

УДК 7.017.9 (477)

МІРОНОВА Т. В.

Київська міська галерея мистецтв «Лавра»

DOI:10.30857/2617-0272.2021.2.13.

ВІРТУАЛЬНА І ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНОСТІ В ТВОРЧОСТІ УКРАЇНСЬКИХ МИСТЦІВ

Метою дослідження є аналіз використання віртуальної та доповненої реальності в творчості українських мистців останнього тридцятиліття.

Методологія. В основі дослідження мистецтва візуального цифрового простору є аналітичний метод, спрямований на визначення внутрішніх тенденцій та перспектив розвитку сучасного українського мистецтва. Основним методологічним підходом є культурно-семіотичний аналіз форм прояву візуалізації сучасної художньої культури. Застосування системного підходу дозволило вивчити семіотичні системи, що сприяють усебічному розкриттю проблеми семантики сучасних форм візуалізації.

Результати. Виявлено особливості використання технологій для підтримки та демонстрації творів мистецтва, акцентовано увагу на появі у сучасному мистецтві нових цифрових напрямів, завдяки яким візуальні твори функціонують у власному медіасередовищі. Віртуальна та цифрова реальності в образотворчому мистецтві замінюють художнику полотно, а глядачеві дають змогу зануритись в інші ірреальні світи підсвідомості автора. Так, від простого захоплення технологіями сучасне покоління художників швидко перейшло до якісних та змістовних вимог, концептуальності та комунікаційних зв'язків між автором, глядачем і художнім твором, що потребує від мистців розуміння сучасних технологій, володіння традиційними техніками зображення.

Наукова новизна роботи полягає у виявленні основних характерних особливостей розвитку сучасних візуальних мистецтв за допомогою віртуального простору в українському культурному середовищі.

Практична значущість одержаних результатів полягає у тому, що вони можуть використовуватися як фактографічна й теоретична база для створення відповідних розділів у наукових та науково-методичних виданнях з історії сучасного українського мистецтва.

Ключові слова: мистецтво «віртуального простору»; сучасне мистецтво; street art; public art; віртуальна реальність; доповнена реальність; віртуальний простір.

Вступ. Світ мистецтва в онлайн-просторі за останнє тридцятиліття став надзвичайно цікавим, різноманітним й не менш активним, ніж «офлайн». І якщо раніше художники намагались навіть протистояти цьому, закликаючи глядачів «відірвати» очі від екранів гаджетів, то нинішня ситуація показала, наскільки необхідними у цей непередбачуваний час стають для суспільної комунікації можливості цифрових технологій, зокрема й у культурній сфері.

Звичайно, використання художником тих чи інших технічних та образних засобів залежить від рівня «заглибленості» глядача у задуманий твір. Варіант «неповного занурення» – через аудіовізуальні медіа (фотографії, фільми, технології аудіо- та

відеозапису, телебачення, радіо [13, с. 20], коли глядач перебуває у в двох реальностях одночасно) – залишає йому простір для рефлексії, інтерпретації, наближаючи процес сприйняття художнього твору до гри (фотографія, наприклад, відправляє глядача у минуле, відображаючи застиглий момент буття; відео- та кіномистецтво створюють ілюзію присутності в теперішньому, формуючи візуальний простір) [11].

Аналіз попередніх досліджень. Однією з перших спроб систематизувати загальний розвиток української естетики, окреслити її історичний досвід та вказати основні тенденції розвитку цієї філософської дисципліни в незалежній Україні стала монографія Л. Левчук «Українська естетика: традиції та сучасний стан» [5]. Дослідниця

описує загальні аспекти формування естетичних уявлень в рамках національної культури та виокремлює проблеми, порушені сучасними дослідниками. Ю. Юхимик у науковій розробці «“Contemporary Art”: симуляція мистецтва» [12] здійснює аналіз сучасного українського мистецтва наприкінці ХХ – на початку ХХІ століття. Важливою працею для осягнення специфіки тенденцій розвитку сучасної живописної практики є робота Г. Скляренко «“Нова хвиля” і українське мистецтво кінця ХХ століття» [9] та ін. Специфіку візуальних практик межі ХХ–ХХІ століття та феномен нових медійних мистецтв проаналізовано в роботах З. Алфьорової [1], А. Гончаренко [3], О. Федорука [10], Н. Мархайчук [6] та ін.

Постановка завдання. За допомогою віртуальної та доповненої реальності кожна людина сьогодні може відвідати світові музеї та найпотужніші виставки, не виходячи з дому. При «повному зануренні» (віртуальні медіа – VR, AR, net-art та ін.) глядач підпорядковується запрограмованому баченню художника (за допомогою використання технічних засобів – шолома, рукавичок, системи датчиків та ін.), що активізує підсвідомість (віртуальний простір «позбавляє» глядача тілесності, працюючи дискретно та історично). Твір сприймається спочатку на емоційному рівні, а потім – після виходу з віртуального простору – на онтологічному [11]. Наприклад, завдяки VR-технологіям можна віртуально відвідати паризький фонд «Louis Vuitton» та роздивитись його знамениту виставку «Ікони сучасного мистецтва. Колекція Шукіна». Для цієї виставки режисер П'єр Зандрович розробив триста шістдесят відео, що занурюють в атмосферу легендарних полотен Анрі Матісса, Пабло Пікассо, Поля Гогена, Поля Сезана, Клода Моне та багатьох інших. Відео поєднує архівні кадри, графіку, картини та зйомки самої експозиції. Так VR-технології надають необмежений потенціал для презентації мистецтва. І якщо навіть такий сталий у своїх традиціях аукціонний дім, як «Sotheby's»,

розробив для лондонського аукціону «Surrealist Art sale» VR-experience, в якому колекціонери «подорожували» роботами Сальвадора Далі, Рене Магрітта, Поля Дельво та Андре Массона, то безумовно, можна вважати, що технології повністю вкоренилися у презентацію культурної спадщини, зокрема мистецтва.

Метою роботи є аналіз робіт сучасних українських мистців, створених з використанням новітніх технологій доповненої та віртуальної реальності.

Результати дослідження. У рамках цього дослідження вже варто говорити не тільки про використання технологій для підтримки та демонстрації творів мистецтва, але й про появу у сучасному мистецтві нових цифрових напрямів. Відомі представники світового арт-ринку активно беруть участь у цьому процесі. Наприклад, перша віртуальна галерея «Acute Art», що спеціалізується на VR-мистецтві, запросила зірок сучасної арт-сцени Джефа Кунса, Марину Абрамович та Олафура Еліасона розробити три художні VR-роботи. Кунс «оживив» у цифровій реальності свого персонажа – балерину й «перемістив» її до казкового лісу. Марина Абрамович присвятила свій VR-перформанс довкіллю: стоячи в прозорому кубі, учасник криком може зруйнувати антарктичну кригу та потонути. Олафур Еліасон традиційно присвятив свої цифрові етюди дослідженню світла та його взаємодії з людиною. Усі три цифрові роботи є безумовно якісно новими та надзвичайно цікавими творами сучасного мистецтва, що точно розкривають природу креативності кожного автора. Тож завдяки оновленим властивостям візуальні твори функціонують у власному медіасередовищі – «віртуальному просторі, що має свої просторово-часові орієнтири, власний комунікаційний інструментарій для спілкування, взаємодії, творчості; в ньому розширюються можливості співтворчості через залучення глядача до творчої діяльності» [11]. Віртуальна реальність в

образотворчому мистецтві, умовно кажучи, замінює художнику полотно, а гладачеві дає змогу зануритись в інші ірреальні світи підсвідомості автора. Так від простого захоплення технологіями сучасне покоління художників швидко перейшло до якісних та змістовних вимог, концептуальності та комунікаційних зв'язків між автором, глядачем і художнім твором, що потребує від мистців розуміння сучасних технологій і володіння традиційними техніками зображення.

Персональний проект харківського скульптора Сергія Шауліса «*Flowers of the Fate*», представлений у «Mironova Foundation» (Київ, Україна) у вересні 2020 р., крім реальних скульптурних творів демонстрував віртуальні скульптури автора. В концептуальному сенсі цей проект спрямований на відображення дуальності світу. Художник за допомогою поєднання художніх засобів та новітніх технологій прагне показати тонку межу між жахливим і прекрасним. Роботи є результатом спостереження за життям людей, чії долі змінив випадок. Це історія про «вибух після вибуху», коли розуміння ситуації приходить пізніше, про можливість розгледіти прекрасне й потворне, про ілюзорність свободи, обмеженої певними кордонами, які сам для себе визначаєш. Людина ніколи не може бути повністю впевнена у своєму житті, адже за мить обставини можуть кардинально змінитися (рис. 1).

Проект поєднує традиційні техніки скульптури із сучасними цифровими технологіями. Це виставковий простір, створений у VR та розміщений у реальну галерею «Mironova Foundation». Віртуальна галерея є, по суті, полем для експериментів художника, вона демонструє роботи із серії «*Flowers of the Fate*», які тільки планують створити у реальності (рис. 2). VR-технології дають шанс людині відчувати певну ілюзію свободи. Сьогодні, коли весь світ роз'єднаний через пандемію, цифрові технології породжують можливість відчувати

себе вільним, побороти кордони, опинитись на будь-якій мистецькій акції навіть у найвіддаленіших куточках світу. Робота з VR почалась заради перенесення експерименту, якого вдосталь у традиційній скульптурі, у цифрову площину. Дослідження у VR дає змогу подивитись на процес творення по-новому, почати процес формування скульптури без усіх технічних труднощів, які зазвичай невід'ємно супроводжують його.

Технологічні можливості сполучення художньої творчості та потенціалу цифрових технологій у сучасному мистецтві створюють інтелектуальне середовище його існування. Сучасне візуальне мистецтво, на відміну від традиційної образотворчості, не ставить собі за завдання вдосконалити суспільство за допомогою естетичного впливу, воно орієнтоване на конструктивність, трансформується залежно від певних змін у системі як візуального, так і розумового сприйняття, спонукає аудиторію до швидкої реакції.

VR FORUM & ART FESTIVAL – мистецький та освітній фестиваль, що відбувся в м. Києві у 2019 р., був спрямований на дослідження розвитку взаємодії мистецтва і нових технологій. Головною ідеєю форуму стало віднайдення і демонстрація нових форм та методів творчого висловлювання за допомогою інструментів віртуальної та доповненої реальності і сприяння розвитку культури та якісним змінам у суспільстві.

Куратори проекту разом із мистцями запропонували нові експериментальні рішення (застосовуючи традиційні мистецькі техніки, а також VR-технології) у сфері public-art у публічних просторах кількох міст України. Десять українських художників створили арт-об'єкти для публічних просторів Києва та Харкова, знайшовши нестандартні урбаністичні рішення, що, на їхню думку та на переконання кураторів та організаторів проекту, змінить навколишнє середовище на краще.



Рис. 1. Скульптурна композиція «Flowers of the Fate», Сергій Шауліс, бронза, Н = 90 см, 2020

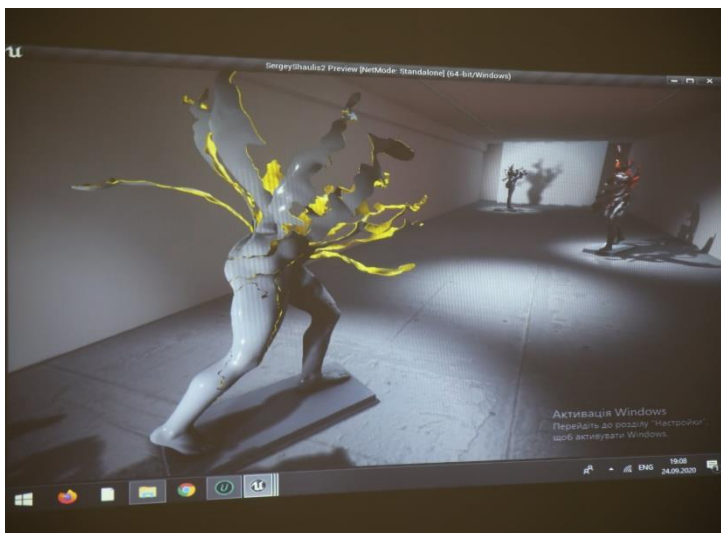


Рис. 2. Фрагмент віртуальної експозиції «Flowers of the Fate» в просторі Mironova Foundation, Київ, автор – Сергій Шауліс, 2020



Рис. 3. Віртуальна скульптурна композиція «E019», розташована біля Національної бібліотеки ім. Вернадського, м. Київ, автор – Петро Гронський, 2019

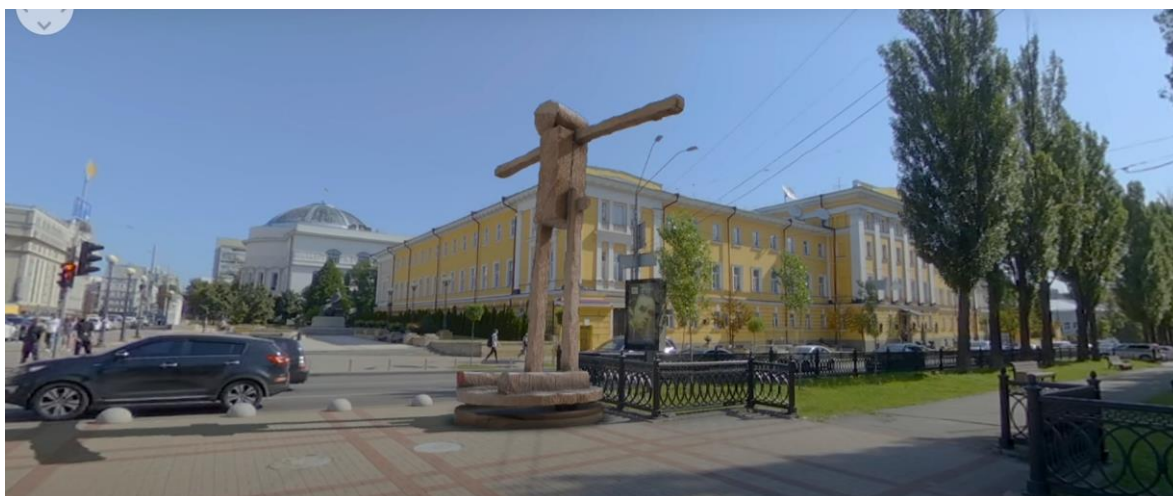


Рис. 4. Віртуальна скульптурна композиція «Промені», розташована на бульварі Шевченка, м. Київ, автор – Микола Малишко, 2019



Рис. 5. Віртуальна скульптурна композиція «Монумент ленінської епохи», розташована на площі Свободи, м. Харків, автор – Микита Кадан, 2019



Рис. 6. Віртуальний арт-об'єкт «Портал між Києвом та Харковом», розташований на бульварі Шевченка, м. Київ, автор – Артем Волокітін, 2019

Кураторка проекту Катерина Рай зазначила: «Сьогодні мистецтво зазнає трансформації, синтезується з можливостями науки і техніки, продукує нові сенси та форми. Наступним поколінням потрібні нові простори для самовираження й нові інструменти» [2].

Так, у віртуальних публічних просторах Києва та Харкова в рамках фестивалю за допомогою технології доповненої реальності було інтегровано арт-об'єкти українських художників Іллі Новгородова, Петра Гронського, Миколи Малишка, Артема Волокітіна, Олексія Золотарьова, Микити Кадана, Ксенії Гнилицької, Вартана Маркар'яна, Віталія Кохана, Романа Мініна, Віталія Кохана, Костянтина Зоркіна та Власа Белова. Для споглядання робіт глядачам необхідно було скористатися спеціальним мобільним додатком або QR-кодом, що був розміщений безпосередньо на локаціях, де мали би бути встановлені арт-об'єкти, якщо б вони існували в реальності.

Наприклад, в Києві біля Національної бібліотеки ім. Вернадського Петро Гронський «встановив» роботу «E019» (рис. 3) – скульптуру з сірого бетону та кольорового загартованого металу [7]. Об'єкт візуалізував вигаданий художником уявний «підсилювач смаку» і є алюзією на цифрове позначення «замінників», «барвників», «підсилювачів»

тощо на етикетках харчових продуктів. Однак художник передусім розмірковував над зовсім іншими питаннями. Його хвилюють інструменти виразності, що їх мають використовувати сучасні скульптори, встановлюючи свої арт-об'єкти у середовищах сучасних міст: як такі об'єкти будуть співіснувати зі історично сформованим архітектурним оточенням, якими методами «захоплювати» навколишній простір та привертати увагу глядачів, і при цьому чи будуть вони відповідати контексту місця. Технологія віртуальної реальності сьогодні надає змогу «встановити» об'єкт у простір до того, як це буде зроблено фізично, що дозволяє художникам і архітекторам завчасно розуміти відповідність обраного твору для певної локації та уникнути неузгодженості у міських ландшафтах.

В українському місті, настільки переповненому агресивною візуальною інформацією, скульптурним об'єктам складно утримувати увагу широкого загалу, змагаючись із величезними рекламними бордами, малими архітектурними спорудами та іншими об'єктами різних форм, кольорів і розмірів, що часто безконтрольно захоплюють простір [7], тож скульптор, використовуючи певні матеріали і розміщуючи їх у віртуальній реальності, створює не черговий декоративний

скульптурний твір, а інтегрує інтерактивний об'єкт, не порушуючи цілісності урбаністичного простору, при цьому роблячи його цікавим для суспільства та фокусуючи увагу саме на ньому. Такі інтерактивні акценти можуть стати сьогодні новим рівнем роботи з публічним простором у «віртуальному світі» українських міст.

Неподалік від об'єкту «E019», біля стадіону ім. Лобановського, у віртуальному просторі міста Києва скульптор Микола Малишко «розмістив» свою віртуальну скульптурну композицію «Промені» (рис. 4) – фігуру людини, яка радіє вранішньому сонцю – його світло всередині і зовні як частина творення [7]. Постамент композиції виконаний у формі кола як символа сонця, а фактура деревини по всьому «тілу» людини передає зв'язок із природою, а отже об'єкт порушує й екологічну тематику.

Художники, використовуючи природні та урбаністичні об'єкти, предмети та елементи візуальної інформації, трансформують процес сприйняття інформації за допомогою технічних засобів. Вартан Маркар'ян та Влас Белов у віртуальних роботах «*Expanse*» та «*Midii*» навпаки інтегрують у візуальний простір природні елементи засобами доповненої реальності: в струмок Саржиного Яру у Харкові Вартан Маркар'ян «запустив» футуристичних істот, схожих на медуз, а Влас Белов створив аудіосвітлову анімацію на будівлі Харківського історичного музею у вигляді капсул-мідій, що світяться та збираються в абстрактні форми під звуки моря. Проекти візуалізують тему медіаекології та загалом стосунків людини і природи. Художник спонукає глядача замислитись, наскільки природним сьогодні є наше середовище існування, і чи не загралося людство в оцифровування природного оточення, чи не призведе ця гра до повного заміщення реального життя віртуальним.

Діалогуючи зі спадщиною авангардного мистецтва, зокрема з нереалізованими проектами Василя Єрмілова, Микита Кадан на місці пам'ятника

Пилипу Орлику «запропонував» встановити «Пам'ятник трьом російським революціям» – віртуальну скульптурну композицію із трьох геометричних фігур. Поява такого об'єкта на місці монумента Пилипу Орлику є цілком симптоматичною, адже підкреслює вищість спадщини мистецтва авангарду над пострадянським «псевдокласичним кітчем». В концептуальному сенсі цей арт-об'єкт є візуалізацією відношення між політичним контекстом, авторським задумом та громадським замовленням, як це було в епоху тоталітарних «великих наративів» [7].

Серію «нереалізованих проєктів Василя Єрмілова» Микита Кадан розвинув і в Харкові, «встановивши» скульптурну композицію, присвячену «Голові земної кулі» на території «Сабурової дачі», а також «Монумент ленінської епохи» на площі Свободи (рис. 5). Арт-об'єкт Микити Кадана – золота куля на бетонному сірому кубі зі сходинками – у віртуальному просторі є «монументом» ідей українського авангарду 1920-х років, своєрідним «пам'ятником» поету Велимиру Хлебнікову, позаяк розміщений він на території психіатричної клініки, відомої «Сабурової дачі», де поет рятувався від мобілізації під час Першої світової війни. А на центральній площі Харкова на місці знесеного пам'ятника Леніну Микита Кадан «встановив» геометричну скульптурну композицію із сірого однорідного бетону, в якому вгадується символіка серпа і молота. Автор у згаданих роботах рефлексує над абсурдністю тоталітарної системи, що привласнила термін «авангард», визначивши його як російське явище, а також акцентує увагу на беззмістовності декомунізації в рамках української художньої історіографії [14]. Прагнучи утвердити художній, інтелектуальний і політичний авангард символом та основою ідентичності «першої столиці», Микита Кадан, як свого часу Василь Єрмілов, повертаються до його формотворчих засад.

Історична спадщина стала також визначальною у виборі образного

наповнення скульптури у доповненій реальності Олексія Золотарьова «Геометрична архайка». За основу «встановленої» на Либідській площі у Києві віртуальної композиції з чорного граніту взято концепцію скіфських баб. Саме на цьому місці до 2016 року стояв пам'ятник чекістам (скульптор – В. Бородай), тож саме історична пам'ять місця спонукала художника до переосмислення цього простору. Композиція твору, його геометрія вибудовані з трьох окремих монументальних елементів, що за силуетами (об'ємна форма яких досягається поєднанням площин) нагадують скіфських баб або ідолів. Такими архетипними формами художник візуалізує культурну та історичну пам'ять нації та пропонує оновлене сприйняття цього міського простору.

Категорії простору та часу часто стають предметом роздумів сучасних художників, особливо це стосується ігор з орієнтацією в часо-просторових координатах. Наприклад, Артем Волокітін візуалізував у цифровому просторі портал між Києвом та Харковом: круглий «Портал» (рис. 6), що переливається кольорами і миготить, «розміщений» у віртуальному просторі на бульварі Шевченка у столиці. Портал має «отвір» у центрі, через який можна начебто «пройти» й опинитися на Вірменському провулку Харкова. Візуалізація можливості миттєвого переміщення людини з однієї точки простору в іншу є улюбленою темою футуристичного напрямку творчості сучасних художників, адже винахід порталу назавжди змінив би для людства розуміння часу та простору, а для Волокітіна, який живе та працює в Харкові, маючи при цьому міцні зв'язки з арт-середовищем Києва – це тема актуальна. На перший погляд несподіваний вибір бульвару Шевченка в Києві та вулиці Вірменської у Харкові насправді, за задумом автора, має привернути увагу культурної спільноти центрів міст до промислових та спальних районів, щоб поглянути по-іншому

на простори, в яких мешкають городяни. Таким чином, руйнуватиметься стійка репутація районів «периферії» як «злочинних» та розпочнеться культурний діалог між жителями центральних районів та околиць.

Підтримуючи цю тезу, київський скульптор Ілля Новгородов підіймає тему «троєщинського міфу» про спальний район, де начебто досить небезпечно з'являтися «не своїм». Віртуальний арт-об'єкт з металічної труби чорного кольору «Шукач пригод» художник розмістив на пустирі на Троєщині (м. Київ). Крізь елементи віртуальної скульптури глядач може «пройти» і пересвідчитись, що міф про кримінальну дійсність 1990-х років, що побутує серед більшості киян навіть сьогодні, вже є пережитком минулого. Утім, зонована, часто безсистемна структура бетонних конструкцій, в якій бракує досвіду звичайного спілкування з сусідами, спричиняє травматичний стан, а формування культури урбаністики є актуальною та, на жаль, сьогодні ще не відкритою проблемою.

Розв'язанням не лише культурних, а й естетичних завдань зайнявся Віталій Кохан, упорядковуючи необлаштований оглядовий майданчик на вулиці В. Весніна в Харкові, адже саме візуальними акцентами проявляються приховані властивості та функції міського простору. Віртуальний арт-об'єкт «Бачити, впізнавати» – геометричні фігури у публічному просторі, серед яких глядач може «переміщуватися» – створений на перетині скульптури, архітектури і дизайну. Саме гармонійної взаємодії цих складових, на переконання автора, бракує сьогодні в об'єктах публічного простору.

Крім соціокультурних питань, українські мистці у проектах для фестивалю VR FORUM & ART FESTIVAL створили віртуальні об'єкти філософського характеру. Наприклад, біля нового корпусу Харківської державної академії дизайну та мистецтв Костянтин Зоркін «розмістив» роботу «Підземний політ», що зображує сім

дерев'яних птахів-скульптур, які відбиваються у калюжі води, наче пролітаючи під землею. За задумом автора, глядачі, розглядаючи цю роботу, мають відчуття певної таємниці, яка завжди доповнює реальну дійсність. Метафізичний рух птахів у невідомому вимірі занурює у безкінечність Всесвіту.

Сьогодні мистецтво доповненої реальності, безперечно, стало одним зі спрямувань публічного мистецтва. Інтерактивні та цифрові технології стають звичним засобом комунікації в соціумі. Глобальна комп'ютеризація, поява великої кількості творів з інтерактивними рисами дійсно спонукають замислитись про інтеграцію комп'ютерних технологій у мистецьке середовище [8, с. 134–138]. Жителі та гості різних міст сьогодні можуть за допомогою своїх телефонів та планшетів бачити арт-об'єкти сучасних художників у парках та на різних фестивалях в різних куточках світу. Аугментивні цифрові технології дають художникам новий інструмент, яким вони можуть послуговуватись разом із традиційними художніми засобами, доповнюючи реальний світ та світ своїх робіт новими образами. Доповнена реальність залучає у фізичний простір нові образи, створені цифровими технологіями. За допомогою екрана смартфона чи планшета реальні об'єкти в просторі, окремі художні твори разом із новими AR-образами сприймаються як одне ціле. Робота художника вже не тільки дарує визначений настрій або емоцію, а продовжує історію, трансформує її для кожного глядача, який сам стає частиною цієї історії. Доповнена реальність – це більш особисте мистецтво в руках глядача, точніше на екрані його

гаджету, що робить його самого частиною цього мистецтва. Потрібно лише навести гаджет на картину, скульптуру або у визначене місце у просторі – й навколишнє середовище наповниться новими художніми образами. Аналіз творів мистецтва, створених із використанням нових медійних засобів, «встановлених» у віртуальних публічних просторах, традиційно відбувається у двох паралельних вимірах – формальному (узгодженість з навколишнім простором) та змістовному (духовний, ідейний зміст, який об'єктивується у формі [4, с. 290–300]).

Висновки. Алгоритм формування нової культурної ситуації під впливом мистецтва публік арт в поєднанні з різними напрямками (доповненої, віртуальної реальності, медіазасобів та ін.) працює лише частково. Public art оперує візуальними образами, певною мірою знайомих глядачам, яких сучасна образність може інколи збентежити. Утім, цінності, що лежать в основі сучасної образності, роблять художні твори доступними для прочитання та сприйняття. Враховуючи віртуальність нового мистецтва, художники сьогодні можуть як прагнути до гармонії арт-об'єктів з навколишнім простором, так і повністю ігнорувати цей аспект або навіть ставити собі за мету створити стилістичне неспівпадіння, що цілком припустимо для тимчасових творів. Змістова ж складова таких об'єктів зазвичай або підпорядкована історичній або символічній пам'яті місця, сполучає художні та документальні аспекти, або просто привертає увагу глядача ефектним формотворенням та цікавою концепцією, роблячи акцент на процесі художньої комунікації.

Література

1. Альфорова З. Межі видимого. Становлення візуального мистецтва: Монографія. Харків: ХДАК, 2008. 268 с.

2. В Україні з'являться об'єкти public art у віртуальній реальності. URL: <http://styleinsider.com.ua/2019/06/vr-forum-art-festival/> (дата звернення: 07.06.2020).

3. Гончаренко А. Трансформації розвитку української скульптури (в контексті культурно-мистецьких процесів 1990-х – 2000-х рр.): дис. ... канд. мист. : 26.00.01. Івано-Франківськ, 2015. 223 с.

4. Коннов О. Змістовний та формальний виміри художнього стилю: проблема виявлення зв'язку. *Totallogy-XXI. Постнекласичні дослідження*. 2013. № 30. С. 290–300.

5. Левчук Л. Українська естетика: традиції та сучасний стан: монографія. Київ: МАКЛАУТ, 2011. 339 с.

6. Мархайчук Н. Концепція ненаративності в контексті розвитку вітчизняного нефігуративного живопису ХХ століття: автореф. дис. ... канд. мист.: 17.00.05 Харків : Харківська державна академія дизайну і мистецтв, 2006. 23 с.

7. Петро Гронський. E019. URL: <https://www.frontierfest.com.ua/e019/> (дата звернення: 07.06.2020).

8. Прохоров Н. Электронные технологии и визуальное искусство в интерактивном дизайне архитектурной среды. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*. 2018. № 1 (87). С. 134–138.

9. Скляренко Г. «Нова хвиля» і українське мистецтво кінця ХХ століття. *Сучасне мистецтво*. 2009. Вип. VI. С. 188–196.

10. Федорук О. Перетин знаку: Вибрані мистецтвознавчі статті: у 3 т. Т. 2. Українська культурологія. Історія та теорія мистецтва. Постаті. Народна творчість. Рецензії. Академія мистецтв України. Інститут проблем сучасного мистецтва. Київ, 2006. 362 с.

11. Югай І. Медиа искусство: истоки, специфика, художественные стратегии: дис. ... д-ра искусств.: 17.00.09. Санкт-Петербург, 2018. 341 с.

12. Юхимик Ю. В. "Contemporary art": симуляція мистецтва. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2013. Вип. 31. С. 17–24.

13. Manovich L. The Language of New Media: Monography. Cambridge: MIT Press. 2001. 202 p.

14. Public art in AR. Експозиції у публічних просторах міст у вашому смартфоні. URL: <https://www.frontierfest.com.ua/public-art-in-ar/> (дата звернення: 06.07.2020).

References

1. Alfjorova, Z. (2008). Mezhi vydymogho. Stanovlennja vizualnogho mystectva [The limits of the visible. Formation of visual art]. Kharkiv [in Ukrainian].

2. V Ukrajinі z'javljatjsja ob'jekty public art u virtualnij realnosti (2019) [Public art objects in virtual reality will appear in Ukraine]. URL: <http://styleinsider.com.ua/2019/06/vr-forum-art-festival/> [in Ukrainian].

3. Ghoncharenko, A. (2015). Transformaciji rozvytku ukrajinskoji skuljptury (v konteksti kuljturno-mystecjkykh procesiv 1990-kh – 2000-kh rr.) [Transformations of the development of Ukrainian sculpture (in the context of cultural and artistic processes of the 1990s – 2000s)]. Candidate's thesis. Ivano-Frankivsk [in Ukrainian].

4. Konnov, O. (2013). Zmistovnyj ta formalnyj vymiry khudozhnjogho stylju: problema vyjavlennja zv'jazku [Meaningful and formal dimensions of artistic style: the problem of finding a connection]. *Totallogy-XXI. Postneklasichni doslidzhennja – Totallogy-XXI. Post-classical research*. 30. 290–300 [in Ukrainian].

5. Levchuk, L. (2011) Ukrajinsjka estetyka: tradyciji ta suchasnyj stan [Ukrainian aesthetics: traditions and current state]. Kyiv [in Ukrainian].

6. Markhajchuk, N. (2006). Koncepcija nenaratyvnosti v konteksti rozvytku vitchyznanogho nefiguratyvnogho zhyvopysu XX stolittja [The concept of non-narrative in the context of the development of domestic non-figurative painting of the twentieth century]. Extended abstract of candidate's thesis. Kharkiv: Kharkiv State Academy of Design and Art [in Ukrainian].

7. Petro Ghronskyj. E019. (2019). URL: <https://www.frontierfest.com.ua/e019/> (Last accessed: 07.06.2020) [in Ukrainian].

8. Prokhorov, N. (2018). Elektronnye tekhnologii i vizualnoe iskusstvo v interaktivnom dizayne arkhitekturnoy sredy [Electronic technologies and visual arts in interactive design of architectural environment]. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kulturologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki – Historical, philosophical,*

political and legal sciences, cultural studies and art history. *Questions of theory and practice*, 1 (87). 134–138 [in Russian].

9. Skljarenko, G. (2009). "Nova khvylyja" i ukrajinsjke mystectvo kincja XX stolittja ["New Wave" and Ukrainian art of the late twentieth century]. *Suchasne mystectvo – Contemporary Art*, 6. 188–196 [in Ukrainian].

10. Fedoruk, O. (2006). *Peretyn znaku: Vybrani mystectvoznavchi statti* [Cross section of the sign: Selected art articles]. *Ukrainska kulturolohiia. Istorii ta teoriia mystetstva. Postati. Narodna tvorchist. Retsenzii* [Ukrainian culturology. History and theory of art. Figures. Folklore. Reviews]. Akademija mystectv Ukrainy. In-t problem suchasnogho mystectva. (Vols. 1–3; Vol. 2). Kyiv [in Ukrainian].

11. Yugay, I. (2018) *Media iskusstvo: istoki, spetsifika, khudozhestvennye strategii* [Media art: origins, specifics, artistic strategies]. Candidate's thesis. Sankt-Peterburg [in Russian].

12. Jukhymyk, Ju. V. "Contemporary art": symuljacija mystectva ["Contemporary art": simulation of art] *Aktualjni problemy istoriji, teoriji ta praktyky khudozhnjoji kuljтуры – Current issues of history, theory and practice of art culture*, 31. 17–24 [in Ukrainian].

13. Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press [in English].

14. Public art in AR. Ekspozycji u publichnykh prostorakh mist u vashomu smartfoni (2019) [Public art in AR. Exposures in public spaces of cities in your smartphone]. URL: <https://www.frontierfest.com.ua/public-art-in-ar/> (Last accessed: 06.07.2020) [in Ukrainian].

VIRTUAL AND AUGMENTAL REALITY IN THE ART-WORKS OF UKRAINIAN ARTISTS

MIRONOVA T. V.

Kyiv City Gallery «Lavra»

The purpose of the publication is to analyze the virtual and augmented reality in the work of Ukrainian artists of the last thirty years.

Methodology. The study digital visual art space is the analytical methods to determine internal trends and prospects of contemporary Ukrainian art. The main methodological approach is the cultural-semiotic analysis of the forms of manifestation of visualization of modern art culture. The application of a systematic approach allowed to study semiotic systems that contribute to the comprehensive disclosure of the problem of semantics of modern forms of visualization.

Results. The peculiarities of the use of technologies for the support and demonstration of works of art are revealed, the emphasis is on the emergence of new digital trends in contemporary art, thanks to which visual works function in their own media

ВИРТУАЛЬНАЯ И ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТИ В ТВОРЧЕСТВЕ УКРАИНСКИХ ХУДОЖНИКОВ

МИРОНОВА Т. В.

Киевская городская галерея искусств «Лавра»

Целью исследования является анализ виртуальной и дополненной реальности в творчестве украинских художников последнего тридцатилетия.

Методология. Основой исследования искусства визуального цифрового пространства стал аналитический метод, направленный на определение внутренних тенденций и перспектив развития современного украинского искусства. Основным методологическим подходом является культурно-семиотический анализ форм проявления визуализации современной художественной культуры. Применение системного подхода позволило изучить семиотические системы, способствуют всестороннему раскрытию проблемы семантики современных форм визуализации.

Результаты. Выявлены особенности использования технологий для демонстрации произведений искусства, акцентировано внимание на появлении в современном искусстве новых цифровых направлений, благодаря которым визуальные произведения функционируют в собственной медиа-среде. Виртуальная и

environment. Virtual and digital realities in the fine arts replace the artist's canvas, and the ironer allows him to immerse himself in other unreal worlds of the author's subconscious. Thus, from a simple fascination with technology, the modern generation of artists quickly moved to quality and content requirements, conceptuality and communication between the author, viewer and work of art, which requires artists to understand modern technology, traditional techniques of painting.

The scientific novelty of the work is to identify the main characteristics of the development of modern visual arts with the help of virtual space in the Ukrainian cultural environment.

The practical significance of the obtained results is that they can be used as a factual and theoretical basis for the creation of relevant sections in scientific and scientific-methodical publications on the history of contemporary Ukrainian art.

Key words: *art of "virtual space", contemporary art, street art, public art, virtual reality, augmented reality, virtual space.*

цифровая реальности в изобразительном искусстве заменяют художнику полотно, а зрителю позволяют окунуться в другие ирреальные миры подсознания автора. Так, от простого увлечения технологиями современное поколение художников быстро перешло к качественным и содержательным требованиям, концептуальности и коммуникационным связям между автором, зрителем и художественным произведением, что требует от художников понимания современных технологий, владения традиционными техниками изображения.

Научная новизна работы заключается в выявлении основных отличительных особенностей развития современных визуальных искусств с помощью виртуального пространства в украинской культурной среде.

Практическая значимость исследования заключается в том, что оно может использоваться как фактографическая и теоретическая база для создания соответствующих разделов в научных и научно-методических изданиях по истории современного украинского искусства.

Ключевые слова: *искусство «виртуальных пространств», современное искусство, street art, public art, виртуальная реальность, дополненная реальность, виртуальное пространство.*

ІНФОРМАЦІЯ
ПРО АВТОРА:

Міронова Тетяна Володимирівна, кандидат мистецтвознавства, директор Київської міської галереї мистецтв «Лавра», ORCID 0000-0002-8847-1100, **e-mail:** artstasy@gmail.com

Цитування за ДСТУ: Міронова Т. В. Віртуальна і доповнена реальності в творчості українських мистців. *Art and design*. 2021. №2(14). С. 141–151.

[https://doi.org/
10.30857/2617-
0272.2021.2.13](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.2.13)

Citation APA: Mironova, T. V. (2021) Virtual and augmented reality in the works of Ukrainian artists. *Art and design*. 2(14). 141–151.