

С. П. Стоян, д-р филос. наук, доц.
Київський національний університет імені Тараса Шевченка,
ул. Владимирська, 60, г. Київ, 01033, Україна

ЕВРОПЕЙСКИЕ КОДЫ СОВРЕМЕННОГО УКРАИНСКОГО СИМВОЛИЗМА

В статье проводится анализ специфики современного украинского символизма в визуальном искусстве в контексте его взаимосвязи с европейской традицией. Благодаря проведению параллелей между современными произведениями украинских авторов и символическими образами, которые были созданы в разные исторические периоды формирования европейской культуры начиная от первобытных времен и до современности, демонстрируется глубокое родство в их мотивах и смыслах. Это свидетельствует о том, что современный украинский символизм, с одной стороны, органично включен в европейскую традицию, а с другой, включает в себя своеобразные, аутентичные черты, присущие именно украинской культуре. Многочисленные произведения современных украинских авторов, которым близка идея создания образов, далеких от принципов реализма, образов, которые всегда тают в себе многослойные, непроявленные смыслы, свидетельствуют о значительной актуальности идей символизма в пространстве современного искусства, что на данном этапе развития демонстрирует определенный кризис формотворчества и радикальной концептуальности, в противовес которым у художников начинает зарождаться заинтересованность в более глубоких, содержательных и многовековых художественных образах.

Ключевые слова: символизм, символ, ассоциативный символизм, образ, художник, современное украинское искусство.

S. P. Stoian, Doctor of Philosophical Science, Associate Professor
Taras Shevchenko National University of Kyiv
60, Volodymyrska Street, Kyiv, 01033, Ukraine

EUROPEAN CODES OF CONTEMPORARY UKRAINIAN SYMBOLISM

The article analyzes the specifics of contemporary Ukrainian symbolism in visual art in the context of a relationship with the European tradition. By drawing parallels between contemporary works by Ukrainian authors and symbolic images created in different historical periods of European culture from ancient times to nowadays, their deep kinship in their motives and meanings is demonstrated. This indicates that modern Ukrainian symbolism, on the one hand, is organically included in the European tradition, and on the other hand, contains unique, authentic features inherent in Ukrainian culture. Numerous works by contemporary Ukrainian authors, close to the idea of creating images, far from the principles of realism, images, which always hides multilayered, undiscovered meanings, testifies to the significant relevance of symbolism in contemporary art. At this stage of development, it demonstrates a crisis of form and radical conceptuality, in contrast to which artists are beginning to develop an interest in deeper, meaningful and multi-vector artistic images.

It is noted that human is immersed in the world of symbols from birth, and it is this ability to symbolize even in primitive times begins to distinguish it from the animal world, because only human consciousness can create a symbolic space of culture. Art is also born in the bosom of symbolism because even the first rock paintings contain symbolic and mythological meanings. After all, man can see in the image of a tree, not just a plant that is a source of food or shelter, but a symbol of the universe, which combines three levels of the universe: underground, earthly and celestial.

Symbolism is a much broader phenomenon than just an artistic direction, because the desire to generate symbolic images in art was present in all periods of human development, retreating to the periphery in times of powerful rationalization of culture and returning to the forefront of appealing to transcendent, irrational, unconscious of our existence.

Only by conducting a thorough analysis of this phenomenon from the birth of art in primitive times, going through all stages of development of European culture, we can fully understand the origins, specifics and relationship of modern Ukrainian symbolism with European tradition, as well as its authenticity and originality. It distinguishes the phenomenon from all that has already been created in the space of visual art.

Key words: symbolism, symbol, associative symbolism, image, artist, contemporary Ukrainian art.

УДК 78.01: 37.013.73

А. М. Тормахова, канд. філос. наук, доц.
Київський національний університет імені Тараса Шевченка,
вул. Володимирська, 60, м. Київ, 01033, Україна
tormakhova@ukr.net

МЕДІА-ТЕХНОЛОГІЇ ТА SCIENCE ART У КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКИХ ПРАКТИК

Медіа в просторі культури XXI століття постає невід'ємним компонентом мистецьких практик. Наразі відбувається формування нового напрямку – science art, який поєднує мистецтво, техніку та науковий розвиток. Провідною рисою сучасного музичного мистецтва є його трансформація, яка обумовлена тим, що змінюються канали художньої комунікації, які задають певні параметри. Для музики досить важливу роль відіграє простір, в якому вона виконується, і сам матеріал і музиканти. Перспективним напрямком розвитку science art стає поява програмного забезпечення та устаткування, що дозволяє "восскресити" зірок минулого, спростити процес музичного творення та виконавства. Здатність створювати ідеальних віртуальних виконавців поступово знецінює професійні якості обдарованих живих музикантів, можливості яких обмежені, на відміну від вокалоїда. Еволюціонування та удосконалення технологій змінюють визначену диспозицію між композитором, виконавцем та публікою, проте створюють нові можливості для прояву творчого начала.

Ключові слова: медіа, музика, голограма, science art, творчість, культурно-мистецькі практики.

Постановка проблеми. У сучасній культурі медіа-технології стають одним з невід'ємних компонентів багатьох сфер. Мова йде про існування медіа в якості одного зі складників мистецької практики, безпосередньої форми її існування, а також, в тому числі, і як інструмента ідеологічного впливу на маси. Набуває розповсюдження напрямок science art, який змінює характер мистецтва, виводячи на перший план віртуальність та заміщуючи живих виконавців голограмами. Дана сфера має недостатній рівень обґрунтування у вітчизняному дискурсі, а отже, потребує висвітлення.

Аналіз досліджень і публікацій. Специфіка science art як високотехнологічної розваги досліджується в праці О. Левченко [2]. Л. Тарапата-Більченко аналізує science art як напрямок, що набуває розвитку в музичному мистецтві [4]. Розвиток аудіовізуальних технологій та їх вплив на сучасне мистецтво окреслюються в колективній праці, що вийшла під редакцією К. Разлогова [3].

Метою статті є висвітлення специфіки функціонування медіа в сучасних культурних та мистецьких практиках. Дана мета передбачає виокремлення різних типів медіа, які трансформують сучасне мистецтво, а також окреслення особливостей напрямку science art.

Виклад основного матеріалу дослідження. Розвиток культури ХХ–ХХІ століття, який проходить під гаслом постійного ускладнення технологій, зазначає вплив цієї сфери на усі інші. В умовах розвитку програмного забезпечення, виникнення устаткування та приладів, що дозволяють створювати медіа-контент, він набуває поширення в різних мистецьких практиках. Дані процеси багато в чому передбачалися мислителями та літераторами-фантастами, проте наразі вони стали уречевленими, реальністю, яка здавалась неможливою десятки років тому.

З розвитком технологій медіа стає однією з доступних форм трансляції мистецтва. Причому часом воно можливе лише завдяки технологічному виміру і не здатне існувати без нього. У таких умовах наявне виникнення значної кількості практик, які змінюють взаємозалежність між технічним та художнім у творі. Наразі існує чимало проєктів, пов'язаних з просуванням мистецтва, яке створюється та відтворюється виключно за допомогою технічного обладнання, складного програмного устаткування. Л. Тарапата-Більченко наголошує на такому терміні, як "сайнс-арт", який дозволяє охопити мистецтво, що наявне в медіа-просторі. Причому його створення передбачає в першу чергу наявність технічної компетентності, аніж мистецької. "Музичний сайнс-арт вимагає від автора синтетичних підходів вченого і митця, наукової компетентності у певній галузі знань одночасно зі здатністю до образного мислення і творчого висловлювання. Вагомо, що для участі у проєктах музичного сайнс-арту запрошують медіа- та саунд-художників, інтерактивних дизайнерів, програмістів, спеціалістів по штучному інтелекту та нейронаукам, і, в останню чергу, електронних музикантів і композиторів" [4, с. 49].

Прикладом подібних форм, які можна віднести до сфери сайнс-арту, є голограма, що набула чимало можливостей застосування у сучасних культурних та мистецьких практиках. Хоча в творах, які можна віднести до сфери наукової фантастики, доволі часто змальовувалась практика застосування голограм в якості пропаганди та агітації, в життєвих реаліях її було застосовано доволі нещодавно. Так, у 2014 році політичний діяч Нарендра Моді висувався на посаду прем'єр-міністра Індії. Задля того щоб донести своє послання до представників різних регіонів країни, він вирішив вдатися до того, щоб з'явитися перед своїми виборцями у вигляді голограми. Даний політик використовував й інші сучасні форми комунікації з виборцями – зокрема соціальні мережі, в тому числі Twitter. Відзначимо, що обрана ним стратегія мала свої позитивні результати і його було обрано прем'єр-міністром. Причому в 2019 році його повторно було обрано на цю посаду.

Зокрема варто згадати про використання голограми у різних сферах аудіовізуального мистецтва сьогодення. Кінострічка "Сімона", яка вийшла в 2002 році, окреслила той новий напрямок, який набув розвитку в умовах сучасності. Сюжет кінострічки, хоча й має досить фантастичний характер, згодом демонструє свою життєвість. Коли немає можливості віднайти потрібного актору, головний герой, що є режисером, за допомогою комп'ютерної програми, яка є першим досконалим віртуальним симулятором програміста Хенка Аліно, використовує S1m0ne (Сімону). Режисер не лише приховує істинну сутність та природу Сімони, але й за допомогою медіа-засобів (змонтованих прямих включень, голограм та фотомонтажу) переконує у її існуванні весь світ. Причому задля остаточного підтвердження реальності Сімони її голограма виступає на сотисячному стадіоні в Лос-Анджелесі. Згодом подібний сюжет здобуває реального втілення у житті. Адже в умовах сучасної поп-

культури голограми надзвичайно часто починають використовуватись виконавцями.

Провідною рисою музичного мистецтва є його трансформація, яка обумовлена тим, що змінюються канали художньої комунікації, які задають певні параметри та не є нейтральними. Для музики досить важливу роль відіграє й простір, в якому все виконується, і сам матеріал і музиканти. "Що відбувається з мистецтвом при зміні ситуації функціонування, наприклад, "живої" сценічної форми на опосередковану технічними засобами комунікації і навіть при зміні звичайного залу на циркову арену або стадіон? Як на вихідну форму впливає поява нових комунікативних засобів, які неминуче так або інакше її адаптують?" [3, с. 21]. Наразі в музичному виконавстві наявне використання голограм з різною метою. Часом голограми виконують роль супроводжуючого чинника, адже можуть створювати тло для виконавця, замінюючи звичайні декорації, компенсувати відсутність танцюристів, створюючи візуальну основу виступів. У подібному ключі часто організовані виступи виконавців, які працюють у сфері популярного та естрадного мистецтва. В якості прикладів можуть бути наведені концертні номери таких учасників пісенного конкурсу Євробачення, як переможець 2015 року Монс Сельмерлев, що виступав з піснею "Heroes", учасник Сергій Лазарев, в композиції якого "You Are The Only One" широко були представлені медіа. Сценографія танцювальної композиції "Heroes" включає використання вражаючих спецефектів, де значна частина відводиться анімації, що виглядає феноменально і технічно бездоганно. Графіка в цих номерах, особливо у пісні "You Are The Only One", є доволі вражаючою. Номер виглядає ефектно, проте задля цього потрібна повна синхронізація дій співака, його співу і візуальної картини на екрані. Тобто все більш наочною стає тенденція формування аудіовізуального цілого, яке не можна розділити, подібно до інших синтетичних жанрів.

Також голограма чи медіа-проекція може бути використана не лише як заднє тло, а в якості провідного чинника композиції. Зокрема мова йде про концерти за участю провідних зірок минулого, які вже відійшли в інший світ. Їхні "виступи" створюються за допомогою різноманітних технологій, в основі яких закладено аналіз відео з їхніх прижиттєвих виступів, які часто відтворюються живими виконавцями, а потім за допомогою синтезу отримують повноцінну імітацію – рухів, виразу обличчя. Подібні проєкти пов'язані, як правило, зі створенням концертів тих музикантів, що встигли стати легендами ще за життя – Елвіс Преслі, Майкл Джексон, Вітні Г'юстон. Джек Соден, президент Elvis Presley Enterprises, вказував, що "це новий спосіб, щоб повернути магію і музику Елвіса Преслі в наше життя" [1]. Виконання пісні "Slave To The Rhythm" голограмою Майкла Джексона стало справжнім неперевершеним шоу, адже в ньому була поєднана складна хореографія за участю великої кількості танцюристів, застосовувалась комп'ютерна графіка задля створення цікавої сценорафії. Причому якщо раніше були можливі поодинокі виступи голограм зірок, то в 2020 році було проведено цілий сольний концерт голограми Вітні Г'юстон, який мав пройти по різних містах США, Європи.

Власне, якщо казати про подібну практику відтворення виступів покійних зірок сцени, то компанія Digital Domain Media Group розпочала її зі створення голограм репера Тупака Шакура, що виступив для 90 тисяч глядачів на фестивалі музики і мистецтв в долині Коачелла. Дана компанія мала досвід у сфері роботи з цифровими технологіями при створенні спецефектів у стрічках "Трон: Спадщина", "Загадкова історія Бенджа-

міна Баттона" і "Люди Ікс: Перший клас", що, безумовно, сприяло технічній вправності у даному питанні.

Ще одним прикладом використання медіа у сфері музично-концертної діяльності є виступи медіа-персонажів, зокрема британського віртуального музичного гурту Gorillaz, створеного в 1998 році музикантом Деймоном Алберном та художником Джеймі Хьюлеттом. Деймон Албарн писав музику з запрошеними зірками, а до виходу дебютного альбому публіка не знала, хто ховається за намальованими персонажами. До анімованих учасників відносяться 2D, Мердок Ніккалс, Нудл і Рассел, причому вони не мають зв'язків з реальними учасниками гурту. Попри те, що даний гурт був віртуальним, Хьюлетт і Албарн знайшли спосіб давати концерти. Вперше голографічні музиканти за допомогою технології Musion Eyeliner на сцені з'явилися на MTV Europe Music Awards в 2005 році, а потім на премії Grammy в 2006-му виступили разом з Мадонною. Живі виступи даного гурту обов'язково супроводжуються вибіркою з відеокліпів гурту, які є більше ніж супроводом пісні, а розростаються до окремих історій.

Діяльність гурту Gorillaz на даний час менше привертає увагу широкого загалу, проте постійно виникають нові "зірки". Можна згадати й іншого медіа-персонажа – Хацуне Міку (Hatsune Miku). Дана вокалоїд-виконавиця представлена голограмою та "виступає" з живими музикантами-інструменталістами. Візуальні характеристики Міку обумовлені традиціями коміксів манга та мультиплікаційних стрічок аніме. Мультиплікаційний характер зображення Хацуне Міку не прагне уподібнюватись людським образам, а, навпаки, повністю витриманий у стилістиці аніме – надвеликі очі, волосся, зібране у два "хвости", довгі ноги, короткі спідниці. Вокальна партія створюється за допомогою програмного забезпечення, яке здатне поєднувати різні семпли. В даному випадку йдеться про використання програми Vocaloid, що синтезує людський голос для запису вокалу, а також про вокалоїд як про придуманого персонажа, що відповідає тому чи іншому конкретному синтезованому голосу. Хоча концертні виступи Хацуне Міку проходять у супроводі виконавців-інструменталістів, що грають наживо, проте увагу публіки привертає саме вокалоїд. Інтерес може зосереджуватись на специфіці досягнення балансу між людським та машинним, природним та створеним. Поява такої голограми-вокалоїда змінює ті традиційні ролі, які висувались по відношенню до композитора та виконавця. Про це зазначає Л. Тарапата-Більченко: "Вже програмні статті Р. Барта "Смерть автора" (1968) та М. Фуко "Що таке автор?" (1969) закладають сумніви у статусі композитора як творця смислів, цифрові музиканти та голограми-вокалоїди допускають існування музики без людини-виконавця, сучасна "культура видовищ" успішно перетворює слухача на глядача" [4, с. 44].

Ще однією формою, яка набуває поширення, стає використання запису власного виконання, аби створити дуетне чи ансамблеве звучання, спираючись на можливість однієї людини. Так, цього можна досягнути в аудіоформаті шляхом застосування програм, пов'язаних з семплюванням, обробкою звуку. А у випадку відео так само можливе використання голограми. Так, японський піаніст Йосікі Хаясі (Yoshiki), прагнучи створити собі гідного "супротивника", який був би рівним у

майстерності виконавства, грав на концертах у дуеті з власною голограмою.

Якщо звернутись до інших сфер, де широко використовується медіа-матеріал, то варто згадати практику створення проєкцій на фасаді будівель, які, надаючи їм нового забарвлення, сприяють усуненню ефекту статичності, який був притаманний для даного виду мистецтва. Причому такі форми мають велику глядацьку аудиторію і стають поєднанням інтелектуального, технічно-спроєктованого, розважального, тобто синтезом того, що раніше було несумісним. "Сайнс-арт не претендує на звання "мистецтва не для всіх", як раз навпаки, сайнс-арт – це мистецтво широких мас, не дивлячись на його складність. Саме через цю початкову складність, а також велику різноманітність форм ми не можемо зводити сайнс-арт виключно до розважальних практик. Практики сайнс-арту – це перш за все практики мистецтва, але такі, які відмінно вписуються в концепцію так званого едьютейнмента – інтелектуально-розважального проведення часу" [2].

Дослідники наголошують, що сайнс-арт можна сприймати як естетичну форму кіберкультури, "яка має системний характер та розвивається завдяки взаємодії науки, сучасного мистецтва і технологій нових медіа" [4, с. 46]. Причому кіберкультура сприяє розвитку творчого потенціалу людини.

Висновок. Медіа в просторі культури ХХІ століття постає невід'ємним компонентом мистецьких практик. Наразі відбувається формування нового напрямку – science art, який поєднує мистецтво, техніку та науковий розвиток. Проявами даної тенденції стає поява програмного забезпечення та устаткування, що дозволяє "воскресити" зірок минулого, спростити процес музичного творення та виконавства. Здатність створювати ідеальних віртуальних виконавців поступово знецінює професійні якості обдарованих живих музикантів, можливість яких обмежена, на відміну від вокалоїда. Еволюціонування та удосконалення технологій змінюють визначену диспозицію між композитором, виконавцем та публікою, проте створюють нові можливості для прояву творчого начала.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Голограмма оживит Элвиса Пресли. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.gazeta.ru/culture/2012/06/07/kz_4616709.shtml.
2. Левченко О. Е. Сайнс-арт – высокотехнологичное развлечение? [Електронний ресурс] / О. Е. Левченко // Художественная культура, 2017. – № 2 (20). – Режим доступу: <http://artculturestudies.sias.ru/2017-2-20/yazyki/5245.html>.
3. Новые аудиовизуальные технологии [отв. ред. К. Э. Разлогов]. – Москва: Едиториал УРСС, 2005. – 482 с.
4. Тарапата-Більченко Л. Г. "Science art" як проєкція у майбутнє музики / Л. Г. Тарапата-Більченко // Філософія науки: традиції та інновації, 2019. – № 1 (19). – С. 44–54.

REFERENCES:

1. Gologramma ozhivit Jelvisa Presli [The hologram will revive Elvis Presley] (2012). Retrieved from https://www.gazeta.ru/culture/2012/06/07/kz_4616709.shtml.
2. Levchenko, O. E. (2017). Sajns-art – vysokotekhnologichnoe razvlechenie? [Is Science-Art High-Tech Entertainment?]. *Hudozhestvennaja kul'tura*, № 2 (20). Retrieved from <http://artculturestudies.sias.ru/2017-2-20/yazyki/5245.html>.
3. Razlogov, K. Je. (Ed.). (2005). *Novye audiovizual'nye tehnologii* [New audiovisual technology]. Moscow, Editorial URSS.
4. Tarapata-Bilchenko, L. H. (2019). "Science art" yak proektsiia u maibutnie muzyky ["Science art" as a projection into the future of music]. *Filosofia nauky: tradytsii ta innovatsii*, № 1 (19), 44–54.

Надійшла до редколегії 11.03.20

А. Н. Тормахова, канд. филос. наук, доц.
Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко,
ул. Владимирская, 60, г. Киев, 01033, Украина

МЕДИА-ТЕХНОЛОГИИ И SCIENCE ART В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННЫХ КУЛЬТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРАКТИК

Медиа в пространстве культуры XXI века являются неотъемлемым компонентом художественных практик. Сейчас происходит формирование нового направления – science art, объединяющего искусство, технику и научное развитие. Ведущей чертой современного музыкального искусства является его трансформация, которая обусловлена тем, что меняются каналы художественной коммуникации, которые задают определенные параметры. Для музыки важную роль играет пространство, в котором она выполняется, как и сам материал, а также музыканты. Перспективным направлением развития science art становится появление программно-го обеспечения и оборудования, позволяющего "воскресить" звезд прошлого, упростить процесс музыкального творчества и исполнительства. Способность создавать идеальных виртуальных исполнителей постепенно обесценивает профессиональные качества одаренных живых музыкантов, возможности которых ограничены, в отличие от вокалоида. Эволюционирование и усовершенствование технологий меняют определенную диспозицию между композитором, исполнителем и публикой, однако создают новые возможности для проявления творческого начала.

Ключевые слова: медиа, музыка, голограмма, science art, творчество, культурно-художественные практики.

A. M. Tormakhova, PhD, Associate Professor
Taras Shevchenko National University of Kyiv,
60, Volodymyrska Street, Kyiv, 01033, Ukraine

MEDIA TECHNOLOGIES AND SCIENCE ART IN THE CONTEXT OF MODERN CULTURAL AND ART PRACTICES

Media in the 21st Century Cultural Area is an integral component of artistic practices. Currently, a new direction is emerging – science art, which combines art, technology and scientific development. The leading feature of contemporary music is its transformation, which is due to the changing channels of artistic communication that set certain parameters. Music plays a very important role in the space in which it is performed, both the material itself and the musicians. A promising area of science-art development is the emergence of software and equipment that allows us to "resurrect" the stars of the past, simplify the process of musical creation and performance. There is currently a use of holograms for various purposes in music. Sometimes holograms play the role of an accompanying factor, because they can create a background for the performer, replacing the usual scenery, compensate for the absence of dancers, creating a visual basis for performances. Performers working in the field of popular and pop art are often organized in this way. Examples include the concert numbers of participants in the Eurovision Song Contest. Also, hologram or media projection can be used not only as a background but also as a leading factor in a composition. Hatsune Miku is media performer which presents by a hologram and "performs" with live instrumentalists. Miku's visual characteristics are driven by the traditions of manga comics and anime cartoon strips. The vocal party is created using software that can combine different samples. In this case we are talking about the use of the Vocaloid program, which synthesizes the human voice to record vocals, as well as the vocaloid as a fictional character corresponding to a particular synthesized voice. Although Hatsune Miku's live performances are accompanied by live-instrumental performers, the audience's focus is on the vocalist. The ability to create the perfect virtual performers gradually diminishes the professional qualities of gifted live musicians, whose ability is limited, unlike a vocaloid. The evolution and advancement of technology are changing the disposition between composer, performer and audience, but create new opportunities for creative expression.

Key words: media, music, hologram, science art, creativity, cultural and artistic practices.