

**НЕТ-АРТ:
мистецтво в мережі й для мережі**

*(оглядова довідка за матеріалами
інтернету за 2019 – 2021 рр.)*

Із потужним розвитком новітніх технологій мистецтво активно залучає інновації для створення нової системи образності, що сприяє виникненню різних сучасних форм медіаарта. Оцінка таких експериментів постійно коливається від радикального засудження до покладання на них надії, адже можливості медіа можуть стати платформою для виникнення бази, що об'єднає візуальність та аудіальність у системі аудіовізуальної культури, яка залучає до свого простору всі комунікативні можливості наукових досягнень [1].

Як зауважує директор Аудіосферної лабораторії Департаменту інтермедії Академії образотворчих мистецтв імені Яна Матейка в Кракові, професор Краківської академії музики композитор Марек Холоднєвський, термін «аудіовізуальна композиція» – не лише про звук і відео, а про набагато більше – про міждисциплінарну діяльність митця [2].

За останні роки мережа «Інтернет» перетворилася на явище світового масштабу. Мережа, яку ще донедавна використовувало в професійній діяльності обмежене коло фахівців, стала доступною для багатьох корпоративних та індивідуальних користувачів.

Загалом щодо визначення змісту поняття «інтернет» у дослідників та практиків немає істотних суперечностей – його найчастіше визначають як всесвітню систему об'єднаних комп'ютерних мереж або глобальну комп'ютерну мережу, що охоплює весь світ. У науці та побуті його іменують, використовуючи різні поняття: «Всесвітня мережа», «Глобальна мережа», «Павутиння», «Мережа», «Інет» тощо. Та, незалежно від назви, інтернет як один із засобів соціальної комунікації формує специфічний вакуум – закритий простір, у якому відбувається взаємообмін інформацією, передача ідей, власних емоцій, досвіду його користувачів.

Для мистецтва інтернет стає доступним засобом, за допомогою якого відбувається візуалізація на екрані сучасних арт-проектів, оприявлення в адаптованому форматі вже відомих широкому загалу класичних творів.

Також всесвітня мережа є потужним інформаційним джерелом, яке «підживлює» креативні мистецькі ідеї. Користувач у просторі мережі може набувати кількох образів – «шукача», «споживача» і «творця». Означені ролі періодично виявляються залежно від конкретного процесу творення чи пізнання кожного суб'єкта, проявляються через особистість творчої людини [3].

Перехід мистецтва у віртуальний простір характеризується і оцифруванням уже наявних здобутків арт-світу, й виникненням творів, що існують винятково в онлайн-середовищі, до яких належить зокрема *нет-арт* [4].

Нет-арт (*net-art*, або *мережеве мистецтво*) – вид мистецтва, у якому інтернет є обов'язковим та єдиним засобом вираження для творця. Тобто тканина мережі стає основою для мистецького твору, а власне інтернет – експозиційним простором [5].

Художники створюють в інтернеті (або будь-якому іншому мережевому середовищі) сайти, які самі собою вже є самостійними витворами мистецтва. При цьому твори не можуть аналогічно існувати в умовах реального світу, лише в режимі «онлайн», оскільки є результатом інтерактивності віртуального простору. Нет-арт – це спілкування з глядачем, залучення його в творчий діалог і творчий процес [6 ; 7; 8 ; 9].

Твори нет-арта є унікальними й фактично заперечують головні ідеї традиційного мистецтва, адже творцем специфічних сайтів може стати будь-хто, навіть необізнана в мистецьких процесах людина, – кожен може проявити власні творчі здібності.

Наприклад, основу сайту *www.drawball.com* складає величезна куля – своєрідна узагальнена проєкція нашої планети. Та лише під час детального розгляду можна зрозуміти, що ця куля складається з малюнків та написів. Це дає можливість кожному без обмежень – незважаючи на характер, якість, мистецьку цінність створеного зображення – долучитися до спільного процесу творення картини-кулі, доповнивши її власним твором.

Яскравим прикладом нет-арта є і «*Get Well Soon*» – спільна робота американського художника Сема Лавіна та австралійської художниці Теги Брайн. Твір було створено 2020 р. у відповідь на пандемію. Це – електронна листівка, що складається з більш ніж 200 000 коментарів із вебсайту *gofundme.com* для краундфандингу, який існує для забезпечення фінансової допомоги у сфері медицини у США для тих, хто не може собі її дозволити. Адже пандемія, зачепивши сотні тисяч людей водночас, стала причиною не лише втрати здоров'я, а й робочих місць і медичного страхування.

Завдяки нет-арту на сайті з'являється дрібний текст із такими побажаннями: «З нетерпінням чекаю на твоє одужання», «З найкращими побажаннями та тримайся», «З любов'ю». Разом ці повідомлення вражають своїм масштабом та передають колективне тепло та емпатію тих, хто допомагає на відстані.

У вступному тексті автори пишуть, що це архів, який би не мав існувати, але саме завдяки йому художники надають необхідну підтримку тим, хто її найбільше потребує у важкі часи, допомагають розділити відчуття самотності

Окремої уваги заслуговує супровідний текст про турботу до цього проєкту від корейсько-американської художниці Йоганни Хедва, в якому авторка зазначає, що сучасний світ побудований не для того, щоб могли вільно та надмірно піклуватися. «Зараз це намагаються робити, але подивіться, наскільки це вже чужорідна концепція і наскільки важко це здійснити», – пише вона. Проте Й. Хедва переконана, що рішення можна знайти, коли люди пам'ятатимуть, що пов'язані одне з одним.

Завдяки таким особистісним посланням митців робота, в основі якої прості та короткі побажання про одужання, отримує додатковий вимір та потужне смислове навантаження – так сучасне мережеве мистецтво підкреслює важливість персонального існування.

Дослідники пояснюють це так: без особистої участі не може виникнути твір мистецтва. Якщо раніше вистачало лише уважно вдивлятися в художню реалізацію й осмислювати її, то для того, щоб виникли інтерактивні мережеві твори, слід спершу ініціювати свою участь у арт-проєкті. Вибір, який робить кожен, натискаючи клавіші, дає відчуття індивідуального вибору, такого важливого в сучасному пост-індустріальному світі [3].

Розпізнати нет-арт проєкти не завжди просто, оскільки вони можуть бути досить прямолінійними, бо часто створюються непрофесіоналами, проте саме в мережі реалізувалися ідеї художників гепенінга, які прагнули втягнути випадкових перехожих у процес творчості [10].

Гепенінг (англ. *happening* – випадок, подія) – різновид мистецтва «дії», один із проявів акціонізму, що відбувається за участі художника, але не контрольований ним повністю. Гепенінг зазвичай є імпровізацією й не має, на відміну від перформансу, чіткого сценарію. Одним із його основних завдань є подолання кордонів між художником і глядачем [12].

Саме такою метою керується й нет-арт, для якого комунікація є набагато важливішою, ніж репрезентація.

Нет-арт почав набирати обертів у 90-х ХХ ст., коли художники активно винаходили шляхи для репрезентації своїх ідей поза стінами галерей, щоб охопити ширшу аудиторію.

Спершу нет-арт сприймали як не дуже перспективний напрям у сучасному мистецтві. Втім, завдяки активному розвитку цифрової культури, відстань між художником та глядачем змінювалася разом із увявленням про те, чим є твір мистецтва, а нет-арт укріплював свої позиції [5].

Міжнародний куратор проєкту «*ARTEFACT: Chernobyl33*», засновник іспанського медіарт фестивалю *MADATAK* Юрій Лех максимально чітко пояснює важливість передачі інформації методами сучасного мистецтва: «Нова епоха потребує нового мистецтва. Ми живемо у вік медіа, коли людина звикла сприймати безліч

вражаючого контенту. Мистецтво – це завжди відображення епохи, відбиток культури конкретного часу. І якщо ми хочемо працювати з сучасною аудиторією, це мають бути сучасна мова з технологіями медіаарт а» [11].

Експерти з сучасних медіа переконані, що перші зразки нет-арта існували ще до появи інтернету – вони називалися ASCII-графіка, і їх розміщували в мережах Фідонет і BBS. Попередниками митців нет-арта можна вважати художників, які тоді працювали з комунікаційними технологіями: факсом, відеотексом, телефоном тощо.

Першим важливим об'єднанням мережевих художників є голландська арт-група *Jodi (Joan & Dirk)*, у проєктах якої часто обігрується тема глобалізації та політики великих корпорацій [12].

Сьогодні історія нет-арта сягає майже трьох десятиліть і характеризується не лише широким діапазоном практик, але й мотивацій митців, які використовують його можливості для донесення своїх рефлексій.

Дослідники вже виділяють навіть декілька підвидів цього мистецтва: браузер-арт, софтвер-арт, телематік-арт тощо. Загалом розвиток нет-арта охоплює чотири хронологічні періоди: ранній етап розвитку вебу та вебкультури (до 1998 року), флеш та блогосфера (1999 – 2005), період раннього постінтернету і створення соціальних медіаплатформ (2006 – 2011), розвиток мобільних додатків та глобальне охоплення соціальними мережами (від 2012).

Експерти наголошують, що термін «нет-арт» можна використовувати не лише для віртуального середовища як художнього засобу вираження, але й для фіксації неформальних практик (селфі чи постів у твітері) [4].

Для своїх робіт художники нет-арта використовують веббраузери, коди, пошукові системи та різноманітні інтернет-інструменти, а мистецькі твори можуть бути представлені у форматах від онлайн-трансляцій до інтерактивних ігор, а також мати фізичні компоненти. Наприклад, вебсайт може працювати водночас автономно й у взаємодії з об'єктами у реальному світі [3].

Одна з таких сучасних практик належить німецькому художнику Себастьяну Шмігу, який робить інтервенції у знайомі сформовані системи та обігрує їх.

Наприклад, робота С. Шміга «*Gallery.Delivery*» дозволяє замовити на спеціально створеному вебсайті собі додому твори мистецтва у вигляді виставки на одну годину, наче це замовлення продуктів через *Glovo*. За 49 євро можна самостійно вибирати дату та час доставлення. Кур'єр приїздить на велосипеді, дістає з наплічника під назвою «Білий куб» твори мистецтва та робить експозицію у домі замовника. Подібні проєкти існують на межі реального та віртуального просторів, а в контексті практики С. Шміга ще й досліджують «приховані та абсурдні реалії» в наших кіберсуспільствах.

Також у художника є проєкти, які існують винятково в інтернет-просторі. До них належить *Decision Space*, у межах якого відвідувачам потрібно класифікувати

фотографії за чотирма категоріями: «Проблема», «Рішення», «Минуле» та «Майбутнє». Завдяки багатьом тисячам кліків було створено новий набір даних, що навчав комп'ютер розуміти зображення цих чотирьох категорій.

Ще один сайт С. Шміга *How To Appear Offline Forever* працює з темою особистої присутності кожного в інтернеті та соціальних мережах, порушуючи питання колоніальності та інтернету як спільного та відчуженого простору. Робота збирає особисті історії із Замбії, Шрі-Ланки та Кремнієвої долини, що накладаються на амбіції *Facebook* та *Google* щодо розширення своїх можливостей і територій.

Водночас *How To Appear Offline Forever* складається з послідовних та зазвичай іронічних питань, пов'язаних із видимістю у цифровому просторі, як-от: «Чи можна бути офлайн у месенджері та все ще бачити повідомлення?» або «Чи можна зайти у *WhatsApp*-групу так, щоб тебе не побачили інші учасники?». Подібні проекти порушують актуальні питання щодо *Big Data*, штучного інтелекту та прихованої праці.

В українському контексті особливої уваги заслуговує експозиційне середовище «Шухляда», де інтернет є єдиною формою репрезентації виставок. Як інші нет-проекти, «Шухляда» рухається від інституціональності до інклюзивності.

Так, одна з виставок у цьому просторі – «*Control Freak*» Олексія Сая – є послідовним розгортанням різних фрагментів робіт художника з 2007 року і до сьогодні. Жоден із його творів, що у цьому проекті формує суцільну інсталяцію, не відтворено таким, яким він був на початку. Натомість перед глядачем розгортається насичена подорож без явного початку й кінця. Форма виставки позбавляє глядачів контролю над переглядом.

Кураторка Ксенія Малих зазначає, що «прочитати таку виставку лінійно, як книгу, неможливо. Проте можливо отримати досвід, який нагадує космічну подорож у просторі з низькою гравітацією, наповненому щільним шаром художніх висловлювань, позбавлених хронологічної логіки» [5].

Здатність людської свідомості до породження символів, її внутрішня активність та постійне продукування особистісних сенсів відображена і в українському медіарті і Оксани Чепелик «*Метафізична реальність*», в якому здійснено спробу на візуально-символічному рівні показати цей складний процес.

Із використанням новітніх фототехнологій створює свої сакральні-символічні реконструкції й Володимир Бахтов – автор унікальної техніки геліографіті, виникнення якої не могло би відбутися без застосування сучасних фотокамер [1].

Сучасні медійні теорії покладають великі надії на можливості технологій, завдяки яким відбувається створення нового символічного простору. Водночас розвиток технологій також покликаний забезпечувати виконання певних практичних функцій, а їхнє застосування у нет-арті стає рушієм для виникнення мистецької складової у віртуальному об'єкті.

Однією з важливих характеристик нет-арта часто називають його некомерційне спрямування, адже складно продавати загальнодоступні речі у віртуальному

середовищі, однак є приклади його комерціалізації. Серед них можна вказати вебсторінки створені Рафаелем Розендалем, художником нідерландсько-бразилійського походження, а також проєкти галереї «Tate», що реалізують дослідження інноваційних моделей збереження творів нових медіа, серед яких і нет-арт, адже вони потребують особливих умов збереження, технічної підтримки та відтворення [4].

Так, ґрунтовну добірку зі 100 творів, реалізованих у період з 1980-х до 2010-х, сьогодні заархівовано та збережено в цифровій *Net Art Anthology*. Такі проєкти вибудовують історію нет-арта, намагаючись заповнити прогалини та представити програмні твори [5].

Однак дослідники сучасного українського медіамистецтва виділяють і певні складнощі, що заважають активному розвитку цього мистецтва нового покоління. Зокрема це відсутність єдиної платформи, де творці могли би спілкуватися й ділитися посиланнями на свої твори, відсутність національної профільної інституції, уповноваженої займатися навчанням та підтримкою молодих медіахудожників, неформована комунікативна складова між учасниками цього процесу.

Культурологиня, к. ю. н. Марина Міщенко зауважує, що в ході наукових розвідок їй на власному досвіді вдалося пересвідчитися у вище зазначеному – тривалі пошуки в мережі не дали значної кількості національних нет-арт проєктів у «чистому» вигляді, лише окремі приклади [3].

Погоджується з цією думкою й керівник відділу видавництва та інформації Львівської національної академії мистецтв, аспірант Юрій Новачинський, зазначаючи, що українські митці лише спорадично з'являються у згадках про нет-арт проєкти. «Ці проєкти скоріше можна віднести до пост-нет-арту або комбінованих форм, оскільки вони активно залучають соціальні мережі та часто поєднуються з офлайн-активностями чи творами, що створені поза мережею», – каже він [4].

Однак дослідники все ж виокремлюють кілька знакових проєктів саме українського нет-арта.

Так, першим нет-арт проєктом, створеним в Україні, стала робота Юрія Кручака та Юлії Костеревої «БЕЙБІ / BABY» (2002).

У той час рівень смертності в країні переважав показник народжуваності, тому автори створили веб-сайт, де кожен відвідувач міг «дати життя» своїй «дитині» – власному твору, – підтримуючи та розвиваючи його впродовж дев'яти місяців.

Нет-арт проєкт Анни Александрович «Зе Хазарів, чи реквієм за театром / *The of the Khazars, or requiem for the theater*» став першим театральним перформансом в Україні, який одночасно транслювався на вебсайті www.khazary.com.ua.

Під час перформансу гіпертекст Мілорада Павіча було оздоблено коментарями аудиторії, які відразу проєктувалися на стіну театральної зали. Один із глядачів прийшов до театру з ноутбуком, ставши одночасно реальним та віртуальним

спостерігачем дійства. Окрім того, всі актори могли використовувати ноутбук, встановлений на сцені, щоб комунікувати з аудиторією – і це теж, своєю чергою, демонструвалося на стіні.

Під час проведення харківського фестивалю «НонСтопМедіа / *NonStopMedia*» 2008 р. Гамлет Зіньковський та Роман Мінін презентували роботу «Мобільна самотність / *Mobile loneliness*».

Проект складався з смс-арту Мініна та п'ятнадцяти робіт Зіньковського, що зображали людей, які спілкувалися мобільним телефоном.

«Котра / *Kotra*» – проєкт Дмитра Федоренка, засновника українського лейбла експериментальної електронної музики «КВІТНУ/ *KVITNU*», що 2011 р. отримав три нагороди на *Qwartz Electronic Music Awards 7*.

Автор проєкту – математик і гітарист за освітою, колишній учасник проєкту «Потерча», співзасновник нойз-дуєту «Зет / *Zet*».

Серед іншого, він організував серію аудіовізуальних виступів і перформансів із художниками та відеомейкерами Києва, брав участь у відеоарт, нет-арт та інтерактивних воркшопах Центру сучасного мистецтва Сороса.

Крім того, Дмитро озвучує художні відеоарт та інтернет-проєкти, які брали участь у міжнародних фестивалях, знакових подіях медіаарт а в усьому світі.

Українська мисткиня Маша Шубіна створила нет-арт проєкт «Цифровий нарцисизм / *Digital narcissism*» (2007), в якому для презентації власних робіт обрала формат сайтів інтернет-знайомств. У цьому проєкті художниця комбінувала традиційні образотворчі техніки з мультимедіа. Її метою була домовленість про зустрічі з кураторами, власниками галерей, директорами музеїв тощо, а ціллю – задекларувати своє мистецтво в різних регіонах світу, встановивши комунікацію з аудиторією, адже авторка контактувала з кожним, хто писав їй чи відвідував її роботи в галереях.

«Цифровий нарцисизм» як нет-арт проєкт існує донині, хоч він і був створений з метою експонування в традиційному виставковому просторі; його також презентували в ПінчукАртЦентрі, в галереях Італії та Великої Британії [13].

Мистецтвознавець Ю. Новачинський зауважує, що хоча проєкт М. Шубіної лише використовує віртуальний простір для взаємодії і репрезентує об'єкти, створені без застосування технічних засобів, проте повністю розкриває зміст – комунікацію мисткині з користувачами сайту.

І якщо нет-арт уже трохи набирає обертів, то, на думку Ю. Новачинського, є ще багато видів сучасного мистецтва, недосліджених в Україні. Це такі сучасні прояви мистецтва в онлайн, як-от мобільні додатки мистецького спрямування, використання месенджерів для комунікації, інстаграм-акаунти чи окремі онлайн-рефлексії та, що найважливіше, проєкти-дослідження, що базуються на зборі та аналізі взаємодій, реакцій, інтерпретацій на певне мистецьке висловлювання чи подію [4].

Водночас дослідниця М. Міщенко зауважує, що, попри всі переваги, надмірна присутність інтернету в мистецтві призводить до знецінення традиційних його видів, чим провокує тиражуванням масової культури митців, позбавлених власної індивідуальності. Це виявляється в такому поширеному нині явищі, як плагіат. «Інколи, розміщуючи власні оригінальні матеріали в мережі, автори навіть не замислюються над тим, що можуть стати жертвою не лише поширеного інтернет-піратства, а й окремо взятих крадіїв ідей. І якщо в першому випадку, за наявності необхідної доказової бази, винних осіб можна притягнути до юридичної відповідальності за вчинене, то у національному правовому полі сам факт крадіжки чужих ідей законом не карається», – каже вона.

Також М. Міщенко наголошує, що важливо зважати на особливість сучасного мистецтва в екрані браузера – його просторову обмеженість, адже воно не завжди технічно може вийти за межі екрана й набути матеріалізованих форм в умовах реальної дійсності.

«Це буквально означає, що будь-які суттєві технічні проблеми (комп'ютерний вірус, поширений у мережі, збій у роботі програмного забезпечення, банальна відсутність живлення тощо) можуть призвести до широкого спектра негативних наслідків. Серед них – як знищення віртуального арт-проєкта, так і пошкодження його окремих складових, тимчасове позбавлення доступу користувачів до нього тощо», – каже дослідниця. На її думку, зловживання тими широкими можливостями, які надає інтернет, призводить до збідніння національного мистецтва, позбавляє його власної індивідуальності [3].

Натомість Катерина Носко, співзасновниця видавництва *IST Publishing*, що спеціалізується на випуску книжок про сучасну культуру та мистецтво, у статті «Мистецтво, створене для Інтернету та з Інтернету: що ми знаємо про нет-арт», зазначає, що нет-арт не менше, ніж традиційні види мистецтва, здатен порушувати важливі глобальні питання. «Художники активно створюють роботи для цифрових просторів та рефлексують на цю тему. Певні інституції та колекціонери займаються архівуванням та поповнюють свої колекції. Це відбувається тому, що цифрове мистецтво на сьогодні є чи не найбільш наближеним до нашого дедалі мережевого життя», – зазначає К. Носко [5].

Справді, технології та мистецтво взаємодіють із простором, а художники створюють нові сенси в цифрових реаліях, які здатні об'єднати різних людей, різні точки зору заради однієї мети – ширшої комунікації. Саме тому такими важливими у цьому ракурсі є соціальні проєкти в доповненій реальності.

Тая Кабаєва, *VR/media-artist*, режисерка анімації, арт-менторка у *Frontier VR Art Festival* зазначає, що важлива перевага *VR* – робота з глибиною, можливість проєктування об'єктів у реальному масштабі без витрати на це реальних матеріалів.

«На сьогодні мене цікавлять *social art* у *VR*, особливо перформативні проєкти, – каже художниця. – Цей унікальний інструмент занурює в цифрове середовище. Там є можливість залишитися з собою наодинці й заглянути в себе, зробивши

спробу подивитися на багато речей по-новому через сприйняття, а також синтезувати абсолютно нову мову як для самовираження, так і для комунікації у створенні того чи іншого проєкту».

Одним із прикладів соціального арт-проєкту, що використовує нет-арт, є *KIDS VR TOWN* – адаптація дітей з аутичним спектром. Організатори впродовж п'яти тижнів зустрічалися з групою дітей і творили з ними віртуальне місто на віртуальному порталі-карті. Таке місто, куди зможе заходити на прогулянку кожен охочий із будь-якої точки світу.

«Чи потрібно говорити, яке захоплення відчували діти, коли побачили один одного у *VR* та у просторі міста, створеного ними ж?! Зараз я веду переговори про продовження цього проєкту, оскільки бачу в такому форматі роботи з особливими дітьми й дітьми взагалі величезний потенціал», – каже Т. Кабаєва і додає: «Команда проєкту супроводжувала дітей під час їхнього перебування і творчості у *VR*. Проте все відбувалося за рахунок фінансової допомоги батьків на платформі *X Reality Port*. Мені б дуже хотілося, щоб допомога на проведення подібних ініціатив все ж таки мала підтримку з боку держави».

Ще одним соціальним проєктом, у якому брала участь арт-менторка Т. Кабаєва, стала екологічна ініціатива *#microplast*.

Разом із дизайнеркою Аллою Сорочан у межах *Carbon Media Art Fest* було створено інтерактивну інсталяцію з використанням *VR* – дослідження щодо забруднення київських водоймів Вирлиця, Синє і Тягле.

Такі проєкти зі залученням *VR*-технологій та нет-арта дозволяють художникам працювати відразу з декількома вимірами: часом, простором, звуком.

«Технологія переносить глядача буквально в твір, він відчуває “зорову тактильність”», – вважає художник й архітектор, який працює в жанрах живопису, відео, фото, інсталяції, Микита Шаленний.

У листопаді 2018 р. на Женевському міжнародному кінофестивалі проєкт мистця «Міст. *VR*» потрапив у номінацію *The International Immersive Works*. В основі сюжету використано 50 акварельних малюнків, а в умовному пейзажі – церкви, ліси, річки, огорожі, – в яких легко впізнати пострадянську дійсність, а в зруйнованому мості – ідею майбутнього, що зникає. Міст уособлює надію й нескінченний природний цикл.

Також цей проєкт потрапив на сторінки *The New York Times* як одна з художніх робіт, що створена на межі мистецтва та технологій. Глядач, який надягає окуляри, знаходиться у невизначеності щодо своєї точки призначення та біжить вздовж моста і вулиць з іншими людьми.

«Цією роботою я хотів донести, що втеча від себе, від власної пам'яті та власних травм – це не завжди результат глобальної політики й соціальних підвалів. Зазвичай, ідея втечі несвідома, і чим більше людина з нею бореться, тим з більшою силою вона проростає», – каже художник М. Шаленний.

Український художник Євген Ващенко, який працює під псевдонімом *V4w.enko* в галузі медіамистецтва, генеративної графіки, параметричної архітектури, розробляє інсталяції, скульптури, саунд-арт та відеоарт, також зауважує, що *VR / AR* надають художнику та глядачеві можливість тестувати те, що відбувається у тимчасовому середовищі. «Це дуже потужна технологія. Якщо це тестування проводити в артсередовищі з винайденими новими кутами сприйняття віртуальної реальності – можуть народжуватись нові форми мистецтва», – зауважує він.

У межах проєкту *v4w.enko* митець працює з цифровим медіамистецтвом: створює алгоритми, що здатні генерувати музику, графіку та відео. Таким чином, коли графічний або звуковий код створено, його можна транслювати будь-якими засобами відображення віртуального медіаконтенту назовні, навіть *VR / AR*-технологією та, передусім, сферичною баневою проєкцією як найбільш імерсивним засобом відображення медіаконтенту на сьогодні.

Однією зі знакових робіт Є. Ващенка є *Harmonic Ratio* – графічні та візуальні відеоматеріали, згенеровані у момент реального часу під час роботи попередньо запрограмованих алгоритмів. Автор використав звукові музичні композиції, записані наживо, як результат роботи алгоритмів, що генерують музику. Ці звуки написані художником власноруч у програмному середовищі *Max/Msp/Jitter* й зібрані в альбом медіатвору під назвою *Harmonic Ratio*.

У проєкті *Chornobyl360* Є. Ващенко експериментував із тривимірним звуком саме для формату *VR*. Алгоритмічні партії власноруч написаних синтезаторів звуку в цьому проєкті скомбіновано зі записами існуючих звуків із зони відчуження Чорнобильської АЕС. Отриманий матеріал сформовано у тривимірні звукові композиції та саунд-дизайн для нетрадиційного формату фільму з елементами квест-гри під *VR*-технологію *cardboard vr*. Контент можна переглянути зі смартфонів крізь кардборди, спеціальні окуляри. Цей фільм складається з декількох сцен та епізодів, що показує атмосферу існування простору зони відчуження сьогодні. Фільм було експоновано у декількох музеях в Україні, а також в ООН у США [14].

Як і для будь-якого іншого мистецтва, для нет-арта характерна синергія – поєднання музики, візуального ряду, інтерпретації часу, простору тощо. Звуки й музика широко використовуються медіахудожниками й часто є головним творчим матеріалом мережевого мистецтва.

У листопаді 2020 р. у межах проєкту *Pandemic Media Space* польський композитор, саундмузикант Марек Холонєвський презентував свою лекцію про види мистецтва, зокрема нет-арт, які виникли в час глобалізації суспільства та застосовують інтернет і мережеві технології як мистецькі складові.

Спілкування з аудиторією митець розпочав із прикладу одного зі своїх ранніх проєктів – *Telephone Concert* – коли три міста з'єднувала телефонна лінія, і три ансамблі у трьох різних містах Відня, Торонто й Варшави таким чином були пов'язані між собою наче в формі трикутника. У кожному місті в цьому просторі були три аудиторії, в яких люди могли чути одне одного.

Ще один американський ансамбль під назвою *HUB* із Сан-Франциско виступав із однієї сцени, але спілкувалися музиканти через інтернет, тож глядачі побачили зв'язок на екрані за ними. «Вони були дуже близькі один до одного, але зосереджені на власній діяльності із підключеними на сцені навушниками. Це також був приклад нет-арта. Я говорю про це, тому що, звісно, добре перевірити кілька різних моделей, але в основному мова йде про нет-арт», – зауважує композитор.

М. Холоднєвський пояснює, що насправді в наш час нет-арт стає все більш важливим і повсякденним.

«Це нова форма спілкування, ментально. Нас “хакнув” інтернет і “кешували” технології, ми постійно в цьому перебуваємо. Нові покоління стають більш залежними від інтернету. Це і добре і погано водночас», – каже він.

Музикант працює над фестивалем *Audio Art*, який існує з 1993 р. у Кракові (Польща), поєднуючи трансляції концертів онлайн із Гааги, Відня, Берліна, Монреалю і лекції з різних локацій та вистави, щоб глядачі й учасники у фізичних просторах поєдналися спільно у віртуальному просторі.

«Під час фестивалю я намагаюся зробити електроакустичний музичний марафон, включаючи багатоканальні п'єси. Ми використовуємо *OBS Studio* для стрімінгу, і вона зберігає можливість трансляції багатоканального аудіо. У багатьох моїх друзів є багатоканальна система, де вони можуть слухати акустичну музику, як у звичайному просторі», – ділиться досвідом композитор.

М. Холоднєвський переконаний, що сьогодні, в час пандемії, люди повинні бути гнучкими та захищати себе. «Щоб повернутися до нормального стану, ми повинні мати змогу прийняти ці складні обставини. Бо наш світ у будь-якому випадку буде іншим. Багато речей змінилося повністю і ми рухаємось назустріч цим змінам. Фактично цей момент та місце є єдиними сучасними формами нашого світу, говорячи метафорично. Відстань із минулим стає все більшою», – зазначає митець [2].

Окрім музики, нет-арт тісно контактує і з кінематографом. Пов'язано це не лише зі змінами в мистецтві, а й із повсюдним поширенням екранної культури.

Сьогодні без проблем можна зняти кліп на телефон, записати чи змонтувати аматорське відео. Завдяки доступній за цінами техніці й програмним додаткам, кожен може використовувати в цих відео спецефекти, анімацію, комп'ютерну графіку.

Виставки відеоарта також сприяють популяризації екранної культури. Зв'язок кінематографа й відеомистецтва очевидний, незважаючи на те, що відеохудожники довгий час від нього відхрещувалися.

Сьогодні як в Україні, так і у світі найбільшу провокацію ми знаходимо в тісному зв'язку кіно і відеомистецтва, які при цьому займають різні ніші.

У книжці «Розширене кіно» теоретик медіа, дослідник експериментального кіно та відеомистецтва Джина Янгблад досліджує й аналізує зв'язки нових технологій з телебаченням і кінематографом, акцентуючи увагу на тому, що художники

прагнуть до формування особливої ніші для відео, щоб відділитися від мейнстріму, незважаючи на потенціал відео й ту аудиторію, яку воно може залучити.

Проте не варто забувати про виразні засоби кінематографа, його необмежені можливості впливу на глядача. Дослідники погоджуються, що ці можливості призводять до повного зникнення кордонів між реальним і віртуальним. І причина тут очевидна – розвиток технологій.

У зв'язку з появою 3D і голографії екран (як межа) стає необов'язковим або навіть зайвим. Водночас відео можна переглядати на екрані мобільного, моніторі комп'ютера, на плазмі або великому екрані кінотеатру – будь-де, це не вплине на основний посыл відео – акцент на діалозі.

Саме тому, що відео залишається одним з найефективніших інструментів комунікації, можна стверджувати, що воно і пов'язане з нет-артом, і є безпосередньо ним.

Галеристка, кураторка, артконсультантка, засновниця «Щербенко Арт Центру» Марина Щербенко зазначає: «Відеомистецтво показує нам нас самих і навколишніх по-новому, це зброя в арсеналі художників для досягнення одвічної мети мистецтва. Талановиті сучасні автори використовують прогресивні технічні можливості з метою відтворення точних художніх висловлювань, відповідних стрімкому мінливому світу» [15].

Роман Мінін, сучасний український художник, фотограф зауважує: «У віртуальному світі ніхто не запитає, з якої ви країни – з Уганди або з США. Поки немає ніяких дискримінацій. Вибудовується нова система, нові інструменти артринку. Я б радив друзям-художникам якомога скоріше освоювати сучасні технології. Адже це говорить про змагання з усім світом на рівні своєї фантазії й пластичної ерудованості. Демонстрація матеріальних предметів мистецтва йде в минуле, це застаріла парадигма. Але в амбітних художників України є шанс продемонструвати світу своє мистецтво розумно і відносно недорого за допомогою сучасних технологій. Це ще незаангажоване середовище» [16].

Мистецтвознавець Олег Оленев упевнений, що хоч наразі в Україні немає профільної інституції, яка займалася би навчанням та підтримкою молодих медіахудожників, усе ж відбувається значна кількість медіафестивалів: «НонСтопМедіа / *NonStopMedia*» (Харків), «Тера Футура / *Terra Futura*» (Херсон), «Тиждень сучасного мистецтва» (Львів) тощо, завдяки яким митці можуть представити своє мистецтво широкій аудиторії.

З нагоди святкування двадцятої річниці українського медіамистецтва у Києві відбувся медіарт-форум «Новомедійна Україна / *New Media Ukraine*», найважливішим результатом якого стало те, що Україна отримала можливість оприлюднити інформацію про українське медіамистецтво через колабораційний дослідницький проєкт, а також онлайн-базу даних «Моноскоп / *Monoskope*».

Актуальність вивчення явищ цифрової культури та осмислення її основних категорій усвідомлюють не лише митці та дослідники мистецтва, – відбуваються зміни й на державному рівні.

Так, в Аналітичній записці відділу гуманітарної політики Національного інституту стратегічних досліджень «Питання розвитку цифрової культури українського соціуму» зазначено, що цифрова культура – це основа сучасної світової культури. Явище цифрової культури вказує на домінуючу форму соціалізації сучасного суспільства – інформаційно-віртуальну, її різноманітні творчі практики (кінематографічний і літературний кіберпанк, відеоскульптура й цифрові інсталяції, техно- та електронна музика, віртуальний музей та театр, софт-арт, інфографіка, інтерактивна візуалізація тощо) є показниками фундаментальних змін у пізнанні людини та її творчості. Під впливом цифрової культури докорінно змінюється й розуміння власне культури.

Документ наголошує на необхідності «цифрової» модернізації українського суспільства, що передбачає: розширення «цифрової» грамотності громадян; зростання і поширення відкритих освітніх ресурсів із безкоштовними навчально-тестовими програмами; «цифрові» зміни й кореляції навчально-освітнього процесу та «цифрову» модернізацію всієї галузі [18].

Справді, будь-які зміни у мистецькій царині мають свої причини: вони пов'язані з постійним соціокультурним рухом, який неможливо зупинити. Ці процеси відображають зміни у сприйнятті й ціннісній ієрархії сучасної особистості, яка, завдяки технологічним інноваціям, може відтворювати як високодуховні смисли, так і зводити мистецькі твори лише до рівня розваг [1 ; 17].

Щодо нет-арта, то думки дослідників беззаперечно сходяться в одному: цей вид мистецтва вимагає віртуального середовища як простору для експонування. Нет-арт використовує і технологічні інновації як засіб для створення, і може взаємодіяти з глядачем у віртуальному та реальному світах [4].

Тому від робіт художників, які використовують комп'ютерні технології, митців нет-арта відрізняють драйв, незаангажованість і швидкість, а твором нет-арта є проєкт, у якому інтернет є обов'язковою умовою для вираження ідей художника або його участі в інтерактивних мистецьких заходах [10].

Катерина Носко, співзасновниця видавництва *IST Publishing* зазначає: «Найважливіше у будь-якому мистецтві завжди те, наскільки точним є художній образ». Переглядаючи роботи нет-арта, кожен може спіймати себе на думці, що не просто має до них прямий доступ, а й сам бере участь у їхньому створенні [5].

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Стоян С. Медіатеорія та медіатехнології у сучасних арт-проектах / Світлана Стоян // Художня культура. Актуальні проблеми. Вип. 15. Ч. 1. 2019. – С. 90–94 [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <http://hudkult.mari.kiev.ua › article › view PDF> (дата звернення 15. 05. 2021).
2. Саф'ян Д. Марек Холонєвський: «Нас “хакнув” Інтернет і “кешували” технології» / Дзвенислава Саф'ян [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://theclaquers.com/posts/5256> (дата звернення 19. 05. 2021).
3. Міщенко М. Мистецтво у просторі Всесвітньої мережі інтернет: практичні аспекти / Марина Міщенко // Культурологічна думка. – 2018. – №14. – С. 178 – 183 [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: https://www.culturology.academy/wp-content/uploads/KD14_Mishchenko.pdf (дата звернення 16. 05. 2021).
4. Новачинський Ю. Еволюція нет-арту в контексті сучасної цифрової доби / Юрій Новачинський // SCIENTIFIC RESEARCH IN XXI CENTURY [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://ojs.ukrlogos.in.ua › article › download> (дата звернення 19. 05. 2021).
5. Носко К. Мистецтво, створене для Інтернету та з Інтернету: що ми знаємо про нет-арт / Катерина Носко [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://suspilne.media/84766-mistectvo-stvorene-dla-internetu-ta-z-internetu-so-mi-znaemo-pro-net-art/> (дата звернення 03. 05. 2021).
6. Медіаарт . Мистецтво нових медіа [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://helsinki.org.ua/wp-content/uploads/2018/03/003.pdf> (дата звернення 14. 05. 2021).
7. Пічугіна Ю. Медіа-мистецтво в просторі сучасної культури / Юлія Пічугіна [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://bdpu.org.ua/wp-content/uploads/2019/05/26-3.pdf> (дата звернення 19. 05. 2021).
8. Опалєв М., Вакуленко О. Закономірності формування сучасного тренду веб-дизайну – «Плаский дизайн». Вісник Львівської національної академії мистецтв, Вип.30. Львів: ЛНАМ. – 2016. – С. 215 – 225.
9. Сухорукова Л. Основні визначення у галузі цифрового мистецтва [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: https://www.academia.edu/37681091/%D0%9E%D0%A1%D0%9D%D0%9E%D0%92%D0%9D%D0%86_%D0%92%D0%98%D0%97%D0%9D%D0%90%D0%A7%D0%95%D0%9D%D0%9D%D0%AF_%D0%A3_%D0%93%D0%90%D0%9B%D0%A3%D0%97%D0%86_%D0%A6%D0%98%D0%A4%D0%A0%D0%9E%D0%92%D0%9E%D0%93%D0%9E_%D0%9C%D0%98%D0%A1%D0

- %A2%D0%95%D0%A6%D0%A2%D0%92%D0%90 (дата звернення 24. 05. 2021).
10. Словник. UA [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://slovnkyk.ua/index.php?swrd=%D0%9D%D0%95%D0%A2-%D0%90%D0%A0%D0%A2> (дата звернення 19. 05. 2021).
 11. Медіаарт та переосмислення інформаційної складової аварії на ЧАЕС. Як це поєднати? [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://artefact.live/1859/> (дата звернення 18. 05. 2021).
 12. Морі Є. Акціонізм, NFT, медіаарт : терміни зі світу сучасного мистецтва / Євгеній Морі [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://suspilne.media/128370-akcionizm-nft-media-art-termini-zi-svitu-sucasnogo-mistectva/> (дата звернення 12. 05. 2021).
 13. Оленів О. Цифрові технології українського медіа-мистецтва. Нет-арт / Олег Оленів [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:pVnhA0ejZAsJ:www.irbis-nbu.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbu/cgiirbis_64.exe%3FC21COM%3D2%-26I21DBN%3DUJRN%26P21DBN%3DUJRN%26IMAGE_FILE_DOWNLOAD%3D1%26Image_file_name%3DPDF/Mist_2014_10_15.pdf+%&cd=15&hl=uk&ct=clnk&gl=ua (дата звернення 14. 05. 2021).
 14. Лазаренко Т. Як VR та AR інтегруються у сучасне мистецтво. Митці, режисерка та розробник ігор – про гідні VR-проекти та проблеми на-вколо технології / Тамара Лазаренко [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://telegraf.design/yak-vr-ta-ar-integruiutsya-u-suchasne-mystetstvo/> (дата звернення 22. 05. 2021).
 15. Щербенко М. Екранна культура: як відео стало частиною мистецтва. Блог Марини Щербенко / Марина Щербенко [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://life.nv.ua/ukr/blogs/ekranna-kultura-jak-video-stalo-chastinoju-mistetstva-blog-marini-shcherbenko-2048868.html> (дата звернення 17. 05. 2021).
 16. Митці, режисерка та розробник ігор – про гідні VR-проекти та проблеми на-вколо технології [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://sites.google.com/site/artikwworld/ak-vr-ta-ar-integruiutsya-u-sucasne-mistectvo> (дата звернення 19. 05. 2021).
 17. Калита Н. Георгій Потопальський про медіа-мистецтво, музику та ЭFIR / Настя Калита [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <https://supportyourart.com/conversations/potopalskiy/> (дата звернення 19. 05. 2021).
 18. Гаврілова Л. Г., Воронова Н. С. Цифрова культура як феномен сучасного

інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища [Електронний ресурс]. – Текст. дані. – Режим доступу: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:W0zHYlRkTgJ:journals.hnpu.edu.ua/index.php/sciencemeans/article/download/688/785+&cd=70&hl=uk&ct=clnk&gl=ua> (дата звернення 19. 05. 2021).

Матеріал підготувала

М. Б. Лелик,
головний бібліограф
відділу наукового аналізу
та узагальнення інформації

Комп'ютерне опрацювання та редагування ***І. Г. Піленко***

Формат 60x84/16. Умовн. друк. арк. 0,93. Б/т. Зам. 50. Безплатно

НБУ імені Ярослава Мудрого, Київ-1, Грушевського, 1. Тел. 278–85–12