974) і автобіографії під назвою «Ідеї та цілісність» (вийшла друком 1963 року). Помер Фуллер у Лос-Анджелесі 1 липня 1983 року.

Протягом свого життя Фуллер переймався питанням стосовно того, чи є в людства шанс на довгострокове й успішне виживання на планеті Земля і, якщо так, то яким чином. Вважаючи себе пересічною особистістю без особливих коштів або вченого ступеня, він вирішив присвятити своє життя цьому питанню,



Тім Н'юфілдс, «Місто мрії», 2003

намагаючись з'ясувати, що можуть зробити індивідууми, такі як він, з тим, що більші організації, уряди або приватні підприємства нічого не можуть вдіяти, аби поліпшити становище людства.

Протягом цього експерименту свого життя Фуллер написав двадцять вісім книг, зробивши такі терміни як «космічний корабель "Земля"» [45], «ефемералізація» [46] та «синергетика» [47].

Він також зробив велику кількість винаходів, в основному в сфері дизайну та архітектури, найбільш відомим з яких є легкий і міцний «геодезичний купол» — просторова сталева конструкція із прямих стрижнів.

Цікаво, що в останні 10 років фундаментальні дослідження ознаменувалися видатними успіхами у виділенні принципово нової третьої форми чистого вуглецю — фуллерена [48], на противагу першим двом, — графіту й алмазу, структура яких являє собою періодичну решітку атомів, — третя форма чистого вуглецю є молекулярною. Це означає, що мінімальним елементом її структури є не атом, а молекула вуглецю. Та ще й яка молекула! З'ясувалося, молекули чистого вуглецю являють собою замкнуту поверхню, що

має форму сфери або сфероїда. Такі молекули назвали фуллеренами на честь Фуллера. Виявилось, що від моменту відкриття третьої молекули вуглецю, що стала відображенням нанотехнології, наука та культура пов'язані.

Нотатки з історії наномистецтва

У 1990-х, коли з'явилася технологія, здатна перетворити теорії Фейнмана в лабораторну реальність, художники увійшли до гри. Будучи завжди агентами нового й незвіданого, вони тепер виступають в одній команді у співробітництві з ученими на лінії фронту нано-досліджень і нано-експериментів, що тільки починають давати деякі дуже виняткові плоди.

Сер Артур К. Кларк, англійський письменник, вчений, футуролог та винахідник, найбільш відомий спільною зі Стенлі Кубриком роботою зі створення культового науково-фантастичного фільму «Космічна Одиссея 2001» (1968), одного разу сказав, що «будь-яка досить передова технологія не відрізняється від магії» [49] і, звичайно ж, в останні роки більша частина захоплюючих розмов про нанотехнології межує з гіперболою й утопією. Візьмемо наприклад «Utility Fog»/ «Корисний туман» доктора Джона Сторрса-Хола, це — мікрогрупи (пучки) наноботів (нанороботів), які будуть симулювати вашу кушетку, моделювати заспокійливу ванну, трансформувати себе в чотириразове харчування. «Корисний туман» був вигаданий доктором Джоном Сторрсом-Холом, щоб описати свій теоретичний нановинахід, який, як він розраховував, замінить прив'язні ремені. Цей корисний матеріал туману, складений з індивідуальних наноботів, плавав би вільно навколо водія, і в момент нещасного випадку вони з'єднували б своїх 12 рук, щоб сформувати невидимий щит, що захистив би водія від поранень.

Є також цілющі наноботи, які будуть просто здійснювати «Fantastic Voyage» /

«Фантастичну подорож» [50] усюди по вашому тілу, полюючи за мікробами — поганими хлопцями, руйнуючи діяльність ракових клітин, вказуючи нежиті на двері та діючи як сторожовий пес для парамедичних послуг вашому кровообігу.

Спочатку, з появою нових технологій, необхідний ентузіазм має тенденцію породжувати свого роду мистецтво новинки, на яке досить кинути оком і можна, позіхаючи, іти, тому що найчастіше по цьому дійсно настапає охолодження.

Найбільш ранній приклад досягнення вчених, що прокладають свій шлях через магазин новинок наносвіту, так звана «Наногітара» [51], що була створена наприкінці 1990-х дослідниками Корнельського університету [52]. Інструмент був вирізаний із прозорого кремнію та мав розміри тільки 10 мікрометрів довжиною, шість струн, кожна приблизно 50 мілімікронів шириною і навіть міг грати — хоча не міг бути почутим, тому що його струни резонують у частотах, нечутних у нормальному людському діапазоні слуху. Так, — це технічний подвиг, що, втрачаючи статус шедевра, вказує на те, як ми часто торуємо наш шлях у новій технології через творче вираження.

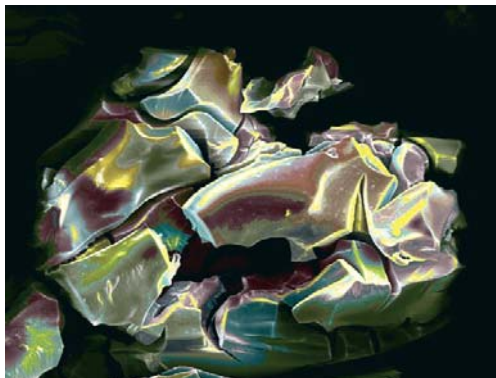
Творчі шанси є досить великими, якщо ви хоч що-небудь знаєте про світ наномистецтва, який зараз формується, ви повинні були чути про Бика [53]. Це — перше офіційне дитя любові нанонауки та наномистецтва, яке було створене 2001 р. групою японських художників-дослідників з університету Осаки [54], що зуміли виліпити Бика зі смоли, використовуючи подвійні лазерні промені. Маючи розмір однієї червоної клітини крові, скульптура могла бути «розглянута» тільки за допомогою скануючого електронного мікроскопу, але виходячи з дивного реалізму закінченої роботи, можна впевнитися, ці піонери-нанохудожники дійсно вміють працювати з лазерами. Скануючий електронний



Кларк Рікерт, триптих «Тріакон», «Періоди», «Стіл», 2001, акрилік на полотні, 70 x 70 дюймів

мікроскоп (Scanning Electron Microscope, SEM) [55] — науковий прилад, що дозволяє візуалізувати властивості зразка в субмікронному [56] масштабі. Досліджуваний зразок в умовах промислового вакууму сканується сфальцьованим електронним пучком середніх енергій. Залежно від механізму реєстрування сигналу розрізняють кілька режимів роботи скануючого електронного мікроскопа: режим зворотньорозсіяних електронів, режим вторинних електронів, режим катодолюмінесценції і т. ін. Розроблені методики дозволяють досліджувати не тільки властивості поверхні зразка, але й візуалізувати і одержувати інформацію про властивості підповерхневих структур, заглиблених аж до одиниць мікронів. Для створення скульптури була використана сучасна технологія («двофотонної мікрополімеризації») [57],

Кріс Орфеску, «Уламки», 19 x 13 дюймів, 2004





Алекса Сміт, «Наноутворення», 2003

що використовується за призначенням для обчислень і медицини. Бик, звичайно ж, символічний. Хтось із команди дослідників зазначив, «...ми мріємо, що цей бик буде тягти лікарський віз по кровоносних судинах...» — шляхетна ідея, але також, відповідно, і яскрава наукова маніфестація, тому що дехто пророкував — прийде той день, коли скажуться, як жакхлива «сіра липка маса», мега рій наноботів, які накинуться на світ, розмножуючись самокопіюванням і атакуючи кожний атом у полі зору, перетворюючи Землю у велику кулю Дурної Маси. Як і апокаліптичні сценарії в кінематографі, Бик також — символічний художній твір, зрештою, він дивовижним чином нагадує про древні наскальні малюнки в печері Ласко [58], як про один із найбільш ранніх інцидентів нової технології — створення стійких пігментів також як «транспортних засобів», які допомогли полегшити втілення майстерного художнього бачення. Як тільки художники в університеті Осаки створили свого бика, дослідницькі нанокманди в ІВМ, здавалося, сприйняли це як застережний постріл, а не як крок вперед. Майже відразу, вони вжили відповідних заходів задля маркування нанотериторії, підписавши «НАНО США» і «ІВМ» [59] на мідній підложці, на яку по одному атому наноситься речовина. Називається цей про-

цес Молекулярно-променевою епітаксією [60]. Ще 1996 вчені ІВМ (на чолі з Джеймсом Джіміжевські) досягли успіху в створенні найменшої у світі плівки, за допомогою формування стійкого ряду з десяти молекул високою тільки в один атом на мідній поверхні. Епітаксіальний [61] ріст плівок відбувається в умовах високого вакууму, дозволяючи вирощувати гетероструктури заданої товщини з моноатомно гладенькими гетеромежами, таким чином, одержуючи штучні кристали, гетеропереходи та над-решітки, які в природі не існують. Скажімо, Інститут фізики напівпровідників є певною мірою монопольним розробником та власником цієї технології в Росії. Таке плідне змагання між нанотех компаніями не є чимсь незвичайним, коли прориви оголошені, багато хто з корпорацій тепер регулярно наймає художників як консультантів, щоб досліджувати потенційні творчі напрямки своїх новітніх технічних іграшок. Адже ще 1938 р. Бакмінстер Фуллер в роботі «Утопія, або Забуття» зазначав «мистецтво розвивається далі, чим ближче воно підходить до науки, наука розвивається далі, чим ближче вона підходить до мистецтва».

Однак, коли влада нанотехнологій впливає на уяву, то робиться це з відчуттям опору ... і з певним гумором. Так само, як в онлайн-

вому нано-чати 2001 року, коли повітря було насичене новинами про японського міні-бика; він, кинувши виклик у масштабі й способі виконання нашому звичайному змісту художніх робіт, проклав шлях потоку гри слів та іронії, як приклад: «Що буде далі? Я думаю, Крісто огорне голівку шпильки рожевими серветками». «Принаймні, не буде потрібен цілий день, щоб пройти по музеях...» «Так дійсно..., але подумайте про вартість художнього обладнання!..» «Зачекайте, мені потрібно підрахувати: гуаш, акварельний папір, і... ага..., один з тих «крихітних» електронних мікроскопів?» «Обережно! Не вдихніть шедевр!»

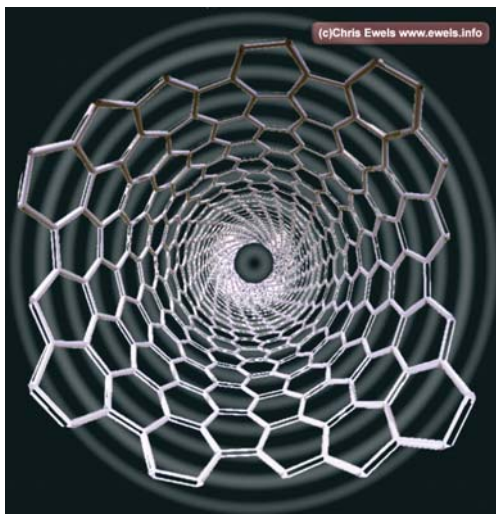
Тепер, приблизно з 2004, наноарт починає розвиватися. У деякому сенсі, це — безпрецедентно нова арена для абстракції, тому що найчастіше набагато більше «мається на увазі», ніж «видимо» для даного навколишнього середовища. У цьому сенсі, наноарт є природно інтерактивним і здається, вказує на майбутнє, де ця здатність є особливістю для визначення нано. З появою будь-якої нової технології інновація та творчий потенціал роблять стрибок, досліджуючи можливості виявлення нових напрямків для вираження.

І так само, як із цифровою технологією та мистецтвом, наноарт піднімає питання, чи є мистецький твір фактично створеним об'єктом (все більш атавістична ідея) чи інформацією, такою як, наприклад, цифровий скан, що визначає його форми і вважається суттю твору.

Але в даний момент наноарт усе ще має тенденцію рухатися у двох основних напрямках, один із яких можна назвати спекулятивною науковою фантастикою (уявлюване царство нанотех флори й фауни стає базисом для створення художніх робіт), другий характеризується формально реалістичним підходом (художні роботи, які фактично зроблені, використовуючи доступну в цей час нанотехнологію).

Якщо звернутися до українського мистецтва, то в силу неприступності в наш час нанотехнологій, другий напрям практично відсутній, перший же може бути представлений авторським проектом «ExCORElab» (2003) [62] і проектом Віктора Сидоренка «Аутентифікація» (2006). «ExCORElab» — Експериментальна КОР (Головна) Лабораторія, відкрита в Чорнобильській зоні для проведення різноманітних досліджень людських органів, що стосуються маніпулятивної інтервенції в людський зародок [63]. Пародійні натяки на популярні «Секретні Х-файли» демонструють вищезгадану іронію у творчому підході. Робота починається текстовою інтродукцією: «Науковий звіт Чорнобильської «Ex CORE lab» задовольнив навіть найприскіпливіших експертів...» Відомо, що живі клітини здатні продукувати високочастотні звуки. Джеймс Джімжевскі стверджує, що команда вчених UCLA знайшла спосіб прослухати дивні звуки, що «наспівує» клітина. Вони в змозі почути звуки крихітних молекулярних моторчиків, що обертають усе навколо клітини. Хоча, маю зазначити, звер-

Кріс Юелс, «Нанотруба», 2003





Домінік Скольц та Герман Колджен,
мультимедійна інсталяція «Epiderm», 2004

Чарльз Остман,
«Органоморф», 1995

таючись до досліджень російського вченого — академіка Горячева, який стверджує, що молекула ДНК транслює своєрідну мелодію, однак після ультразвукового дослідження (що вважається цілком безпечним сьогодні для людського ембріона) від цього звучання залишається лише одна монотонна нота — аналог стертої інформаційної карти, то темна сторона клітини, виявляється, лежить в іншій площині й дійсно викликає занепокоєння за генетичний матеріал людства, що якраз і цікавило мене в процесі роботи над проектом відео-інсталяції «Ex CORE lab». Проект Віктора Сидоренка «Аутентифікація» проходить по дотичній дослідження ідеї створення нової парадигми світу, де трансгуманізм захоплює необмежені можливості для людства внаслідок розвитку новітніх нанотехнологій, креоніки, клонування, розшифровуючи геном душі.

Окремо хочу зупинитися в хронологічному порядку на вищезазначених 2-ох музейних виставках, присвячених наномистецтву, що демонструють зростаюче розуміння нанотехнологій та її впливу на арт-продукт.

Виставка «Нанотехнологія» в MUAMO

Виставка «Нанотехнологія» в Художньому музеї Університету Майамі [64] навесні 2003 р. фокусувалась на творчості художників, пов'язаних з ідеями нанотехнологій, або їх втіленням у роботах. Виставка демонструвала дуже інформативне перехрестя розмаїтості шляхів, якими художники наближаються до предмета. Одні, як Тім Н'юфілдс, чиї роботи відсилають до взаємодії між енергією та наноструктурами [65], атакують царство нано за допомогою комп'ютера. Інші, як живописець Кларк Рікерт, займаються деконструкцією основних структур всесвіту, використовуючи симетрію і модель [66], щоб ілюструвати дилему наномасштабу. Як у нанотехнології, картини Рікерта міняються, якщо підійти до них ближче, характерно змінюючи геометричний порядок. Кріс Юелс показує свої роботи на плазмових екранах в підготовлених для перегляду фрагментах. Він генерує зображення, використовуючи комп'ютерну програму як промінь, що пише, відкриваючи структури з дослідження, що може забезпечити детальні обчислення, що

стосуються фізичних і хімічних властивостей різних наноутворень [67].

В дійсності, сьогодні багато хто з нанохудожників — фактично вчені, які починають із фото документації цього дивного незвіданого царства, діючи як космічний зонд, що досліджує кільця Сатурна. Вони продукують зображення, використовуючи електронні мікроскопи, які показують калейдоскопічні види, що нагадують плями на склі, феєрверки та інші явища, знайомі в нашому макросвіті. Кріс Орфеску [68], художник румунського походження, що працює в США в жанрі наноживопису, 2005 р. одержав приз американського журналу «World of Art» [69]. Цією нагородою відзначають найкреативніших митців, які працюють у новітніх напрямках. Орфеску використовує фотографії зрізів твердих тіл, зроблені за допомогою електронного мікроскопа. Ці чорно-білі зображення він обробляє на комп'ютері, виділяючи складну структуру матеріалу та додаючи колір. В результаті виходять яскраві картини, що виглядають абстрактними, але, по суті, такими не являються, оскільки на них зображені реальні фізичні об'єкти. Одна з найвідоміших його робіт називається «Уламки» — це оброблене зображення колоїдної частки графіту, зануреної у рідкий азот. Кріс Орфеску називає свій живопис «переходом від науки до мистецтва через технології» [70]. На його думку, мистецтво стає важливим посередником між людиною та її майбутнім.

Алекса Сміт, чиї роботи демонструвалися на виставці, засновуючи свою роботу на подібній візуалізації, продукує абстрактні зображення, які нагадують лаву, що світиться. Настільки ж аморфними, як доісторичний суп, є її нано-утворення, що мають викликати об'єднуючу фізику життя, зруйновану в атомному масштабі.

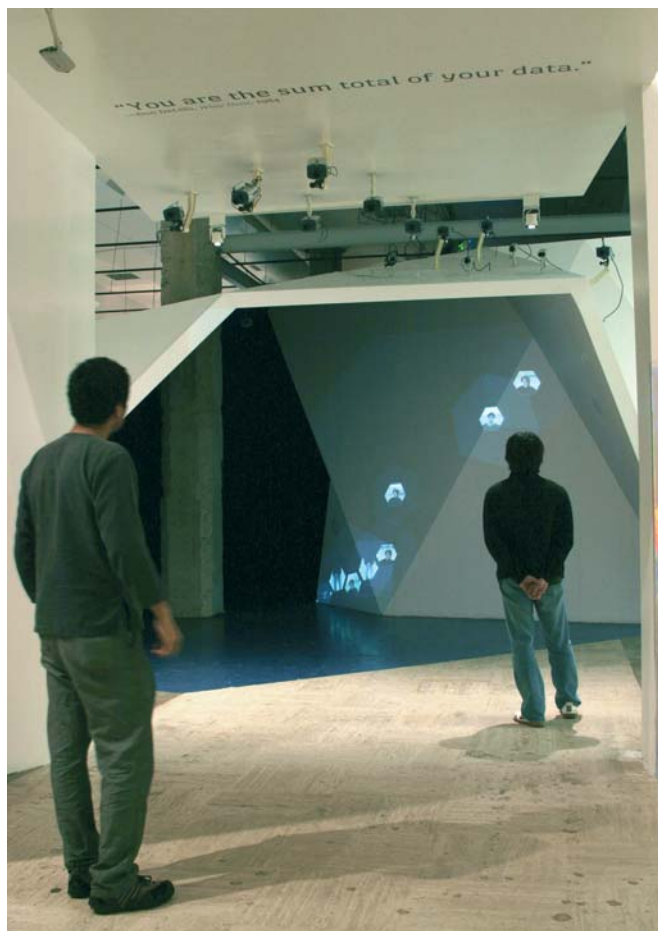
Часто-густо нанохудожник сьогодні — також, за визначенням, програміст. Цей під-

хід до nanoart типовий для нанохудожника-вченого Чарльза Остмана, що заявляє: «я не маюю..., я вирощую мистецтво» [71]. Остман кваліфікує себе як «процедурного митця», оскільки він буквально «збиває» (як вершки) синтетичні навколишні середовища, які естетично сформовані як «органоморфи» (назва художника), створені у великій кількості фантастичні картини «технологічної уяви».

Можливо одна з найцікавіших для критики робіт, що стосується нанотехнології, реалізована дивною парою аудіо-візуальних художників, що живе в Монреалі, Домінік Скольц та Германом Колджемом [72], які були запрошені для створення роботи з назвою «Nanowet» для он-лайнової галереї «Horizon Zero» [73].

Цей проект ґрунтується на їх перформенсі / інсталяції з назвою «Епідерм», прем'єра

Вхід на виставку «Нано» в LACMA, 2003





«Нано» в LACMA, Простір ідентифікації, 2003.

якого відбулася влітку 2002 року в галереї «Завод С» у Монреалі. Робота (яку Бред Хемртон, рецензент, характеризував як «внутрішній простір мозку, що кричить від уживання заборонених галюциногенів ...») являла собою панорамну аудіо-інсталяцію з 3D цифровою анімацією, показаною на широкому 18-футовому круговому екрані з 5.1 долбі звуком і знайомила глядача з віртуальною моделлю наноструктури в русі. Художники визначили свій твір як «мистецьку зміну порядку складної структури на атомному рівні, що переміщається в просторі абсолютно вологого навколишнього середовища». Одна з перших дійсно мультимедійних «нанотворних» робіт, «Епідерм» є надзвичайно інноваційною у своїй здатності занурити глядачів у світовий простір (worldspace) з настільки пануючим спіральним фізичним середовищем, щоб майже повністю дезорієнтувати. Свого роду художній вибух, націлений на ви-

криття того, як ми тепер уявляємо собі світ, що буде примушувати глядача зіштовхнутися з дискомфортом змін, захоплюючись специфічною красою царства молекул.

«Нано» проект в LACMA

Нанопроєкт, що експонувався в LACMA — Лос-Анджелеському Арт Музеї [74] з 10 грудня 2003 по 6 вересня 2004 року, досліджував процеси взаємовпливу мистецтва, науки, культури та технології.

Виставка «Нано» у Лос-Анджелесі була здійснена Вікторією Весна, керівником відділення дизайну та медіа-арту [75] і Джеймсом Джімжевські, нано-вченим з відділення хімії та біохімії в UCLA [76] у співпраці з Інститутом Бакмінстера Фуллера. Проєкт, реалізований у галереї музею, хоча і призначений для відвідувачів різних вікових категорій, навмисно уникав представляти науково-фантастичну інтерпретацію нанотехнології,

розповсюджену популярними ЗМІ. Замість цього він сфокусувався на поданні нано публіці таким чином, щоб використовувати можливості нових медіа технологій, які сформували виставку з різноманітних інтерактивних метафоричних картин [77].

Весна та Джімжевські, зважають на те, що мистецтво, яке надихає нанотехнологія, розвивається векторно у двох напрямках, де один «говорить про зв'язки та взаємозв'язки», а другий розглядає «темну сторону» — підключаючи вимисел і уяву як у фільмі Майкла Крайтона «Моліться» [78], який досліджує апокаліптичний сценарій, «живлячись» науковими підробками. На щастя, такі виставки як «Нано» знаходяться попереду на шляху до контрреволюції стосовно популярного бачення дистопії, представляючи блискуче задумані мультимедійні інсталяції, які можуть зробити такі комплексні ідеї як квантове тунелювання збагненними. Тунельний ефект, або тунелювання — це подолання мікрочастинкою потенційного бар'єру у випадку, коли її повна енергія (що залишається під час тунелювання незмінною) менше висоти кулонівського бар'єра [79]. Тунельний ефект — явище істотно квантової [80] природи, неможливе в класичній механіці [81]. Явище тунелювання лежить в основі багатьох важливих процесів в атомній [82] і молекулярній фізиці [83], у фізиці атомного ядра, твердого тіла [84], в мюонному каталізі [85] реакцій ядерного синтезу [86] і т. ін. За виразом Джімжевські, «Художники відгадуються на нові наукові відкриття і навпаки. Це — те, що ми бачимо в наш час, і я вважаю, що це дуже доречно».

Роберт Сейн, директор LACMA Lab, та його координатор виставок Келі Керні взаємодіяли з Керол Еліел, куратором музею сучасного мистецтва, щоб опрацювати з командою, яка розробляла виставку, всі деталі цього «Нано» проекту. Він був представлений як частина програми LACMA — Next

Generation, організованої відділенням розвитку Музею та експериментальних досліджень, що ініціює нові моделі репрезентації мистецтва, аби розширити свою аудиторію завдяки не тільки формуванню виставок, але й розробці художніх проєктів.

Простори експозиції «Нано» проекту спеціально для LACMA у галереї на 10,000 кв. футах розробили архітектори Шерон Джонстон, Марк Лі та Анна Розенберг із фірми «Джонстон Марклі та колеги». Модульні емпіричні виставочні простори з використанням ключових комп'ютерних технологій забезпечували залучення різних почуттів людини, провокуючи більш широке розуміння нанонауки та її взаємодії з культурою. Досліджувалися різні компоненти «нано», занурюючи відвідувача в радикальну зміну масштабу та сенсорних образів, що характеризують нанонауку, яка працює з розміром однієї мільярдної долі метра. Відвідувачі могли відчувати, що це означає — маніпулювати атомом та зрозуміти наномасштабні структури, втягуючись у перформативний процес.

Архітектурне рішення «Нано» виставки слугувало сполучною ланкою між приміщеннями галереї Буна та імерсивними [87] просторами, сформованими медіа інсталяціями. Працюючи з альтернативними масштабами та розмірами, а також молекулярними наноструктурами, виставка починалася в холі зі складчастої тривимірної поверхні, що зустрічала глядачів. Вона представляла «Дімаксіон», карту світу Фуллера. Відштовхуючись від філософських поглядів Фуллера, доречно розглянути ще одну термінологічно точну його рекомендацію. Так як поняття «існування» здається або безглуздим (тобто завжди науково невизначеним), або завуальованим правилом гри, то ми взагалі не повинні їм оперувати. На думку Фуллера, має сенс говорити тільки про *настроювання* й *не-настроювання*. До появи мікроскопів

мікросвіт не був *неіснуючим*, він був *ненастроєним*. Термінологічно неправильно говорити, що краса, яку бачить художник, не існує для бізнесмена, що думає тільки про гроші. Просто бізнесмен не настроєний на сприйняття цієї краси, тому що вона не має значення в його «тунелі реальності».

В експозиції «Нано» виставки складчасті поверхні простих геометричних форм, що є проекцією молекули вуглецю — фуллерена, створювали вільні простори, з'єднані повністю, або частково з іншими місцями та «сенсорними галереями». Їх фізичні об'єми відчутно трансформували простір галереї, діючи як стартовий майданчик для переміщення глядацького сприйняття з антропометричного в наномасштаб. В центральній частині виставки відвідувачі потрапляли у більшу Внутрішню ячеюку, де всіма органами сприйняття взаємодіяли з молекулярними формами. За допомогою лише своєї тіні вони могли маніпулювати й видозмінювати форми великомасштабних проекційних образів тієї ж особливої моделі молекули вуглецю — фуллерена. Публіка також зіштовхувалася з контрольованими тими ж таки відвідувачами кулями-роботами, прообразами атомів, що блукають у просторі та відтворюють високочастотні звуки, наслідуючи фізичну дію клітин. Цікавим у цьому сенсі виявився концерт «Темна сторона клітини», реалізований Анною Німиць (Австрія) та Ендрю Піллінгом (США), в аудіо дизайні якого досліджувався поведінковий феномен мікросвіту, а саме принцип боротьби за виживання [88].

Мрією чи кошмаром нанотехнології є можливість непомітного моніторингу й ідентифікації особистості людини. В умовах сучасної Америки, позитивними моментами вважається здатність виявлення злочинців і терористів, створення можливості для людей мати персоналізоване середовище; негативна сторона пов'язана з тими самими явищами параної

тотального спостереження. Відвідувачі, що приходять на «Нано» виставку, відразу ж піддаються гіперобстрілу безлічі камер, що оточують вхідний портал. Зображення відвідувача негайно із цієї хвилини постійно висвічується на стіні. Фотографія стає елементом бази даних, що відслідковує візуальні образи усіх відвідувачів виставки. Концепція логіки бази даних та її конструкція відповідає практиці самоорганізації, що притаманна молекулам вуглецю і є ключовою у нанонауках. Користуючись, свого роду, абеткою Брайля атомного масштабу, цим методом «зчитування» через відчуття, фокус сприйняття науки перенесений з концентрації зображення на ефект дотику.

Життя, як ми знаємо, окрім вірусів, засноване на існуванні найменшого живого утворення — клітини. Зі своєю здатністю до самостійного існування та самовідтворення, клітина є прообразом в ідеї центрального ядра «Нано» виставки. Специфічна архітектура виставки заводить нас по спіралі у Внутрішню ячеюку, до центру виставки та слугує аналогією нанопростору. Внутрішнє ядро провокує почуття відвідувачів, ускладнюючи тілесні відчуття та розуміння масштабу. Безліч технологічних пристроїв (камери спостереження, роботи, розташовані на підлозі, незліченні проекції і сфокусовані звуки) створюють імерсивне середовище, що викликає хімічну реакцію між глядачами, художніми роботами та молекулярними репрезентаціями. В середині простору відвідувачі експериментують із великомасштабними проекціями фуллерена, запрограмованими реагувати на дотики тіні відвідувачів. Найменший рух примушує фуллерен змінюватися, імітуючи поведінку атомів. Відвідувачі можуть експериментувати, маніпулюючи атомами і насолоджуватися ефектом впливу руху свого тіла на навколишній світ. Буквально все на цій виставці реагує на дотик і в такий спосіб налаштовує відвідувачів на відкриття та експеримент.



«Нано» в LACMA, маніпуляція фуллеренами у «Внутрішній ячійці» виставки, 2003

Нанонауки піднімаються до маніпуляцій з базовими структурами живих тіл. Так, скажімо, на столі, на поверхню якого здійснюється проекція плану виставкового простору, відвідувачі спостерігають життя внутрішньої ячійки із висоти пташиного польоту. Вони рухають, маніпулюють, реорієнтують окремі «атоми» (ті ж виставочні роботи-моделі розміром 1 м, що знаходяться всередині ячійки), оперуючи аналогічно діям скануючого тунельного мікроскопа. Ефект взаємодії відвідувачів з «фігурами» атомів відображається в реальному часі у проекції на столі.

Спеціальне розташування окремих атомів нагадує ті методи, якими користуються ченці для будівництва своїх зображень із піску — частка за часткою. Мультимедійна інсталяція «Наноманда» [89] представляла космічну діаграму та ритуальний символ всесвіту, яка використовується в Індуїзмі та Буддизмі, що може бути перекладено із санскриту як поняття «цілого», «круглого» або «нульового». Цю роботу можна розглядати як своєрідну відсилку до «Кола блаженства» — проекту, який експонувався раніше в LACMA, демонструючи непальське та тибетське буддистське мистецтво [90]. Відвідувачі спостерігали проекцію,

що показує, як образи піщинок еволюціонують у масштабі від молекулярної структури одичної часточки до священного зображення, яке можна упізнати. Щоб обчислити це збільшення були задіяні 28 комп'ютерів.

Відвідувачі насолоджувалися інсталяцією «Квантовий Тунель», у якій зображення їхніх облич висвічувалися проекцією на дві протилежні стіни. Відвідувач залишав відбиток пальця на спеціальній поверхні, як генетичний слід (ця практика вже активно використовується американськими прикордонними службами), а коли він проходив коридором до протилежного кінця, дві проекції із зображеннями накладалися та самознищувалися. Коли інший відвідувач ішов коридором, знову виникали зображення людей, подрібнені на хвилеподібні частки.

Стратегії виставки Нанотехнологія в Майамі, де були зібрані художники, що вже працюють в нанопарті, видаються цілком обґрунтованими. Хоча підходи, що їх використовувала команда «Нано» виставки в LACMA, на мій погляд, і були аналогічними пізнавально-ігровим та навчальним стратегіям, притаманним усім Музеям технологій, на відміну від традиційного формування тла для мистецької експозиції, архітектура «Нано» виставки



«Нано» в LACMA, «Маніпуляція атомами» у «Внутрішній ячейці» виставки, 2003

формувала синергетичний зв'язок між художніми творами та відвідувачами галереї, активно стимулюючи взаємодію глядачів з мультимедійними інсталяціями. Так LACMA Lab надавала глядачам можливість використовувати доступні матеріали для молекулярного моделювання. Вони запрошувалися поринути в простір, використовуючи як інструмент передову комп'ютерну дизайн-програму, що трансформує фізичні рухи у віртуальні 3D-образи. Однією з найбільших переваг нанотехнології є парадигма зміни розуміння того, що доступ і контроль наносвіту можливий за допомогою сенсорів дотику, на противагу лінзам мікроскопів. «Нано» проект складався з дев'яти інсталяцій, що показали метафоричні, тематичні й архітектурні взаємозв'язки, що демонструють різні аспекти нанонауки: по-

чинаючи від квантових електронно-хвильових технологій, застосовуваних для розкриття секретів атомного ядра, до соціокультурних реакцій та впливів, спровокованих відкриттями цієї науки. Можливість вплинути на сам будівельний матеріал живої матерії, починаючи з атомів, демонструє найрізноманітніший вплив на тіло, культуру та мораль.

Однак, у нанотехнології виникає перспектива використання фуллеренів як основи для створення середовища з надвисокою щільністю інформації. Як відомо, на магнітному диску інформаційне середовище являє собою тонку плівку феромагнітного металу, що дає можливість одержати поверхневу щільність запису порядку 107 біт/см^2 . Оптичні диски, дія яких опирається на лазерну технологію, дозволяють досягти трохи більшої інформаційної щільнос-



«Нано» в LACMA, backyballs, 2003

ті, порядку 108 біт/см². Якщо ж як носії інформації використовувати фуллеренові магнітні диполі, розташовані на поверхні жорсткого диска на відстані 5 нм один від одного, то щільність запису досягне фантастичного значення 4¹⁰¹² біт/см². Реалізація подібних засобів дасть людству небачену інформаційну могутність [91, с. 26]. Наприклад, стане можливим записати зміст усіх книг, виданих у світі з моменту появи друкарства всього на одну дискету сучасного формату. Отож, мене цікавила б можливість авторів проекту замислитися над соціокультурною перспективою, пов'язаною з подібним технологічним розвитком. Як, скажімо, у фільмі «Безсмертні: Війна світів / Immortal: Ad Vitam», заснованому на серії культових коміксів «Трилогії про Нікополь» художника і режисера Енкі Білаля, одному із найбільш

високобюджетних європейських кінопроектів початку минулого десятиліття, реалізованому із застосуванням унікальних комп'ютерних технологій (та ж студія створювала ефекти для фільмів «Місто загублених дітей», «Амелі», «Братерство вовка») та новаторських художніх рішень. Насолоджуючись екранним потоком арт-хаузного мистецтва, ідеальним видовищем втіленої досконалості, ми все-таки продираємося до проблематики слідом за героєм фільму, який виступає супротивником впливової компанії EUGENICS, що експериментує з генною модифікацією.

Перспективи наномистецтва

Крім досліджень, реалізованих цими двома виставками, інтригуюче взаємопроникнення мистецтва та нанотехнології було здійснено



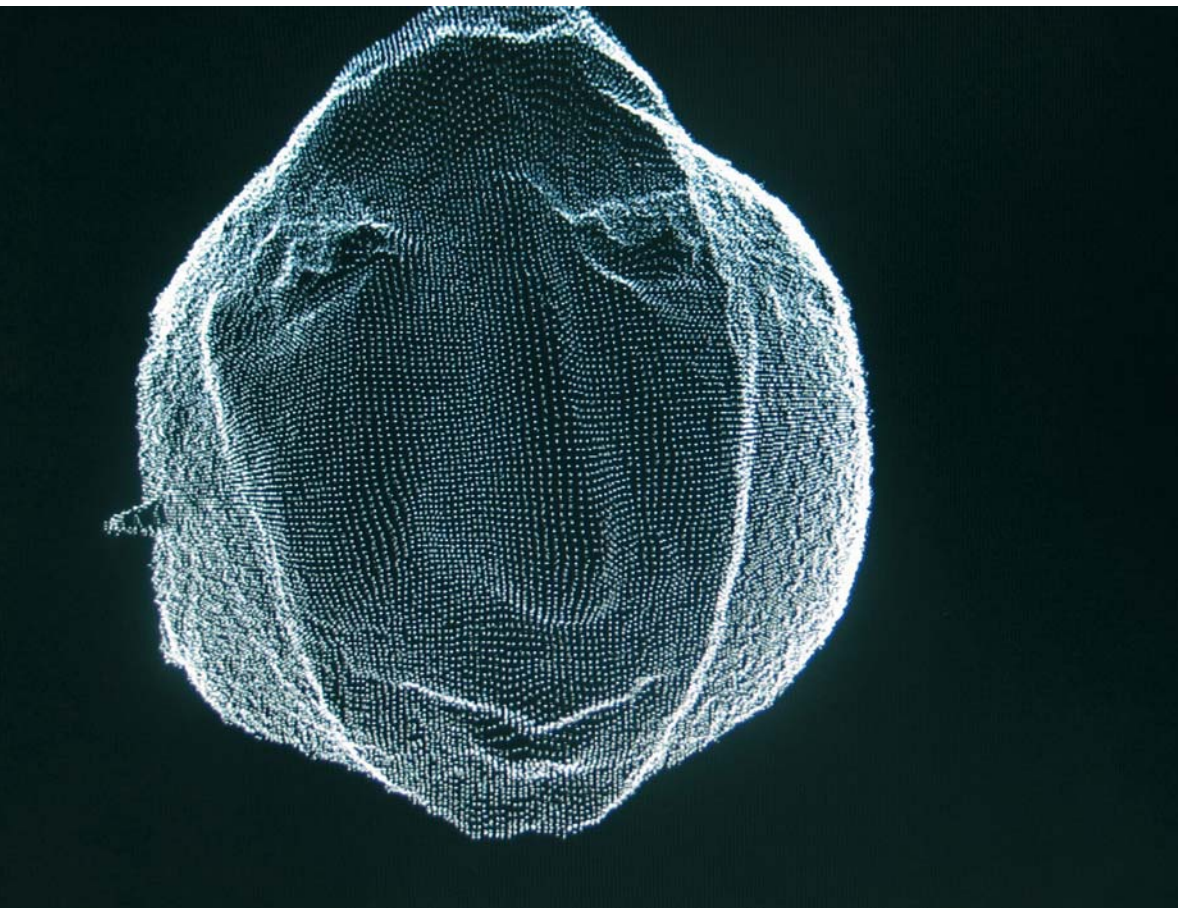
«Нано» в LACMA, мультимедійна інсталяція «Наноманда», 2003

в Інституті Нових Медіа [92] в Бенффі [93], Канада. Ця мультидисциплінарна станція провела мозкову атаку з назвою «Вуглець проти Кремнію», що виявилася «концептуальною подорожжю, що фонтанує ультрасучасною цікавістю» [94], згідно з заявою Сари Даймонд (головного редактору он-лайнного журналу цифрової культури та мистецтва «Horizon Zero») [95]. Проект був очолений Весна і Джімжевські, організаторами виставки «Нано» у Лос-Анджелесі, і залучив до ряду семінарів найбільш видатні голови з кожної галузі мистецтва, культури та науки. Одна частина проекту проходила як симпозіум, з назвою «Нано Будинок Майбутнього», ку-

ди були запрошені шість команд дигітальних художників, проектувальників і вчених, щоб розробити інтерактивну архітектурну концепцію будинку нанотехнічної мрії. Тоді як його результати можна було назвати спекулятивною фікцією, спектр проектів і розмах передбачуваних застосувань виразно підкреслив мультидисциплінарний аспект нанотехнології, що виявляється при зустрічі з мистецтвом. Проектні пропозиції перебували у широкому діапазоні від пропозиції телепатично-керованого будинку до міст, складених з рідких структур із прозорими поверхнями, і аж до аудіовізуального туру будинком, створеним сьогодні з повністю



«Нано» в LACMA, мультимедійна
інсталяція «Наномандала», 2003



«Нано» в LACMA, фрагмент мультимедійної інсталяції «Квантовий Тунель», 2003

невдомих матеріалів, видимих як електронно-мікроскопічні образи в наномасштабі.

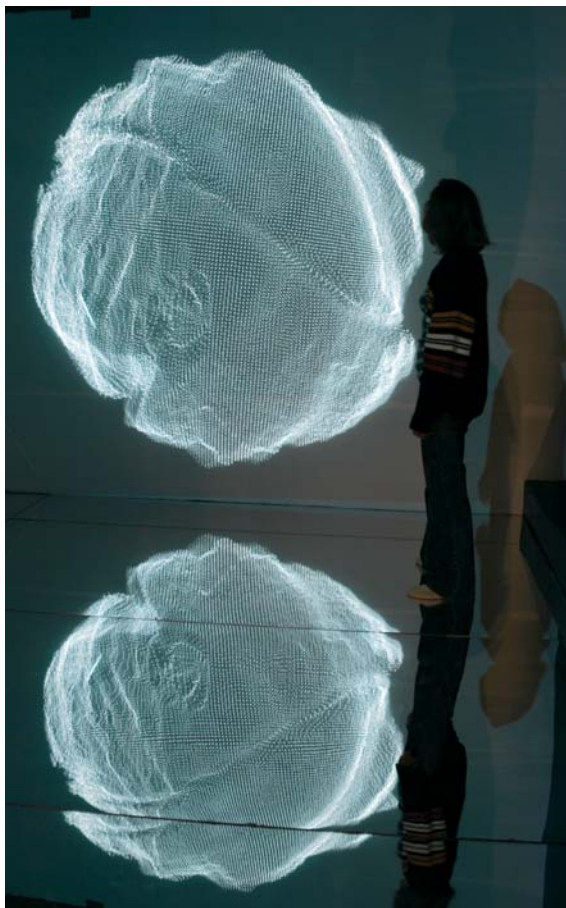
Крім концептуальних роздумів щодо нанотехнологічного майбутнього, конкретні художні роботи, які стосуються наносфери, є потужним візуальним контрапунктом до більш абстрактних будов. Важко із сьогоденної точки зору дійсно повністю усвідомити ідею, що нанотехнологія, дуже ймовірно, коли-небудь буде настільки розповсюдженою та різноманітною як телебачення або телефони, що буде важко собі уявити життя до неї. Інженери стверджують, що немає нічого, що може бути створене в макросвіті, чого не мож-

на було б зробити в наномасштабі — і, звичайно, включаючи мистецтво. Але не всі матеріали поведуться однаково у світі молекул — рідини стають раптово гранульованими, поверхнева напруга раптово виявляється домінуючою силою і різні квантові ефекти, незначні в макросвіті, раптом стають критичними.

Один головний фактор, що стоїть на заваді художникам, які у наш час хочуть досліджувати зміни світу на молекулярному рівні, — це вартість. Сьогодні нанотехнологічне обладнання навряд чи доступне. Більшість художників не має скануючих електронних мікроскопів під рукою, і зовсім небагато з них,

якщо такі взагалі є, пройшли школу «фотонного твізінгу» [101], або наноскульптури. Говорилося, що мистецтво виросло з науки, додаючи техніку. Наш спосіб відчувати світ змінюється з технологічним прогресом. Так само, як фотографія драматично нашаровувалась на живопис у ХІХ ст., породжуючи імпресіонізм, а пізніше стики та супернакладання кубізму, нові системи аналізу, емоцій, реакцій і комунікаційні системи із застосуванням нових технологій розвиваються в наших головах і результатом виявляються нові художні форми. Наноарт відкриває велику низку питань про структуру світу, особливо в області форми простору та сутності порожнечі. Чи стане наноарт мікромінімалізмом майбутнього? Тільки час зможе дати відповідь.

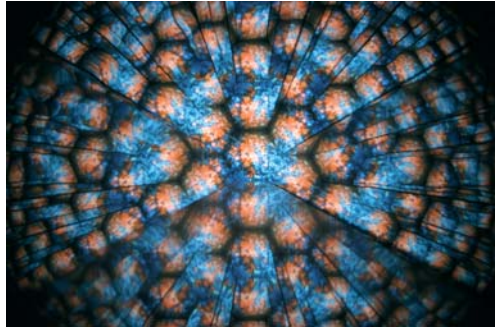
То що обіцяє майбутнє наномистецтво? Тоді, як багато граней нанотехнології продовжують залишатися в тумані наукової фантастики, все ж дуже цікаво уявити варіанти. Безпрецедентний рівень інтерактивності — одна можливість. Якщо механічні елементи в наномасштабі стануть реальними або навіть розповсюдженими, було б легко створити роботів у традиційних медіа, які можуть бути запрограмовані, аби змінювати форму, колір, структуру чи масштаб. Скульптура, що трансформується, живопис як плазмовий екран, що транслює з півдюжини або більше зображень. Кожен аспект нинішніх художніх засобів міг би стосуватися художника з нанотехнологічними можливостями. Хіба він не знайде їм застосування в *bodyart*, чи в *landart*, де земля та гори змінять форму, розсіються, сплинуть і зникнуть. Архітектура, якій буде потрібно тільки включення програми автоматизованого проектування, щоб управляти наномасою, зможе моделювати різні якості та властивості матерії. Або створення механікобіологічних «форм життя», які спеціально призначені для художніх цілей. Із сьогоднішньої точки зору ці фантастичні твердження все ще



«Нано» в LACMA, мультимедійна інсталяція
«Квантовий Тунель», 2003

нагадують журавля в небі, але раціональне зерно в них є. Рано чи пізно закон Мура [97] зрушить з місця апікації і технології стануть всюдисущими, потрібно буде тільки перебороти останню межу — уяву. Залишається вирішити основне питання: як оцінювати всі ці нанотвори. За естетичними якостями, або ж за функціональною ефективністю, а чи в сукупності? Нова епоха, схоже, несе із собою принципово нові критерії мистецтва: твір має бути не тільки естетичним, але й дієздатним.

Нанотехнологія, в цьому сенсі, стала наступною «Великою Наукою», що викликає



«Нано» в LACMA, «Дивлячись усередину іззовні»
калейдоскопічне live відео, 2003

і їдкий скептицизм, і нетерплячі оплески, а також зливу урядових доларів (твердження стосується найбільш технологічно розвинених країн) та слиновиділення підприємців. Вона, у свою чергу, трансформувалася в особливо діюче культурне означуване, що ефективно розмиває межі між науковим фактом і науковою фантастикою, прокравшись у поп-культуру через кінофільми: серію «Матриць», «Людина-Павук», «Громадина»; у книгах: «Моліться» Майкла Крайчтона [98], в «Елементарних частинках» Мішеля Уеллбека [99, с. 10]; так само, як у відеоіграх: «Deus Ex: Невидима війна»; і навіть впливаючи на гру «Powerpuff Girls»/«Супер-дівчатка» [100]. Але оскільки вимисел починає піддаватися більш раціональній експертизі, таємнича природа цієї найбільш незвіданої технології починає знаходити своє відображення, як у мистецтві, так і в науці, що її породила.

Дослідження демонструє, що нанотехнологія не є надбудовою над культурою, але скоріше глибоко укорінена в культурний процес та його значення, це також підказує, що сучасна культура крок за кроком розширює розуміння майбутнього, а отже і сьогодення, опираючись на цю могутню нову технологію.

5.2 ТЕКСТ, ІНТЕРКУЛЬТУРНА КОМУНІКАЦІЯ ТА НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ

Люди більше схожі на свій час, ніж на своїх батьків.

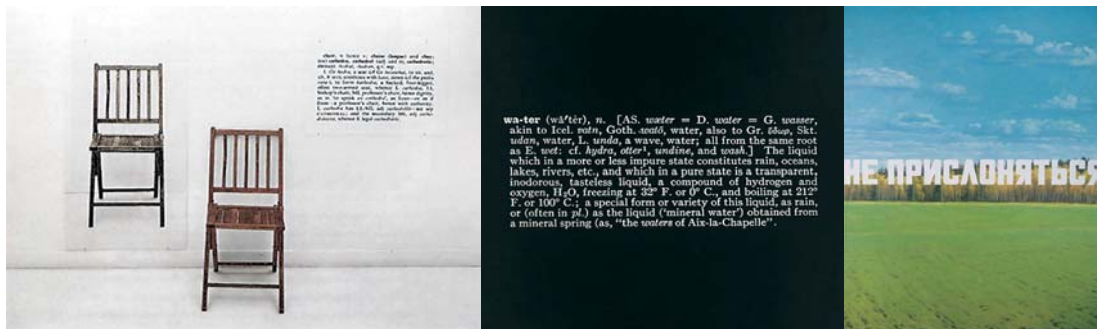
Ернест Гі ДЕБОР

РОЗДІЛ подає аналіз сучасного мистецтва, що працює з текстом, інтеркультурною комунікацією та новітніми технологіями, досліджуючи світові практики в контексті глобалізації.

Метою розвідки є дослідження моделей інтеркультурної комунікації, які відбивають процеси, породжені глобалізацією, процеси трансляції культури, що розглядають взаємозв'язки між текстом, мовою, ідентичністю, новітніми технологіями та владою, виходячи з реалій сьогодення.

Сьогодення характеризується пильною увагою європейської теоретичної думки до мистецтва, пов'язаного з дослідженням свідомості, ідентичності, комунікацією, новітніми технологіями та актуальною рефлексією. Розвідка розгляне текстуальність як засіб і як меседж та проблематику інтеркультурної комунікації, що вважається однією з найважливіших нагальних тем не тільки в художніх і культурних колах, особливо зважаючи на те, що поточні дослідження широкого спектру й соціального значення допоможуть у візуалізації майбутнього. Вони залучають філософів, експертів свідомості, соціологів, художників, культурологів, практиків нових медіа, а також демонструють брак їхнього конструктивного діалогу.

Контекст. 21-річний Джозеф Кошут взявся працювати з текстом як візуальним матеріалом і виставив «Один і три стільці». А 1969 р. написав «Мистецтво після філософії». Його власна творча еволюція розвивалася від нон-спектакулярності до видовища, що, втім, цілком відповідало духу часу. Спочатку, в 1960-х рр., з'явилися його неонові афоризми, потім, у 1980-ті, вони почали складатися в масштабні інсталяції (швидше, авторські експозиції). Серед ранніх робіт можна відзначити твір, що викликає священний трепет кожного історика мистецтва, «Art as Idea as Idea», 1966. Спочатку фотографії словникових статей друкувалися на папері, потім — на лакованому алюмінії, потім з'явилися копії класиків авангарду, залиті шрифтами, в лайт-боксах.



Джозеф Кошут, «Один та три стільці», 1965
Джозеф Кошут, 'З назвою (Art as Idea as Idea) [Вода]', 1966

Ерік Булатов, «Не притуляться»,
п/о, 240 x 169,9 см, 1987

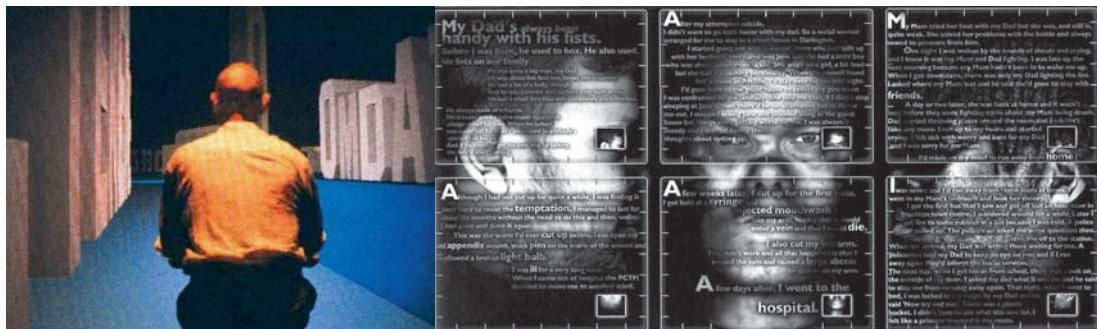
Тим самим, Кошут зарядив свій час могутнім інтелектуальним імпульсом і змінив характеристики часу на початку своєї мистецької кар'єри, ставши визнаним авторитетом. За життя майстра його послідовники пішли далі від свого вчителя, розвинувши його ідеї щодо інституційності мистецтва, тексту і контексту, апропріації набагато глибше, ніж це зробив шанований засновник концептуалізму. Прогрес у мистецтві можливий також і всередині окремо взятої художньої стратегії.

Можна навести стратегії візуалізації слова: 1) візуальна репрезентація слова, тексту та їх значень, контекстів і підтекстів; 2) спектр значень: від візуалізації форми, фактури, значень, динамічного буття слова до візуалізації вербальних текстів, метафор, ідеологем, їх

значень і сприйняття; співвідношення вербального, візуального тексту і предмету; 3) способи і стилістика репрезентації: каліграфія, лист, дослідження як художній акт і жест; від ілюзорних до умовних, узагальнено-знакових і абстрактних форм. Вже роботи московського концептуалізму припускають спосіб сприйняття тексту в картині як словозображення. Включення у візуальне зображення вербального тексту в роботах російських художників І. Кабакова, В. Комара та А. Меламеда, Е. Булатова, С. Волкова, С. Півова, Д. Прігова вимагає аналітичного прочитання, слово в зображенні прочитується як знак умовності. Інколи зміст суперечить собі — симультанний контраст, подвійний затиск — найнадійніший будматеріал для сучасних будинків буття, розчинний лише диз'юнктивним синтезом, але це вже — технології майбутнього. Близька далечінь — випадання з соціального часу момент єдності «тут» і «там» відповідно до беньямінової формули аури. Сучасне життя занурене в коридори із слів; ми населяємо мовні конструкції, як планктон населяє корали. Якщо романтикам здавалося, що все говорить, то у пізній сучасності стало зрозуміло: будь-який простір повинен містити інструкцію по його подоланню. Дії застигають в метафори і метонімії, проектуючи інтер'єри сучасності по вказівці єдиного

Ілля Кабаков, «Кімната Люкс», 1981, 214,6 x 295,9 см





Джефрі Шоу, медіа інсталяція «The Legible City» (1988–1991)

Грехем Харвуд, CD-ROM «Репетиція пам'яті» (1996)

замовника, аби розширюватися. У зазорі між мовою і голосом розгортаються слова, що не встигли окам'яніти, в напряду хвилююче індивідуального досвіду. Струна порожнечі ось-ось обірветься, залишивши клубок *там* назавжди: слова перетворюються на порожні місця мови у міру розбіжності внутрішнього і історичного часу. Ми входимо в простір історії, складений із пов'язаних луною наших суб'єктивностей елементів: з трансцендентного і побутового, із різкого світла і підозрілих ідилій, з віртуальних дороговказів і хвиль власної присутності. Ми бачимо: мистецтво повертається до історії. Вхід до неї позначено словами, що транслюють небезпеку.

Проекти електронних медій зараз представлені у дигітальному мистецтві та Інтернеті у щонайбільше змішаних і, що важливо, рухомих формах, які включають текст, зображення, звук, та дозволяють по-різному ними маніпулювати. В той час, як «WWW існує як найбільш передова актуалізація мрії Теда Нельсона про гіпермедіа» [101, с. 189], його концепти гіпертексту стали полем експериментів ще до появи WWW, у тому числі й у середовищах, що торкаються мовних конструктів.

Посилаючись на професійний контекст проектів нових медіа, необхідно згадати проєкт Джефрі Шоу «The Legible City / Місто

до читання» (1988–1991), який дозволяє відвідувачам мандрувати симульованим містом, утвореним розробленими комп'ютером тривимірними літерами, що складають слова та речення під час їзди на звичайному велосипеді. У версіях з Амстердаму (1990) та Карлсруе (1991) масштаб літер дійсно кореспондується з пропорціями будівель, які вони замінюють, а тексти асамбльовано з архівних документів, що описують історичні події. У версії «Мангеттен» (1989) текст складено з восьми по-різному забарвлених оповідей, представлених у формі монологів мешканців Мангеттену, серед яких бувший мер Кох, Дональд Трамп, водій таксі. Робота Шоу торкається багатьох явищ, значущих для будівництва віртуального оточення: текстуальний компонент міста буквально перекладає характеристики гіпертексту та гіпермедій в архітектуру, коли «читачі» створюють свій власний наратив, обираючи шляхи крізь неієрархічний текстуальний лабіринт, іншими словами, місто стає «архітектурою інформації».

У «Репетиції пам'яті» (1996) британського художника Грехема Харвуда, просуваячись частинами тіла, які вкриті татуюваннями, користувачі відкривають фрагменти тексту, що зображує історії персонажів — історії насильства, помсти, самознищення. Мультимедійні колажі успішно окреслюють



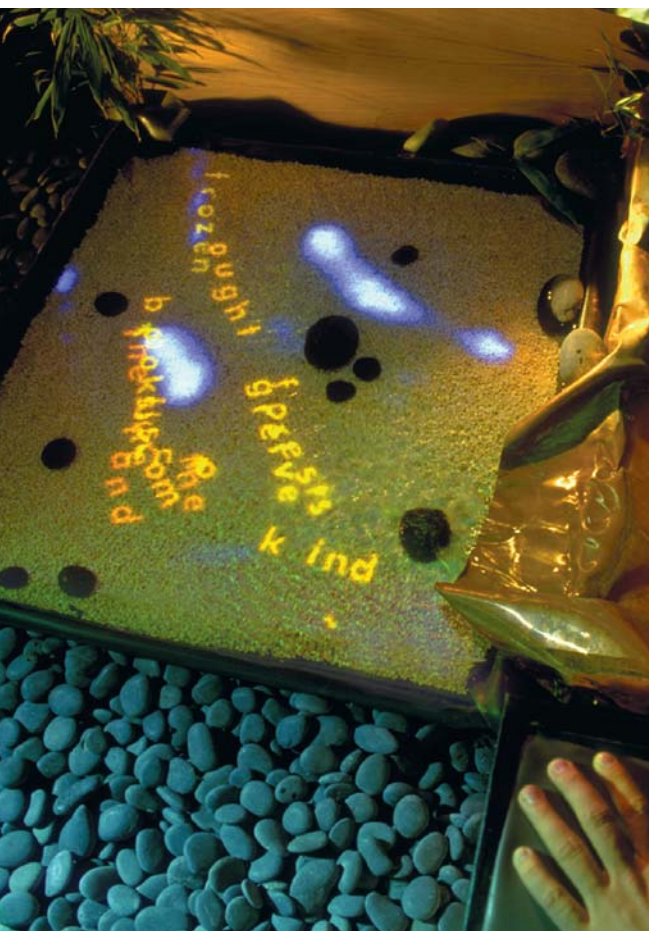
Оксана Чепелик, проект «Homage Ван Гогу» (1998–2003)

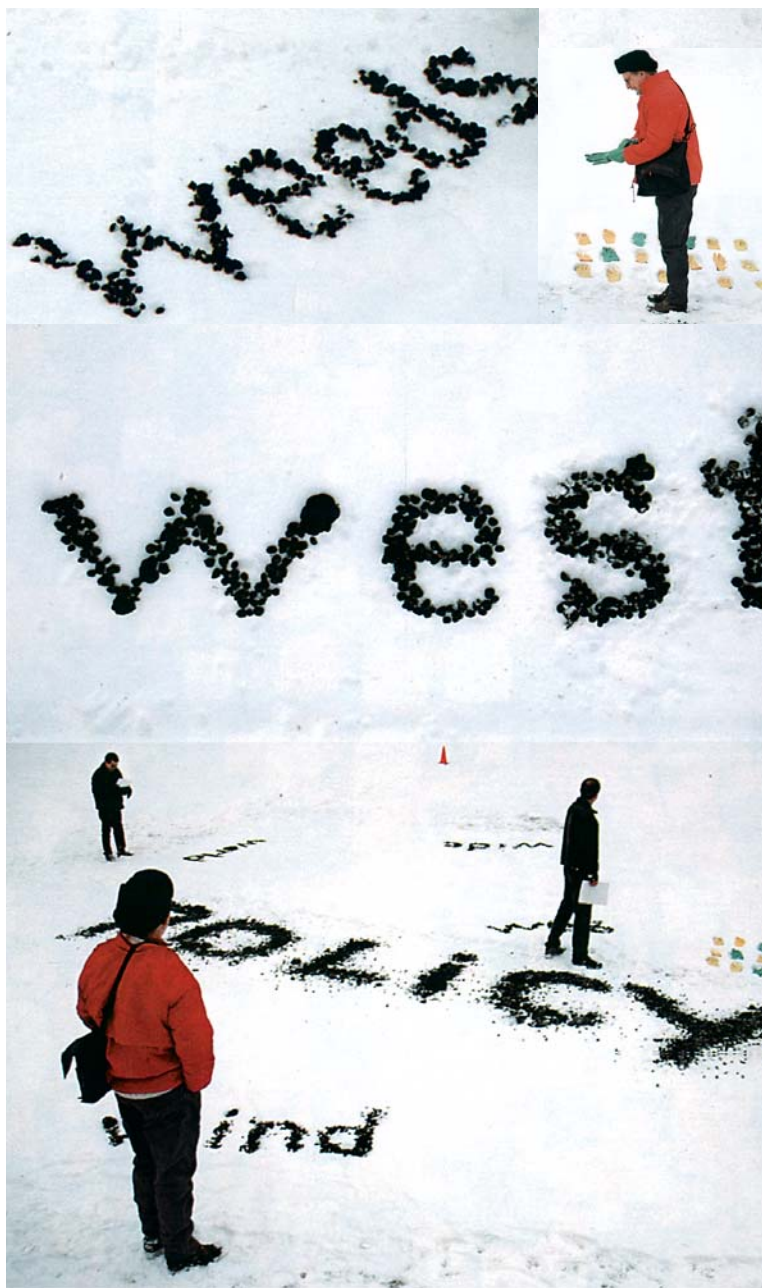
поверхню тіла своїми психологічними написами, зробленими просто на шкірі. CD-ROM «Репетиція пам'яті» члена художнього колективу «Mongrel»/ «Дворняга» створює свій інтерфейс з колажу зразків шкіри пацієнтів та персоналу шпиталю Ешуорт у Ліверпулі для кримінальних божевільних, де Харвуд

працював кілька місяців у групі митців з числа пацієнтів та персоналу. Харвуд змушує нас дивитись в обличчя тієї частини суспільства, яку ми намагаємось забути, представляючи таку собі репетицію пам'яті.

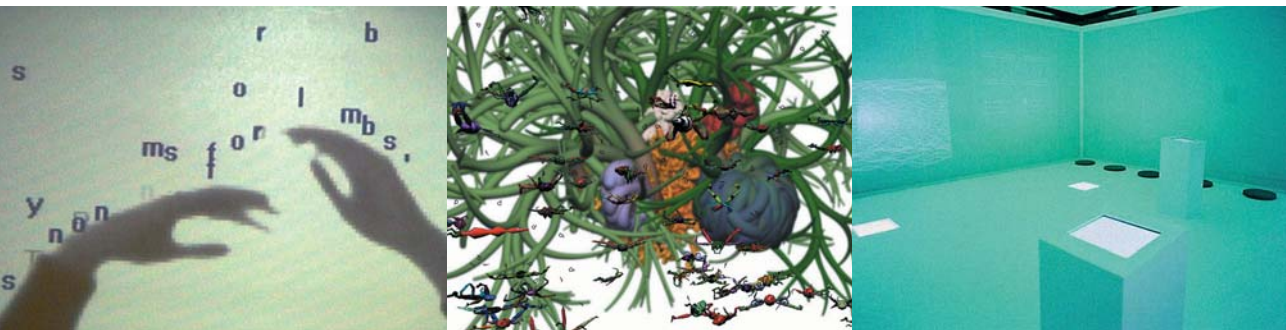
Інсталяція Девіда Смола та Тома Уайта «Потік свідомості — інтерактивний поетичний сад» (1998) складається з маленького, площею у 2 кв. метри, садку з водою, що тече серією каскадів у ставок. Слова, що з'являються за допомогою проекції на поверхню води, виглядають як пружини, що вигинаються та, здається, реагують на потік води. Користувачі можуть взаємодіяти зі словами, торкаючи цей потік, блокуючи ці слова, розділяючи їх, складаючи з них нові сполучення. Потік та слова потрапляють у каналізаційний отвір ставку та перекачуються насосом назад до витoku, звідки починають свій обіг знову. Спол та Уайт наблизились до концепту багатозначності під різними кутами свого проекту, «Потік свідомості — Інтерактивний поетичний садок» буквально впроваджує зв'язок з «потокom свідомості» у сфері літературного модернізму. Такі автори, як Джеймс Джойс та Вірджинія Вульф винайшли та удосконалили цю техніку таким чином, що зосередили свої наративи цілком у думках та сприйнятті протагоністів своїх романів. «Інтерактивний Поетичний Садок» повертає «потік свідомості» в реальний природний феномен, екстрапольований з сфери розуму в оточення, де текст, здається, знаходить своє нове життя.

Девід Спол та Том Уайт, інсталяція «Потік свідомості — інтерактивний поетичний сад» (1998)





Оксана Чепелик,
інтерактивна інсталяція
«Piece of Shit», 1998



Каміла Уттербек та Ромі Ейчітув, інсталяція «Текстовий Дош» (1999)
 Кріста Соммерер та Лоран Міньюно, інсталяція «Life Species II» / «Живі види II» (1999)
 Марк Пеліхан та Карстен Ніколаї, проект «Polar» / «Полюсний» (2000)

Моє звернення до цієї теми в теоретичному плані продиктоване моїми артпроектами, що розроблялися ще в кінці 1990-х. У проекті «Homage Ван Гогу» (1998–2003), розпочатому в мистецькій резиденції при Художньому музеї Понт-Авена, у Франції і продовженому в Україні, були задіяні речі бездомних як матеріал для «живописних» та текстових інсталяцій, реалізованих в манері знаменитого пензля Ван Гога. Співпраця протягом чотирьох років з безпритульними людьми двох країн демонструє написи: «універсальний феномен» або «uni.men» і реакцію на актуальну ситуацію, виявляючи соціокультурний аспект проекту. Проект «Хор глухонімих», що включає CD-ROM «Історія? Містифікація? Реальність?» і відео, засновано на авторському перформенсі, що досліджував тему свідомості і комунікації, реалізованому в Києві в 1998 р. в Культурному центрі глухонімих (відеофільм демонструвався на виставці «Прощавай, зброе!» у Музеї Мистецький арсенал у Києві, 2004), де перформенс стикається з екзотичними або «іншими формами синтаксису». А в інтерактивній інсталяції «Piece of Shit», реалізованій 1998 р. у Центрі мистецтв Бенфф у Канаді, в роботі з текстом фізично були явлені політичні конотації і ставилося запитання, чи віртуальна мережа

в небезпеці, а чи вона здатна чинити протидію задля соціально-інформаційного процесу, взаємодії культур і особистої участі.

У 1999 р. проект «Range / Reichweite / Далекосяжність», реалізований спільно з Утою Вайс-Ледер, стосувався теми комунікації та культурних трансформацій. Він може прямо і не відсилав до обумовлених політичних контекстів: об'єднання або поділу Німеччини, чи Європи, незважаючи на присутність політичних і соціальних матриць, його головною метафорою була єдність та циклічність буття, постійне повернення до сталого стану речей, прагнення до видимої, але завжди зникаючої прозорості горизонту. Йдеться про метаболічний тип метафори, це образ подвійної і, разом з тим, спільної реальності. Такого колового обертання, де, за виразом Олександра Соловйова, немає «опорної» реальності до «надбудовної» ілюзії, але є сама дійсність, що може викликати невідбутні перетворення [102, с. 21].

Своєрідний магічний ефект досягнуто в інсталяції «Текстовий Дош» (1999) американської художниці Каміли Уттербек та Ромі Ейчітув, яка робить можливою фізичну взаємодію глядачів з текстом, що падає, і була створена за підтримки «Interval Research Corporation» Програми Інтерактивних Теле-

комунікацій Університету Нью-Йорка та Фонду Грінуол. Відвідувачі стоять або рухаються перед великою проекцією, на якій з'являється силует їх тіней разом з кольоровими анімаційними зображеннями літер, які падають на екрані, на зразок краплин дощу. Як тільки літеру, що падає, зупинить щось, темніше за певний кольоровий рівень, вони «осідають» на тіні людей та можуть бути упіймані, підняті або підкинуті рухами рук та тіл відвідувачів. Таким чином, учасники буквально конструюють текст своїми рухами та тілами, що одночасно існують, займаючи певний простір та взаємодіють одне з одним.

У цьому контексті цікава інтерактивна інсталяція «Life Species II» / «Живі види II» (1999) Крісти Соммерер з Австрії та Лорана Міньоно з Франції, де середовище, створене відвідувачами інсталяції завдяки їх текстовим посланням, взаємодіє зі штучними формами життя. Як тільки послання відправлене, створені істоти починають діяти й рухатися в середовищі «Живих видів II». Вони також займаються пошуками їжі й намагаються з'їсти літери, які вивільнені глядачами: ці істоти завжди їдять тільки ті літери, які закладені в їхньому генетичному коді. Вони також можуть голодувати та помирають, якщо не зможуть одержати досить літер. І навпаки, коли істота наїється літер, вона починає шукати собі пару й потім народжує дитину. Творчість більше не видається проявом внутрішнього художнього задуму, або «відкриття», а замість цього постає самостійним динамічним процесом.

Перформативний елемент інверсії фізичного простору та архітектури у віртуальних



Оксана Чепелик, «Хор глухонімих», CD-ROM, 1998
Оксана Чепелик та Уте Вайс-Ледер, проект «Range / Reichweite / Далекосяжність», 1999

Оксана Чепелик, інсталяція у фавелі Ріо-де-Жанейро
«Virtual Sea Tower» / «Віртуальна Вежа», 2000
Проект «Cell Culture / Культура клітини», 2001





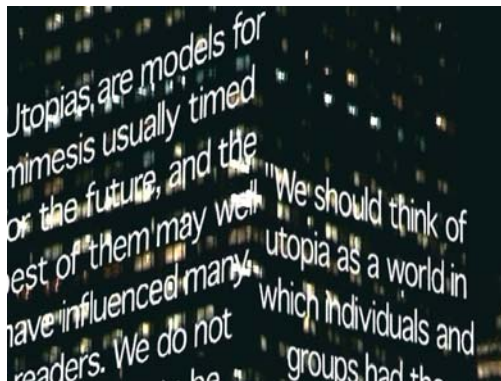
Джес Джілберт, Хелен Торінгтон, Марек Вальцак,
проект «Adrift» / «Дрейф» (1997–2001)

реаліях уособлено у колаборативних проектах «Adrift» / «Дрейф» (1997–2001) Джеса Джілберта, Хелен Торінгтон та Марека Вальцака.

Оповідання Лема надихнуло словенського митця Марка Пеліхана та німецького художника Карстен Ніколаї на створення проекту «Polar» / «Полюсний» (2000) у співробітництві з Кенон Артлаб (Японія), який спрямовано на відтворення інтелектуального простору даних у фізичному оточенні.

У 2000 р. в рамках міжнародної дослідницької розвідки Баухаузу (Німеччина) був реалізований авторський комунікаційний проект — інсталяція у фавелі Ріо-де-Жанейро «Virtual Sea Tower» / «Віртуальна Вежа» за-

Оксана Чепелик,
проект «Урбаністична Мультимедійна Утопія», 2002



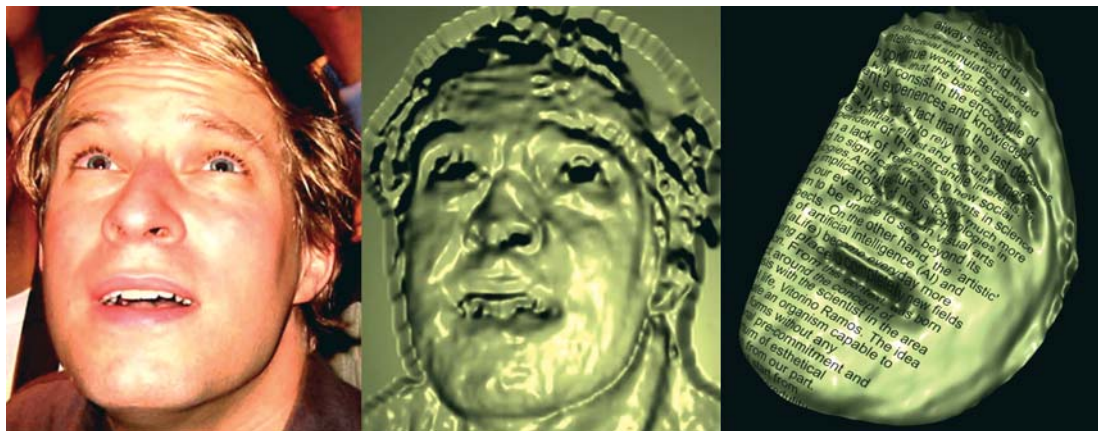
для створення події, яка б дослідила можливість діалогу з жителями фавели Жакарезінью і, відповідно, можливість впровадження урбаністичних та соціальних трансформацій.

В 2001 році, беручи участь у програмі «Cell Culture / Культура клітини» у Сан-Себастьяні, у Центрі сучасного мистецтва Arteleku — штаб-квартирі «Маніфести» 2004 р. (Іспанія), я знову звернулася до проблеми комунікації. Художнє дослідження стосувалося процесу навчання робота МіРеЛа з відділення Робототехніки Парку Науки Мірамон у Сан-Себастьяні, взаємодії штучного інтелекту з реальним світом шляхом створення нової штучної мови. Робот з базовою програмою поведінки взаємодівав з людьми в реальному архітектурному середовищі за допомогою сенсорів (зору, руху, відстані й звуку). Він працював як автономна система, а художній проект досліджував комунікацію робота як соціальну модель.

У циклі фотографій «Шанхайське родовідне дерево» (2001) Джанг Хуана, що демонструвався в ПінчукАртЦентрі влітку 2007 р. на виставці «Око підсвідомості», що є добіркою сучасних фотографій з колекції сера Елтона Джона, йдеться про ідентичності, які конструюються за допомогою тексту.

У 2002 р. за підтримки Баухаузу (Німеччина) був реалізований авторський проект «Урбаністична Мультимедійна Утопія», що стосувався впливу новітніх комунікаційних технологій на урбанізм на прикладі Сіднею як частини Азіатського Технологічного Коридору, економіка якого розвивається найбільш динамічно.

Викладення матеріалу. Часто закордонном, представляючись українським художником, я змушена відповідати на запитання «якою мовою говорять у моїй країні?», адже Україна в культурному сенсі все ще «terra incognita» для світу. Працюючи в США



Оксана Чепелик, інтерактивна інсталяція «Textual GENE / Текстовий ГЕН», 2004

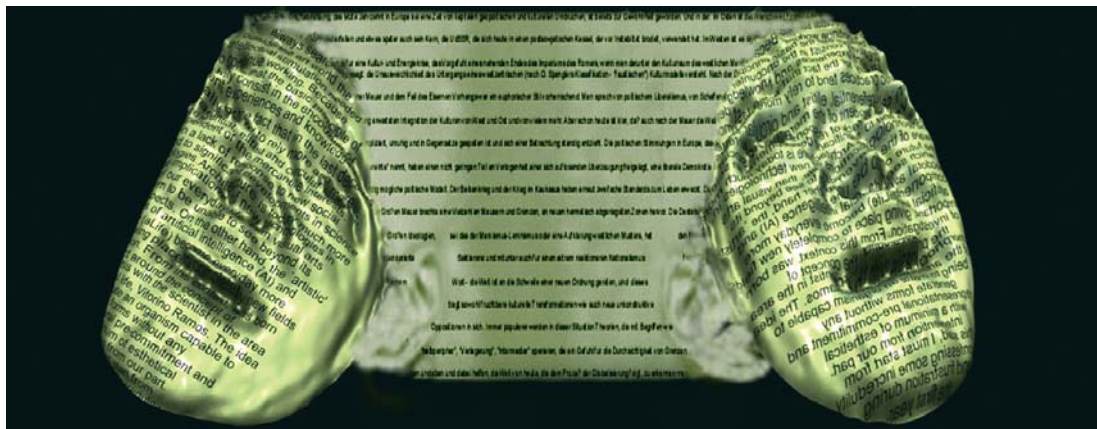
ська, польська, англійська, французька, німецька, іспанська, італійська, португальська, японська, китайська, корейська, арабська та інші, які можуть підключити механізм Інтернет перекладу. Так, послідовний переклад тексту на різні мови, якими володію (наприклад, українська, російська, польська, англійська, французька і т. ін.), проковує зміни мого обличчя. Це своєрідна референція тези Розалінда Краусс про відео-арт як психологічну умову нарцисизму (допис «Відео: Естетика нарцисизму»)[104, с. 184]. Така мутація сприяє візуалізації культурних трансформацій широкого спектру від збагачення до катування.

І тут я підходжу також до теми бази даних, настільки актуальної нині, з одного боку використовуючи поняття мови як величезної бази даних і механізму перекладу на іншу мову як рівноцінної ресурсної бази, з іншого боку, використовуючи процес конструювання людської особи відповідно до просторової дислокації, де кожне слово, що покриває обличчя і визначає риси особи, має фізичні параметри: координати x , y і z у просторі, працює з невидимою базою даних.

Відповідно до моделі, спочатку сформульованої Фердинандом де Соссюром, щоб описати такі, як англійська, природні мови

і пізніше розвинуту Роланом Бартом та іншими стосовно до різних знакових систем (наративу, моди, їжі й т. ін.), елементи системи можуть співвідноситися згідно з двома величинами: синтагматичною й парадигматичною. За визначенням Ролана Барта в «Елементах семіології», «синтагма — комбінація знаків, які підтримані простором» [105, с. 58]. Щоб використати приклад природної мови, яка промовляє фразу, нанизуючи елементи один за іншим у лінійну послідовність. Це — синтагматична величина. Тепер подивимося на парадигму, продовжуючи приклад користувача мови, кожний новий елемент, вилучений з ряду інших елементів, співвідноситься. Наприклад, усі іменники формують ряд; всі синоніми певного слова утворюють інший ряд. В оригінальному формулюванні Соссюра «теорія збирає одиниці, що мають щось спільне, у групи, в яких можуть бути віднайдені різні зв'язки» [106, с. 106]. Це парадигматична величина. Та буде також зовсім не зайвим, якщо ми захочемо розвинути поетику, естетику та етику бази даних у мистецьких творах.

Мова й ген — ці полюси були обрані, щоб проаналізувати прояв живих структур за допомогою дигітальних технологій, у їхньо-



Оксана Чепелик, інтерактивна інсталяція «Textual GENE / Текстовий ГЕН», 2004

му діапазоні — від суто наукового підходу до метафоричного суб'єктивного художньо-го підходу.

Відвідувач друкує на комп'ютері послання рідною мовою (наприклад, українською) до свого віртуального партнера. На екрані з'являється 3D-обличчя відвідувача з текстом, що покриває його поверхню. Користуючись механізмом Інтернет перекладу, одержуємо текст іншою мовою (наприклад, англійською) задля створення віртуального комунікативного партнера, зовнішній вигляд якого формується у відповідності з вищезазначеною лінгвістичною версією. Мова та інші параметри тексту, його комбінації впливають на форму, зовнішність, стать, колір, фактуру та відповідно расову приналежність. Відвідувач може грати з текстом, викликаючи відповідні зміни особи свого комунікативного партнера, але варто пам'ятати, міняючи текст і корегуючи обличчя партнера, він змінює також своє власне обличчя, тому що переклад здійснюється й у зворотному напрямку. Усе взаємопов'язано.

Мені цікаво досліджувати різні людські мутації, спровоковані зміною мови. Концепція проекту стосується соціальних і етичних питань, які розробляють сучасні

художні практики. Метою проекту інтерактивної інсталяції «Textual GENE / Текстовий ГЕН» є дослідження моделі інтеркультурної комунікації, що відбиває процеси, породжені глобалізацією — процеси трансляції культури. Проект стосується взаємозв'язку між мовами, ідентичністю та владою, виходячи з реалій сьогодення.

Нові медіа не відрікаються від цілей сучасного мистецтва в тій класичній формі, що встановилася в другій половині ХХ ст. — викликати інтелектуальні зусилля та соціологічні відкриття, однак головний їхній напрямок — надихнути глядача на дію і, що найбільш важливо, на взаємодію в нашому аж ніяк не перформативному суспільстві. Програма Фулбрайта, що підтримує проекти такого типу, є дійсно новою формою культурного реагування на мінливу сучасність.

Такі нещодавно розвинені сфери, як цифрові технології та комп'ютерні ефекти, інтерактивне мистецтво, наукова візуалізація, штучне життя, штучний інтелект, так само, як і телекомунікація, комп'ютерні ігри та віртуальні спільноти демонструють і доводять значний взаємовплив науки та мистецтва. Увага до таких досліджень показує, яким чином ми розуміємо світ сьогодні, як результат

5.3 МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ПРОЕКТ «ГЕНЕЗИС», 2004–2009

РОЗДІЛ розглядає мультимедійний проект «Генезис», пов'язаний з новітніми технологіями, коди, якими він послуговується, у світлі актуальних світових тенденцій останніх років та хроніки його реалізації на двох континентах.

Метою допису є аналіз мультимедійного проекту, що застосовує новітні технології, та залучення його до національного дискурсу щодо сучасного мистецтва.

За двадцять років після буяння постструктуралізму, претензії на всесильність постструктуралістської логіки здаються наївними. Сучасне мистецтво все рідше потребує теоретичних аналогій, тим більше таких віддалених, як Ф. де Соссюр або М. Фуко, Ж. Дерріда, Ж. Бодрійяр, які розробили поняття постмодернізму. Сьогодні художник сам забезпечує своїм роботам теоретичне алібі. Як проблема використовується не відповідність семіотичній системі, а вислизання з неї або її підрив. Моделі перемикання, опозицій та ігор зі знаками замінилися образами блукання, біофутуризмом, політтехнологічними або космологічними проекціями. Структура переживає мутації, які вона не в змозі регулювати, навіть звертаючись до концептуальних засобів.

Хіба що Розалінда Краусс радикалізує саму структуру, показуючи, як вона наново перестворюється в кожному художньому жесті, доводячи, що не структура застосовується для критичного дискурсу, але сам художник, працюючи з формою і концептом, виявляється її заручником [107, с. 317]. З іншого боку, методологія звернення до структури як інструменту аналізу дозволяє все-таки побачити в критиці Краусс шляхи подолання структурних опозицій. Вона працює з твором у сфері концепту, де він залишається не тільки постійно відкритим утворенням, але здатен вийти в конфлікт з іншими концептами і зазнавати змін.

12–23 березня 2008 р. у виставкових залах Національної спілки художників за підтримки Головного управління культури КМДА, Інституту проблем сучасного мистецтва, Міжнародного фестивалю соціальної скульптури, демонструвався авторський проект «Генезис / Genesis», що є продовженням мультимедійного проекту «Початок / Origin», реалізованого в Нью-Йорку 2006 року, на Андріївському



Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», 2008

узвозі та на Хрещатику в Києві, а також в Санта-Фе і Лос-Анджелесі (ArtsLink Award, США) 2007 року, який подає філософське осмислення історичного періоду останніх десятиріч, намагаючись проаналізувати актуальні проблеми у сучасному контексті. Дослідження проводилось в межах програмної теми лабораторії новітніх технологій Інституту проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України. Структура проекту розвивається навколо стрижневої теми, стосовно *генофонду нації*, із необхідним залученням у цьому випадку історичних ретроспекцій, болісного сьогодення і відповідної деформації майбутнього. Навколо цієї осі, як у тривимірній моделі обертаються пелюстки, де кожний шар відповідає за певний тематичний сегмент: а) демографічної про-

блематики «Початок / Origin», що працює як моніторинг народжуваності в реальному часі в Україні; б) природи репродуктивної системи «Генезис»; в) моральних та економічних аспектів сурогатного материнства «НЕМОВЛЯТА НА ЗАМОВЛЕННЯ_фрагмент»; г) маніпулятивних практик по відношенню до індивідуума «ІНКУБАТОР» «фрагмент_НЕМОВЛЯЛЬКА»; д) гендерної проблематики «Сонографія» та інші.

Проект досліджує альтернативну зону або можливу віддаленість меж на тілі виставкових стратегій в Україні від гламурно-буржуазно-розважального плацдарму. З часу пост-структуралістів не виникла інша нова філософська течія, яка б слугувала транспортом для подальшого поступу сучасного мистецтва. Превалює тотальна розфрагментованість, де прагматизм править месою в стратегіях окремих індивідуумів, підкріплених корпоративною фінансовою базою (де єдиний критерій — успіх, а вияв успіху — багатство). Оскільки тема стосовно робіт соціальної скульптури, пов'язаних з новітніми технологіями та сучасним містом, мало розроблена в Україні і недостатньо представлена на практиці, актуальність дослідження не потребує додаткових обґрунтувань.

Генезис (англ. *genesis*) — походження, становлення і розвиток, результатом якого є певний стан об'єкту, що вивчається. Так генезис природних і соціальних явищ цікавив і цікавить філософію і науку з античності до наших днів. Поняття генезису природних і соціальних об'єктів отримало наукове пояснення в еволюційних теоріях дисциплінарного, міждисциплінарного, загальнонаукового і філософського характеру. Розгляд у сучасній науці і філософії природних і соціальних об'єктів, що вивчаються, як багаторівневі складні системи, що самоорганізуються, саморегулюються, таких, що саморозвиваються, призвело до формулювання концепції

системогенеза А. М. Северцовим та детальної розробки П. К. Анохіним і виявлення таких закономірних тенденцій цього процесу як: мінімальне забезпечення становлення системи, що зародилася, гетерохронна закладка її компонентів [108, с. 18], їх консолідація у напрямі отримання корисного для системи результату, відносність принципу історизму в поясненні перемикання функціональної системи з однієї програми на іншу. Пояснення генезису природного і соціального буття в сучасній науці зв'язується також з принципами глобального еволюціонізму, структурно-синхронічним і генетично-діахронічним вивченням об'єктів [109, с. 161].

Генезис, як і етногенез, важко збагнути тільки науковими методами, в рамках виключно наукової парадигми. Genesis — це також англійська назва старозавітної Книги Буття. Як відомо, Книга Буття — перша книга п'ятикнижжя Мойсея (Тори), Старого Заповіту і всієї Біблії, що оповідає про період від Створення світу і людини до смерті Йосифа у Єгипті, будучи одним з найдавніших літописів, написаних людиною і вирішуючи загальносвітові питання про походження всього, що існує на світі, відіграє величезне значення у сфері релігії, моралі, культури, історії.

Залучаючи всі вищенаведені референції, мультимедійний проект «Генезис», що з мистецької точки зору веде пошук нових форм та методів репрезентації, апелюючи до природи репродуктивної системи, розробляє тему генофонду нації, звертаючись до практик соціальної скульптури. У цій роботі у багаторічній співпраці з батьками немовлят по створенню їх відео бази даних, найголовнішим є навіть не привабливість втілення складної інсталяції під небом міста, а процес взаємодії батьків немовлят один з одним, з художником, що триває понад 4 роки, тобто вибудовування соціальних зв'язків, які значною мірою вже втрачені: людей між собою, окремого ін-

дивіда і громади, громади і міста, задля уможливлення соціокультурних трансформацій.

Робота над проектом розпочалася ще 2004 р. Ідея виникла внаслідок дуже особистого стану, що співвідносився в часі і просторі з суттєвими змінами політичної матриці. Очікуючи дитину, я задумала і почала здійснювати відео зйомки і цикл фотографій, що розглядає жіноче тіло в багатовимірному мікро-макро прочитанні, де округлі тілесні поверхні відкривають співзвучність формі української писанки, яка є філософським символом «начала», а орнамент — стародавнім культурним кодом. На фотографіях демонструється сучасний орнамент, створений з тату і мізансцен, які розігруються на тілі вагітної жінки, що є відсилкою до цивіліза-

Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», 2008





Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», 2008

ційних та екзистенційних катастроф. Адже мініатюрні фігурки людей, що завмерли на поверхні сфери живота матері, формують образ цивілізаційного поля планети Земля. Їх довга вервечка витягнулася в очікуванні над тату із зображенням плоду, як над кратером вулкану, народження подається як Великий Вибух по своїй візуальній гостроті. Відео «Народження» вперше було представлено на виставці «Новітні спрямування» у Будинку художників, де проходив конкурс проектів для участі у 51-й Бієнале у Венеції [110, с. 23]. Тому кульмінацією проекту, що працює з мікро-макро символами «начала» (писанка, а в Єрусалимі є «Книга Брейшит» — «Створення Світу», чи перший розділ Генезису, написаний на яйці, що зберігається в Музеї Ізраїлю) у вселенському масштабі (планета), стала мультимедійна інсталяція, що є відео проєкцію на повітряну кулю, яка працює як моніторинг народжуваності в реальному часі. Поза тим фактом, що проект стосується генофонду народу, минуле виразно постає з візуального ряду проекту — образ вагітної жінки перегукується зі слав-

нозвісними фігурами скіфських баб. Проект «Генезис» — дослідження системи генезису, сконцентроване на символічному акті народження. Але, здається, дехто був ладен захищати своє «Уявне» від експансії «мовлення Іншого» та від домінантного натиску комплексів «Реального», нехай навіть замішаного на соціалізованих кодах «Символічного» [111, с. 72]. Втім, розпізнавання головного архетипічного символу здатне породити величезний спектр асоціацій та реакцій від ейфорії та віри у майбутнє до референцій скандальним фактам української реальності, де мають місце торгівля немовлятами та стовбурними клітинами. Всі спроби торкнутися теми генофонду нації не можуть уникнути також і референції Чорнобильській катастрофі. Проект «Генезис» об'єднує простори циклу фотографій «НЕМОВАЯТА НА ЗАМОВЛЕННЯ_фрагмент», 4-екранну відео інсталяцію та односторонню інтервенцію «Початок / Origin» в урбаністичному просторі Львівської площі перед Будинком художника. На чотирьох екранах можна побачити: 1) 10-хвилинне відео «Пульт / Pulse»,



Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», 2008

що демонструє ехокардіограму серця матері та дитини — серцевий пульс є символом ритму життя, а серце — нашим внутрішнім годинником та генератором, перехід від спокійного стану до посиленого биття наводить на думку про народження; зображення ультразвукового дослідження пульсуючого серця, в одному організмі співіснують різні пульси, де серце дитини б'ється набагато швидше — пульс новонародженого 120–140 ударів, та «УЗД / USE» (в кільці) із зображенням УЗД плоду; 2) 7-хвилинне відео «Female ID» (в кільці) представляє мізансцени з мініатюрними фігурками людей, що завмерли на поверхні сфери живота матері; 3) 11-хвилинне відео «Народження / Birth» (в кільці), що показує макроплан всього процесу народження дитини від початку пологів і до народження плаценти, найдорожчого комерційного матеріалу, що експортується на захід для виготовлення косметики; 4) відео, що є документацією інсталяції «Початок / Origin» (в кільці), реалізованої в 3 містах, що працює як моніторинг народжуваності в реальному часі і демонструє відео проекцію

на повітряну кулю з зображенням немовляти в променях ультразвукового дослідження, яке змінюється, приблизно, через кожні 2 хвилини у Нью-Йорку, через 20 хвилин у Санта-Фе у штаті Нью-Мексико (США) та, в середньому, кожні 1,5 хвилини — при кожному наступному народженні в Україні. Надувна повітряна куля діаметром ~ 5 м, наповнена гелієм, піднімається в урбаністичному просторі, аби слугувати сферичним екраном для відеопроєкції. Спеціально розроблена статистична програма, що працює як моніторинг у реальному часі, подає дані до програми Isadora для того, щоб запустити візуальні зміни у відеозображенні. Власне, 19 березня 2008 р. і була здійснена ця акція в урбаністичному просторі Львівської площі перед Будинком художника з відео проекцією на повітряну кулю. Проект «Генезис» — це спроба створити симбіоз архітектурного міського простору та актуального мистецтва, пов'язаного з новітніми технологіями, що є досить новим феноменом для урбаністичних просторів України, відео інсталяції та фотографії.



Оксана Чепелик, «Origin / Початок», real-time медіа-інсталяція, Нью-Йорк, США, 2006

А ідея — показати зародження життя у проекції на величезну повітряну кулю — виявилася логічним розвитком моєї творчості. Я давно працюю з надувними об'єктами, ще в 1995–1996 рр. були створені «Містерії рухомих об'єктів» — перформенси з надувними костюмами-равликами і мушлями: «Народження Венери», «Мандруючий острів Лесбос», поверхня яких виявлялася пасткою для світлової графіки і відеозображення. 1999 р. в рамках Днів української культури у Франції, в наслідок запрошення П'єра Кардена, «Містерії рухомих об'єктів» були показані в Парижі, в Еспас Карден на Єлисейських полях. 2000 р. на запрошення Баухаузу був розроблений авторський концептуальний проект «Virtual Sea Tower / Віртуальна Морська Вежа» для Ріо-де-Жанейро, Бразилія. Проект було реалізовано в урбаністичному просторі фавели Жакарезиньо у Ріо-де-Жанейро, яка існує у вигляді гетто, контрольованого наркомафі-

єю та має специфічний соціальний контекст. Повітряна куля, наповнена гелієм, піднімала відео камеру на висоту, з якої можна побачити море (одержане зображення транслювалося в режимі реального часу на площі фавели та в Інтернеті), а вночі перетворювалася на сферичний екран, на якому демонструвалися обличчя жителів фавели, які говорили про необхідні зміни у міському середовищі.

Тому форма кулі для інсталяції «Початок / Origin» була обрана не випадково — бінарність опозиції, про яку вже мовилося: мікро-макро виявляється сутнісною, коли відео проекція на повітряну кулю, що демонструє зображення немовляти в променях ультразвукового дослідження, трансформує Біологічну клітину в Планету Людей. За виразом Ірини Зубавіної, у такому символі можна побачити «прообраз народження вільної людини, яка навіть у проявах вищої свободи зв'язана пуповиною з материнським лоном Землі» [112, с. 73]. Те, що відбувається в ін-

Оксана Чепелик. «Virtual Sea Tower / Віртуальна Морська Вежа», site-specific real-time інтернет медіа-інсталяція, фавела Жакарезіньо, Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2000

стеляції, є своєрідною референцією до теорії В. І. Вернадського про «ноосферу», де «ноос» (з грецької) — розум, а «сфера» — Земна куля) [113, с. 235].

Попри всі зусилля автора показати проєкт спочатку в Україні, світова прем'єра проєкту «Origin» відбулася 2006 р. в Нью-Йорку. Мультимедійна інсталяція, зведена між хмарочосами в Манхеттені (працювала як моніторинг народжуваності в Нью-Йорку), сформована відеопроєкцією із зображенням немовляти на поверхню дирижабля, здійснювала уявний урбаністичний діалог з баштами ВТЦ, який має символічне значення і функціонує як опозиція по відношенню до «деструктивного терористичного образу» літака. Проєкт викликав велику дискусію, але, мабуть, саме завдяки їй був відзначений Премією ArtsLink 2007. Слід сказати, що Independent Projects Award 2007 р. були відзначені 5 художників з Центральної, Східної Європи та Євразії (члени журі: Ара Бубнова, Емілія та Ілля Кабакови, Шірін Нешат, Роберт Сторр (куратор 52-ї Венеційської Бієнале), Олеся Туркіна, Адам Вайнберг). І як результат, проєкт виявився запрошеним до Каліфорнії та до Нью-Мексико, але вже для роботи з іншим — міграційним контекстом.

Проєкт «Початок / Origin», реалізований 28 квітня 2007 над Андріївським узвозом у Києві в рамках I Міжнародного фестивалю соціальної скульптури, започаткованого Інститутом проблем сучасного мистецтва за скромної підтримки Міністерства культури

Оксана Чепелик,
Із циклу «МІСТЕРІЇ РУХОМИХ ОБ'ЄКТІВ»:
«Мандрівний острів Лесбос»,
інсталяція в Еспас Карден 1999;
«Народження Венери», 1995





Оксана Чепелик. Проект «ГЕНЕЗИС / GENESIS», real-time медіа-інсталяція «Origin / Початок», Львівська площа, Київ, 2008

і туризму, «Театру на Подолі», Спарт-Аеро і Erson, розробляє тему генофонду засобами моніторингу народжуваності в реальному часі на Україні [114, с. 10]. Він торкається не тільки теми материнства, а й загальної проблеми зміни соціальних умов, які викликали

Оксана Чепелик. Проект «ГЕНЕЗИС / GENESIS», real-time медіа-інсталяція «Origin / Початок», Львівська площа, Київ, 2008



зменшення населення України на 5 мільйонів за останні десятиліття, в порівнянні з 52 мільйонами в 1990 р. За допомогою спеціальної програми сигнал, що надходить з Інтернету, провокує зміни відео зображення, отримані з бази даних, створеної у співпраці з батьками немовлят. Тут наведу цитату із А. Пучкова, хоча й вирвану із контексту, у проекті «різні вектори переосмислення теми накладено на різні вектори технологічної репрезентації результату» [115]. У відео інсталяції задіяний препарований звук ДНК (американські вчені записали її мелодію і я мала можливість співпрацювати з ними в університеті Лос-Анджелесу — UCLA в рамках дослідницької програми Фулбрайта 2003–2004 рр.), а кожне наступне народження відбивається потужним аудіо сплеском, одержаним під час проведення ультразвукового дослідження артерії людини. Тобто, у кожному випад-

ку йдеться про аудіо репрезентацію життя, пов'язану з новітніми технологіями. Проект можна розглядати як послання, що стосується загрози життю на Землі.

А восени інсталяція була реалізована в співпраці з галереєю «MOV-iN» в Санта-Фе (Штат Нью-Мексико) і з Музеєм Юрських Технологій в Лос-Анджелесі. Саме в Сполучених Штатах з'явилася можливість вперше представити у повному обсязі проект, що складається з багатьох частин — з мульти-екранної відео-інсталяції, real-time відеопроєкції на повітряну кулю, циклу фотографій та живопису. Робота має візуальну складову, яка, працюючи з інформаційним компонентом, розглядає генофонд нації. Здається, описувати Лос-Анджелес не потрібно, а про контекст Санта-Фе згадати варто. Столиця штату Нью-Мексико, кількість населення столиці — 65 тисяч, вся забудова — в стилі архітектури народу Пуебло, 2000 галерей, не менше художників, яких привабила сюди арт-сцена та ціанове небо під час заходу сонця, серед них Джоржія О'Кіфі, музей якої тут же, і ще кілька арт-музеїв в центрі міста та, на верхівці пагорба музейний комплекс з чотирьох художніх музеїв. Виставка у галереї «MOV-iN» включала моніторинг в реальному часі даних про кожне нове народження, що відбувалося в Штаті Нью-Мексико, яке впливало на зміну відеозображення немовлят, що були зроблені у співпраці з місцевими батьками-добровольцями з Санта-Фе. Специфіка штату Нью-Мексико характеризується близькістю мексиканського кордону й усіма соціополітичними наслідками цієї близькості та розташуванням навколо Санта-Фе індіанських резервацій з цілим комплексом нерозв'язаних проблем. Інсталяції у різних штатах не були ідентичними як технічно, так і технологічно, адже, якщо в Нью-Йорку це була проєкція на дирижабль, в Лос-Анджелесі — на повітряну кулю, то в Санта-Фе — на метеозонд

з відповідно розвиненою версією проекту. Відеокамера фіксувала рух метеозонду, припнутого до даху Мистецького центру, що його розгойдував вітер, який, в свою чергу, впливав на відео-зображення. Комп'ютерна програма була розроблена таким чином, що пориви вітру провокували зміни в одному шарі відеозображення, а саме контролюючи інтенсивність розвитку плоду. Саме тут референція з приводу Чорнобильської катастрофи була найбільш актуальною. З огляду на те, що неподалік від столиці штату розташований Лос-Аламос, який за цenzом є статистично відокремленою територією (англ. Census Designated Places, CDP), де 1942 для робіт над Манхеттенським проектом була створена Лос-Аламоська національна лабо-

Оксана Чепелик. Проект «ГЕНЕЗИС / GENESIS», real-time медіа-інсталяція «Origin / Початок», Львівська площа, Київ, 2008





Оксана Чепелик. «Origin / Початок», real-time медіа-інсталяція, Санта-Фе, США, 2007

раторія — центр досліджень у галузі ядерної фізики та виробництва ядерної зброї (у 1943–1957 рр. Лос-Аламос був закритим містом), інсталяція працювала з опозицією природи (сила вітру) і цивілізації, стосовно поняття глобалізації. Таке враження, що саме ця модифікація викликала появу невеличкого торнадо під час відкриття, що не знати

Оксана Чепелик. Інсталяції «Origin / Початок», робочі моменти, Санта-Фе, США, 2007



звідки узялося, (адже Штат Нью-Мексико не лежить на шляху американських торнадо), яке викрало одну повітряну кулю, на щастя інсталяція іншого метеозонду не примусила себе довго чекати. За відгуком американської преси «проект працював з дихотоміями і характеризувався різними тактиками, але це не могло дезорієнтувати глядача в головному, що український автор провадив своє мистецьке дослідження у правильному напрямку» [116, с. 27]. Виставка одразу була визнана в американському середовищі візуального мистецтва, і не тільки тому, що був продемонстрований складний програмний механізм, а ще й тому, що в мульти-екранній інсталяції демонструвалося відео з макропланом народження дитини, яке викликало 2005 р. досить агресивну дискусію в Україні, натомість в «християнській Америці» інтелектуальною аудиторією сприймалося як вагомий внесок у процес дезавування подвійних стандартів та брехливої моралі. І черга студентів в університетському кафе, хто вирішив підійти до українського автора і потиснути руку, викликала неабияке здивування. Щоправда така ж черга стояла і після презентації фільмів, яка відбулася у кінотеатрі «Screen», що зазвичай демонструє незалежний кінематографічний доробок, де показувалися «Хроніки від Фортінбраса», створені за філософською есеїстикою Оксани Забужко та інші авторські експериментальні фільми. Я навіть поцікавилася, звідки така традиція, на що отримала відповідь, — ніякої традиції, це доказ визнання в американській аудиторії. А також досить несподіваною для мене виявилася реакція чоловічої половини в Україні, адже у нас дуже мало татусів присутні при пологах, це швидше європейська практика, і половина з них не хоче долучатися до такого емоційного стресу, зате інша частина знайшла в собі сили поділитися враженням, що інсталяція відкрила їм очі і серце — через що проходить



Оксана Чепелик. «Origin / Початок», real-time медіа-інсталяція, вул. Хрещатик, Київ, 2007

слабка стать,— і відповідно, змінила (sic!) їх ставлення до жінок.

В Лос-Анджелесі ж інсталяція «Origin» була встановлена над Музеєм Юрських Технологій і працювала як моніторинг народжуваності в реальному часі в Каліфорнії у взаємодії з Медичним Центром Седарс-Сінай. Поки населення Нью-Йорку і Лос-Анджелесу росте, населення США зменшується. Статистичні дані демонструють тенденцію зменшення чоловічої частки під час народження. Населення в США складає 298 444 215 (темп приросту: 0,91 %); народжуваність: 14,14 народжень / 1000 населення. Це означає, що в США в середньому кожні 0,13 хвилини народжується дитина. Населення в Каліфорнії становить 37 172 015, народжуваність: 15,2 народжень / 1000 населення. А в Каліфорнії в середньому кожен хвилину народжується дитина. Таким чином, проект «Початок / Origin» дозволяє створювати унікальні інсталяції для різних регіонів світу, де він експонується.

Як акція Міжнародного фестивалю соціальної скульптури у співпраці з компанією

Bounty SCA Ukraine, яка у взаємодії з майбутніми мамами організує для них навчання, проєкт демонструвався в Києві на Європейській площі, перед спорудою банку «Хрещатик» у грудні 2007 року. Адже мистецтво соціальної скульптури, за висловом Н. Бурріо, це «мистецтво взаємодії». І от 19 березня 2008 р. інсталяція була реалізована на Львівській площі Києва перед Будинком Художників в рамках авторської виставки «Генезис» за підтримки постійних партнерів Erson та Гете Інституту. І, здається, той факт, що проєкт говорить про загрози екоцид, біоцид, політицид, залучаючи проблеми генофонду України, зумовлені нелюдськими «експериментами» голодоморів 1921–1923, 1932–1933, 1946–1947 рр., соціальними та політичними репресіями та чорнобильським опроміненням [117], робить його «незручним» мистецтвом.

А 2010 року проєкт «Генезис», що має моніторити народжуваність в реальному часі в Боснії та Герцеговині, де, приблизно, через кожні 13 хвилин народжується дитина, буде реалізований в Галереї «Новий Храм» на XXVI Міжнародному Сараєвському Фестивалі —



Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», 4-екранна відео-інсталяція, 2008

«Сараєвська зима 2010», який проходить під девізом «Що тепер? WAT — World Art Tendencies / Світові мистецькі тенденції».

Фотографічний цикл «НЕМОВЛЯТА НА ЗАМОВЛЕННЯ_фрагмент» звертається до глобальної проблеми сурогатного материнства, яка у всьому світі є темою палких дискусій. Сурогатне материнство — технологія репродукції людини, при якій жінка добровільно погоджується завагітніти з метою виносити і народити дитину, яку потім віддадуть на виховання іншим особам, які й будуть юридично вважатися батьками даної дитини. Застосування цих методів репродукції, пов'язане з багатьма проблемами етичного, медичного і юридичного характеру, поставило людство перед дилемою — вирішити пробле-

му безпліддя, а чи йти шляхом комерціалізації, яка є засобом експлуатації жінок в ролі платних інкубаторів, про заборону чого мовиться в Брюссельській декларації Всесвітньої медичної асоціації (1985 р.). Сурогатне материнство заборонене законом в Австрії, Норвегії, Швеції, Франції, деяких штатах Америки, Італії, Швейцарії і Німеччині (в Німеччині заборонена допомога бездітним парам, зважаючи на її «аморальність»). Комерційне сурогатне материнство зазвичай визначається в емоційно навантажених і потенційно образливих термінах, як «матки для оренди», або «ферми немовлят» та оперують такими поняттями, як ринок, оренда тіла, оплата послуг, виторг, сировина. На комерційній основі дозволено в більшості штатів Америки, Південно-

Африканській республіці, Індії, Росії, Грузії, Україні. Як ставитися до того, що «замовлене немовля», пов'язане з сурогатною мамою протягом дев'яти місяців не тільки пуповиною, але і глибокими емоційними зв'язками, які потім, коли дитину потрібно передати новим батьками, розриваються найжорстокішим і найхворобливішим чином? Проект ставить головівське запитання в термінах ХХІ ст.: «Живі гроші — мертві душі?»

Наступним кроком став цикл живопису з назвою «ІНКУБАТОР» і його «фрагмент_НЕМОВляЛЬКА» (2008), що зображав бінарні пари немовля та ляльку, та «СОНОГРАФІЯ» (або Життя до народження) (2009), що демонструвалися в «Галереї Карась», написані у манері «motion», як втілення ідеї зсуву, стереоскопічності, розфокусованості зору, що є відсилкою до поняття стертої генетичної інформації. Стереоскопічний зсув викликає зорову ілюзію, що унеможливає тривале перебування відвідувачів у виставковому просторі. Подані образи немовлят та ляльок-немовлят, які продаються у дитячих секціях супермаркетів, де гіперреальність іграшки викликає збентеження, а пікторальна ілюзія, у свою чергу, також породжує побоювання з приводу власної розбалансованості зору. Тому художня виставка «фрагмент_НЕМОВляЛЬКА», звертаючись до теми маніпулювання людьми, починалася з проєкції на будинок на Андріївському узвозі в руслі попередніх антирейдерських проєктів, вперше в Україні реалізованих 2007 р. Міжнародним фестивалем соціальної скульптури та яким весь рік присвятила себе «Галерея Карась». Історична забудова Андріївського узвозу потерпає від репрофілювання, потрапляючи у лещата сучасних комерційних структур. Тому 2007 р. мистецька галерея займалася проведенням акцій «Культура проти рейдерства». На стіну будинку ХІХ ст., в якому ніхто не живе, прямо навпроти галереї, наша-



Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», 4-екранна відео-інсталяція, 2008

ровувалось відео зображення немовлят, «заселяючи» його.

Проект «СОНОГРАФІЯ» — це свого роду документ щодо «внутрішнього» життя дитини до народження, де переплелися медичні свідчення і заклопотаність збереження життя, в якому життя розглядається як об'єкт, зона ризику і сфера відповідальності. 1979 р. американська художниця Мері Келлі у своєму творі «Post-Partum Document», що може бути перекладений як «Післяпологовий документ», описала події життя її сина після народження. У цій роботі мисткиня фізично відокремила природне від материнства, продемонструвавши її початкову вписаність

Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», 4-екранна відео-інсталяція, 2008





Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», експозиція «НЕМОВЛЯТА НА ЗАМОВЛЕННЯ_фрагмент», ГогольFest, Київ, 2008

в мову — в її випадку, мову лабораторії [118, с. 1] та Лакана. Юлія Крістева протидіяла специфічній напрузі феміністичної думки у Франції, що походить від надзвичайно впливової праці Сімони де Бовуар «Друга стаття». Для Бовуар інтелектуальна жіноча емансипація і материнство знаходилися в повній опозиції одна до одної [119, с. 558]. Крістева навпаки об'єднала ці дві концепції разом [120], і використала фігуру матері, аби утвердити поняття «дисидента», будь-то чоловіка чи жінки, що є потужним аргументом проти тих, хто критикує її за зміцнення біологічного детермінізму. Цей «звільнений» погляд на матір розділила Елен Сіксу, яка в чудовій ліричній манері зазначила, що дитина не робить жінку менш революційною. Але просто варто озирнутися довкола, —

все ще не настільки звично бачити, щоб жінки-науковці або художники були матерями. Є все ті ж самі соціально-психологічні та фінансові навантаження, з якими жінкам доводиться мати справу, коли вони намагаються робити як мінімум дві важливі речі одночасно: займатися дитиною та серйозною інтелектуальною працею. Із протоколу методичного комітету Jan van Eyck Академії (жовтень 2007): «Досі не існує ніяких правил стосовно художників, що завагітніли в період роботи над проектом. Насправді, такі правила необхідні». Гендерна проблематика, що не сповідується на теренах України (бо пов'язується з фемінізмом, який

Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», 4-екранна відео-інсталяція, 2008



Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», фотографія, 100 x 140 см, 2007

служує «червоною ганчіркою» як теорія, що підкреслює і заглиблює *відмінність* між чоловіками і жінками). Але «відмінність» — це

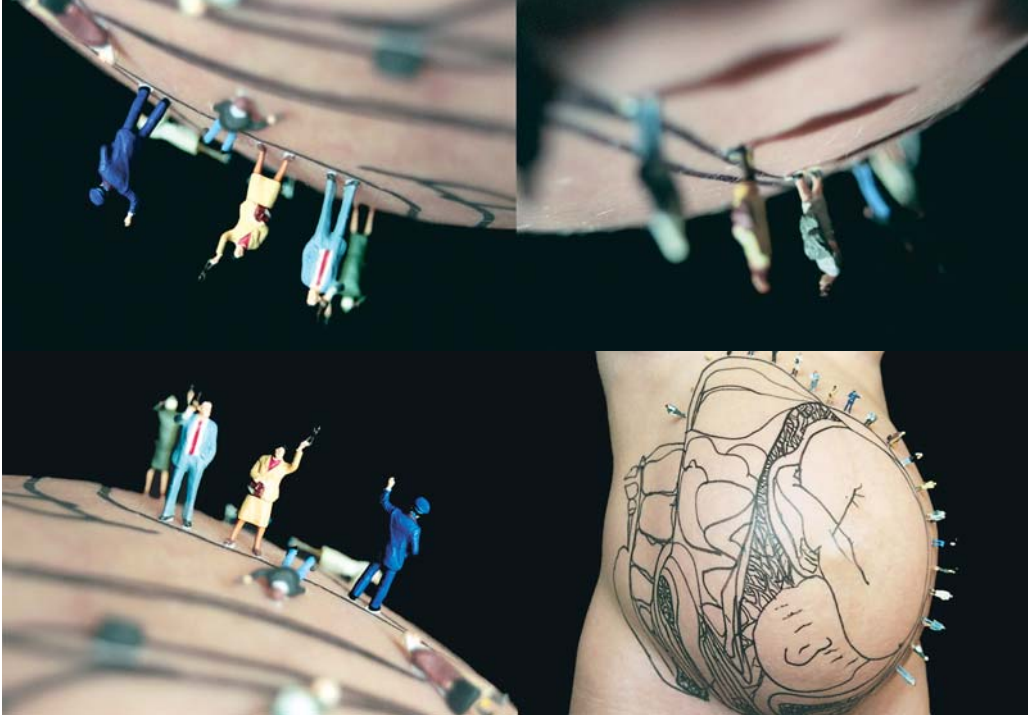
Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», фотографія, 100x70 см, 2007



поняття, що відкриває шлях до дослідження та до розуміння відмінності як позитивної умови екзистенції, як можливості, що відкриває свіжий погляд на Іншого і передбачає необхідність діалогу.

В цьому контексті постає питання «відповідальності», але як ми можемо використовувати такі морально імперативні слова після уроку пост-структуралізму та деконструкції, що говорять, — і навіть переконують декого з нас, що універсальна істина більше не можлива. Чи повинні ми слідувати постмодерністському релятивізму, який ввів Жан Бодрійяр в його спокусливо-привабливій теорії симулякра? Я звикла тривалий час бути спровокованою Бодрійяром, але тепер я думаю, що він досить цинічно анігілював будь-яку можливість відповідальності в цьому світі.

Розглядаючи в «недержавному публічному просторі» концепцію індивідуальності як функцію колективних процесів, ми негайно виявляємо зміну також і соціальної ролі «материнства» з усім ідеологічним на-



Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», фотографії, 140x200 см, 2007

вантаженням приватності і нескінченності турбот. Як давно відмічали критики «біополітики» [121, с. 244], марксистська «ідеологія» є лише одним з багатьох соціально-конструктивістських підходів до аналізу формування нібито непорушних предикатів, таких, як гендер, раса, а також і сім'я. Доречно згадати хоч би про використання материнства в стратегіях контролю населення — починаючи від кримінального судочинства й імміграції і до розподілу допомоги. Звідси стає абсолютно ясно, що материнство як функція державних або квазі-державних інституцій і материнство як транс-індивідуалізація розмічають абсолютно різні політичні ситуації.

Можна пригадати експерименти з суспільними виховними установами і робочими комунами на зорі Радянського Союзу як спроби покінчити з сім'єю буржуазно-романтичного типу. Проте, можна де-натуралізувати материнство і фігуру матері інакше — простеживши за їх позитивним виробництвом усередині капіталу як алібі знеособленого обміну (резервуару тих, що олюднують такий обмін якостей), для виведення працівника, прирученого для «персоніфікованого панування».

Ставати матір'ю означає отримати можливість проходити через страждання; але правильно і зворотне, парадоксальні визначення представляють дітей для жінки одночасно

Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», фотографії, 70x200 см, 2007





Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», «ИНКУБАТОР» «фрагмент_НЕМОВляЛЬКА», полотно / олія, 92х92 см, 2008

як біологічну неминучість, і як емблему стилю життя. В цьому контексті моделювання соціальних явищ в полі мистецтва видається небезнадійним.

Сучасна концепція тіла постулювала розділення й ієрархію розуму та тіла, розглядаючи тіло як індивідуальну машину, що саморегулюється. Така модель дієздатна, але не допоможе зрозуміти, як функціонують наші тіла на сьогоднішній день. Сьогодні актуальне гасло «біологія — ще не доля»: тіло стає будмайданчиком, воно відкрите вторгненню — реконструкції тіла в діалозі з самою матеріальністю.

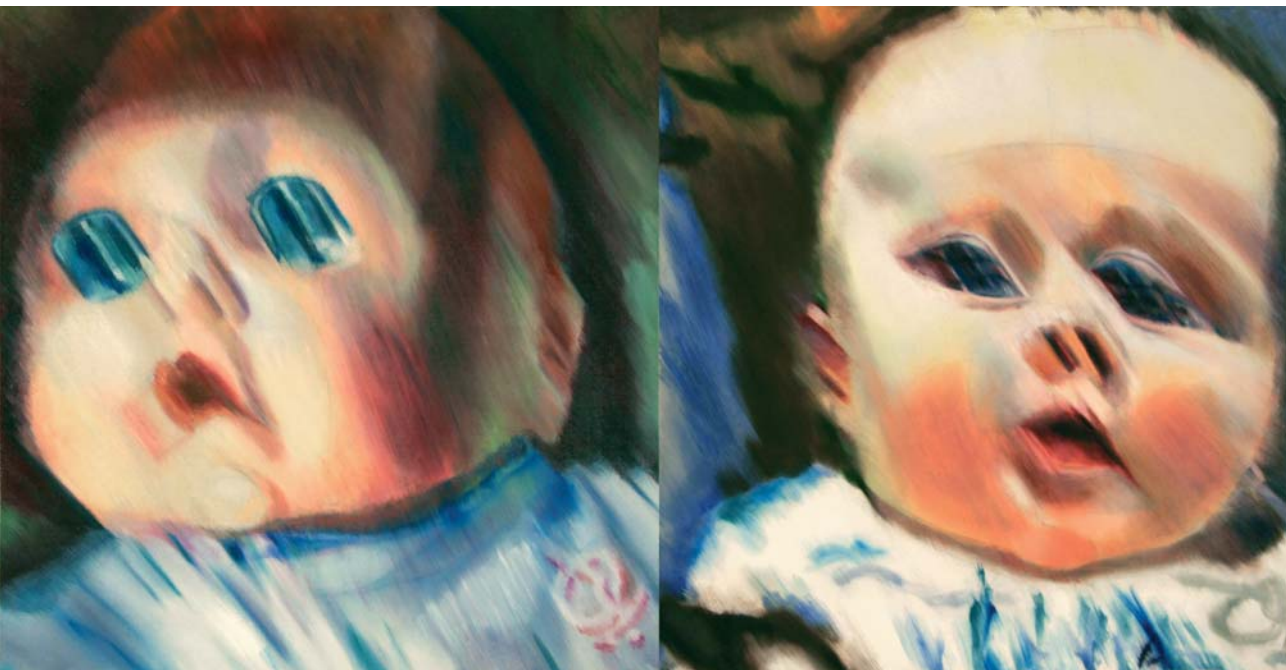
Хотілося б згадати дві ідеї, пов'язані з сучасними механізмами регуляції тіл. По-перше, наскрізна видимість тіла усередині режиму забезпечення контролю, а по-друге — коливальний рух між нав'язливим бажанням турботи про себе і (само) експлуатацією. Режим наскрізного бачення, медіа-спостереження

— хороший тому приклад. Безпечне місце оснащено приладами сканування. Турбота — тою мірою, якою вона представлена в медіа — на шляху до материнства жінка інтеріоризує цю функцію.

Проект «СОНОГРАФІЯ» звертається до теми «модифікацій» в стосунках між простором, часом, інформаційними потоками і людським існуванням, об'єднуючи економічні, екологічні і демографічні проблеми.

Сонографія — ультразвукове дослідження (синоніми: *УЗД*, *ехографія*, *ультрасонографія*) — засіб отримання зображення в реальному часі, при якому для візуалізації структур всередині людського тіла використовуються звукові хвилі високої частоти від 2 до 10 МГц, що перевищують межу слухового сприйняття людини (20 000 Гц, чи 20 кГц).

Тема життя до народження передбачає напругу в зв'язку з очікуванням і невідомістю через досить фатальну статистику в Україні.



Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», «ІНКУБАТОР» «фрагмент_НЕМОВЛЯЛЬКА», полотно / олія, 92х92 см, 2008

В експозиції відео «Пульс» демонструє ехокардіограму серця матері та плоду, де в одному організмі співіснують різні ритми — 60 ударів у матері, 120–140 ударів у дитини, «Життя» — зображення УЗД та живопис. Живописний цикл «Сонографія» подає зображення ультразвукового дослідження плоду на протязі вагітності: від перших днів до пологів, двійні, трійні, пренатальних патологій і таке ін.

«В тому чи іншому середовищі проект здатний “обростати” іншим контекстом, резонуючи із його конкретними проблемами: соціальною нерівністю в умовах декларованої демократії, впливом сусідства військових об’єктів на народжуваність і здоров’я дітей, тисячі сиріт та безпритульних дітей в українських містах» [122]. Сфера публічного розчиняється у приватному. Таким чином, дихотомія публічного та приватного представлена на розсуд глядача. Сучасне мисте-

цтво сьогодні змушене виконувати функції філософії, а митець, власне, працювати як її агент, розширюючи зони опозиції.

Темно-холоднуватий відтінок сонограм, як постмедійного живопису, демонструє зображення плоду в русі у двовимірному та тривимірному real time 3D (4D)-вигляді, що є однією з найбільш сучасних інновацій у галузі новітніх технологій ультразвуку. 3-вимірна сонографія краще всього робиться на 20–32 тижнях, ідеально між 24 і 30 тижнями. Деякі центри радять клієнтам прийти між 28 і 32 тижнями, або після, для того, щоб отримати closeup зображення — дійсно перший портрет немовляти. Після 32 тижнів є більший ризик, що маля вже опускається в тазі і у цей час отримати його 3D-зображення майже неможливо.

Але у виставці йдеться не про медіум, а також про внутрішнє життя, про спілкування жінки зі своєю дитиною на протязі всього



Оксана Чепелик. «ИНКУБАТОР»
«фрагмент_НЕМОВляАьКА» в Мистецькому Арсеналі
на ГогольФесті, 2009

строку вагітності. Таке специфічне виокремлене спілкування між двома, і не тільки на тактильному рівні, коли дитина штовхається, чи перевертається всередині, розмова з дитиною, читання, спів і навіть танці — дуже інтимний процес. Проект «Сонографія» — це спроба перевірки фізичного стану, але й спроба розмови про внутрішнє життя в духовному сенсі.

Застосовується ефект перевернутої оптики — спроба вивести сонографічні зображення із зони технологій, а, отже, тиражування і повернути в процесуальну зону унікального (на противагу захопленню «швидким» мистецтвом), нагадуючи про унікальність кожної людини. Таким чином, розробляється деякий платонічний інструментарій форм, що рішуче відрізняється від естетичних законів, встановлених художніми кланами, що у нас завжди дуже суворо відстежуються. Це може перетворити автора на вигнанця, адже, працюючи поза системою рефлексивно-ігрового типу творчості, затвердженої постмодернізмом, проект транслює тривогу, і, за виразом Акілле Боніто Оліви, починає передавати імпульси атрофованому м'язу глядацького сприйняття [123, с. 33], апелюючи до його чутливості.

5.4 АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОЇ ХУДОЖНЬОЇ КРИТИКИ

ДОПИС розглядає характеристики сьогоденного існування сучасного мистецтва в Україні та проблеми сучасної художньої критики, актуалізуючи поняття особистої позиції критика в процесі вироблення критичного знання.

Метою допису є аналіз проблем сучасної художньої критики та дослідження можливостей художнього опору процесу переприсвоєння світу всередині глобальної соціальної сфери, сприяючи отриманню громадськістю критичного знання.

Як зазначала англійський теоретик мистецтва Іріт Рогофф: «Мені видається, що буквально за короткий проміжок часу ми змогли перейти від критичності до критики, а потім до того, що сьогодні називається критицизмом. Таким чином, ми проминули три стадії: критичність лає за помилки і формує думки відповідно до ціннісних критеріїв; критика надає засадничі передумови, що дозволяють виробити бездоганну логіку переконання; а критицизм говорить з умовних позицій сьогоденної залученості» [124].

З позиції системного аналізу художня критика, кажучи мовою соціокультурної аналітики П'єра Бурдьє, належить відразу декільком полям, за допомогою яких долається розрив між макро- і мікроаналізом соціальних реалій. По-перше, загальному полю культурного виробництва, по-друге, вужчому полю системи сучасного мистецтва, по-третє, власному полю художньої критики [125, с. 208].

Посередником між мистецтвом і широкою аудиторією виступає арт-журналістика. Це — надбання загального поля культурного виробництва.

Виникненням власного поля арт-критика завдячує утворенню системи сучасного мистецтва. Саме виникнення автономної системи сучасного мистецтва і породило спеціалізовану арт-критику, розраховану не стільки на загальну компетенцію публіки, скільки на професіоналів. При цьому, що особливо важливо, діагностичні описи, аналітика і інтерпретація почали виступати потужними конституючими принципами самих художніх процесів.

Визначальними характеристиками нашого сьогоденного існування сучасного мистецтва в Україні є 1) відсутність його зв'язку з освітою; 2) відсутність інфраструктури; 3) його маргінальність у державі;



Оксана Чепелик. «Генезис / Genesis», експозиція «НЕМОВляЬКА_фрагмент», відео-проекція «Початок / Origin», Андріївський узвіз, 2008

4) перебування у зоні «поза дискурсом», адже українське мистецтво виключене з національної культурної політики. Саме про це були зняті авторські документальні фільми «Реальний майстер-клас» [126, с. 66] та «Музей» [127, с. 55]. Як зазначала у фільмі Оксана Забужко: «Митець в повному праві від лица народу і історії вимагати від держави, котра, зрештою, є ні чим іншим, як інституціями професійного менеджменту, тієї культурної політики, котра забезпечувала би елементарну прохідність голосу. Бо без підтримання інфраструктури цієї трансмісії, ніколи не буде нарощеного культурного гумусу. Ми задля цього утримуємо Міністерство культури». Сучасне мистецтво сьогодні знаходиться у повній залежності від комерційної репрезентації. Воно не належить суспільству — свідченням належності стали б музей сучасного мистецтва, центр(и) сучасного мистецтва, медіа центр(и), фінансовані з податків громадян.

Роль сучасної арт-критики помітно змінюється від вимог сцени. Так, критика всередині системи сучасного мистецтва виступає як практична теорія мистецтва, що є основним механізмом конструювання образів, понять і термінологічного інструментарію. Критика створює конструкти — тобто ментальні фіксації спостереженої суті, на зразок елементар-

них частинок у фізиці, генів в біології, психологічних типів або типів суспільних структур.

Мистецтво повинно існувати не для музеїв і дилерів, а для напрацювання та артикуляції нового модусу «емансипованої чуттєвості». Музеї та мистецькі інституції повинні були б функціонувати як сховища і лабораторії для естетичного дослідження світу, в той час як більшість цих установ у всьому світі займаються пропагандою товарного фетишизму і сервільного знання.

Межі проблемного поля, значущість в нім тих, або інших практик і артефактів у нас частіше визначаються не арт-критикою, а журналістами. В результаті художні процеси, які вимагають спеціального опрацювання, спеціальних навичок, знання історії мистецтва і кваліфікованого знайомства з новітніми тенденціями, відразу ж втягуються в обмін новин макросередовища і канонізуються без будь-якої експертизи. І це при тому, що мікросередовище найчастіше замінюється «тусівкою» — середовищем кланових пріоритетів. Дехто з молодшого покоління прийшов в арт-критику не через проблематику сучасного мистецтва, але через індустрію мас-медіа і молодіжний стиль життя, стиль яппі, або маргінальний стиль, з іншим визначенням культурних домінант, що породжують цей стиль і його апологетику в арт-світі. В результаті домінантами художньої критики стали загальнокультурні кліше, що замінили професійну аргументацію.

Євген Барабанов вважає, що відмінність між арт-журналістикою, залежною від редакційної політики, особистого положення і використання мас-медійних засобів (з їх критеріями рейтингу, злободенності, сенсаційності), і роботою арт-критика над спеціалізованими текстами зовсім не припускає непереборної стіни, а найбільш хворобливим є якраз розрив між арт-критикою та мистецтвознавством [128].

Мистецтвознавство вбачається академічною дисципліною, украй віддаленою від актуальної проблематики сучасного мистецтва.

Мистецтвознавча термінологія нашої науки про сучасне мистецтво і досі позбавлена чіткості, а класифікація художніх напрямів — системності і ясності.

Тією ж підпорядкованістю навіюванням культури пояснюються і спроби художньої критики сховатися у філософській культурології, що здатні викликати інфляцію символічного капіталу: зовсім не всі міркування про культуру можуть бути перенесені на мистецтво. Постструктуралістська логіка через двадцять років вже не видається настільки всесильною. Звичайно, Соссюр або Фуко, Дерріда, Бодрійяр, Барт, Делез розробили поняття постмодернізму та виділили 4 основних напрями розвитку суспільного життя в період постіндустріалізму: 1) агностицизм; 2) прагматизм (набув іконографічного відтінку — критерій інтелекту — успіх, тому вияв успіху — багатство); 3) еклектизм; 4) анархо-демократизм. Але сьогодні вже видаються сумнівними досягнення сучасного мистецтва, що потребує віддалених теоретичних підпірок постмодернізму, не кажучи вже про те, що в більшості випадків міркування філософів про мистецтво недоладні із-за повної некомпетентності в галузі конкретної візуальної практики.

Інша проблема полягає в есеїстиці, витоками якої є к'єркегорівська теорія, згідно з якою критик виступає носієм безлічі різних точок зору. І дійсно, есе представляє предмет з багатьох сторін, але відмовляється приймати його повністю.

Також нещодавно, під впливом семіології 1970-х і нового прочитання М. Бахтіна, бачення тексту як матриці цитат, де кожен знак виводить кудись за межі тексту і, зв'язуючи текст буквально з усім, зрівнює «високе» і «низьке» [129, с. 131], — здавалося, відкрило перед арткритикою безмежні перспективи. Та ні семіотика, ні структуралізм не є мистецтвознавчою дисципліною, а лише наукою про знаки, процедури естетичної диференціації та ієрархізації



Оксана Чепелик. Із циклу «Sonography / Сонографія», «2D» (Один), полотно / олія, 207x143 см, 2009

Оксана Чепелик. Із циклу «Sonography / Сонографія», «2D», полотно / олія, 291x188 см, 2009





Оксана Чепелик. Із циклу «Sonography / Сонографія», «3D» (Смокче), полотно / олія, 207х133 см, 2009

Оксана Чепелик. Із циклу «Sonography / Сонографія», «3D» (Ість), полотно / олія, 207х133 см, 2009



виглядають ілюзорно. Мистецтво не зводиться до знаків культури; навпаки, воно нав'язує їй власні правила, власні образи виробництва, сприйняття, оцінок, диференціацій. І чи має право арт-критика нехтувати ними? Те ж питання стосується і постструктуралістської схеми аналізу тексту.

Мені видається, сьогодні важливіше звернутися до такого відповідального поняття як позиції критика в сенсі особистої актуалізації початкового значення латинського терміну *positio*. Зрозуміло, критик вільний брати участь і в товарному обміні, і у видовищі — новинному і будь-якому іншому, зокрема методологічному. Проблема полягає в тому, які саме сенси і цінності він обмінює, тобто йдеться не про «позиціонування» в маркетинговому, ринковому значенні.

У нинішній ситуації критика не стільки «не виконує», скільки не може виконати призначеної їй конституючої ролі в системі сучасного мистецтва. Її доля — бути «товарним виробництвом» на фабриках новин, реклами, «піару», ну і як же критик може виконувати іншу функцію, якщо він виступає одночасно арт-дилером для певної групи художників? Критика виявляється глобальною дрібнобуржуазною версією, що транслює код обслуговування не художника, а капіталу. Справа також в тому факті, що перемагає конкретна ідеологія, орієнтація і система цінностей, а також настроєва хвиля (як то смаки пана В. Пінчука). По суті, весь останній період мистецьке середовище переживає розквіт буржуазної складової, культивуючи гламур та розважальність. Завдяки тому ж панові Пінчуку, українські багаті, від політиків і чиновників до великих підприємців і персонажів «світських хронік», усвідомили, що акт долучення до сучасного мистецтва є престижним, адже надає новий статус, а саме мистецтво є відмінним шансом капіталізувати свою репутацію, і на службу цим процесам прийшла арт-критика. До речі, саме соціоеко-

номічні передбачення Е. Гі Дебора [130, с. 12], подані в його книзі «Суспільство спектаклю» (1967), екранізовані в однойменному фільмі 1973 року, і потім, вже з гіркою свідомістю безперечної правоти підтверджені в «Коментарі до Суспільства спектаклю» 1988, послужили відправним поштовхом для впевненої експансії поля професійного застосування кар'єрних амбіцій сучасного критика. Адже воно виявилось тією видовищною, масовою і цинічно буфонадною моделлю соціального існування, у якій Дебор вбачав відразливу і закономірну гіпертрофію капіталістичної «імперії знаків». Згідно Дебору, в забезпеченому і пересиченому суспільстві споживання місце товару, що фетишизується, займає ілюзія, що продається і купується. Чому вся політика, економіка, мистецтво перетворюються у театралізовані видовища, що задаються символічною режисурою капіталу (що не ослабляє, а, навпаки, підсилює тиск постійної експлуатації). У цьому ракурсі інтелектуальне поле виявляється рафінованою формою видовища, що перебуває в безупинному налагодженні й оновленні зв'язків з політико-економічними контекстами.

Культура, яка культивується як творче присвоєння світу, доступна сьогодні абсолютній меншості, оскільки для більшості базова освіта ніяк не пов'язана з придбанням критичного знання, а тільки з надією «приспосуватися».

В той час як позиція, озвучена німецьким критиком Ізабель Грав, полягає в тому, що ми повинні зрозуміти, «наскільки новий дух капіталізму здатен поглинути інфраструктуру художнього середовища (якої, варто додати, у нас ніколи так і не було створено) з її пошуковими проектами, груповою роботою, комунікативністю і персональними ініціативами» [131]. А думка, що відстоюється віденським філософом Геральдом Ранігом, редактором мережевого журналу «Трансверсал», зводиться до того, що критика повинна займатися виробництвом Істини (за М. Фуко)

в режимі відстоювання можливості іншої моделі колективного самоврядування і одиничної суб'єктивності, тієї, що розташовується не між старомодними пенатами і фейковою агорою торгового центру, а у сфері «публічності» інтелектуальної праці, де ідеологія стає власною продуктивною силою [132].

Як і політика, сучасне мистецтво завжди стикалося з викликом: ідентифікувати свої «прогресивні» і «консервативні» тенденції, зайняти якусь реляційну політичну позицію у своєму відносно автономному культурному полі, розірвати цю саму відносну автономію або ж наполягати на ній, рівняючись на ті сили, які панують в полі реальної політики. Впродовж ХХ ст. ці спроби ствердити концепт «лівого» грали визначальну роль у формоутворенні художніх концепцій модернізму, з ранніх 1920-х аж до 1960-х. В кінці 1960-х на Заході до цієї змішаної констеляції додався підйом визвольної, позапарламентської політики і одночасний розквіт консолідованої корпоративної культури: як радикальне мистецтво пізніх 1960-х, так і метаіронічний неодадаїзм поп-арту несли на собі ознаку колишніх «лівих» проектів, але кінець кінцем обидві тенденції були засновані на деконструкції самого поняття художнього твору як твору політично відповідального суб'єкта. В цьому сенсі вони передбачили ту саму ерозію політичної структури модерну як такої. Можна послатися також на думку куратора 52-ї Венеційської бієнале Роберта Сторра, який досить чітко артикулював тенденцію — сучасне мистецтво має дистанціюватися від функції декорування суспільного простору, воно все більше набуває соціальної відповідальності, і на зміну постмодерністській парадигмі «мистецтва про мистецтво» прийшла модель «мистецтва про життя».

Щоб критика знайшла свою істину, теорія повинна вибратися з-під теплої і затишної ковдри власної автономії і перетворитися на практику.

1. *Feynman R. P.* [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.basicefeynman.com>.
2. *Feynman R. P.* There's Plenty of Room at the Bottom: Speech given at the Annual Meeting of the American Physical Society, California Institute of Technology, Pasadena, CA, December 29, 1959 // *Engineering and Science*. — 1960. — № 5. — P. 22–36.
3. *Drexler E. K.* Engines of Creation: The Coming Era of Nanotechnology. — N. Y., 1986. — P. 298.
4. *Ascott R.* Preface // *Nanoculture: Implications of The New Technoscience* / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004. — P. 9.
5. *Hayles N. K.* Connecting the Quantum Dots: Nanotechscience and Culture // *Nanoculture...* — P. 11–23.
6. *Souza e Silva A. de.* The Invisible Imaginary: Museum Spaces, Hybrid Reality and Nanotechnology // *Nanoculture...* — P. 27–46.
7. *Wald C. A.* Working Boundaries on the Nano Exhibition // *Nanoculture...* — P. 83–104.
8. *Milburn C.* Nanotechnology in the Age of Posthuman Engineering: Science Fiction as Fiction // *Nanoculture...* — P. 109–129.
9. *Landon B.* Less is More: Much Less is Much More: The Insistent Allure of Nanotechnology Narratives in Science Fiction // *Nanoculture...* — P. 131–146.
10. *Marshall K.* Atomizing the Risk Technology // *Nanoculture...* — P. 147–159.
11. *Attebery B.* Dust, Lust, and Other Messages from the Quantum Wonderland // *Nanoculture...* — P. 161–169.
12. *Nanobots* [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Nanobots>.
13. *Brown N.* Needle on the Real: Technoscience and Poetry at the Limits of Fabrication // *Nanoculture...* — P. 173–190.
14. *Pressman J.* Nano Narrative: A Parable from Electronic Literature // *Nanoculture...* — P. 191–199.
15. *Lewak S.* What's the Buzz? Tell me What's A-Happening: Wonder, Nanotechnology, and Alice's Adventures in Wonderland // *Nanoculture...* — P. 201–210.
16. *Carroll L.* Alice in Wonderland. — 2nd ed. — N. Y., 1992.
17. *Vesna V., Gimzewski J.* Nano: At The Intersection of Art and Science. — LA, 2006.
18. Тут автори полемізують з постулатами Еріка Дреслера, поданими в роботах: *Drexler K. E.* *Nanosystems: Molecular Machinery, Manufacturing, and Computation*. — N. Y., 1992, та: *Drexler K. E., Chris Peterson, Gayle Pergamit.* *Unbounding the Future: The Nanotechnology Revolution*. — N. Y., 1992.
19. *Vesna V., Gimzewski J.* Nano: At the Intersection of Art and Science. — LA: LACMA, 2006. — 40 pp.
20. *Nano* [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Nano>.
21. *Nanotechnology* [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Nanotechnology>.
22. *Scanning tunneling microscope (STM)* [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Scanning_tunneling_microscope.
23. *Quantum tunnelling* [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Quantum_tunnelling.
24. *Gerd Binnig* [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Gerd_Binnig.
25. *Heinrich Rohrer* [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Heinrich_Rohrer.
26. *Quantum* [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Quantum>.
27. *Molecule* [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Molecule>.
28. *Van der Waals force* [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Van_der_Waals_force.
29. *Covalent radius* [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Covalent_radius.
30. *Ionic radius* [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Ionic_radius.
31. *Ions* [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ions>.
32. *Exponential growth* [WWW документ].

- Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Exponential_growth.
33. Buckyballs [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Buckyballs>.
34. R. Buckminster Fuller (1895–1983), architect [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Buckminster_Fuller.
35. Buckminster Fuller Institute [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.bfi.org>.
36. Geodesic dome [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Geodesic_dome.
37. Tetrahedron [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Tetrahedron>.
38. Dymaxion Car [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Dymaxion_Car.
39. Dymaxionhouse [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Dymaxion_house.
40. Dymaxion map [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Dymaxion_map.
41. Montreal Expo 67 [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Expo_67.
42. International Union of Architects in Paris [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/International_Union_of_Architects.
43. American Institute of Architects [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/American_Institute_of_Architects.
44. Operating manual for Spaceship Earth [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Operating_manual_for_Spaceship_Earth.
45. Spaceship Earth [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Spaceship_Earth.
46. Ephemerization [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ephemerization>.
47. Synergy [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Synergy>.
48. Fullerene [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Buckminsterfullerene>.
49. Sir Clarke A. C. (1917–2008) [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.clarkefoundation.org>.
50. Fantastic Voyage (1966), directed by Richard Fleischer [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.imdb.com/title/tt0060397>.
51. Nanoguitar (1997) [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.oddmusic.com/gallery/om22000.html>.
52. Cornell University [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.cornell.edu>.
53. Micro/nano laser fabrication by two-photon initiated photopolymerization [WWW документ]. — Доступний з: http://lasie.ap.eng.osaka-u.ac.jp/res_2pfab.html.
54. Osaka University [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.osaka-u.ac.jp/eng>.
55. Scanning electron microscope (SEM) [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Scanning_electron_microscope.
56. Micrometre [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Micrometre>.
57. Photopolimerization [WWW документ]. — Доступний з: http://lfw.pennnet.com/Articles/Article_Display.cfm?Section=Articles&Subsection=Display&ARTICLE_ID=123532&KEYWORD=photo_polymerization.
58. Grotte de Lascaux [WWW документ]. — Доступний з: http://fr.wikipedia.org/wiki/Grotte_de_Lascaux.
59. IBM [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.almaden.ibm.com/vis/stm/images/stm10.jpg>.
60. Molecular beam epitaxy (MBE) [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Molecular_beam_epitaxy.
61. Epitaxy [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Epitaxy>.
62. Чепелик О., проект «ExCORElab» (2003) [WWW документ]. — Доступний з: <http://artportal.org.ua/chepelyk>.
63. Чепелик О., фото «ExCORElab» (2003) [WWW документ]. — Доступний з: http://artportal.org.ua/image_view.php?pic=/image.php?pic=files/projects/2709&w=766&h=573.
64. Miami University Art Museum, OH [WWW документ]. — Доступний з: <http://arts.muohio.edu/art-museum>.

65. Tim Newfields, artist [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.tnewfields.info>.
66. Clark R. [WWW документ]. — Доступний з: <http://rulegallery.com/richhxe.html>.
67. Ewels C. [WWW документ]. — Доступний з: http://www.nanotech-now.com/Art_Gallery/chris-ewels.htm.
68. Orfescu C. [WWW документ]. — Доступний з: <http://mysite.verizon.net/res7xm2b/id6.html>.
69. World of Art Award [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.absolutearts.com/portfolios/c/criorf>.
70. Orfescu C. [WWW документ]. — Доступний з: <http://nanoart.blogspot.com>.
71. Ostman C. [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.historianofthefuture.com>.
72. Skoltz D. T., Kolgen H. W. [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.skoltzkolgen.com>.
73. Horizon Zero, a multimedia Web magazine about digital art and culture in Canada [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.horizonzero.ca>.
74. Los Angeles County Museum of Art (LACMA) [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.lacma.org>.
75. UCLA Department of Design/Media Arts [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.design.ucla.edu>.
76. UCLA Department of Chemistry & Biochemistry [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.chem.ucla.edu>.
77. Nano (2003–2004), an exhibition [WWW документ]. — Доступний з: <http://nano.arts.ucla.edu>.
78. «Prey» by M. Crichton [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Prey_%28novel%29.
79. Coulomb barrier [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Coulomb_barrier.
80. Quantum mechanics [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Quantum_mechanics.
81. Classical mechanics [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Classical_mechanics.
82. Atomic, molecular, and optical physics [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Atomic%2C_molecular%2C_and_optical_physics.
83. Molecular physics [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Molecular_physics.
84. Solid-state physics [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Solid-state_physics.
85. Muon-catalyzed fusion [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Muon-catalyzed_fusion.
86. Nuclear fusion [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Nuclear_fusion.
87. Immersion [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Immersive>.
88. The Dark Side of the Cell: Concert by Anne Niemetz, and Andrew Pelling [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.darksideofcell.info>.
89. Nanomandala [WWW документ]. — Доступний з: <http://nano.arts.ucla.edu/mandala>.
90. LACMA Exhibition Explores Role of Art as an Aid to Enlightenment, «The Circle of Bliss: Buddhist Meditational Art» [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.lacma.org/press/releases/circleofblissPR.htm>.
91. Huffman D. R. // Physics Today. — 1991. — № 11. — P. 22–29.
92. Banff New Media Institute [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.banffcentre.ca/bnmi>.
93. Banff Centre for The Arts, Canada [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.banffcentre.ca>.
94. Carbon versus Silicon: Thinking Small/Thinking Fast (2003), an exhibition [WWW документ]. — Доступний з: http://www.banffcentre.ca/bnmi/programs/archives/2003/carbon_vs_silicon.
95. Horizon Zero, a multimedia Web magazine about digital art and culture in Canada [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.horizonzero.ca/textsite/dream.php?is=14&art=0&file=0&lang=0>.
96. Optical tweezers [WWW документ]. —

Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Optical_tweezers.

97. Moore Law [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Moore%27s_Law.

98. Michael Crichton, author of Prey [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.michaelcrichton.net>, http://en.wikipedia.org/wiki/Michael_Crichton.

99. *Houellebecq M.* Le particules elementaires. — P., 1998. — P. 356.

100. The Powerpuff Girls [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Powerpuff_Girls.

101. *Paul C.* Digital Art. — L., 2003. — P. 224.

102. *Соловійов О.* Щодо прозорості кордонів. Reichweite / Далекосяжність / Range. — К., 2000. — С. 4–21.

103. *Лакан Ж.* Функция и поле речи и языка в психоанализе: Доклад на Римском Конгрессе, читан в Институте психологии Римского университета. — М., 1995.

104. *Krauss R.* Video: The Aesthetics of Narcissism in Video Culture. — NY., 1987. — P. 184.

105. *Bartbes R.* The Elements of Semiology. — N. Y., 1968.

106. *Соссюр Ф. де.* Курс загальної лінгвістики. — К., 1998.

107. *Краусс Р.* Подлинность авангарда и другие модернистские мифы / Пер. с англ. — М., 2003.

108. *Анохин П. К.* Очерки по физиологии функциональных систем. — М., 1975.

109. Новейший философский словарь. — 3-е изд., исправл. — Мн., 2003.

110. *Роготченко О. Б-52* // Art in Ukraine. — К., 2007. — № 1. — С. 18–26.

111. *Зубавіна І.* Екранна культура: Філософські інтенції сучасної теоретичної думки // Художня культура. Актуальні проблеми: Зб. наук. праць. — К., 2005. — Вип. 2. — С. 59–74.

112. Там само. — С. 73.

113. *Вернадский В. И.* Биосфера и ноосфера. — М., 1989. — С. 235.

114. Докладніше див.: *Чепелик О.* Практики соціальної скульптури, або спроби подолання по-

стмодернізму // Образотворче мистецтво. — 2007. — № 4. — С. 8–12.

115. *Пучков А.* «Над желтизной правительственных зданий...» // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V.

116. *Diane Armitage.* THE Magazine // NM. — Santa Fe, 2007. — № 12. — P. 27.

117. *Кондель-Пермінова Н.* «ГЕНЕЗИС» нашої буття від Оксани Чепелик. // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V.

118. *Kelly M.* Post-Partum Document. — L., 1985. — P. 212.

119. *Бовуар С. де.* Второй пол / Пер. с франц. — М., 1997.

120. *Kristeva J.* Motherhood today, Colloque Gypsy V, Vendredi 21 et samedi 22 octobre 2005 Rkves de femmes [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.kristeva.fr/motherhood.html>.

121. *Фуко М.* Воля к истине: По ту сторону знания, власти и сексуальности: Работы разных лет / Пер. с франц. — М., 1996.

122. *Склярченко Г.* Життя на замовлення: Про проект Оксани Чепелик. // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V.

123. *Олива Б. А.* Искусство между идентичностью и гомогенностью // Художественный журнал. — М., 2004. — № 56. — С. 32–35.

124. *Rogoff I.* Moore Street lending library — 55 Moore Street, second floor. — Dublin, 2006. [WWW документ]. — Доступний з: http://www.recirca.com/backissues/c115/p61_63.shtml.

125. *Бурдье П.* Начала. — М., 1994.

126. 38-й Київський Міжнародний кінофестиваль «Молодість». — К., 2008.

127. 39-й Київський Міжнародний кінофестиваль «Молодість». — К., 2008.

128. *Бабабанов Е.* Об актуальности // Арт-азбука [WWW документ]. — Доступний з: <http://azbuka.gif.ru/critics/actuality>.

129. *Бахтин М.* Человек в мире слова. — М., 1995.

130. *Дебор Ги Э.* Общество спектакля. — М., 2000.



Оксана Чепелик. Кадри із фільму
«Реальний майстер-клас», 2008.

131. *Graw I*. Der letzte Schrei über modeförmige Kunst und kunstförmige Mode, «Text zur Kunst». Issue № 56 / December. — 2004 [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.textezurkunst.de/56/der-letzte-schrei/>.

132. *Raunig G*. Transversal Multitudes, 09. — 2002 [WWW документ]. — Доступний з: <http://eiccp.net/transversal/0303/raunig/en>.

ВИСНОВКИ

ОСНОВНИЙ масив роботи був написаний 2003 року, та сталося так, що вона виходить у світ 2009-го року, що затребувало розширення часових рамок дослідження і, відповідно, необхідності узагальнюючого погляду на останнє десятиріччя. Реагуючи на цю нагальність, доводиться констатувати, що основний сегмент української культури на протязі останнього десятиліття інвестував свої творчі сили не в новітні технології та авангард, а в прорив у галузі мейнстриму: інтелектуали захоплено пишуть «індустріальну» літературу, художники працюють в поп-дизайні, кінорежисери з усіх сил намагаються створити фільми для масового попиту (а ргіогі посередні), виправдовуючи свої комерційні стремління ідеологією подолання відставання. Орієнтація на міцний мейнстрим виключає позицію критика, адже мейнстрим треба вирощувати та плека-ти. Редуційна стратегія в стосунку до моралі та складних питань щодо суспільних проблем вилучає українське сучасне мистецтво із контексту критичного мислення ХХІ ст. Аби подолати цю ситуацію стагнації, сучасному українському мистецтву доведеться зійти зі шляху захопленого продукування мейнстриму і вирішити для себе питання щодо капі-талістичної природи сьогодиншнього суспільства, в якому воно існує, тим більше, що статус глянцевого товару стає реальною перспективою як для художнього твору, так і для самого митця. На щастя, поодинокі мистецькі проекти сьогодні свідчать про те, що ця праця вже почалася.

На основі проведених в роботі досліджень виявлено особливості про-цесів взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, що характеризують зміни культурного пейзажу і семантичну мутацію середовища, викликану впливом інформаційно-комунікаційних технологій, які призводять до фундаментального переосмислення, визна-чення й організації простору і виступають каталізатором соціокультур-них трансформацій. Розкрито розвиток та взаємовплив теорії архітек-тури, мистецтвознавства і практики, введено у науковий обіг нові систе-матизовані матеріали, достовірність яких базується на аналізі існуючих фактових джерел та власному мистецькому та кураторському досвіді.

1. У розвідці подано обґрунтування запровадження нових критері-їв в сучасному мистецькому освітньому процесі як основ взаємодії ар-хітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, які полягають в умінні:

- визначати проблематику і вимоги;
- встановлювати зв'язки і бачити взаємодії;
- передбачати наслідки;
- досліджувати ідеї, дотримуючись вільного вибору;
- критично оцінювати ідеї, дії та результати.

Розроблені нові принципи освітнього процесу: контекстуальність, концептуальність, дослідницький підхід, критичний аналіз і синтез, громадянська позиція, міждисциплінарна креативність, комунікативність, іновація з використанням новітніх технологій, гнучкість, здатність до роботи в команді.

Парадигматичні суспільні та культурні зміни призвели до фундаментального переосмислення визначення та організації освітнього процесу. Розглянуто інноваційні моделі освітніх шкіл, проведено аналіз навчальних нововведень та художніх практик нового Баухаузу, що виступають каталізатором соціальних і культурних трансформацій. Дана оцінка ролі Баухаузу також і в питаннях реставрації та збереження культурної спадщини модернізму. Проаналізовано підходи, що використовуються в реставрації задля збереження культурної спадщини модернізму.

2. Подано теоретичне дослідження і проаналізовані художні та архітектурні практики, пов'язані з поняттям утопії, яка знаходиться у фокусі сучасного мистецтва й архітектури.

3 огляду на вплив реальності на формування теоретичних узагальнень Поля Вірілію і тому спираючись на його теоретичні постулати щодо перетворення філософії у свого антипода — філофолії, чи філаной, любові до радикальної бездумності, коли сцени руйнувань і катастроф, безупинно повторювані на «ринках видовищ», збуджують нас та спокушають, проведено огляд його кураторських студій, що подають бачення нинішнього світу, по суті, як антиутопії.

У розвідці подано характеристику утопії в умовах глобальних світових змін та її живучості в умовах домінуючої ролі раціонального світогляду. Актуалізація теоретичних та прикладних досліджень утопії зумовлена необхідністю розробки науково-методологічних основ перевизначення та організації простору під впливом інформаційно-комунікаційних технологій.

Переосмислюючи поняття утопії сьогодні, подано теоретичне дослідження і аналіз художніх практик, пов'язаних з поняттям утопії, яка є каталізатором соціальних і культурних трансформацій з метою, аби високе утопічне бачення знайшло своє втілення.

3. Розглянуто структурні події сучасного мистецтва: бієнале сучасного мистецтва, на прикладі найстарішої Бієнале у Венеції та однієї з наймолодших — у Празі, фестивалі та конкурси медіа-арту, як полігон для розвитку взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій.

Подано аналіз і характеристику різних подій медіа мистецтва: ISEA, Ars Electronica, EMAF, Vascup та інших, в рамках яких здійснюється планомірне осмислення парадигматичних суспільних і культурних змін, викликаних новітніми технологіями, які виступають лабораторіями для різноманітних художніх реалізацій. Проведено теоретичне дослідження і аналіз художніх практик, пов'язаних з новітніми технологіями.

Проаналізовано актуальні світові тенденції останніх років, розглядаючи мистецтво взаємодії, на прикладі проєктів Міжнародного фестивалю соціальної скульптури у Києві. Узагальнено підходи у формуванні практик соціальної скульптури та виявлено особливості мистецтва взаємодії із застосуванням новітніх технологій.

Аналіз структурних подій надав можливість обґрунтувати необхідність розвитку мистецької інфраструктури, аби, кінець кін-

цем, уможливити розвиток всіх видів сучасного мистецтва, медіа мистецтва та практик соціальної скульптури в Україні.

4. Розвідка подає аналіз створення імерсивних просторів, розглядаючи організацію трансформуючого мультимедійного середовища у реальному часо-просторі та досліджуючи взаємодію між архітектурою та мистецтвом новітніх технологій у світовій практиці. Проведено узагальнення підходів у формуванні імерсивних середовищ та виявлено особливості взаємодії архітектурних просторів та мистецтва новітніх технологій. З'ясовано, що роботи великомасштабного дигітального середовища представляють:

- архітектурні моделі, навігаційні моделі, які використовують інтерфейс руху,
- дослідження будови віртуального світу,
- розповсюджені мережеві моделі, що дозволяють користувачам залучатися до роботи на відстані.

У дослідженні виявлено, що усі проекти, пов'язані з імерсивним середовищем, стосуються можливих зв'язків між фізичним і віртуальним світом і їх відрізняє баланс між двома реальностями та метод переходу з одного світу до іншого:

- твори, що намагаються перекласти якість віртуального світу на фізичне середовище;
- твори, що намагаються знаходити фізичні якості у віртуальному світі;
- твори, що змішують обидва світи.

На сучасному етапі трансформація візуального інформаційно-комунікативного поля в міському середовищі визначається розвитком цифрових технологій, постіндустріального суспільства, що призводить до появи нової моделі урбаністичного простору — медіа-міста, окремі фрагменти якого існують в усіх сучасних розвинених районах. Взаємодія архітектури і мистецтва інформаційних технологій, призводить до появи нових форм і подальшого розвитку різних художніх і соці-

альних комунікативних систем у громадських місцях міста:

- public art;
- медіафасади, структурні елементи архітектурного об'єкту;
- імерсивні середовища.

Окреслено перспективу використання комп'ютерних технологій у створенні комунікаційних проектів в урбаністичному середовищі.

Медіафасади визначають нову якість архітектури — медіатекуру, яка впливає на трансформацію візуальних і змістовних характеристик сучасного міста. Дослідження продемонструвало, що в постіндустріальних містах сьогодні формується глобальне урбаністичне медіаполе, що змінює архітектурний і суспільний простір міста.

5. Переосмислено значення розширеної концепції мистецтва заради формування вільного, демократичного і екологічно-життєдайного майбутнього, що включає дослідження соціальної скульптури і методів public art, спираючись на праці Джозефа Бойса та інших мислителів і практиків, чие бачення, формулювання та проекти є центральними для соціальної сфери.

Аналізуючи сучасне мистецтво у громадському просторі в дослідженні розглянуто низку творів українського сучасного мистецтва, спираючись на світові практики на прикладі суспільного замовлення у Франції.

Окреслено проблеми, пов'язані з сучасним містом, подано оцінку культурного процесу в Україні та аналіз проектів соціального спротиву, розглядаючи акції руху «Культура проти рейдерства». А також узагальнено підходи у формуванні мистецтва взаємодії на прикладі Міжнародної Бієнале ландшафтного урбанізму в Бат-Ямі, в Ізраїлі.

6. Виявлено різноманітні творчі стратегії, пов'язані з соціальною скульптурою, яка є полем для трансформацій і місцем для по-

становки запитань з залучаючими методами. Дана оцінка ролі художників, що працюють, як агенти змін, зосереджуючись на мистецьких практиках залучення, які досліджують роль уяви та підключають інші методи осмислення до трансформаційних процесів. Інформовані щодо розширеної концепції мистецтва, митці, залучені до цієї художньої модальності, активно діють, як в межах сфери мистецтва, так і поза нею. Вони освоюють широку територію і різноманітні методи тому, що соціальна скульптура стосується дослідження нових значень, нових форм мислення і нових шляхів існування в світі, наполягаючи на тому, що «інший світ можливий» [1, с. 364].

Пов'язуючи художників, активістів, членів громадських організацій та дослідників різних дисциплін, в просторі рефлексії з регіонів світу, практики соціальної скульптури об'єднують різноманітні художні стратегії як урбаністичні інтервенції, утопічні проекти, партизанську архітектуру, public art нового типу, соціальні акції, проекти, орієнтовані на громаду, інтерактивні медіа, вуличні перформенси і т. ін. Це створює можливості для діалогу і об'єднувальних процесів, трансдисциплінарних досліджень, що сприяють творчим трансформаціям, соціальній та екологічній справедливості. Ці різноманітні форми суспільного залучення до критичного знання об'єднані за допомогою теорії мистецтва взаємодії, суспільних наук, плюралізму і демократії.

Підключаючи альтернативні методи мислення, соціальна скульптура задіяна в трансформативних соціальних процесах. Вона займається дослідженням стратегій, методів і принципів формування суспільного простору:

- сприяючи встановленню взаємозв'язків;
- приєднанню до процесу осмислення та мистецьких практик;
- надаючи можливість встановлення взаємодії.

7. Окреслено актуальні тенденції розвитку сучасного мистецтва і новітніх технологій та актуальні проблеми художньої критики, актуалізуючи поняття особистої позиції критика в процесі вироблення критичного знання. Подано характеристику розвитку нанотехнологій, історичний зріз становлення наномистецтва, аналіз різних підходів у нанотворах та соціокультурні перспективи, пов'язані з технологічним розвитком. Проаналізовано створені мистецькі твори, подано узагальнення підходів у наноарті та виявлення особливостей формування культурного процесу в зв'язку з розвитком нанотехнологій.

Досліджуючи світові практики в контексті глобалізації, проведено аналіз творів сучасного мистецтва, як моделей інтеркультурної комунікації, які відбивають процеси трансляції культури, що розглядають взаємозв'язки між текстом, мовою, ідентичністю, новітніми технологіями та владою, виходячи з реалій сьогодення.

Розглянуто мультимедійний проект «Генезис», пов'язаний з новітніми технологіями, коди, якими він послуговується, задля залучення його до національного дискурсу сучасного мистецтва.

У відповідності зі структурою розвідки можна окреслити визначальні характеристики сьогодення існування сучасного мистецтва в Україні:

- відсутність його зв'язку з освітою,
 - відсутність інфраструктури,
 - його маргінальність у державі,
 - перебування у зоні «поза дискурсом»,
- адже сучасне українське мистецтво виключене з національної культурної політики, через що воно знаходиться у повній залежності від комерційної репрезентації.

Актуальне дослідження «Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій», вибудоване на основі використання розлогого матеріалу стосовно

мистецьких реалізацій та наукового апарату різних сфер сучасного гуманітарного знання, маю надію, до певної міри, заповнить очевидну лакуну у вітчизняному мистецтвознавстві. Наукові розвідки такого ґатунку вкрай необхідні на нинішньому етапі аж надто швидкого розвитку новітніх технологій, що стрімко змінюють візуальне інформаційно-комунікаційне поле постіндустріального суспільства.

Практичне значення представленої наукової праці полягає в узагальненні міжнародного досвіду, проблем і перспектив взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій як художнього опору процесу переприсвоєння світу всередині глобальної соціальної сфери, виявленні сучасної специфіки і тенденцій розвитку, що сприятиме отриманню громадськістю критичного знання.

Теоретичне висвітлення невідкладних, гостро актуальних для мистецтвознавчої думки ХХІ ст. проблем сприятиме використанню базових положень та результатів дослідження у навчальному процесі, підготовці науково-методичних розробок, формуванні лекційних курсів, в тому числі і з історії світового мистецтва.

Окрім педагогічного та соціологічного аспектів, дослідження «Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій» матиме значення і для стратегії розвитку поточного мистецького процесу. З цілком свідомою затьятістю я здатна була закінчувати кожну главу певним рефреном, аналогом до бернсівської строфи: «Цей огляд, спрямований, в тому числі, і на обґрунтування та уможливлення аналогічних практик в Україні».

Аналіз формування та розвитку теоретичної думки та практики показав, що проблема створення сучасного продукту взаємодії архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, поза відсутністю розробленої державної культурної політики, є також проблемою перебудови професійної свідомості, естетичних та філософських поглядів митців, від творчої спрямованості яких залежить формування відкритого громадянського суспільства.

1. *Fisher W. F., Ponniah T. Another World is Possible: Popular Alternatives to Globalization at the World Social Forum.* — L., 2003.

ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. *Абраменко О. О.* Особливості інтеграції українського актуального мистецтва в європейський мистецький простір: Досвід участі у Венеційській бієнале 2001–2007 // *Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць.* — Х., 2007. — Вип. IV. — С. 25–39.
2. *Адорно Т.* Эстетическая теория. — М., 2001.
3. *Азизян И. А.* Взаимодействие искусств: Композиционно-методологический аспект проблемы // *Архитектура СССР.* — 1974. — № 9. — С. 45–50.
4. *Алфьорова З. І.* Візуальне мистецтво кінця ХХ — початку ХХІ століття: Дис. ... д-ра мистецтвознавства. — 2008.
5. *Анохин П. К.* Очерки по физиологии функциональных систем, — М., 1975.
6. *Арендт Х.* Традиции и современная эпоха // *Вестн. Моск. ун-та.* — Сер. 7: Философия. — 1992. — № 1. — С. 80–95.
7. *Арендт Х.* VITA ACTIVA, или О деятельной жизни / Пер. с нем. и англ. В. В. Библихина. — СПб, 2000.
8. *Асс Евг.* О постмодернизме. — К., 2000. — № 4. — С. 91.
9. *Барабанов Е.* Об актуальности // *Арт-азбука [WWW документ].* — Доступний з: <http://azbuka.gif.ru/critics/actuality>.
10. *Барт Р.* Избранные работы: Семиотика. Поэтика. — М., 1989.
11. *Батай Ж.* История эротизма. — М., 2007.
12. *Бахтин М. М.* Человек в мире слова. — М., 1995.
13. *Беньямин В.* Призведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избр. эссе. — М., 1996.
14. *Беньямин В.* Вибране / Пер. з нім. — Львів, 2002.
15. *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть. — Львів, 2004.
16. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция. — К., 2004.
17. *Бишоп К.* Социальный поворот в современном искусстве // *Художественный журнал.* — М., 2005. — № 58/59. — С. 19–25.
18. *Блок М.* Апология историка, или Ремесло историка. — М., 1986.
19. *Бовуар С. де.* Второй пол / Пер. с франц. — М., 1997.
20. *Босенко А. В.* Время страстей человеческих: Напрасная книга. — К., 2005.
21. *Бурдье П.* Начала. — М., 1994.
22. *Бурлака В. П.* Перевірка реальності: Виставка постмедійного мистецтва. — К., 2005.
23. *Буррио Н.* Эстетика взаимодействия // *Художественный журнал.* — М., 2000. — № 28/29. — С. 33–38.
24. *Валери П.* Об искусстве. — М., 1993.
25. Венеційська хартія: Міжнародна хартія по консервації і реставрації пам'ятників і визначних місць. — Венеція, 1964.
26. *Вернадский В. И.* Биосфера и ноосфера. — М., 1989.
27. *Вишеславський Г. А.* Постмодерністські тенденції у сучасному візуальному мистецтві України кінця 1980-х — початку 1990-х рр. // *Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць.* — Х., 2007. — Вип. IV. — С. 93–146.
28. *Габермас Ю.* Структурні перетворення у сфері відкритості: Дослідження категорії громадянське суспільство. — Львів, 2000.
29. *Габричевский А. Г.* Проблема архитектурного синтеза как взаимной организации массы

- и пространства // Архитектура СССР. — 1989. — № 1. — С. 86–91.
30. Гегель Г. В. Ф. Эстетика: В 4 т. — М., 1968. — Т. 1.
31. Гройс Б. Е. Глобализация и теологизация политики / Беседу вел В. Мизиано. Материал подгот. Вал. Шевченко // Художественный журнал. — М., 2004. — № 56. — С. 23–26.
32. Гротius В. Границы архитектуры. — М., 1971.
33. Дебор Ги Э. Общество спектакля. — М., 2000.
34. Деррида Ж. Глобализация. Мир. Космополитизм // Космополис. — 2004. — № 2 (8). — С. 125–140.
35. Дженкс Ч. Язык архитектуры постмодернизма. — М., 1985.
36. Жижек С. Возвышенный объект идеологии. — М., 1999.
37. Жижек С. ИРАК: История про чайник. — М., 2004.
38. Зубавіна І. Б. Екранна культура: філософські інтенції сучасної теоретичної думки // Художня культура. Актуальні проблеми: Зб. наук. праць. — К., 2005. — Вип. 2. — С. 59–74.
39. Зубавіна І. Б. Час і простір у кінематографі. — К., 2007.
40. Иконников А. В. Мова сучасної архітектури // Мистецтво й науково-технічний прогрес. — М., 1973. — С. 183–221.
41. 38-й Київський Міжнародний кінофестиваль «Молодість». — К.: 2008.
42. 39-й Київський Міжнародний кінофестиваль «Молодість». — К.: 2009.
43. Кондель-Пермінова Н. «ГЕНЕЗИС» нашого буття від Оксани Чепелик // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V.
44. Краусс Р. Подлинность авангарда и другие модернистские мифы / Пер. с англ. — М., 2003.
45. Крымский С. Д., Парахонский Б. А., Мейзерский В. М. Эпистемология культуры: Введение в обобщенную теорию познания. — К., 1993.
46. Кузьма М. День з життя. — К., 1998.
47. Лакан Ж. Функция и поле речи и языка в психоанализе: Доклад на Римском Конгрессе, читан в Институте психологии Римского университета. — М., 1995.
48. Линч К. Образ города. — М., 1982.
49. Мардер А. П. До проблеми образу в архітектурі // Методологічні проблеми теорії архітектури: Зб. наук. пр. КНИИТИ. — К., 1981. — С. 54–60.
50. Мардер А. П. Шлях до своєрідності — пошук нового // Будівництво й архітектура. — 1983. — № 5. — С. 25–27.
51. Мардер А. П. Эстетика архитектуры: Теоретические проблемы архитектурного творчества. — М., 1988.
52. Мизиано В. А. Средство без целей, или как нельзя войти дважды в 90-е годы // Художественный журнал. — М., 2005. — № 58/59. — С. 100–108.
53. Михайленко В. Є., Яковлев М. І. Чи потрібен нам наш дизайн? // Інформаційний вісник АВ ВШ України. — 1998. — С. 3–10.
54. Новейший философский словарь. — 3-е изд., исправл. — Мн, 2003.
55. Олива А. Б. Искусство между идентичностью и гомогенностью // Художественный журнал. — М., 2004. — № 56. — С. 32–35.
56. Петрова О. М. Мистецтвознавчі рефлексії. — К., 2004.
57. Петрова О. М. Проект «Перехрестя» — полілог дискурсів // VERKREUZUNGEN / Перехрестя. — К., 2001. — С. 2–5.
58. Постановление ЦК КПСС и СМ СССР 4 ноября 1955 г. «Об устранении излишеств в проектировании и строительстве». — М., 1955.
59. Прощай, оружие! Современное украинское искусство. Музейный проект: Каталог выставки. — К., 2004.
60. Пучков А. «Над желтизной правительственных зданий...» // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V.
61. Розотченко О. Б-52 // Art in Ukraine. — К., 2007. — № 1. — С. 18–26.
62. Руперт Д. Оксана Чепелик // Сучасне мистецтво України періоду Незалежності: 100 імен. — К., 2008.

63. Рыклин М. К. Сексуальность и власть: Антирепрессивная гипотеза Мишеля Фуко // Логос. — 1994. — № 4. — С. 196–205.
64. Склярченко Г. Життя на замовлення: про проект Оксани Чепелик // Сучасне мистецтво: 36. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V.
65. Склярченко Г. На Берегах: нотатки до українського мистецтва ХХ ст.: 36. статей. — К., 2007.
66. Склярченко Г. Художник і місто: Проблеми формування архітектурно-художнього ансамблю. — К., 1990.
67. Соловійов О. І. Розширення медіа // Перевірка реальності. — К., 2005. — С. 3.
68. Соловійов О. І. Турбулентні шлюзи: 36. статей. — К., 2006.
69. Соловійов О. І. Щодо прозорості кордонів // Reichweite / Далекосяжність / Range. — К., 2000. — С. 4–21.
70. Соссюр Ф. де. Курс загальної лінгвістики. — К., 1998.
71. Стукалова К. Украинский музей современного искусства? // Terra incognita. — 1993. — № 1–2 [WWW документ]. — Доступний з: http://www.terra-incognita.kiev.ua/terra/terra_ru.html.
72. Сидоренко В. Д. Перетікання різних модальностей // Сучасне мистецтво: 36. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V.
73. Суспільне замовлення // Terra Incognita «Сучасне мистецтво та міське середовище», — К., 1998. — № 7 [WWW документ]. — Доступний з: http://www.terra-incognita.kiev.ua/ti7/07_03ru.html.
74. Федорук О. К. Перетин знаку: Вибр. мистецтвознавчі статті: У 3 т. — К., 2006. — Т. 1.
75. Фуко М. Воля к истине: По ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет / Пер. с франц. — М., 1996.
76. Хайдеггер М. Искусство и пространство / Пер. с нем. В. В. Библина // Самосознание европейской культуры XX века: Мыслители и писатели Запада о месте культуры в современном обществе. — М., 1991. — С. 95–102.
77. Хайдеггер М. Бытие и время / Пер. с нем. В. В. Библина. — М., 1997.
78. Хардт М., Негри А. Множество: Война и демократия в эпоху империи. — М., 2006.
79. Чепелик О. Новый Баухауз // Художественный журнал. — М., 2003. — № 50. — С. 19–21.
80. Чепелик О. Утопические аспекты современного урбанизма // Художественный журнал. — М., 2003. — № 51/52. — С. 66–69.
81. Чепелик О. Филофоліческіе інтерпретації Поля Віриліо («Ce qui arrive») / «Неизвестное количество». Фонд Картье. Париж // Художественный журнал. — М., 2003. — № 51. — С. 90–91.
82. Чепелик О. Проект «ExCORElab» (2003) [WWW документ]. — Доступний з: <http://artportal.org.ua/chepelyk>.
83. Чепелик О. Периферии становятся центром // Художественный журнал. — М., 2003. — № 53. — С. 75–77.
84. Чепелик О. Три проекти у Венеції // Галерея. — К., 2003. — № 2/3 (14/15). — С. 6–7.
85. Чепелик О. Празька Бієнале // Галерея. — К., 2003. — № 2/3 (14/15). — С. 8–10.
86. Чепелик О. Абсурд как инструмент для препарирования действительности // Абсурд и вокруг. — М., 2004. — С. 166–187.
87. Чепелик О. Культурні трансформації, свідомість та новітні технології // Галерея. — К., 2004. — № 2/3 (18/19). — С. 24–25.
88. Чепелик О. Культурна політика: європейський та український аспект на прикладі міжнародних фестивалів медіа мистецтв // Contemporary Art — нові території: 36. доп. Міжнар. конф. — К., 2005. — С. 14–17.
89. Чепелик О. Проект НАНО в ЛАСМА // Галерея. — К., 2005. — № 4(20). — С. 38–39.
90. Чепелик О. Пошуки філанії Поля Віріліо // Художня культура. Актуальні проблеми: 36. наук. праць. — К., 2005. — Вип. 2. — С. 75–81.
91. Чепелик О. Утопія у фокусі сучасного мистецтва та архітектури // Сучасне мистецтво: 36. наук. праць. — Х., 2005. — Вип. 2. — С. 110–122.
92. Чепелик О. Міжнародні фестивалі медіа мистецтв як лабораторії новітніх технологій // Сучасне мистецтво: 36. наук. праць. — Х., 2005. —

Вип. 2. — С. 201–216.

93. *Чепелик О.* Освітня функція та художня практика // Художня культура. Актуальні проблеми: Зб. наук. праць. — К., 2006. — Вип. 3. — С. 381–391.

94. *Чепелик О.* Гнучкі простори, або практики створення мультимедійного середовища у реальному часопросторі // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2006. — Вип. 3. — С. 37–57.

95. *Чепелик О.* НАНОмистецтво // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2006. — Вип. 3. — С. 58–80.

96. *Чепелик О.* І-й Міжнародний фестиваль соціальної скульптури в Києві // Галерея. — К., 2007. — № 3/4. — С. 7–10.

97. *Чепелик О.* Практики соціальної скульптури, або спроби подолання постмодернізму // Образотворче мистецтво. — К., 2007. — № 4. — С. 8–12.

98. *Чепелик О.* Київ став ареною для практик соціальної скульптури // А.С.С. — К., 2007. — № 2. — С. 10.

99. *Чепелик О. В.* Проекти соціальної скульптури в урбаністичних просторах // А+С. — К., 2007. — № 2. — С. 124–125.

100. *Чепелик О. В.* Ікона модернізму: 80-та річниця спорудження Баухаузу в Дессау: До питання реставрації та збереження культурної спадщини // Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини: Зб. наук. праць. — К., 2007. — Вип. IV. — С. 371–385.

101. *Чепелик О. В.* Інтеркультурна комунікація, новітні технології і текстualність в сучасному мистецтві // Галерея. — К., 2008. — № 3/4 (35/36). — С. 57–61.

102. *Чепелик О. В.* Розробка теми утопії у сучасній архітектурі та мистецьких практиках // Українська академія мистецтв: Зб. наук. пр. — К., 2008. — Вип. 15. — С. 227–236.

103. *Чепелик О. В.* Місто у фокусі мистецьких пошуків // Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини: Зб. наук. праць. — К., 2008. — Вип. V. — С. 349–364.

104. *Чепелик О. В.* Глобалізація, ІК та НТ // Українське мистецтво. — К., 2008. — № 4. — С. 67–70.

105. *Чепелик О.* Глобалізація, інтеркультурна комунікація та новітні технології // АртКурсив. — К., 2008. — № 1. — С. 67–70.

106. *Чепелик О.* Практики соціальної скульптури — актуальні тенденції сучасного мистецтва // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V. — С. 29–50.

107. *Чепелик О.* Мультимедійний проект «Генезис» // Сучасне мистецтво: Зб. наук. праць. — Х., 2008. — Вип. V. — С. 29–50.

108. *Чепелик О.* Метаморфози тенденцій сучасного мистецтва // АртКурсив. — К., 2009. — № 2. — С. 6–10.

109. *Чепелик О.* Фестивальний рух — каталізатор ідей та двигун мистецтва новітніх технологій // Галерея. — К., 2009. — № 1/2 (37/38). — С. 34–37.

110. *Чепелик О.* Суспільне замовлення для урбаністичних просторів // Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини: Зб. наук. праць. — К., 2009. — Вип. VI. — С. 430–443.

111. *Чміль Г. П.* Екранна культура: Плюральність проявів. — Х., 2003.

112. *Чухров К.* Утопия власти на территории искусства // Художественный журнал. — М., 2005. — № 58/59. — С. 117–120.

113. *Швидковский О. А.* Гармония взаимодействия и монументальное искусство. — М., 1984.

114. *Шкену М. А.* Феноменология истории в трансформациях культуры. — К., 2005.

115. *Эпштейн М. Н., Савчук В. В.* Речи на поминках постмодерна // Русский журнал. — 2006. — 16 нояб. [WWW документ]. — Доступний з: <http://bi.n-europe.eu/discussions/?id=202>.

116. *Эше Ч.* Скромные предложения и безрасудный оптимизм // Художественный журнал. — М., 2005. — № 58/59. — С. 6–8.

117. *Яковлев М. І.* Логічно мотивовані принципи формотворення знакових образів графічного дизайну // Українська академія мистецтва: Досл. та наук.-метод. ін. — К., 1999. — Вип. 5. — С. 65–70.

118. *The Coming Community // Theory Out of Bounds / Transl. by G. Agamben, M. Hardt. — Minneapolis, 1993. — Vol. 1.*

119. American Institute of Architects [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/American_Institute_of_Architects.
120. *Deepak A.* Between the hourglass and metronome // *Dreams and Conflicts / The Dictatorship of the Viewer: The 50-th International Art Exhibition La Biennale di Venezia*. — Venice, 2003. — P. 558.
121. *Armitage D.* Oksana Chepelyk: Origin // *THE Magazine*. — Santa Fe, 2007. — № 12. — P. 27.
122. *Ascott R.* Preface // *Nanoculture: Implications of The New Technoscience* / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004. — P. 9.
123. Atomic, molecular, and optical physics [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Atomic%2C_molecular%2C_and_optical_physics.
124. *Attebery B. D.*, Lust, and Other Messages from the Quantum Wonderland // *Nanoculture: Implications of The New Technoscience* / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004. — P. 161–169.
125. Banff Centre for The Arts, Canada [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.banffcentre.ca>.
126. Banff New Media Institute [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.banffcentre.ca/bnmi>.
127. *Barthes R.* The Elements of Semiology. — N. Y., 1968.
128. *Basualdo C.* Experimental Communities [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.amaze.it/en/mast/goingc/why/1.htm>.
129. *Beatrice L., Polit, G.* Italy: Out of Order // *PRAGUEBIENNALE 1 Peripheris Become The Center*. — Milan, 2003. — P. 304–305.
130. *Beuys J.* Art into Society, Society into Art. — L., 1974. — P. 48.
131. *Bhabha H. K.* Dissemination. Time, narrative and the margins of the modern nation // *Bhabha, Homi K.* The Location of Culture. — N. Y., 1994. — P. 139–170.
132. Binnig Gerd [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Gerd_Binnig.
133. *Bourriaud N.* Esthetique relationnelle. — Dijon, 2001. — P. 113.
134. *Bourriaud N.* Models of Languages. Notes on Art in France // *L'Amour de L'Art*. — Lyon, 1991. — P. 410–413.
135. *Brown N.* Needle on the Real: Technoscience and Poetry at the Limits of Fabrication // *Nanoculture: Implications of The New Technoscience* / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004. — P. 173–190.
136. Buckminster Fuller Institute [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.bfi.org>.
137. Buckyballs [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Buckyballs>.
138. *Buren D.* L'Oeuvre a-t-elle lieu? In: *Kunst- und Museumjournal*. — Amsterdam, 1994. — Vol. 5. — № 6. — P. 9–14.
139. Carbon versus Silicon: Thinking Small/ Thinking Fast (2003), an exhibition [WWW документ]. — Доступний з: http://www.banffcentre.ca/bnmi/programs/archives/2003/carbon_vs_silicon.
140. *Carroll L.* Alice in Wonderland. — N. Y., 1992.
141. Celula Urbana Jacarezinho (Rio de Janeiro) [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.bauhaus-dessau.de/en/projects.asp?p=rio>.
142. *Chepelyk O.* ExCORElab (2003) [WWW документ]. — Доступний з: http://artportal.org.ua/image_view.php?pic=/image.php?pic=files/projects/2709&w=766&h=573.
143. *Chepelyk O.* LAFA — Jadis et a l'Avenir/ LAFA — Long Ago and Far Ahead // *ISEA2000 Revelation: 10-th International Symposium on Electronic Art*. — P., 2000. — C. 77.
144. *Clarke A. C.* British author and inventor [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.clarkefoundation.org>.
145. Classical mechanics [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Classical_mechanics.
146. *Couchot E.* Between the Real and the Virtual. — Tokyo, 1994. — P. 16–20.
147. *Couchot E., Norbert H.* L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art. — P., 2003.
148. Cornell University [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.cornell.edu>.

149. Coulomb barrier [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Coulomb_barrier.
150. Covalent radius [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Covalent_radius.
151. Crichton Michael, author of Prey [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.michaelcrichton.net>, http://en.wikipedia.org/wiki/Michael_Crichton.
152. *Deleuze G. Cinema 1: The Movement-Image* / Transl. by H. Tomlinson, B. Habberjam. — Minneapolis, 1986.
153. *Deleuze Cf. G. Cinema 2: The Time-Image* / Transl. by H. Tomlinson, R. Galeta. — Minneapolis, 1989.
154. Dymaxion Car [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Dymaxion_Car.
155. Dymaxion house [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Dymaxion_house.
156. Dymaxion map [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Dymaxion_map.
157. *Drexler E. K. Engines of Creation: The Coming Era of Nanotechnology*. — N. Y., 1986.
158. *Drexler E. K., Peterson Chris, Pergamit Gayle. Unbounding the Future: The Nanotechnology Revolution*. — N. Y., 1992.
159. *Drexler E. K. Nanosystems: Molecular Machinery, Manufacturing, and Computation*. — N. Y., 1992.
160. Ephemeralization [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ephemeralization>.
161. Epitaxy [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Epitaxy>.
162. Etoy [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Etoy>.
163. European cities [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.bauhaus-dessau.de/de/index.asp>.
164. Ewels Chris, physicists and artist [WWW документ]. — Доступний з: http://www.nanotech-now.com/Art_Gallery/chris-ewels.htm.
165. Exponential growth [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Exponential_growth.
166. *Fantastic Voyage* / directed by Richard Fleischer. — 1966 [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.imdb.com/title/tt0060397>.
167. Feynman, Richard P. (1918–1988), physicists [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.basiceynman.com>
168. *Feynman R. P. There's Plenty of Room at the Bottom: Speech given at the Annual Meeting of the American Physical Society, California Institute of Technology, Pasadena, CA, December 29, 1959* // *Engineering and Science*. — 1960. — № 5. — P. 22–36.
169. *Filonenko N. Some brief Background* // *Donumenta. Arts Danubiana* / Ed. By R. Hellwig-Schmid. — V., 2003. — P. 42–53.
170. *Fisher W. F., Ponniah Thomas. Another World is Possible: Popular Alternatives to Globalization at the World Social Forum*. — L., 2003.
171. *Fleck R. New forms of arts schools* // *Criticism, legitimacy and transgression. European Journal of Arts Education*. — 2001. — Vol. III. — Issue 2–3. — P. 83.
172. *Frampton K. From Seven Points for the Millennium: An Untimely Manifesto (1999)* // *Architectural Theory* / Ed.: H. F. Mallgrave & Chr. Contandriopoulos. — Wiley-Blackwell, 2008. — Vol. II.
173. *Fraser N. Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy* // *Habermas and the Public Sphere*. — Mass., 1992. — P. 109–142.
174. *Fuller R. B., architect* [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Buckminster_Fuller.
175. Fullerene [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Buckminsterfullerene>.
176. *Gagliardi N. ComplexCity: Presence and Absence* // *Complexcity beyond sprawl: Bauhaus kollege I documentation*. — Dessau, 2000. — P. 4–5.
177. Geodesic dome [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Geodesic_dome.

178. *Graw I.* Der letzte Schrei über modeförmige Kunst und kunstförmige Mode // Text zur Kunst. — 2004 [WWW документ]. — Доступный з: <http://www.textezurkunst.de/56/der-letzte-schrei/>.
179. *Grotte de Lascaux* [WWW документ]. — Доступный з: http://fr.wikipedia.org/wiki/Grotte_de_Lascaux.
180. *Guatarri F.* Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm. Trans. Paul Bains and Julian Pefanis. Bloomington and Indianapolis: Indiana UP, 1995. Trans. of Chaosmosis. — P., 1995.
181. *Habermas J.* The European nation site: on the past and future of sovereignty and Citizenship // Public Culture. — 1998. — № 10 (2). — P. 397–416.
182. *Hauesler M. H.* Media Facades: History, Technology And Content. — L., 2009.
183. *Hayles N. K.* Connecting the Quantum Dots: Nanotechscience and Culture // Nanoculture: Implications of The New Technoscience. — Bristol, 2004. — P. 11–23.
184. Horizon Zero, a multimedia Web magazine about digital art and culture in Canada [WWW документ]. — Доступный з: <http://www.horizonzero.ca>.
185. *Houellebecq M.* Le particules elementaires. — P., 1998.
186. *Huffman D. R.* Physics Today. — 1991. — № 11. — P. 22–29.
187. *Huhtamo E.* From Cybation to Interaction: A Contribution to an Archaeology of Interactivity // Lunenfeld, Peter ed. The Digital Dialectic: New Essays on New Media. — Mass., 1999. — P. 96–110, 250–256.
188. *Huhtamo E.* It is interactive, but is it art? // Linehan, Thomas E. ed. Computer Graphics Visual Proceedings: Annual Conference Series. — N. Y., 1993. — P. 133–135.
189. *Huhtamo E.* Seeking Deeper Contact: Interactive Art as Metacommentary // Convergence. — 1995. — Vol. 1. — № 2. — P. 81–104.
190. *Huhtamo E.* Slots of Fun, Slots of Trouble. Toward an Archaeology of Electronic Gaming // Raessens, Joost and Goldstein, Jeffrey ed. Handbook of Computer Games Studies. — Mass., 2005. — P. 3–22.
191. IBM [WWW документ]. — Доступный з: <http://www.almaden.ibm.com/vis/stm/images/stm10.jpg>.
192. Immersion [WWW документ]. — Доступный з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Immersive>.
193. International Union of Architects in Paris [WWW документ]. — Доступный з: http://en.wikipedia.org/wiki/International_Union_of_Architects.
194. Ionicradius [WWW документ]. — Доступный з: http://en.wikipedia.org/wiki/Ionic_radius.
195. Ions [WWW документ]. — Доступный з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ions>.
196. 37-th Karlovy Vary International Film Festival catalogue, Praha: VINLAND. — 2002.
197. *Кас Е.* More Glossary Items (Online) [WWW документ]. — Доступный з: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9809/msg00092.html>.
198. *Kelly M.* Post-Partum Document. — L., 1985.
199. *Kester G.* Conversation Pieces: Communication and Community in Modern Art. — Berkeley, 2004.
200. *Kittler F. A.* Literature, Media, Information Systems. — Amsterdam, 1997.
201. Knowbotic Research. Dialogue with the Knowbotic South (DWTKS) [WWW документ]. — Доступный з: <http://www.krcf.org/krcfhome/DWTKS/1dwtk3.htm>.
202. Knowbotic Research [WWW документ]. — Доступный з: http://io.khm.de/krcfhome/IODENS_SAOPAULO/1IODencies.htm.
203. *Kolecek M.* We are willing to die a natural death for art // Dreams and Conflicts / The Dictatorship of the Viewer: The 50-th International Art Exhibition La Biennale di Venezia. — Venice, 2003. — P. 572.
204. *Koolhaas R.* The Generic City // Domus. — 1997. — № 791. — P. 8–12.
205. *Krauss R.* Video: The Aesthetics of Narcissism // Video Culture. — N.Y., 1987.
206. *Kristeva J.* Psychoanalysis and the Polis. — Lajoie, 1990.
207. *Kristeva J.* Motherhood today, Colloque Gypsy V, Vendredi 21 et samedi 22 octobre 2005 Rkves de femmes [WWW документ]. — Доступный з: <http://www.kristeva.fr/motherhood.html>.

208. *Kurokawa K.* Metabolism and Symbiosis. — 2005.
209. *Kuzma M.* The Ubiquitous Contract with Culture // Future is Now: Ukrainian Art in the Nineties / Ed. by B. Stipancic and T. Milovac. — Zagreb, 1999. — P. 20–27.
210. LACMA Exhibition Explores Role of Art as an Aid to Enlightenment, «The Circle of Bliss: Buddhist Meditational Art» [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.lacma.org/press/releases/circleofblissPR.htm>.
211. *Landon B.* Internyet. — N. Y., 1998 [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.moma.org/onlineprojects/internyet/kyiv14.html>.
212. *Landon B.* Less is More: Much Less is Much More: The Insistent Allure of Nanotechnology Narratives in Science Fiction // Nanoculture: Implications of The New Technoscience / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004. — P. 131–146.
213. *Lewak S.* What's the Buzz? Tell me What's A-Happening: Wonder, Nanotechnology, and Alice's Adventures in Wonderland // Nanoculture: Implications of The New Technoscience / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004. — P. 201–210.
214. Los Angeles County Museum of Art (LACMA) [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.lacma.org>.
215. *Lyotard J.-F.* The Postmodern Condition: A Report on Knowledge / trans. Geoff Bennington and Brian Massumi. — Minneapolis, 1984. — Vol. 1. — P. 69–70.
216. *Manovich L.* Behind the Screen / Russian New Media [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=93>.
217. *Manovich L.* The Language of New Media. — Mass., 2001.
218. *Marshall K.* Atomizing the Risk Technology // Nanoculture: Implications of The New Technoscience / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004. — P. 147–159.
219. *Markgraf M.* Archaeology of Modernism: Renovation Bauhaus Dessau. — B., 2006. — P. 256.
220. Miami University Art Museum, OH [WWW документ]. — Доступний з: <http://arts.muohio.edu/art-museum>.
221. Micrometre [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Micrometre>.
222. Micro/nano laser fabrication by two-photon initiated photopolymerization [WWW документ]. — Доступний з: http://lasie.ap.eng.osaka-u.ac.jp/res_2pfab.html.
223. *Milburn C.* Nanotechnology in the Age of Post-human Engineering: Science Fiction as Fiction // Nanoculture: Implications of The New Technoscience / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004. — P. 109–129.
224. *Mitchell W. J.* The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era // Cambridge. — Mass., 1992.
225. Molecular beam epitaxy (MBE) [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Molecular_beam_epitaxy.
226. Molecular physics [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Molecular_physics.
227. Molecule [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Molecule>.
228. Montreal Expo 67 [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Expo_67.
229. Moore Law [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Moore%27s_Law.
230. *Mumford L.* The City in History: Its Origins, Its Transformations, and Its Prospects. — N. Y., 1961.
231. Muon-catalyzed fusion [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Muon-catalyzed_fusion.
232. Nano [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Nano>.
233. Nano (2003–2004), an exhibition [WWW документ]. — Доступний з: <http://nano.arts.ucla.edu>.
234. Nanobots [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Nanobots>.
235. Nanoculture: Implications of The New Technoscience / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004.
236. Nanoguitar (1997) [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.oddmusic.com/gallery/om22000.html>.

237. Nanomandala [WWW документ]. — Доступний з: <http://nano.arts.ucla.edu/mandala>.
238. Nanotechnology [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Nanotechnology>.
239. Nanowet [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.horizonzero.ca/textsite/dream.php?is=14&art=0&file=0&tlang=0>
240. Nesbit M., Obrist H. U., Tiravanija R. What is a Station? Dreams and Conflicts // The Dictatorship of the Viewer: The 50-th International Art Exhibition La Biennale di Venezia. — Venice, 2003. — P. 327–336.
241. Newfields Tim, artist [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.tnewfields.info>.
242. Nuclear fusion [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Nuclear_fusion.
243. Operating manual for Spaceship Earth [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Operating_manual_for_Spaceship_Earth.
244. Optical tweezers [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Optical_tweezers.
245. Orfescu Cris, painter [WWW документ]. — Доступний з: <http://mysite.verizon.net/res7xm2b/id6.html>.
246. Osaka University [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.osaka-u.ac.jp/eng>.
247. Ostman Charles, scientist and artist [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.historianofthefuture.com>.
248. Paul C. Digital Art. — London, 2003.
249. Patton P. Imaginary cities: Images of post-modernity. — Mass., 1995.
250. Photopolimerization [WWW документ]. — Доступний з: http://lfw.pennnet.com/Articles/Article_Display.cfm.
251. Pistoletto Michelangelo. Progetto Arte manifesto, 1994 [WWW документ]. — Доступний з: <http://unidee.cittadellarte.it/index.php>.
252. Politi G., Contova H. Prague Biennale: A Review of Trends // PRAGUEBIENNALE 1 Peripheris Become The Center. — Milan, 2003. — P. 9–10.
253. PREFACE TO DROIT DE CITE: culture et politique en democratie // Dreams and Conflicts / The Dictatorship of the Viewer: The 50-th International Art Exhibition La Biennale di Venezia. — Venice, 2003. — P. 355–358.
254. Pressman J. Nano Narrative: A Parable from Electronic Literature // Nanoculture: Implications of The New Technoscience / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004. — P. 191–199.
255. Prey by Michael Crichton [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Prey_%28novel%29.
256. Prigge W. Icon of Modernism: The Bauhaus Building Dessau. — B., 2006. — P. 144.
257. Prigodich N. Ukrainian Video in The Nineties // Future is Now. Ukrainian Art in The Nineties, Ed. by Branka Stipancic and Tihomir Milovac. — Zagreb, 1999. — P. 108–110.
258. Prigodich N. About Video-Art // Documenta. Arts Danubiana / Ed. R. Hellwig-Schmid. — V., 2003. — P. 54–62.
259. Project «Brakelights» by Scott Hessels [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.design.ucla.edu/~shessels/projects/brakelights/brakelights.htm>.
260. Quantum [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Quantum>.
261. Quantum mechanics [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Quantum_mechanics.
262. Quantum tunnelling [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Quantum_tunnelling.
263. Raunig G. Transversal Multitudes. — 2002 [WWW документ]. — Доступний з: <http://eipcp.net/transversal/0303/raunig/en>.
264. Richert Clark, painter [WWW документ]. — Доступний з: <http://rulegallery.com/richhx.html>.
265. Rogoff I. Moore Street lending library — 55 Moore Street, second floor. — Dublin, 2006 [WWW документ]. — Доступний з: http://www.recirca.com/backissues/c115/p61_63.shtml.
266. Rohrer Heinrich [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Heinrich_Rohrer.

267. *Rosler M.* If You Lived Here: The City in Art, Theory, and Social Activism: A Project by Martha Rosler. — Seattle, 1991.
268. Scanning tunneling microscope (STM) [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Scanning_tunneling_microscope.
269. Sea Tower [WWW документ]. — Доступний з: http://eyebeam.org/production/onlineapp/join_detail.php?program_id=496693.
270. «Serve City» Interaktiver Urbanismus — Interactive Urbanism / Ed. by R. Sonnabend. — B., 2003.
271. Scanning electron microscope (SEM) [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Scanning_electron_microscope.
272. *Silva A. de Souza e.* The Invisible Imaginary: Museum Spaces, Hybrid Reality and Nanotechnology // Nanoculture: Implications of The New Technoscience / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004. — P. 27–46.
273. *Skoltz D. T., Kolgen H. W.* [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.skoltzkolgen.com>.
274. *Soja E.* History, geography, modernity. — N. Y., 1993.
275. Solid-state physics [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Solid-state_physics.
276. Spaceship Earth [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Spaceship_Earth.
277. *Svanaes D.* Understanding interactivity — steps to a phenomenology of human-computer interaction. — Trondheim, 2000.
278. Synergy [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Synergy>.
279. *Tange K.* Estetism and Vitalism in Architecture // Japan Architect. — Tokyo, 1960. — № 1. — P. 7–11.
280. Tetrahedron [WWW документ]. — Доступний з: <http://en.wikipedia.org/wiki/Tetrahedron>.
281. The Dark Side of the Cell, concert by Anne Niemetz, and Andrew Pelling [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.darksideofcell.info>.
282. The Powerpuff Girls [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Powerpuff_Girls.
283. Transit Spaces / Ed. by Regina Bittner, Wilfried Hackenbroich, Kai Vockler. — B., 2003.
284. Transnational cities [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.bauhaus-dessau.de/de/index.asp>.
285. UCLA Department of Chemistry & Biochemistry [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.chem.ucla.edu>.
286. UCLA Department of Design/Media Arts [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.design.ucla.edu>.
287. Van der Waals force [WWW документ]. — Доступний з: http://en.wikipedia.org/wiki/Van_der_Waals_force.
288. *Venturi R., Scott Brown D.* Architecture as Signs and Systems: For a Mannerist Time. — 2004.
289. *Vesna V., Gimzewski J.* Nano: At The Intersection of Art and Science. — LA, 2006.
290. *Virilio P.* Ce qui arrive. — P., 2002.
291. *Virilio P.* The over-exposed city // Zone 1/2. — 1986. — P. 14–39.
292. *Virilio P.* The Vision Machine. — Bloomington, 1994.
293. Virtual Sea Tower Project [WWW документ]. — Доступний з: http://www.bauhaus-dessau.de/k1t2/html/main/main_kol/oksana.html.
294. *Wald C. A.* Working Boundaries on the Nano Exhibition // Nanoculture: Implications of The New Technoscience / Ed. by N. Katherine Hayles. — Bristol, 2004. — P. 83–104.
295. Wellknown Personalities // International Selection: European Media Art Festival. — Osnabruck, 1999. — P. 26.
296. Werkleitz Award 2003 [WWW документ]. — Доступний з: http://www.werkleitz.de/zkb/award_2003.html.
297. World of Art Award [WWW документ]. — Доступний з: <http://www.absolutearts.com/portfolios/c/criorf>.
298. *Youngblood G.* Expanded cinema. — 1970. — P. 348–349.

299. *Zanfi C.* Territorial Workshops. The Going Public Convoy // Going Public '06. Mediterranean Atlas. — 2006. — P. 213–216.

300. *Zizek S.* Introduction: The Spectre of Ideology // Mapping Ideology. — L., N. Y., 2001. — P. 1–33.

301. *Zukin S.* Disneyworld: the power of facade. — Berkeley; LA; Oxford, 1993.

302. *Zukin S.* The postmodern debate over urban form // Theory, Culture & Society. — 1998. — Vol. 5. — P. 431–446.

ЗМІСТ

<i>Віктор Сидоренко. Передмова / Victor SYDORENKO. Preface.</i>	5
Вступ	11
Розділ перший. ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС: ОСНОВИ ВЗАЄМОДІЇ	
АРХІТЕКТУРНИХ ПРОСТОРІВ, СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА ТА НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ.	19
1.1. Цілісність та фрагментарність	21
1.2. Освітня функція, художня практика: На прикладі нового Баухаузу	29
1.3. Іконі Модернізму — Баухаузу в Дессау — 80 років.	37
Розділ другий. УТОПІЯ У ФОКУСІ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ	49
2.1. Вплив реальності на формування теоретичних узагальнень Поля Вірілію.	51
2.2. Архітектурно-мистецькі практики, або Переосмислюючи поняття утопії	57
2.3. Урбаністична Мультимедійна Утопія — UMU.	67
2.4. Урбанізм як гіперциліяна матриця фрагментованих, але взаємопов'язаних форм	71
Розділ третій. РОЗВИТОК ВЗАЄМОДІЇ	
НА ПРИКЛАДІ СТРУКТУРНИХ ПОДІЙ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА	77
3.1. Бієнальний марафон: Венеційська Бієнале, Празька Бієнале	79
3.2. Міжнародні фестивалі медіа мистецтв як лабораторії новітніх технологій.	89
3.3. Практики соціальної скульптури.	111
Розділ четвертий. МИСТЕЦТВО ТА АРХІТЕКТУРНІ ПРОСТОРИ	133
4.1. Імерсивні середовища	135
4.2. Сучасне мистецтво у громадському просторі	157
4.3. Місто у фокусі мистецьких пошуків.	171
Розділ п'ятий. АКТУАЛЬНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ МИСТЕЦТВА.	185
5.1. Наномистецтво.	187
5.2. Текст, інтеркультурна комунікація та новітні технології.	213
5.3. Мультимедійний проект «Генезис», 2004–2009.	225
5.4. Актуальні проблеми сучасної художньої критики	245
Висновки	255
Перелік використаних джерел.	260

Академія мистецтв України
ІНСТИТУТ ПРОБЛЕМ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА

Наукове видання

Оксана Вікторівна ЧЕПЕЛИК

ВЗАЄМОДІЯ АРХІТЕКТУРНИХ ПРОСТОРІВ, СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА ТА НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ, або Мультимедійна утопія

Відповідальний за випуск — *О. В. Сіткарьова*

Редактори — *І. І. Кулінський, О. В. Кунцевська, В. В. Святогорова*

Обкладинка, оригінал-макет, верстання, препринт — *О. С. Червінський*

Коректори — *І. В. Ніжинський, А. В. Циганок, І. М. Побережська*

Здано у виробництво 24.11.2009. Підписано до друку 15.12.2009.

Формат 70 x 100 1/16. Папір офс. № 1. Спосіб друку офс. Гарнітура «Мысль».

Ум. др. арк. 21,93. Обл.-вид. арк. 15,0. Наклад 300 прим. Зам. № ?-???

Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України

Офіційний сайт Інституту: www.mari.kiev.ua

Україна, 01133, Київ, вул. Щорса, 18-Д, тел.: (044) 529–2051

Свідоцтво ДК № 1186 від 29.12.2002

ПФ Видавництво «Хімджест»

Україна, 03056, Київ, вул. Борщагівська, 150, оф. 4, тел.: (044) 453–1765, 457–9252