

Кацярына КАЛЯНКЕВІЧ,
вядучы навуковы супрацоўнік
аддзела беларускага мастацтва XX–XXI стст.
Нацыянальнага мастацкага музея Рэспублікі Беларусь



Арт-лекторый

ЛІЧБАВЫЯ ПРАКТЫКІ Ў БЕЛАРУСКІМ МАСТАЦТВЕ: ЭПІЗОДЫ

Калі разглядаць рэпрэзентацыю лічбавых мастацкіх практык у беларускім мастацтве, размяжоўваючы шматлікія прыклады відэапрац, відэаінсталяцый, відэапраекцый, рэдкія выпадкі віджэйну (гурт “An Angelico”) як тэхналагічных феноменаў, але іншай (экраннай, светлавой і г. д.) мастацкай прыроды і законаў, то, мабыць, гэта будзе зусім нядоўгі спіс твораў. І нягледзячы на некаторую стыхійнасць і самаарганізацыю такой з’явы ў Беларусі, можна назваць шэраг аўтараў і яркіх, канцэптуальна цікавых мастацкіх праектаў, які ахоплівае, хоць і няпоўна, розныя формы інавацыйных лічбавых мастацкіх практык ад інсталяцыйных (мультымедыяная інсталяцыя, візуалізацыя дадзеных), сеткавага мастацтва да формаў AI, NFT.

Першым прыкладам рэдкай сеткавай працы, якая валодае якасцямі і найважнейшымі асаблівасцямі інавацыйнага лічбавага твора (форма вэб-сайта, аповед абыгрывае гіпертэкстуальнасць сеткі, канцэптуалізуюцца элементы інтэрфэйсу карыстальніка і вэб-дызайну), стаў твор “Ціхі горад” мастака і дызайнера І. Андрэева (2008), што атрымаў у 2009 г. прэстыжную ўзнагароду ў галіне сеткавага мастацтва Webby Awards. Праект складаўся з чатырох частак з пралогам і эпілогам і расказваў, як адзначаюць аўтары (акрамя І. Андрэева яшчэ 15 чалавек), “універсальную, зразумелую ва ўсім свеце гісторыю” ўзаемаадносін хлопца і дзяўчыны, што сустрэліся аднойчы на адной з вуліц “ціхага” (ад англ. *hush* ‘ціхі’) Мінска. На жаль, праца ўжо не існуе, але захавалася яе частковае апісанне. Па форме яна ўяўляла сабой даволі лінейны наратыў, дзе па чарзе з’яўляліся галоўныя героі: у першай частцы – горад Мінск, “апавядальнік” (хлопец з магнітафонам у руках, ён пачынаў апавед націсканнем кнопкі “play”), галоўныя герой і гераіня (яны пакуль яшчэ не заўважалі адно аднаго). У другой частцы адбывалася іх раптоўнае знаёмства і завязка адносін. Трэцяя частка – развіццё, а чацвёртая – фінал, ад’езд галоўнай гераіні. Часткі адпавядалі парам года: 1-я – восень, 2-я – зіма, 3-я – вясна і 4-я – зноў восень. Паслядоўнае лінейнае развіццё гэтага апаведу дапаўнялася мінімальнай інтэрактыўнасцю карыстальніка (выбар паслядоўнасці прагляду),

а візуальны бок твора складаў фатаграфічны матэрыял, якому з дапамогай flash-тэхналогій надаваўся эффект руху, што рабіла яго падобным да фільма (самі аўтары давалі праекту азначэнне “скетч-фільм”).

Пры гэтым важна адзначыць: нягледзячы на такое азначэнне, аўтары захоўвалі пэўную грань паміж падабенствам праекта з фільмам і яго камп’ютарнай (і сеткавай) прыродай. Чаргаваннем стоп-кадраў і “ажылых” фатаграфій яны стваралі асаблівы пульсоўны рытм выяўленчага апаведу і адначасова эффект “застывання”, “завісання” (узмацняўся музычным суправаджэннем), падкрэсліваючы менавіта падабенства руху (не рэальна зафіксаванага на камеру, а яго сімуляцыю). Акрамя таго, яны змешвалі фатаграфічныя аб’екты і элементы візуальнай мовы інтэрнэту (напрыклад, значок канверта – азначае атрыманне паведамлення, радок загрузкі – адпавядае працягласці месяцаў пэўнай пары года і г. д.), што зусім тыпова для сеткавай мастацкай практыкі.

Максім Тымінько – сярод тых беларускіх аўтараў, якія працуюць з лічбавымі мастацкімі практыкамі. Адзін з самых маштабных яго твораў, як і ў цэлым рэдкі прыклад мультымедыянай інсталяцыі – 60-хвілінная манаопера “Beguiling Orpheus” (2006, тройчы паказана ў Кёльне і Дзюсельдорфе) для спявачкі, якая выконвае партыю Арфея, узаемадзеініруючы з персанажамі відэапраекцыі. Для стварэння, мантажу і рэндэрыngu спатрэбіліся немалыя тэхнічныя рэсурсы, і гэта адзіны прыклад у беларускім мастацтве такога маштабнага праекта, што атрымаў сур’ёзную ўзнагароду сусветнага ўзроўню імя Нам Джун Пайка.

Праект “o-l-o-g-y” (2012) уяўляе сабой вэб-сайт-анкету з 207 пытанняў (на англійскай мове), прыдуманых 61 мастаком з розных краін свету. Назва працы – “расцягнутая” частка слова *-ology*, якая азначае “галіну вывучэння” (напрыклад, *technology*, *biology* і г. д.), адлюстроўвае характэрны погляд сеткавага мастака на твор як на даследаванне. Зайшоўшы на сайт, карыстальнік / глядач можа выбраць варыянт адказу або напісаць свой, а таксама даведацца імя аўтара пытанняў. Усе пытанні з’яўляюцца ў ад-

вольным парадку, і ў любы момант анкетаваны можа перапыніць сесію і аднавіць яе. Такая камунікацыйная форма ў выглядзе простае анкетны ўяўляе сабой даволі абстрактны вобраз нараджэння і рэалізацыі любога творчага акта, дзе ў якасці ідэі выступае пытанне, варыянты адказу – магчымыя версіі мастацкага рашэння, а адказ гледача – яго інтэрпрэтацыя. Змест пытанняў і адказаў, іх шматлікасць фарміруюць своеасаблівы глабальны тэкст пра ролю мастацтва, аўтара і гледача сёння.

У праекце “Захад” Максіма Тымінё (2016, сумесна з Аляксандрам Камаровым) выкарыстоўваецца спецыяльная праграма, якая ў рэжыме рэальнага часу, аналізуючы дадзеныя анлайн метэасэрвісаў, вылічвае месца на зямлі, дзе ў той момант адбываецца заход сонца, і прадказвае колер неба ў гэтай геаграфічнай кропцы. Візуальнае рашэнне працы ўяўляе сабой трохчасткавую кампазіцыю ў полі аднаго дакумента, дзе ў цэнтры – змены колеру неба, злева – “беглы радок” з лічбамі геаграфічных і праграмных дадзеных, а справа – выгляд гэтага месца са спадарожніка. Ніжэй – планка кіравання, дзе карыстальнік можа маштабаваць выяву (выгляд са спадарожніка), спыніць яе ці прагледзець іншыя дадзеныя (стрэлкі “ўверх” – “ўніз”). Праект уяўляе сабой класічную форму візуалізацыі дадзеных, дзе асэнсоўваецца і па-мастацку інтэрпрэтуецца месца разнастайных дадзеных, якое яны займаюць у сучаснай рэальнасці чалавека, а таксама наша стаўленне да іх як да неад’емнай часткі візуальнай і штодзённай культуры. Таму раўназначнае месца, нароўні з выглядам “рэальнай” геалакацыі, займае “беглы радок” лічбаў, як правіла, нябачны (як, напрыклад, камп’ютарны код). У гэтым праекце зліваюцца дзве канцэпцыі – навуковая і мастацкая, навуковы дыскурс (аналіз дадзеных) паэтызуецца, а мастацкі набывае навуковую дакладнасць.

Праект “Прымусяць інтэрнэт памятаць Халакост” (2016) Аляксандра Міхалковіча – гэта характэрны для сеткавага мастацтва акцыянізм-

інтэрвенцыя. Аўтар дадаваў у стужкі папулярных рэсурсаў і сацыяльных сетак архіўныя здымкі масавых пакаранняў смерцю мірных жыхароў нацыстамі ў гады Другой сусветнай вайны; такія здымкі маглі б траўміраваць непадрыхтаванага гледача. Чорна-белыя максімальна праўдзівыя фотадакументы забойстваў, праведзеных у названых тэгамі лакацыях, павінны былі, паводле задумкі фатографа, “ўсплываць” сярод тыповых карыстальніцкіх здымкаў з гэтых месцаў. “Я наўпрост урываўся ў камфортны свет, створаны сацыяльнымі сеткамі і іх жа карыстальнікамі”, – гаварыў А. Міхалковіч. Справакаваная аўтарам мастацкая інтэрвенцыя – гэта рэфлексія не толькі на тэму памяці, архіва, але і таго, што ўяўляе сабой такая форма камунікацыі, як сацыяльная сетка – найбольш распаўсюджаная тэма, што развіваецца лічбавымі мастацкімі практыкамі.

Асобна варта згадаць лічбавую працу “Пераступіць парог” (Браўнаў – Грац – Мінск, люты 2011 – студзень 2012 г.) фатографа і мастака Ігара Саўчанкі, якая ўяўляе сабой тэхнічна простую, але выдатна абыграную канцэптuallyна тэму “маштабавання” як найважнейшага функцыяналу лічбавага асяроддзя. Гэта ўзаемадзеянне гледача з павялічанай (да буйных пікселяў) выявай – лічбавым фотаздымкам парога дома, дзе нарадзіўся А. Гітлер. На здымку ёсць толькі лінія самога парога, з аднаго боку якога – прылеглая прастора тратуара, з другога – фрагмент падлогі пад’езда. Невядома, дзе менавіта ў полі зыходнай выявы знаходзіцца лінія, і верагоднасць для гледача, які ўзаемадзеінічае з выявай пры дапамозе курсора, велізарная.

На сучасным этапе сітуацыя з лічбавым мастацтвам у Беларусі паступова мяняецца: можна адзначыць з’яўленне новага пакалення аўтараў, для якіх новы тэхналагічны інструментарый, у прыватнасці штучны інтэлект, становіцца лёгкадаступным, што спрыяе развіццю гэтых практык у сучасным мастацтве Беларусі.