№ 53: СТАТУСИ МИСТЕЦТВА

Реальність віртуального мистецтва: розмова з Борисом Філоненком

ПАВЛО НЕДАШКІВСЬКИЙ

13 ЛИСТОПАДА 2019

В артцентрах і галереях сучасного мистецтва складно знайти зали, присвячені цифровим об'єктам. Чи VR-проєкти і 3D-скалптінґ задовольнятимуться допоміжною функцією на виставках «оприсутнених» творів, чи все-таки мають шанси бути визнаними за справжнє мистецтво й у недалекому майбутньому з'явитися на сторінках артбуків і каталогів? Про це в контексті Другого бієнале молодого мистецтва ми спілкуємося з одним із його організаторів, куратором і критиком Борисом Філоненком.

Joris Wegner

– Ще 1985 року виникла група дослідників історії мистецтв «CHArt» («Computers and the History of Art»), серед засновників якої був Вільям Воґан, професор Лондонського університету. Група мала на меті осмислення інструментів та естетичного досвіду цифрової доби. Майже через три десятиліття, 2014 року, Гарвардський університет, університет Джона Мейсона, Каліфорнійський університет і Мідлбері-коледж провели низку літніх шкіл, підсумком яких стала думка про «початок піднесення цифрового мистецтва». Чому це мистецтво так повільно виборює собі місце під сонцем?

– Мені здається, що так трапляється абсолютно з усім. Згадаймо хоча б комікс. У книжці «Комікс у музеї сучасного мистецтва» я писав, що поява чогось нового в медіа аж ніяк не збігається в часі з його визнанням. Комікс, який ми нині сприймаємо як цілковито серйозний жанр, виник іще наприкінці XIX століття, а на початку XX творили Вінзор Маккей і Джордж Ґерріман – класики, до яких повертається кожен сучасний коміксист. Але справжня полеміка про те, чи є комікс незалежним мистецтвом, почалася лише після того, як у грудні 1990 року він потрапив до стін нью-йоркського Музею сучасного мистецтва. Знадобилося багато часу, щоб самі коміксисти усвідомили себе окремою спільнотою. Гадаю, з цифровим мистецтвом те саме.

Як критик, я здебільшого маю справу з митцями, які працюють у просторі традиційних медіа, випробовуючи їхні межі. Але в кураторській практиці важливим для мене став досвід роботи над проєктом «Кроти в чергах». Він був побудований на зв'язках естетики й форм її організації, які можна зреалізувати в соцмережах, коли пабліки перетворюються на онлайнові аналоги галерей, куратори цих спільнот формують певні правила гри, «політику інституції», а створені образи працюють з естетичної та критичної перспективи почасти сильніше, аніж твори, до споглядання яких ми звикли в просторі арт-центрів.

Щойно в Харкові, а перед тим у Києві відбувся фестиваль «Frontier», зосереджений на тому, як говорити й показувати VR-мистецтво. Я ж був одним із кураторів Другого бієнале молодого мистецтва, до якого ми отримали багато заявок від митців, які використовують у творчості нові технології. Ми сподівалися, що за цими технологіями критиметься щось якісно нове, та власне художнього висловлювання там практично не знайшли. Обрали лише два проєкти, автори яких говорять не тільки про важливе, а й мають критичне ставлення до роботи нових медіа.

Перший із них – *«#герой. Проєкт музейного медіаекспонату для відділу новітньої історії України»* Антона Лапова. Це програмний код, написаний так, аби витягти з пошукових систем образ героя російсько-української війни. Перед глядачем постає проекція на стіні, на якій щосекунди з'являється новий портрет «героя». Робота сформована завдяки цілій низці питань, які ставить перед собою митець. Лапов працював у луганському краєзнавчому музеї, і в 2014 році музейники отримали настанову формувати патріотично налаштованого глядача. Музеї мали повернути собі певну дидактичну функцію, змінити стратегії взаємодії з відвідувачами. Тому для проєкту «#герой» важливі питання експозиції й мови, якою український музей може розповідати про сучасну історію: адже в багатьох музеях історія завершується кінцем 1980-х, десь – серединою 1990-х, деінде навіть 2000-ми, але ці експозиції рідко якісні.

Митець запитує, як говорити про те, про що не здатні промовляти історичні музеї. Що їм запропонувати? І показує, що самі технології – це неодмінна складова сучасної війни, одна з форм зброї. Коли ти бачиш, як це працює, як алгоритм вибирає портрети Захарченка, «Мотороли», Сталіна – себто обличчя, яких ніхто не чекає в українському проєкті під назвою «*#герой*», – то опиняєшся в так званій позиції «об'єктивності», де немає місця почуттям. За запитами «війна» та «герой» в мережі маємо ось такі дані. З іншого боку, на стіні також з'являються герби України та смайлики, у яких програма розпізнає людські обличчя, маніфестуючи цим розлади, наявні в будь-якій технології.

Лапов пояснює, що його проєкт – про безжалісну машину, що безупинно працює. Вона ненастанно вказує, хто є героєм, і, попри розлади, впливає на глядача. Хоч як глибоко ми

розуміємо механізми роботи інтернету й телебачення, вони все одно визначають результат війни й формують ідентичності людей, що в інформаційному потоці змінюють свою думку. А цей потік сконструйований, зокрема, з тих складових, які викриває Лапов.

Іще один проєкт – «Життя в симуляції» Володимира Когута. Для мене це звернення до старого питання про суть мистецтва та про наслідування реальності. У двоканальній проєкції Когут демонструє мінливі зображення: з якогось боку завжди була відеозйомка, а з другого – його власна 3D-робота. Зіставляючи два зображення, глядач мав відгадати, яке реальне, а яке ні. Задум спрацював: куратори схибили в трьох випадках із п'яти, та й досвідчені відвідувачі часто помилялися. Це такі собі картезіанські роздуми: де пролягає межа реальності, як ми сьогодні її розпізнаємо і, зрештою, чим є мистецтво.

Від XX століття, коли сам процес творення стає частиною уявлень про те, що таке мистецтво, витвори вже не приховують того, як були зроблені.

– Кілька років тому авторський проєкт Скота Ітона, експерта з цифрової скульптури й художньої анатомії, експонували коло будівлі MI-6 у Лондоні. Однак артоб'єктами визнають відлиті за макетами Ітона скульптури, а не самі 3D-моделі. Аналогічно з роботами Джеффа Кунса, змодельованими в CAD. Десятки мільйонів вартують не файли, а готові копії. Як пов'язані визнання та статус цифрового мистецтва з тим, що Ганс Ульріх Ґумбрехт називає «виробництвом присутності», тобто з оприсутненням об'єкта у просторі й часі?

– Питання в тому, навіщо митець послуговується технологіями. Якщо це підготовчий матеріал до великого об'єкта, то він має статус того, що після Девіда Гокні йменують «таємницями майстрів». Наприклад, камера-обскура, яку використовував Караваджо. Є різноманітні технології, що дозволяють фінальному витвору відбутись у тому вигляді, якого прагне митець. Зазвичай ця машинерія – усе, завдяки чому виникає твір, – прихована від глядача. Безсумнівно, від XX століття, коли сам процес творення стає частиною уявлень про те, що таке мистецтво, витвори вже не приховують того, як були зроблені. Поверхня полотна більше не гладенька, наче вікно в іншу реальність, а шорстка: її щербини й вади помітні, навіть підкреслені. Підготовчі матеріали, відповідно, уже не другорядні.

Коли ж ідеться про VR-мистецтво, то, наскільки мені відомо, архівація й можливість показу витворів поза межами виставки – велике питання. Нещодавно я був присутній під час розмови Яніни Пруденко та Микити Худякова про те, як презентувати VR-проєкти в архіві. Чи варто, аби відвідувач склав загальне враження, показувати всю розгортку ситуації, у якій він перебуває, перетворюючи її в такий спосіб на фотографію? Чи, може, лише у віртуальній реальності можна збагнути, мистецький це твір або ні? Художні стратегії дуже змінилися, і зазвичай глядач не має змоги побачити увесь витвір, від початку до кінця. Роботи довшають, і в цьому контексті цікавий приклад проєкту «Дау». Чи необхідно переглянути його весь? Якщо не подивитися щонайменше годину, чи означає це, що ти ще не ознайомився з витвором мистецтва і не маєш права про нього говорити? Чи все-таки можна якось увійти у його простір? Щодо віртуальної реальності й медіамистецтва в мене виникають схожі питання. Наприклад, чим відрізняється тотальна інсталяція від VR? Цьому можна було би присвятити окрему розмову.

– Сьогодні глядач зазвичай уперше знайомиться з мистецькими творами опосередковано: численні музеї викладають у мережу скани живопису в розширеннях, що перевищують роздільну здатність людського ока; скульптуру можна розглянути з усіх боків у 3D на телефоні; деякі виставки навіть пропонують анімовані полотна відомих художників. Як це впливає на сприйняття? Ідеться про розширенням галерей у віртуальний простір чи скоріше про «подвоєння реальності», коли цифровий об'єкт пропонує досвід, цілковито відмінний від того, який глядач отримує на живо?

– Коли йдеться про один і той самий твір, різні підходи підводять нас до різних відповідей – так, як із «близьким» і «далеким» читанням. Коли ти витрачаєш купу часу, щоб роздивитися найменші дрібниці в роботі художника, відбувається те саме, що й у разі розглядання картини на екрані в найменших деталях, недоступних неозброєному оку. Річ тоді якраз у тому, що можна помітити, як Ван Ейк промалював вушка ягняти у Гентському вівтарі. Технології дозволяють побачити, як працює мистецтво, у спосіб, цілковито недоступний галереям, де твори перебувають фізично. Адже в кожного простору є власні принципи функціонування; утім, наразі тільки простір, у якому експонують роботу, має ауру автентичності.

До візуального мистецтва можна підходити також з боку аналізу великих даних, як і до літератури, запитуючи, чи йдеться про один сюжет із різними варіаціями, що безконечно сам себе відтворює, чи про абсолютно унікальні речі, які можна вловити лише під час повільного читання. У цих більш антропологічних великих аналізах, коли ми здатні класифікувати набір персонажів, сюжетів і прийомів, мистецтво й література перетворюються на дещо інше, аніж у попередньому прикладі.

Тому гадаю, нема загальної відповіді на питання про те, від чого залежить сприйняття. На нього впливають підхід і метод. Те, що відбувається з тобою перед досвідом споглядання та взаємодії з твором. Те, як поставлене твоє власне питання до твору. Хай там як, сам твір залишається вкрай важливим, змінюється його прояв – залежно від того, дивишся ти на нього у великому збільшенні, реально перебуваєш із ним в одному просторі чи просто прогортуєш як одну з тисяч картинок у мережі. Можна навести приклад, як твір художника працює у геть іншому, кінематографічному контексті – в серіалі «Молодий папа» Паоло Соррентіно. Спочатку ти бачиш скульптуру «Дев'ята година» Мауріціо Каттелана як провокацію в просторі світу мистецтва. Та коли її вписано в контекст фільму, який розповідає про альтернативного Папу, сприйняття й сам сенс скульптури змінюються, стаючи лише невеликим штрихом до фігури Пія XIII.

ПАВЛО НЕДАШКІВСЬКИЙ 13 ЛИСТОПАДА 2019

Warning: count(): Parameter must be an array or an object that implements Countable in **/home/kairosbo/verbum.com.ua/www/wp-includes/post-template.php** on line **284**