

# Фестивалі медіаарту на постіндустріальних локаціях

ОЛЕКСАНДРА ХАЛЕПА

молодший науковий співробітник відділу дизайну й архітектури ІПСМ НАМ України,  
[orcid.org/0000-0002-6104-0132](https://orcid.org/0000-0002-6104-0132)

**Анотація.** На прикладі знакових фестивалів: зарубіжних — Ars Electronica (м. Лінц, Австрія), Transmediale (м. Берлін, Німеччина), Gamma (м. Санкт-Петербург, РФ) та вітчизняних — KIMAF, Carbon Media Art Festival, Carbonarium (всі три — м. Київ), NonStopMedia (м. Харків), «Трансформатор» (м. Львів), Terra Futura (м. Херсон), «Гамселіть» (м. Тернопіль) — проаналізовано фестивальний формат як найбільш придатний для експериментального синтезування різних видів медіаарту, у тому числі й на постіндустріальних локаціях.

*Ключові слова:* медіаарт; фестивальний формат; експеримент; постіндустріальні локації.

**Постановка проблеми.** Дослідження тенденцій сучасного медіамистецтва — процес нескінченний: в ньому неможливо «поставити крапку», так як зміни відбуваються постійно. На відміну від традиційних візуальних мистецтв творам медіаарту притаманні також й інші сенсорні характеристики (звук і ефект соматичного впливу), отже, існує потреба вводити додаткове розуміння мистецького об'єкта з суміжних областей знань — психології, філософії, соціології тощо.

Поширення технологій надає великі можливості для постійного поглиблення впливу мультимедійного художнього продукту на всі органи чуття людини. Мистецький образ складних підсвідомих мотивів, пограничних станів, динаміки почуттів вимагає і нових інструментів. Можливості сучасних цифрових технологій дозволяють набагато глибше освоювати нову естетику. Різні форми представлення креативних ідей вносять у сучасне мистецтво і нові властивості, які не визначаються усталеними жанровими рамками.

Залучення у мультимедійне середовище значної кількості користувачів дозволяє медіаарту бути завжди актуальним, піднімати найгостріші проблеми й застосовувати оригінальні засоби апеляції до людської свідомості. У такий спосіб медіаарт, розвиваючись, стає впливовим інструментом сучасного суспільства і розширює його уявлення за грані візуальних жанрів. Формується сфера сучасної творчості, яка нівелює межі традиційної художньої естетики, поглиблюючи зв'язки між видами і жанрами й потребує постійного оновлення уявлень про її можливості і злиття з тими сферами життя, які ніколи раніше не сприймалися у художньому контексті.

Розгортаючись, нові мистецькі практики виходять за межі усталених форм і просторів експонування (музеї, галереї, виставкові зали, художні салони) й поступово освоюють нові території. Найбільш наочно цей процес проявляється у міському просторі, в який все активніше втручається сучасне мистецтво. Художні практики у відкритих урбаністичних просторах ві-

діграють роль важливого чинника формування візуального образу міста, віддзеркалюють певні ціннісно-духовні орієнтири суспільства та постають як символіко-смысловий аспект суспільної свідомості.

Значні площі та відкрита структура колишніх промислових об'єктів виявляються вельми придатними для реалізації різноманітних медіаарт-проектів. Все більше мистецьких подій та креативних акцій відбуваються саме на постіндустріальних локаціях. У зв'язку з цим виникає потреба у більш ґрунтовному аналізі процесів розгортання медіаарт-практик на постіндустріальних локаціях.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Україна дедалі помітніше долучається до світових мистецьких процесів. У вітчизняному культурно-мистецькому просторі з'являються раніше відсутні жанри, форми та способи художньої репрезентації. Мистецькі твори, створені за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, акумулюються і досліджуються Яніною Пруденко у Відкритому архіві українського медіаарту [2; 3]. У Львові дослідженням медіамистецтва займаються куратори Б. Шумилович, А. Лінік у Центрі міських досліджень. В Одесі зібрано й оцифровано архів медіаарту, який створювався в ЦСМ «Сорос-Одеса». Херсонський «Тотем», який архіває власні твори мистецтва, постійно передає до архіву нові роботи.

Міжнародні фестивалі медіамистецтв як лабораторії новітніх технологій, з якими працюють молоді художники, у контексті ситуаційного аналізу в мистецтві досліджуються О. Чепелик, безпосередньою учасницею низки заходів в сфері медіамистецтв. Авторка наголошує на тому, що саме нові технології визначають розвиток світової економіки, тому вагомі інвестиції у медіамистецтва та форуми сприятимуть повноцінній інтеграції української культури до європейського простору. Однак брак лабораторій як центрів медіаарту в Україні гальмує вільний розвиток творчих сил вітчизняних митців на теренах медіаарту порівняно з іншими країнами [6; 7; 8].

**Мета статті** — дослідження особливостей застосування фестивального формату як експериментального з міксування різних артпрактик на постіндустріальних локаціях.

**Виклад основного матеріалу.** Інформаційні технології суттєво сприяють розповсюдженню активістського руху в мистецькому середовищі, діячі якого застосовують широкий спектр творчих засобів: графіку, перформанс, інсталяції, різноманітні види інтервенцій. Міські простори перетворюються на творчі лабораторії, де відбуваються діалоги та дискусії, встановлюються соціальні зв'язки та експонуються сучасні артпроекти.

Дуже привабливими місцями для експериментів мистецьких спільнот виявляються спустошені індустріальні будівлі, в яких творчі люди вбачають більше свободи для дій, ніж в традиційних музейних чи галерейних приміщеннях. Мистецькі акції в приміщеннях «старого прому» розкривають їхній потенціал як арткластерів, генераторів розвитку сучасної української культури завдяки синергії музикантів, акторів, дизайнерів, кураторів і менеджерів культури. Культурно-мистецькі видозміни колишніх промислових споруд, введення їх в контекст сучасного життя здійснюють значний урбаністичний вплив. Міста позбавляються індустріального домінування, культурно-мистецькі й освітні функції з часом стають провідними і визначають перспективи подальшого урбаністичного розвитку.

В Україні ці питання переважно знаходяться на стадії обговорення громадських ініціатив і створення проектів. Каталізатором трансформативних процесів у суспільстві, поштовхом до появи мистецьких інновацій стала Революція гідності (2013–2014), яка стимулювала появу численних ініціатив та нових мистецьких осередків. Нині в Україні видозміни відбуваються переважно шляхом створення локальних артпросторів, які спроможні дати імпульс подальшому розвитку занедбаних промислових майданчиків, тимчасом як в країнах Європи проблеми постіндустріальних територій вирішуються на міському та державному рівнях.

Інтеграція простору колишніх промислових підприємств у культурно-мистецьке життя суспільства може бути досить продуктивним рішенням сучасних проблем українських міст, оскільки дає нове «дихання» спустошеним індустріальним об'єктам.

У результаті проведених автором експериментальних досліджень медіамистецтва на різних локаціях України встановлено кілька ефективних форматів взаємодії мистецьких спільнот. Серед них провідним є фестиваль, що охоплює низку інших видів взаємодії: майстер-клас, тренінг, публічна лекція, вебінар, форум, конференція, воркшоп і фасилітація. Ці формати дозволяють створювати експериментальне поле й за короткий термін актуалізувати креативний потенціал спільнот. Найоптимальнішим для розвитку медіамистецтва є формат фестивалю, який дозволяє експериментувати та синтезувати різні види артпрактик.

У медіартфестивалях досить поширеним є сполучення електронної музики, перформативних практик, медіартінсталяцій й аудіовізуальних шоу. Так, наприклад, найвідоміший щорічний фестиваль Ars Electronica (як зібрання художників, науковців і технологів) є середовищем для експериментів, оцінювання та винахідництва. Фестиваль відбувається в австрійському місті Лінц, інтегруючи у місто масштабні мистецькі проекти під відкритим небом. У рамках фестивалю відбуваються лекції, дискусії та семінари, які перетворюють місто на один з найбільших у світі інноваційних майданчиків, де репрезентуються твори медіамистецтва, електронної музики й інших напрямів креативної діяльності. Виставки, конференції, лекції, презентації, семінари, відкриті лабораторії, галереї, вистави, інтервенції, екранізації, концерти — масштаб та різноманітність програми віддзеркалюють коло перспектив та бачень, які митці, вчені, громадські активісти та підприємці з усіх куточків світу везуть у Лінц.

2019 року Ars Electronica відзначила своє 40-річчя і, як завжди, спрямовує погляд у майбутнє, на мистецьке та наукове усвідомлення цифрової

реальності, її майбутніх перспектив і дієвих сценаріїв. Тема фестивалю Ars Electronica у 2019 році: «Поза межами — криза середнього віку цифрової революції».

Лозунг *Out of the Box* закликає всіх вийти із зони комфорту з тим, щоб зберегти здатність діяти в умовах розвитку штучного інтелекту, генетики, біоінженерії та екологічного нищення нашої планети. Фестиваль, який організований однойменним австрійським культурним, навчальним та науковим інститутом Ars Electronica Linz GmbH, занурює відвідувачів у невідомий простір цифрових технологій з метою дослідження меж власних можливостей. Інститут, заснований у Лінці 1979 року, базується в Ars Electronica Center, в якому розташований «Музей майбутнього». Діяльність Ars Electronica зосереджена на взаємозв'язках мистецтва, технологій та суспільства. Інститут проводить щорічний фестиваль та керує мультидисциплінарною науково-дослідною установою Futurelab, а також присуджує Prix Ars Electronica — одну з найвідоміших щорічних премій в царині електронного й інтерактивного мистецтва, комп'ютерної анімації, цифрової культури і музики.

Ars Electronica Center, розміщений у сучасному комплексі будівель вздовж Дунаю, є постійною базою та вітриною Ars Electronica. Більша частина простору використовується для публічних виставок і заходів з акцентом на інтерактивність та залучення відвідувачів. Основними темами є науки про життя, екологічні проблеми та підготовка до майбутніх технологічних розробок, які можуть мати вплив на суспільство. Також тут відбуваються конференції, семінари та науково-дослідні роботи.

Futurelab, розміщений у Ars Electronica Center, є центром експертних знань для багатопрофільних досліджень та розробки нових технологій кіберарту. Тут працюють близько 25 постійних членів команди та відбуваються резиденції з відомими митцями та дослідниками. Команда Futurelab створює інфраструктуру та контент для Центру та Фестивалю [10].

Наступний за популярністю і масштабом — європейський фестиваль мистецтва нових медіа Transmediale. Він створює простір для критичного осмислення культурної трансформації з постцифрової точки зору. Понад тридцять років цей щорічний фестиваль мистецтва та цифрової культури об'єднує митців, дослідників, активістів і науковців з метою дослідження нових поглядів на нашу технологічну епоху завдяки синтезу різних жанрів та кураторських підходів. Спочатку заснований як VideoFilmFest у контексті міжнародного форуму нового кіно Berlinale у 1988 році, фестиваль змістив свою увагу з відеокультури на критичний та художній діалог з мультимедіа та з часом. Протягом більш ніж 30-річної історії він розвивався разом із історією медіа та врешті-решт перетворився на одну з провідних платформ для мистецтва та цифрової культури — Transmediale.

Крім щорічного фестивалю, Transmediale — це горизонтальна динамічна платформа зі спільнотою, що сприяє регулярним публікаціям і цілорічній діяльності, включаючи мистецькі резиденції. Одним з найближчих партнерів Transmediale є CTM Festival. Федеральний культурний фонд Німеччини підтримує Transmediale як культурний інститут передового досвіду з 2004 року.

Transmediale-2019 зосереджувався на тому, як почуття перетворюються на об'єкти технологічного дизайну, і запитував, яку роль відіграють емоції та емпатія в цифровій культурі. Одне з ключових питань, на які шукав відповіді фестиваль у 2019 році: «Що тебе спонукає?» — маючи на увазі не лише емоційну реакцію, але й інфраструктуру й естетику.

Досліджуючи розуміння та прийоми в роботі з новими технологіями почуттів, Transmediale визнає, що цифрова культура стала інструментом для фіксації та управління тим, що колись Реймонд Вільямс називав «структурами почуттів» — живим досвідом і культурними образами, відмінними від нібито фіксованих соціальних продуктів і установ. Такий досвід і образи тепер створюють афективні медіапростори, формують

дизайн програм зі штучного інтелекту і, здається, здатні викликати емпатію, використовуючи віртуальну реальність. У цих контекстах соціальні та політичні питання, як правило, стають емоційними та перетворюються на бінарний вибір «за» і «проти». Однією із сучасних проблем є те, як бути критичними та позитивними одночасно, уникаючи таких надмірних спрощень. З цієї метою Transmediale-2019 презентував живі, ще не повністю сформовані цифрові культури художнього бачення, умоглядного мислення, втручання активістів і контркультурні мрії [7].

Подібним чином організовується фестиваль Gamma, що проводиться у Санкт-Петербурзі з 2016 року. Gamma — один з найбільших фестивалів електронної музики та сучасного мистецтва, яким охоплюється широке коло напрямків: від танцювальної й авангардної електроніки до експериментального ембієнту і техно-музики. В рамках фестивалю проходять виставки медіаарту і різноманітні культурні події. Щороку майданчиками Gamma стають незвичайні і постіндустріальні місця Санкт-Петербурга.

Перший фестиваль за участю понад 5000 відвідувачів пройшов у 2016 році на занедбаній території колишньої експериментальної суднобудівної верфі на Петровській косі. На фестивалі вперше пройшла виставка робіт сучасних митців в жанрах стрітарту, паблікарту і медіаарту.

У 2017 році в рамках фестивалю відбулося відкриття міжнародної платформи з розвитку сучасного мистецтва «Артифікація». На фестивалі було представлено роботи з паблікарту, медіамистецтва, архітектури і ресайкларту. Також у 2017 році фестивальною діяльністю було охоплено частину цехів колишнього пивоварного заводу імені Степана Разіна, пам'ятки промислової архітектури.

На відкритті фестивалю 2018 року в палаці Білосільських-Білозерських виступав композитор Henschka, котрий є номінантом на премію «Оскар» і «Золотий Глобус» за кращий саундтрек. 21 липня 2018 на території Ленфільму в рамках фестивалю започатковано професійний міжнародний

форум Gamma\_PRO, що згодом став щорічною подією. Головна тема Gamma\_PRO-2018 — «Глобальний фестивальний рух», співпраця між учасниками фестивального руху і новими формами культури. Серед учасників форуму — представники популярних міжнародних і російських фестивалів, пов'язаних з електронною музикою і сучасною культурою, а також провідні міжнародні культурні інституції. Як і у 2017 році, в основній програмі було задіяно шість поверхів і дві будівлі заводу ім. Степана Разіна. Основна програма розгорталася в аркадних цехах видатної пам'ятки радянського конструктивізму. Деякі діджеї представили спеціальні версії своїх виступів. На фестивалі 2019 року відкрилася міжнародна звукова лабораторія «Gamma\_LAB AI» для музикантів, музикознавців, медіахудожників, програмістів і дослідників в галузі машинного навчання і штучного інтелекту, метою якої є створення нових музичних творів або реконструкція втрачених з використанням технологій штучного інтелекту і машинного навчання.

У 2019 році фестиваль Gamma представив результати колаборації з SHAPE — європейською платформою інноваційної музики й аудіовізуального мистецтва. Щороку SHAPE за підтримки програми Creative Europe здійснює відбір 48 артистів для презентації їхньої творчості на міжнародних фестивалях по всьому світу. Традиційно серед них є художники, автори аудіовізуальних проєктів та музиканти, чия жанрова приналежність варіюється від post-grime і техно до вільної імпровізації й акустичної музики [11].

Звертаючись до питання формування медіамистецтва в Україні, необхідно згадати і роль перших фестивалів, де перші медіаартисти мали змогу презентувати свої роботи, а глядачі — ознайомитися з новітніми тенденціями у мистецтві. Наприклад, фестиваль KIMAF був заснований 1998 року у Києві як перший форум для презентації новітніх робіт сучасних українських митців. На фестивалі свого часу були презентовані такі вже класичні роботи відеоарту, як Milies-2000 та «Апокаліпсо» Гліба Катчука, «Жага» Іллі Ісу-

пова та інші. Фестиваль, присвячений відео- та кіноекспериментам, поступово трансформувався на програму відеоарту в рамках кінофестивалю короткого метру «Відкрита ніч».

На другому фестивалі KIMAF, що відбувся 1–28 жовтня 2001 року, серед українських проєктів вирізнялися роботи Ольги Кашимбекової та Гліба Катчука. У інтерактивній інсталяції «Анти-караоке» Ольги Кашимбекової глядачу біля відеопроєкції порожньої душової kabіни пропонують заспівати караоке у мікрофон. Коли глядач починає співати, напівпрозора фіранка зачиняється і реципієнт бачить особу, що миється. Якщо глядач перериває спів, вода перестає литися, а людина у душі починає замерзати і стукати зубами.

Інтерактивний медіапроєкт «Кармагеддон-караоке» Гліба Катчука базується на культовій грі «Кармагеддон», що була заборонена у деяких країнах через відверту жорстокість. Гравець-реципієнт бере участь у перегонах віртуальним містом. Його мета — набрати якомога більше балів, знищуючи конкурентів, невинних перехожих. У запропонованій художником «зламаний» версії гри до звичайного сценарію додається елемент караоке. З початком кожної місії починає грати музика, екраном повзуть рядки віршів як у звичайному караоке. Швидкість відтворення слів та музики залежить від швидкості, яку набирає учасник перегонів. Таким чином, гравець має підтримувати необхідний рівень швидкості, одночасно продовжуючи співати.

Третій і останній фестиваль KIMAF відбувся 9–15 листопада 2002 року. Новими для фестивалю стали імена талановитих медіахудожників Олександра Верещака та Маргарити Зінець, які одразу представили художньо сильний проєкт. Їхня інтерактивна інсталяція «Без назви» дає можливість глядачу поспілкуватися з віртуальними персонажами. Солідні чоловіки у костюмах, яких бачить глядач на екрані, стоять спинами до аудиторії. Але якщо хтось із глядачів щонебудь скаже, один з чоловіків обертається і передражняє його.

Відомі автори Гліб Катчук та Ольга Кашимбекова представили проєкт «Касета щастя». Відеокасету, що містила зображення талісманів щастя різних культур, реципієнту необхідно було скопіювати та розіслати семи адресатам. Майстерплівка, з якої робився тираж, за свідченнями авторів проєкту, була освячена у Єрусалимі на Гробі Господньому 25 грудня та прийшла в Україну поштою 7 січня. Як зазначали самі автори, цей проєкт мав на меті принести людям щастя за допомогою відеоарту, всупереч поширеній думці, що сучасне мистецтво є провідником негативних думок, енергій і свідомості. Однак, швидше за все, це була не єдина мета проєкту. Автори з ненав'язливістю постмодерної іронії продемонстрували процес міфотворчості, що повсякденно відбувається у масмедійному просторі [2].

Куратори програми «Інфо Медіа Банк» та КІМАФ Наталя Манжалій та Людмила Моцюк і сьогодні працюють з новими медіа. В Україні вони представляють організацію MediaArtLab, завдяки якій українці щорічно ознайомлюються у вітчизняних кінотеатрах із медіароботами всесвітньо відомого медіафестивалю та інституції по підтримці медіаартистів Ars Electronica. Однак лабораторія КІМАФ («Інфо Медіа Банк» при ЦСМ) припинила існування, тому на сьогодні в Україні не існує інституції, яка б підтримувала молодих художників, які прагнуть реалізувати себе у сфері нових медіа. Мистецтво новітніх технологій є одним з найдорожчих, оскільки потребує найновішого технічного забезпечення. Тому часто молоді українські медіаартисти або користуються підтримкою іноземних медіаінституцій, або звертаються до «найдешевшого» жанру — відеоарту.

Так і виставка «Перевірка реальності» (2005), що відбулася лише через три роки після фестивалю КІМАФ в Українському домі (Київ), представила переважно відеороботи «ветеранів» українського художнього простору, що не вимагають складного обладунку та спеціальних навичок: «Балканська ритуальна музика 1999 року» (1999) та «Ерос і Танатос пролетаріату, що пе-

ремів, в психомоторній параної Дзиги Вертова» (2001) Олександра Ройтбурда; «Чужий» (2004), «Банка супу» (2004) та «Гумка» (2004) Сергія Бракова; *Some as you are* (2003) Олександра Верещака та Маргарити Зінець; «Оksamитовий лабіринт» (2005) Гліба Катчука та Ольги Кашимбекової; «НЕПРОГЭС» (2003) Арсена Савадова; «Знизу догори» (2004), «Хочу тебе закопати» (2004) та «Іподром» Вікторії Бегальської (2004).

Вирізнився технічною складністю виконання інтерактивний медіапроєкт «Без назви» ветеранів КІМАФ Олександра Верещака і Маргарити Зінець: затемнений бокс реагував на глядачів фосфоресцентними колами, що розходилися по підлозі, і глядач почував себе як камінець, кинутий у воду.

Однак і сьогодні існують фестивалі, що надають молодим художникам якщо не простір для реалізації медіапроєктів, то принаймні майданчик для їх презентації. NonStopMedia — Міжнародний фестиваль молодіжних проєктів, організований Харківською муніципальною художньою галереєю. Жанри та види мистецтва, представлені на фестивалі, не обмежуються лише медіа. Тут є живопис, графіка, скульптура, плакат, театр, література, музика, бодіарт, фотографія, кіно, flash-анімація, інсталяція, відеоарт тощо. Однак основою фестивалю є беззаперечно візуальне мистецтво.

2008 року художники Гамлет Зіньківський і Роман Мінін представили на фестивалі проєкт «Мобільна самотність», що складався з 15 картин Г. Зіньківського, на яких зображувалися люди, що розмовляють по мобільному телефону, та sms-арту Р. Мініна, який за допомогою символів sms-повідомлень показав, що на сьогодні автор може виразити себе як художник і без пензлів та фарб.

Фестиваль «Тиждень актуального мистецтва», що став традиційним для Львова, мав спеціальну програму медіа MediaDEPO. 2009 року фестиваль відкрив одразу декілька імен молодих художників, що працюють з новими медіа у Львові: Тамара Грідяєва, Сергій Петлюк, Олексій Хорош-

ко. Останній представив мультимедійну інтерактивну інсталяцію «Я — Сам, Я — Інший», де підняв актуальну філософську проблему сприйняття Себе як Іншого. Ця концепція художньо була висловлена за допомогою відеокамери, екранів і дзеркал. Так, глядач міг себе бачити на екрані одночасно в анфас і з незвичного для людини ракурсу — зі спини. На нашу думку, проект також підняв важливе питання, що існує в рамках кіберкультури, — розширення природних можливостей людини, у тому числі й аудіовізуальних (за допомогою новітніх технологій та останніх досягнень науки).

Проекти цих художників були також представлені і на львівському фестивалі «Трансформатор», що відбувся 26–30 серпня та 3–4 вересня 2009 року. Фестиваль представляв медіапроекти та експериментальну електронну музику, презентації та лекції медіаартистів з України, Польщі, Австрії, Німеччини та Швеції.

На Херсонщині щорічно відбувається фестиваль Terra Futura, присвячений історії українського футуризму — 100-річчю мистецького гуртка «Гілея». На фестивалі існує спеціальна програма для відеоарту та короткого метру, де були представлені відеороботи студії «ТОТЕМ», Стаса Волязовського, Макса Афанасьєва.

У Тернополі, починаючи з 2012 року, щорічно проходить «Гамселіть» — міжнародний фестиваль електронної музики та медіаарту, один з найбільших альтернативних мистецьких заходів України. Фестиваль традиційно проходить у квітні і триває три дні. Перші два дні присвячуються лекціям на теми біо- та медіамистецтва. На третій день на основній фестивальной локації відбувається вечірка, що доповнюється артвиставкою. Учасники фестивалю — музиканти з різних регіонів України та з-за кордону, які працюють у жанрах IDM, techno, industrial, ambient, noise. Події фестивалю щороку проходять на нових локаціях, серед яких — занедбані промислові й рекреаційні об'єкти. Засновник фестивалю — Ярослав Качмарський, керівник лейблу і промо-групи Pincet, організатор заходів, також відомий як ав-

тор електронних творів і виконавець Motoblok. 2019 року Міжнародний фестиваль електронної музики та мистецтва відбувся у Тернополі вже у восьме — у недобудованій бібліотеці в центрі міста на площі Героїв Євромайдану (раніше — майдан Мистецтв) з 18 по 21 квітня за участі митців з Австрії, Литви, Німеччини, Польщі, України та Чехії. Вигляд занедбаного простору незавершеної будівництвом будівлі радянського модернізму тільки додавав дійству ритуальності. Деякі галереї, лекції та вечірки проходили у закладах неподалік.

Будівлю Тернопільської обласної наукової бібліотеки, яку містяни називають «тернопільським Колізеєм», почали зводити у 1986 році за проектом архітектора Олега Головчака. Протягом багатьох років муніципалітет висував різні пропозиції щодо будівлі: добудувати й розмістити тут всі структури міськради, продати приватним інвесторам, перетворити на мистецький центр, облаштувати фан-зону Євробачення чи фестиваль крафтового пива і м'яса. Ідея експлуатації будівлі за призначенням не користується популярністю серед чиновників, які вважають, що зараз бібліотеки не потрібні, а книги читаються у цифровому форматі. Внаслідок невизначеності ревіталізація простору не відбувається.

У руслі децентралізації культури і альтернативного підходу до кросмистецької ідеології змінюється й організація фестивалю «Гамселіть». Окрім вечірок і концертів, на території фестивалю розгортаються тематичні галереї, інсталяції і візуальний супровід музичної складової. Лайнапи складаються з найцікавіших українських проектів (торік виступали Ostudinov, Komitet, Dolgiy & Sidorkin), робіт київського художника Анатолія Белова, Lyudska Podoba і Cybele та іноземних музикантів.

В рамках фестивалю 2019 року традиційно відбулась виставка медіамистецтва під керівництвом Олександра Довгого на тему «Суперраз». Учасники виставки: Дана Косміна, Дарина Верещак, Дарина Фес, Cybele Attis, Superkabuto, Mitya Churikov, Гаррі Краєвець, Sasha Dolgiy, Leo

Trotsenko, Anna Tea, Vova Morrow, Irina Kostyshina, Аня Мананкіна, Roksa Tabaka. Частина робіт була створена в рамках німецько-української резиденції Re:Main у просторі «Карбон» (м. Київ).

«Карбон» (м. Київ) — спільнота медіаартпрактиків, що створює проекти на стику мистецтва нових медіа, перформативних практик і саундарту. Артрезиденція «Карбон» є відкритою структурою для новітніх ініціатив, для участі у різноманітних зовнішніх заходах. Ініціативи, що приходять ззовні, аналізуються організаційною командою, апробуються у лабораторіях та, у разі відповідності напрямкам резиденції, інтегруються у загальну концепцію «Карбон».

Домінуючий напрям діяльності «Карбону» — медіаарт — отримав розвиток у відповідній лабораторії, в якій вивчаються можливості застосування новітніх технологій у різних мистецьких практиках. З грудня 2018 року було проведено шістнадцять інтенсивних занять зі створення медіаартінсталяцій з метою опанування віджеїнгом, відеомапінгом, технологією роботи зі світлом, лазерами та світлодіодними стрічками. Результати творчих пошуків були представлені в експозиції з одинадцяти інтерактивних учнівських робіт, кожна з яких є унікальним об'єктом, створеним у колаборації спеціально до спільної події — Carbon Media Art Festival (1–17 лютого 2019 р.) [5].

По суті, фестиваль сприймався як живий організм, який протягом сімнадцяти днів змінювався і трансформовався на очах публіки. Тут презентувалися інсталяції, віртуальні простори, лунала музика, демонструвалися унікальні шоу. Вперше всередині павільйону була сконструйована 360-градусна проекція. Формат фестивалю дозволив налагодити плідну комунікацію творчих спільнот. Отримані висновки та результати згодом інтегрувалися у концепцію подальшого розвитку «Карбон» і масштабувалися в інші ідеї та проекти на локації.

Медіаартнапрямок «Карбону» був провідним на воркшопі «Медіаінсталяція: параметрична ар-

хітектурна форма (20 січня — 3 березня 2019 р.), аудіовізуальному перформансі EXILE (8 лютого 2019 р.), медіаартлекторії SMART (23–24 березня 2019 р.), артрезиденції Re:main (12–14 квітня 2019 р.), виставці медіаарту Дарини Фес System update available (6 липня 2019 р.) [1].

У рамках медіаартрезиденції Re:main, ініційованої артрезиденцією «Карбон» та німецькою партнерською організацією Trans-Media Akademie Hellaue, впродовж чотирьох місяців опрацьовано сімдесят заявок медіамитців, саундартистів, перформерів, дослідників і артактивістів, обрано п'ять митців з України і п'ять з Німеччини. 24 січня — 4 лютого 2018 р. відбулася німецька резиденція, де митці мали можливість осмислити проектний задум, спрямований на пошук нових ідей та способів взаємодії з майбутнім. Упродовж чотирьох місяців учасники проекту працювали над сценаріями майбутнього, досліджували культурні, соціально-специфічні й інші відмінності між ними, а також за допомогою сучасних художніх методів створювали трансформаційні ситуації, в яких можливе виникнення нових зв'язків з простором майбутнього часу. 8–12 квітня 2019 р. відбулася Українська резиденція, під час якої учасники працювали над втіленням проектів. Публічна презентація мистецьких напрацювань в рамках проекту німецько-української резиденції відбулася у просторі артрезиденції «Карбон». На виставці були презентовані саунд- і медіаартінсталяції, об'єкти, VR-інсталяції й аудіовізуальні виступи наживо [9].

Перший міжнародний фестиваль перформансу Carbonarium (2018 р.) на артплатформі «Карбон» та інші авторські перформативні інтервенції започаткували створення постійно діючих лабораторій й освітніх програм, які спрямовані на популяризацію цього виду мистецтва. Окремим напрямом роботи стало дослідження взаємодії людини та цифрового світу, що передбачає створення низки медіаартперформансів. У 2019 році проведення фестивалю перформансу продовжено; лабораторія медіамистецтва перетворилася на постійно діючий коворкінг; заплановано низ-



ку профільних курсів і програм з вивчення медіартзасобів і практик.

Влітку 2019 р. на локації «Карбон» стартувала перманентна подія Carbon Art Lito, подібна за форматом до фестивалю медіарту. Проект втілювався у форматі відкритих субот, де спільнота «Карбон» демонструвала власні творчі доробки. Кожної другої суботи місяця, починаючи з 25 травня, з 13-ї до 23-ї години діяли лекторії, дитячі майстер-класи, артекспозиції, шоу та музична частина. Подібні за форматом заходи відрізняються між собою в залежності від конкретних музикантів, лекторів, митців, менторів і тем, над якими працює резиденція. Цей формат було продовжено і у 2020 році у вигляді серії освітніх онлайн-занять, які в серпні цього року переформатовано в освітню резиденцію, результатом якої став рор-ур-фестиваль ревіталізації та аудіовізуального мистецтва VITAL. Фестиваль реалізується в п'яти формах: експозиція робіт у доповненій реальності, лекторії мистецтва нових медіа, серія перформансів, сучасна експериментальна електронна музика з візуальним супроводом віджеїв спільноти.

У серпні 2020 року діяльність «Media Lab Lito» трансформовано на формат навчальної резиденції. 10–20 серпня учасники навчалися втілювати творчі ідеї в формі мапінгу та віджеїнгу, на стику саундарту і штучного інтелекту, у віртуальній та доповненій реальностях. Працюючи над спільною темою Eco.logic, митці шукали відповіді на запитання, чи може медіарт бути екологічним, розглядали питання новітньої етики і естетики на стику мистецтва та штучного інтелекту, досліджували вплив постіндустріального на природне і навпаки, відстежували індивідуальні причинно-наслідкові механізми екології свідомості. Результатом спільного творчого пошуку стала колективна експозиція робіт у доповненій реальності на фестивалі VITAL. Учасники саундартпрограми: V4W.ENKO (live), Mokri Dereva (live), Polygrim (live), YV (live), que (live), HRYVNIЄ (live/set), Sasha Very (apipad live), Burning Woman (live) та інші.

**Висновки.** Мистецький напрям видозмін колишніх індустріальних просторів є досить перспективним, оскільки відповідає потребам сучасного суспільства і виявляє готовність спільнот до згуртування з метою вирішення проблем мистецького редевелопменту промислових об'єктів. Численні мистецькі події свідчать про те, що постіндустріальні локації є вельми придатними для реалізації різноманітних новітніх форм сучасного мистецтва (медіарт, саундарт, перформанс тощо) та їх міксування.

Найбільш показовим є фестивальний формат, під час якого мистецькі практики взаємодіють найбільш ефективно. Фестивальний формат як інструмент наповнення постіндустріальних об'єктів надає нового змісту занедбанам локаціям, привертає увагу суспільства до необхідності переосмислення цих просторів. Кожного разу постіндустріальні простори, значні розміри яких дозволяють проводити заходи різних форматів (від камерних до великомасштабних), пристосовуються під конкретну подію. Однак їхні великі площі при реалізації мистецьких проєктів вимагають залучення значної кількості активностей, фінансових і людських ресурсів.

Твори медіамистецтва існують в короткий проміжок часу їх презентації; кожного разу творчий процес є унікальним і неповторним. Завдяки провідній особливості медіарту — придатності до міксування з іншими видами мистецтв — можлива поява принципово інших мистецьких явищ. Проблематика мистецтва нових медіа потребує подальших наукових розробок, а сам напрямок — залучення більшої кількості митців, мистецтвознавців й особливого ставлення глядачів і критиків. Мистецтво нових медіа на даний час є автономним явищем у просторі культури, тому необхідно створювати фундамент для його інституціалізації.

## Література

1. Відкриття персональної виставки Дарини Фес “System update available” // In-Art: інформаційно-аналітичний портал. URL: [http://www.be-inart.com/post/view/3308?fbclid=IwAR0EjyFpWAdalgflwxQ6Lc5ZtsAv6m\\_zMViPr\\_gSM9s\\_PxeFR-uktTdMFM](http://www.be-inart.com/post/view/3308?fbclid=IwAR0EjyFpWAdalgflwxQ6Lc5ZtsAv6m_zMViPr_gSM9s_PxeFR-uktTdMFM) (дата звернення: 13.11.2020).
2. Пруденко Я. Д. Інституалізація українського медіамистецтва (від початку 90-х рр. до сьогодні) // Культурологічна думка. 2011. № 4. С. 159–165.
3. Пруденко Я. Д. Мистецтво новітніх технологій — нова художня реальність / Вісник Чернігівського державного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка. Вип. 75. Чернігів: ЧОПУ, 2010. С. 178–182.
4. Соловйов О. Неокласика і мультимедіа // Турбулентні шлюзи: збірник статей / Ін-т проблем сучасного мист-ва НАМУ. К.: Інтертехнологія, 2006. С. 107–115.
5. Фестиваль медіамистецтва Carbon Media Art Fest // In-Art: інформаційно-аналітичний портал. URL: <http://www.be-inart.com/post/view/3004?fbclid=IwAR1zHoXCZYHahtvCvFpkSCaMlMVT4yHI2IV8IgCzbeVNVOHUqYHb7t72Y0E> (дата звернення: 13.11.2020).
6. Чепелик О. В. Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, або Мультимедійна утопія / Акад. мистецтв України, Ін-т пробл. сучас. мистецтва. Київ: Хімджест, 2009. 272 с.
7. Чепелик О. В. Міжнародні фестивалі медіамистецтв як лабораторії новітніх технологій // Сучасне мистецтво: зб. наук. пр. К., 2005. Вип. 2. С. 201–216.
8. Чепелик О. В. Фестивальний рух — катализатор ідей та двигун мистецтва новітніх технологій // Галерея. К., 2009. № 1/2 (37/38). С. 34–37.
9. Re:main. Art residence // In-Art: інформаційно-аналітичний портал. URL: [http://www.be-inart.com/post/view/3132?fbclid=IwAR3PW4pYB40\\_V1OhwslyKfPlk-NX\\_0vGBZYWum4\\_ntierjtAckZ8llpcXe4](http://www.be-inart.com/post/view/3132?fbclid=IwAR3PW4pYB40_V1OhwslyKfPlk-NX_0vGBZYWum4_ntierjtAckZ8llpcXe4) (дата звернення: 13.11.2020).
10. 40 ears Ars Electronica // Ars Electronica: web site. URL: <https://ars.electronica.art/outofthebox/en/40years/> (last accessed: 13.11.2020).
11. Gamma\_LAB // офіційний сайт. URL: <http://gammafestival.ru/lab> (дата оброблення: 13.11.2020).

## References

1. Vidkry`ttya personal`noyi vy`stavky` Dary`ny` Fes “System update available” // In-Art: y`nformacijno-anality`chny`j portal. URL: [http://www.be-inart.com/post/view/3308?fbclid=IwAR0EjyFpWAdalgflwxQ6Lc5ZtsAv6m\\_zMViPr\\_gSM9s\\_PxeFR-uktTdMFM](http://www.be-inart.com/post/view/3308?fbclid=IwAR0EjyFpWAdalgflwxQ6Lc5ZtsAv6m_zMViPr_gSM9s_PxeFR-uktTdMFM) (last accessed: 13.11.2020).
2. Prudenko Ya. D. Insty`tualizaciya ukrayins`kogo mediamy`steczstva (vid pochatku 90-x rr. do s`ogodni) // Kul`turologichna dumka. 2011. # 4. S. 159–165.
3. Prudenko Ya. D. My`steczstvo novitnix texnologij — nova xudozhnya real`nist` / Visny`k Chernigivs`kogo derzhavnogo pedagogichnogo universy`tetu imeni T. G. Shevchenka. Vy`p. 75. Chernigiv: ChOPU, 2010. С. 178–182.
4. Solovjov O. Neoklasy`ka i mul`ty`media // Turbulentni shlyuzu` : zbirny`k statej / In-t problem suchasnogo my`st-va NAMU. K.: Intertexnologiya, 2006. S. 107–115.
5. Festy`val` mediamy`steczstva Carbon Media Art Fest // In-Art: y`nformacijno-anality`chny`j portal. URL: <http://www.be-inart.com/post/view/3004?fbclid=IwAR1zHoXCZYHahtvCvFpkSCaMlMVT4yHI2IV8IgCzbeVNVOHUqYHb7t72Y0E> (last accessed: 13.11.2020).

6. Chepely`k O. V. Vzayemodiya arxitekturny`x prostoriv, suchasnogo my`stecztva ta novitnix tehnologij, abo Mul`ty`medijna utopiya / Akad. my`stecztv Ukrainy`, In-t probl. suchas. my`stecztva. Ky`yiv: Ximdzhest, 2009. 272 s.
7. Chepely`k O. V. Mizhnarodni festy`vali mediamy`stecztv yak laboratoriyi novitnix tehnologij // Suchasne my`stecztvo: zb. nauk. pr. K., 2005. Vy`p. 2. S. 201–216.
8. Chepely`k O. V. Festy`val`ny`j rux — katalizator idej ta dvy`gun my`stecztva novitnix tehnologij // Galereya. K., 2009. # 1/2 (37/38). S. 34–37.
9. Re:main. Art residence // In-Art: y`nformacijno-anality`chny`j portal. URL: [http://www.be-inart.com/post/view/3132?fbclid=IwAR3PW4pYB40\\_V1OhwslyKfPik-NX\\_0vGBZYWum4\\_ntierjtAckZ8IIPCXe4](http://www.be-inart.com/post/view/3132?fbclid=IwAR3PW4pYB40_V1OhwslyKfPik-NX_0vGBZYWum4_ntierjtAckZ8IIPCXe4) (last accessed: 13.11.2020).
10. 40 ears Ars Electronica // Ars Electronica: web site. URL: <https://ars.electronica.art/outofthebox/en/40years/> (last accessed: 13.11.2020).
11. Gamma\_LAB // ofitsialnyiy sayt. URL: <http://gammafestival.ru/lab> (last accessed: 13.11.2020).

#### **Халена А. С. Фестивали медиаарта на постиндустриальных локациях**

**Аннотация.** На примере знаковых арт-фестивалей: зарубежных — Ars Electronica (г. Линц, Австрия), Transmediale (г. Берлин, Германия), Gamma (г. Санкт-Петербург, РФ) и отечественных — KIMAF, Carbon Media Art Festival, Carbonarium (все три — г. Киев), Nonstopmedia (г. Харьков), «Трансформатор» (г. Львов), Terra Futura (г. Херсон), «Гамселіть» (г. Тернополь) проанализирован фестивальный формат как наиболее подходящий для экспериментального синтеза различных видов медиаарта, в том числе и на постиндустриальных локациях.

*Ключевые слова:* медиаарт; фестивальный формат; эксперимент; постиндустриальные локации.

#### **Khalepa A. S. Media art festivals in post-industrial locations**

**Abstract.** On the example of iconic foreign festivals "Ars Electronica" (Linz, Austria), "Transmediale" (Berlin, Germany), "Gamma" (St. Petersburg, Russia) and domestic — "KIMAF" "Carbon Media Art Festival", "Carbonarium" (Kyiv Ukraine) (Kyiv, Ukraine), "Nonstop-media" (Kharkiv), "Transformer" (Lviv, Ukraine), "Terra Futura" (Kherson, Ukraine), "Hamselyt" (Ternopil, Ukraine); analyzed the festival format as the most suitable for experimental synthesis of different types of media art, including in post-industrial locations.

*Keywords:* media art; festival format; experiment; post-industrial locations.