

Оксана Чепелик Oksana Chepelyk

кандидат архітектури, старший науковий співробітник,
провідний науковий співробітник відділу мистецтва новітніх
технологій ІПСМ НАМ України

Candidate in Architecture (Ph.D.), Associate Professor, leading
researcher at the Department of New Media Art, Modern Art
Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine

e-mail: oksana.chepelyk@gmail.com orcid.org/0000-0002-2836-8611

Нотатки про візуальну культуру в контексті феномена гіперреальності

The Notes on Visual Culture in the Context of the Hyperreality Phenomenon

Анотація. Викладено характеристики візуальної культури в контексті феномена гіперреальності в широкому сенсі та здійснено огляд окремих мистецьких творів. В огляді мистецьких творів розглянуто теми, розроблені авторами. Проаналізовано складність і майбутнє дигітального суспільства щодо повсюдного нагляду і захищеності наших даних, що є нагальним викликом для науковців, митців і культурологів.

Зазначено зміну парадигми існування світу, який непомітно перетворився на алгоритмічне суспільство. Виявлено, що дигітальні форми комунікації, які нещодавно вбачалися як надія для нових можливостей демократичної участі, перетворилися на механізм поставленого на потік перекодування людства. Виявлено відсутність розуміння і усвідомлення загроз, спричинених алгоритмічним суспільством, що спонукає шановних колег-художників залишатися грайливими пустунами у відведеному гетто мистецького світу, обходячи увагою ці темні закриті поля, не вдаватися до аналізу вищеозначених обставин та їхніх фатальних для світу наслідків. Виявлено палітру художніх практик, що взаємодіють із феноменом гіперреальності; описано, як митці сьогодні атакують мутації сучасного суспільства.

Ключові слова: візуальна культура, гіперреальність, симулякр, алгоритмічне суспільство, соціальні медіа, мистецькі практики.

Постановка проблеми. Масована віртуалізація міцно утвердилася в ролі головного тренду розвитку кіберпротезованої культури глобального світу. Каноном для кінематографа і медіа-естетики давно стало опертя на масштабне виробництво віртуальних артефактів: спецефекти в блокбастерах, моделювання реальності в імперії онлайн-відеоігор, що постійно розширюється, гіперреальної трансформації зображуваних сюжетів. Сьогодні складність і майбутнє дигітального суспільства у сфері повсюдного нагляду і захищеності наших даних є нагальним викликом для науковців, митців і культурологів. Тлом цього процесу є контекст «гібридної війни», результати «фейкових новин» із використанням соціальних медіа, їхні наслідки у глобальній політиці і вплив на певну країну. Якою є візуальна культура в контексті феномена гіперреальності? Яким є майбутнє візуальної культури в контексті наших соціальних медіа? Як ми можемо забезпечити себе в зв'язку з публікацією наших даних в інтернеті сьогодні? Як утримати баланс між прагненням обмежити людство від жорстокого контенту, що розпалює ненависть, і дотриманням свободи слова та самовираження? І як підтримати крик довіри для прийдешніх поколінь? Чи буде інтернет майбутнього інструментом в руках диктаторів

і глобальних корпорацій або ж територією безмежної демократії та індивідуальних свобод? Хто має право визначати, що буде доступне публічно, а що буде безжально видалене — чимало питань, відповіді на які людству ще належить віднайти.

Зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями. Тема статті пов'язана із загальнодержавною програмою Інституту проблем сучасного мистецтва Національної Академії мистецтв України, зокрема з темою «Художня культура у контексті сучасного мистецтвознавства». Важливим для теорії і практики є те, чи отримує візуальна культура сигнали від сучасного суспільства, що б'ється в судомах положів свого майбутнього, і які сигнали сучасне суспільство отримує від мистецтва, іншими словами, як художник вловлює вібрації часу?

Зв'язок авторського доробку із важливими науковими та практичними завданнями. Проблема впливу політехнологій на масову свідомість досліджена в авторському відеофільмі «Улюблені іграшки лідерів» (1998), проблема впливу комунікаційних технологій — в авторському відеофільмі «Святий Себастьян» (2001), а дослідження алгоритмічного суспільства втілюється в авторському мультимедійному проекті «Мета-фізичний часопростір» (2019).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Ще 1938 року Йоган Гейзінга, творець класичної теорії гри, наслідуючи Платона щодо «обраних» «*Homo ludens*», які граються і щасливі, як діти, (а проте володіють рефлексивними процедурами формулювання діалектичних «запитань щодо буття»), у своїй дивовижній роботі «В тіні завтрашнього дня. Діагноз духовної недуги нашої епохи» з тривогою писав про те, що «через настирливість чинного апарату культури» «сучасний пересічний індивідум дуже схильний піддаватися впливу дешевого масового продукту і в галузі естетичній. Надлишкова пропозиція тривіальних продуктів фантазії насаджує погану і фальшиву схему, небезпечну вирожденням естетичного почуття і смаку» [1, с. 276]. Вже тоді, на ранніх етапах становлення масової культури, Гейзінга сприймав «підвищену візуальну сугестивність» нових форм мистецтва як деградацію естетичного сприйняття, що провокує зростання пасивності глядача, «помутніння критичної здатності» до суджень.

Ліворадикальні мислителі Артур Крокер і Міхаель Вайнштейн у своїй праці «Сміття даних. Теорія віртуального класу» виявили політекономічне коріння соціально-культурного тріумфу феномена віртуальності, де втілюється новий колоніалізм — «за допомогою електронного тіла внутрішня колонізація (*endocolonization*) неелектронного світу, часу, історії і людської плоті» [2, с. 19]. Віртуальний клас суворо оберігає привілейовану монополію на управління глобальним потоком цифрових комунікацій. Це здійснюється за допомогою «м'якої сили» — спокушання зручністю мережі.

Якщо культура електронної ери, згідно з аналізом Тетяни Савицької, перейшла на обслуговування власників «інформаційних супермагістралей»: «Виявилось, що віртуалізація культури, що подається як глобальне *know how*, є механізмом поставленої на потік конвертації в електронний субститут значущого для індивіда змісту його психологічного та фізіологічного життя, тобто організація за допомогою дигітальних технологій такого собі сну наяву, а саме: накинутого, керованого сну наяву» [3], то це піддає тотальній дискримінації як цілісну людину, так і природу. В епоху масового інтерфейсу людини і машини, коли активність людей зводиться до інтеракції з екраном, а зовнішнє і внутрішнє, суб'єкт і об'єкт почали перетікати один в одного за топологічною моделлю стрічки Мебіуса, «безперешкодне тиражування фантазмів підсвідомого для вирощування нового людства лягло в основу нової культурно-антропологічної матриці, багато в чому відповідальної за породження алогічних структур соціального світу» [3]. То які ж питання можуть сформулювати художники у своїх художніх практиках?

Метою нотаток є розгляд візуальної культури в контексті феномена гіперреальності в широкому сенсі та огляд деяких мистецьких творів, зокрема, аналіз тем, розроблених митцями.

Викладення основного матеріалу дослідження. Попри те, що на дигітальні форми комунікації ще нещодавно покладали надії як на новий варіант демократичної

участі, згодом вони перетворилися на ідеальні ключі до дверей для досконалого контролю над мільярдами людей. Буття, віддане на поталу надзвичайно потужній владі контролю і цензури, стало *conditio humana*, основною умовою нашої культури і суспільства. Ми звикли до цієї ситуації, так само, як нас не турбують міриади відеокamer по дорозі на роботу чи на зворотному шляху додому. Ця відмова від усвідомлення, сполучена з нашою любов'ю до легкості і егоїзмом, запрошує новий тоталітаризм запровадити нове суспільство із попередньо запрограмованим поділом (щоб контролювати усі їхні практики і переваги!) на еліту користувачів гіпершвидкої інформації і широкі маси інтерактивних споживачів, які безупинно й намарно клацають на аудіовізуальні продукти і послуги за демпінговими цінами.

Доктор Бернхард Серексе (Німеччина) — історик мистецтва, незалежний міжнародний куратор, письменник, експерт у галузі електронного і дигітального мистецтва і куратор виставки в ЗКМ (Карлсруе, Німеччина), спираючись на ідеї Артура Крокера і Міхаеля Вайнштейна, досліджує інформаційні потоки, аби сприяти усвідомленню загрози нашого поступального руху до «повного контролю: у напрямку до нового людства». Це перекодування людства призводитиме до найгіршого з усіх тоталітаризмів, такого «прекрасного нового світу» [4, с. 96], в якому кожен буде задоволений, добре поінформований про все, що він або вона повинна знати для того, аби відігравати корисну роль в суспільстві, залишаючись проте невігласом щодо всього, що не має бути відомим. Задля цього необхідно постійно споживати розваги до повного пересичення. Свого часу П'єр Паоло Пазоліні в своєму останньому інтерв'ю 1975 року в Швеції свідчив, що «консьюмеризм гірший від фашизму... Це був тоталітарний режим, але не тоталізуючий» [5]. Цю тему в українському живописі сьогодні, частково підхопивши стилістику Арсена Савадова, продовжила група «Punkoptikum», до складу якої увійшли художники Bondero (Вадим Бондаренко), Юрій Сивирин та Андрій Сидоренко у виставці «Punkofuturism», що експонувалася 7–17 листопада 2019 року в просторі Carbon на ЕКСПО в Києві.

За останні роки світ непомітно перетворився на алгоритмічне суспільство. Варто дослідити ці зміни ще в кількох площинах, з кількох перспектив. Перша — «гібридна війна», що є особливо релевантною в контексті 5 років російської агресії проти України, коли посилюється безперервна пропаганда «пост-правди» в ЗМІ, зростає напруження навколо водних акваторій в регіоні Азовського і Чорного морів. Друга перспектива відсилає до дискусії про «стеження та імерсивність», адже сьогодні ми всі — під наглядом. Варто усвідомити як величезні масштаби «відстежування», так і потенційну «заглибленість» в результаті розвитку імерсивних технологій. І третя — проблема «наступної великої конфіденційності», яка унаочнює політику щодо даних.

Американський художник Хасана Елахі, якого було затримано після трагедії 11 вересня 2001 року в аеропорту Детройту через його етнічне походження, після допиту

отримав пораду інформувати ФБР про деталі своїх по-дорожей, аби уникати неприємностей. Щоб забезпечити себе, Елахі захотів повідомляти про всі свої місця перебувань, і це перетворилося на проект живого мистецтва. Він упорядкував фотографії аеропортів, їжі, готельних кімнат, автостоянок, станцій, туалетів тощо на сайті trackingtransience.net і в інсталяції з лайт-боксів «Стела» (2015).

Китайський художник, блогер і вільний мислитель Сю Венкай, або акааайао / аааайао створив інсталяцію «GFWlist» / «Список для Великої Китайської стіни» (2010), в якій принтер, закріплений на стіні, друкує на паперовій смужці, що нескінченно розкручується, безперервний список URL-адрес веб-сайтів, які заборонені та заблоковані в китайському Інтернеті. Велика китайська стіна, будівництво якої почалося ще в сьомому столітті до н. е., мала на меті створити фортечний кордон у понад вісім тисяч кілометрів для захисту китайських держав та імперії від вторгнень кочових народів з півночі. Сьогодні, в епоху глобальних мереж, Велика Китайська стіна означає спробу не допустити шкідливу інформацію, ідеї, зображення та відео до китайського інтернету. Оскільки в Китаї заборонено навіть публікувати список таких веб-адрес, аааайао цією інсталяцією надсилає чітке повідомлення про громадянську непокору.

Алекс Венгер у співпраці з Максом-Гердом Ретзаблем у мультимедійній інсталяції «Дані | Сліди» (2015) відображують невидиме у реальності нашого часу, де непомітні хвиля передають інформацію. Ми залишаємо широкий слід даних, хоч би куди куди ми пішли. Без реального підключення до бездротової мережі більшість смартфонів виділяють пакети Wi-Fi на частоты, що дає змогу ідентифікувати телефони та їхніх користувачів. Компанії використовують ці дані для аналізу клієнтів, оцінки їхніх зацікавлень тощо. Служба розвідки об'єднує ці дані з додатковими наборами даних автоматично або вручну, і в цьому процесі отримує ще глибше розуміння того, що ми робимо. В інсталяції на екрані з'являються дані пристроїв власників, що заходять на виставку, оскільки дані про місцеперебування з бездротових маршрутизаторів, бази незашифрованих потоків даних моніторяться.

Джеймс Брідл, що народився в Лондоні, але живе і працює в Греції, створює інсталяції в публічному просторі «Тінь дрона» (2015). Це контури військових безпілотних літальних апаратів, намальовані на вулицях міст по всьому світу. В Ризі — це тінь Global Hawk / Глобального яструба — найбільшого БПЛА, який сьогодні працює над полями битв в Азії й на Близькому Сході та шукає мігрантів над Середземним морем. Призначення дронів бути невидимими — вони також політично невидимі, призначені для відправлення в місця, куди демократична відповідальність та закони війни не дозволяють іти солдатам і пілотам. Таким чином, дрон є аватаром усіх сучасних технологічних мереж — надзвичайно потужним пристроєм, що дозволяє одночасно спостерігати та миттєво діяти на великих відстанях. Дрон розвиває політичні наміри, які кодують доктрину нагляду, контролю

та нескінченної війни в машинах, а також стає інструментом, за допомогою якого ці доктрини можуть бути глобальними. Малюнок «Тіні дрона» — це намагання описати і зрозуміти політичні та технологічні сили, які формують як військову, так і цивільну сфери життя. Тому, якщо експертам конкурсного відбору Національного павільйону для представлення України на 58-й Венеційській бієнале сучасного мистецтва ідея проекту Відкритої Групи «Падаюча тінь "Мрії" на сади Джардіні» здалася інноваційною, то це свідчить радше про їхню непоінформованість, про фатальну ізольованість української арт-сцени. Уже тінь літака міцно пов'язує проект із мілітаристською проблематикою.

Званий румунський митець Дан Пержовскі (художня мова якого проста, чітка і критична, однак зображені сюжети у мінімалістичному, майже дитячому, стилі є аж ніяк не непростими) у своїх маленьких ескізах звертається до глобальних та місцевих політичних питань і культурних явищ, які відіграють вирішальну роль у суспільстві сьогодні. Деякі з малюнків просто привертають увагу до факту спостереження, такі як дрон, зображений як «ангел-охоронець»; деякі посилаються на твердження, що розвідувальні органи мають більше інформації про людину, ніж вони самі про себе, і більші знання, ніж будь-яка енциклопедія. Інші зауважують, що важливість Інтернету для масового спостереження зростає: веб-браузер, такі як Google, надсилають нам фільтровану та цільову інформацію та здатні відстежувати нашу діяльність в Інтернеті.

Відомий австрійський художник Олівер Реслер у своєму 118-хвилинному відеофільмі «Що таке демократія?» (2009) ставить це запитання численним активістам і політичним аналітикам у п'ятнадцяти містах світу: Амстердамі, Берклі, Берліні, Берні, Будапешті, Копенгагені, Москві, Нью-Йорку, Ростокі, Сан-Франциско, Сідней, Тайбеї, Тель-Авіві, Салоніках та Варшаві. Він записував інтерв'ю на відео від січня 2007 року. Хоча запитання було для всіх одне й те саме, результат складався з безлічі різних перспектив і точок зору людей, які живуть в державах, що зазвичай вважаються «демократичними». Тим часом «демократія», як і раніше, є ідеалом, якого сотні мільйонів людей на півдні земної кулі відчайдушно прагнуть досягти. Сьогодні, здається, практично неможливо бути проти «демократії», хоча вона стає все більш та більш порожньою. Одна з потенційних стратегій — намагатися наповнити так звану «демократію» новим змістом [6].

«The Yes Men» / «Згодні на все» — дует активістів, які займаються онлайн-культурними провокаціями, використовуючи прийом «тактичних медіа»; вони викривають злочини корпорацій через удавання із себе керівників і речників реальних організацій. Жак Сервін, також відомий як Енді Бічбаум, та Ігор Вамос, відомий як Майк Бонанно [7], створюють та підтримують фейкові сайти для стратегій пародіювання і отримують запрошення на конференції, симпозіуми і ТБ. Таким чином, вони намагаються привернути увагу до антигуманних дій корпорацій і урядових агентств. Серед їхніх акцій — розробка

«Калькулятора прийнятної ризику Доуом», що визнає допустиму кількість людських жертв для досягнення надприбутків, випуск підробних номерів «The New York Times» та «International Herald Tribune», в які були включені матеріали про суд над Джорджем Бушем-молодшим після закінчення війни в Іраку і введення державного медичного страхування в США [8]. У 2009 році вони відкрили фейковий сайт www.gwbush.com [9]. Група збирала підписи на користь глобального потепління, нібито працюючи у рамках однієї з кампаній Буша, заявляючи, що при глобальному потеплінні постраждають країни, що переважно конкурують із США. Для них є характерними іронія, тактичні повороти, відсутність стратегічної мети, неелітарність (орієнтованість не тільки на середній клас, а на широкий загал).

У світловій інсталяції «Турул» (2012) угорський художник Ерік Матрай створив тіло птаха з камери спостереження, а крила — з тіней від неї. Малюнок зі світлом на стіні проявляє метафізичну особливість цього інструменту спостереження, назва твору підтримує цю ідею. Турул — птах, часто згадуваний в угорській міфології, нагадує сокола і є вісником богів. Як пережиток угорського анімізму — тотемний знак мадяр. У багатьох міфах і легендах його прогнозам приписують найважливіші події в історії угорського народу, як, наприклад, переселення з Уралу на Дунай. Однак останнім часом Турул був узурпований націонал-радикалами, які використовують історичні та міфологічні мотиви, такі як горизонтальні червоні та білі смуги з герба династії Арпад, аби побудувати власну інтерпретацію угорської ідентичності. В інсталяції Турул зображений як Боже око з камерою спостереження, але якщо згадати поточний контекст використання символу, — робота виявляється такою, що критикує сучасний феномен зловживання фігурами з міфології та історії, спрямовуючи їх на службу «національній» репрезентації [10].

Елен Пірлмен (США), художниця нових медіа, критикеса і письменниця, кураторка Thoughtworks Arts, за допомогою своєї мистецької практики зауважує, що хоча великі дані і фейкові новини викликають найбільше сенсацій, майбутнє реального глобального контролю розвиватиметься навколо «вирахування себе», включно із заглибленням у біометричні пласти [11]. Ці сфери охоплюють вдосконалення розпізнавання обличчя і алгоритмів сканування ока, генетичного профілювання, імерсивного досвіду профілювання (тобто подібно до збору даних Фейсбуком, окрім навколоемпіричних переваг в AR/VR/MR), комп'ютерних інтерфейсів мозку та семантичного / сплячого мозку, і алгоритмічної селективності штучного інтелекту.

Мауро Мартіно (Італія–США), художник, дизайнер, винахідник і педагог в IBM Research AI Північно-Східного університету, автор публікації 2013 року «Інтригуюча власність нейронних мереж», під час своєї роботи, візуалізуючи пертурбації штучної нейронної мережі, виявив, що навчальні університетські алгоритми є дуже вразливими. Дослідник поставив запитання: яким

чином можливо, що нейронні мережево-базовані класифікатори зображення сприймають фото панди як гібона, і роблять це з дуже високим рівнем упевненості, майже 100%? Мауро Мартіно демонструє, що може трапитися під час нападу на нейронні мережі, і аудиторія занурюється в шари, нейрони і фільтри десятків глибоких нейронних мережевих моделей, аби виявити їхню красу, але одночасно і вразливість.

Авторський проект «Meta-Physical Time-Space», реалізований 2018 року в Тайвані, стосується просторової форми рухомого зображення у site-specific інсталяції, де людина занурена в космогонічне перетікаюче середовище, як звернення до ідеї плинності інформації Марка Хансена («Нова філософія для нових медіа») [12, с. 31] дозволяє досліджувати ізсередини так звані «Цікаві часи» [13], вловлюючи зміни, що непомітно відбулися, а саме — перехід до алгоритмічного суспільства. Проект, на межі науки та мистецтва, стосується свідомості і квантової фізики, яка сьогодні здатна пояснити співіснування двох альтернативних моделей світу в суперпозиції, що залежать від усвідомленого альтруїстичного вибору (перед яким постає кожен індивід) як запоруки виживання людства. Згенерована візуальність: завдяки застошуванню коду до активного і реактивного світу навколо нас утворюється нова дигітальна біосфера, що пропонує глядачеві імерсивний досвід, який унаочнює структуру прихованих інформаційних потоків, на які ми не можемо впливати. Спеціальне програмне забезпечення і технології використовуються, щоб за допомогою візуального сприйняття простору створити і проявити цей «розширений» світ [14, с. 96].

Проект «І обійняли мене води до душі моєї» — work in progress групи художників (Тіаре Рібо, Юлія Беляєва, Умка Естебанова, Богдан Мороз, Ірина Проскуріна, Ольга Терещенко, Алла Сорочан, Оксана Чепелик), що була сфорована в межах «Американського Арт Інкубатора — Ukraine (AAI)» в «Ізоляції» — програми міжнародних культурних обмінів, ініційованої Державним бюро освіти та культури США та ZERO1 протягом березня 2018 року у креативній спільноті IZONE під керівництвом американської медіа-мисткині Тіаре Рібо. Аби представити свої дослідження на виставці «Нові притоки» / «Emergent Tributaries» в «Ізоляції», група використовує радикальний спекулятивний дизайн, картографії та розвиває ідеї дизайну онлайн-платформи контролю за станом води в Дніпрі, включно з VR-грою, де плавець повинен уникати певних перешкод, розмір і форма яких змінюються залежно від онлайн-даних, отриманих через низькорівневі міжмережеві протоколи: забруднення, мікроорганізми, аудіо-візуальне алгоритмічне довкілля.

На виставці «Анатомія Симулякра» (куратори: Андрій Сидоренко, Ірина Яцик, Олександра Халепа) в Інституті проблем сучасного мистецтва НАМ України 13 грудня 2018 — 19 січня 2019 року експонувалася авторська інсталяція «Нейронна мережа», яка пропонувала замислитися над процесами, що формують майбутнє, апелюючи до концепції часопростору, адже на нейронні

мережі покладено функцію прогнозування. Найпростіший варіант застосування штучних нейронних мереж у завданнях прогнозування — використання звичайного перцептрона з одним, двома або трьома прихованими шарами. При цьому на входи нейронної мережі зазвичай подається набір параметрів, на основі яких (на думку експертів) можна успішно прогнозувати. На виході зазвичай отримуємо прогноз мережі на майбутній момент часу.

Висновки і перспективи подальших розвідок.

Описана палітра художніх практик, що взаємодіють із феноменом гіперреальності, дає нам уявлення про те, як митці сьогодні атакують мутації сучасного суспільства. На жаль,

відсутність розуміння і усвідомлення загроз, спричинених алгоритмічним суспільством, спонукає шановних колег-художників залишатися грайливими пустунами у відведеному для цього гетто мистецького світу, обходячи увагою такі темні закриті поля, не вдаватися до аналізу означених обставин та їхніх фатальних для світу наслідків. Інтелектуальні вправи у справі формування смислів задля діалогу із соціумом є нагальними для світу мистецтва, тому перспективи подальших розвідок є багатообіцяючими, адже означені теми феномена гіперреальності та симулякра в українському сучасному мистецтві досі комплексно не розроблялися.

Література

1. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнього дня. Человек играющий. Москва: Прогресс, 1992. 464 с.
2. Kroker, Arthur; Weinstein, Michael A. Data Trash: The Theory of the Virtual Class // New World Perspectives, CultureTexts Series. Montreal: New World Perspectives, 1994.
3. Савицкая Т. Культура электронной эры. URL: <https://bit.ly/2m2Pahq> (дата обращения: 13.06.2019).
4. Гакслі О. Прекрасний новий світ / пер. з англ. С. Маренко // Всесвіт. 1994. № 5–6. С. 64–119; № 7. С. 96–135.
5. Последнее интервью Пазолини. URL: <http://www.cineticle.com/slova/622-pasolinis-last-interview.html> (дата обращения: 13.06.2019).
6. Ressler, Oliver. What Is Democracy? URL: <http://globalcontrol.rixc.org/1-27> (access date: 06.14.2019).
7. Britt, Douglas. The Yes Men infiltrate DiverseWorks. URL: <http://www.chron.com/entertainment/article/The-Yes-Men-infiltrate-DiverseWorks-1712890.php> (access date: 06.14.2019).
8. The Yes Men получили новую арт-премию. URL: <http://os.colta.ru/news/details/13123> (access date: 06.14.2019).
9. Neal, Terry M. Satirical Web Site Poses Political Test Facing Legal Action From Bush, Creator Cites U.S. Tradition of Parody. URL: <http://www.washingtonpost.com/wp-srv/WPcap/1999-11/29/002r-112999-idx.html> (access date: 06.14.2019).
10. Mátrai, Erik. Turul. URL: <http://globalcontrol.rixc.org/1-21> (access date: 06.14.2019).
11. Pearlman, Ellen. Biometrics and Total Control. URL: <http://festival2018.rixc.org> (access date: 06.14.2019).
12. Hansen, Mark (2004). New Philosophy for New Media. Cambridge, Mass.: The MIT Press. 333 p.
13. Rugoff, Ralph. May You Live in Interestiong Times. Introduction by Ralph Rugoff, Curator of the 58th International Art Exhibition. URL: <https://www.labiennale.org/en/art/2019/introduction-ralph-rugoff> (access date: 06.14.2019).
14. Youngblood, Gene. Expanded cinema. E.P. Dutton & Co., 1970. Pp. 348–349.

References

1. Heyzinga Y. Homo ludens. V teni zavtrashnego dnya. Chelovek igrayuschiy. Moskva: Progress, 1992. 464 s.
2. Kroker, Arthur; Weinstein, Michael A. Data Trash: The Theory of the Virtual Class // New World Perspectives, CultureTexts Series. Montreal: New World Perspectives, 1994.
3. Savitskaya T. Kultura elektronnoy eryi. URL: <https://bit.ly/2m2Pahq> (access date: 06.14.2019).
4. Haksli O. Prekrasnyi novyi svit / per. z anhl. S. Marenko // Vsesvit. 1994. # 5–6. S. 64–119; # 7. S. 96–135.
5. Poslednee intervyyu Pazolini. URL: <http://www.cineticle.com/slova/622-pasolinis-last-interview.html> (access date: 06.14.2019).
6. Ressler, Oliver. What Is Democracy? URL: <http://globalcontrol.rixc.org/1-27> (access date: 06.14.2019).
7. Britt, Douglas. The Yes Men infiltrate DiverseWorks. URL: <http://www.chron.com/entertainment/article/The-Yes-Men-infiltrate-DiverseWorks-1712890.php> (access date: 06.14.2019).
8. The Yes Men получили новую арт-премию. URL: <http://os.colta.ru/news/details/13123> (access date: 06.14.2019).
9. Neal, Terry M. Satirical Web Site Poses Political Test Facing Legal Action From Bush, Creator Cites U.S. Tradition of Parody. URL: <http://www.washingtonpost.com/wp-srv/WPcap/1999-11/29/002r-112999-idx.html> (access date: 06.14.2019).
10. Mátrai, Erik. Turul. URL: <http://globalcontrol.rixc.org/1-21> (access date: 06.14.2019).
11. Pearlman, Ellen. Biometrics and Total Control. URL: <http://festival2018.rixc.org> (access date: 06.14.2019).
12. Hansen, Mark (2004). New Philosophy for New Media. Cambridge, Mass.: The MIT Press. 333 p.
13. Rugoff, Ralph. May You Live in Interestiong Times. Introduction by Ralph Rugoff, Curator of the 58th International Art Exhibition. URL: <https://www.labiennale.org/en/art/2019/introduction-ralph-rugoff> (access date: 06.14.2019).
14. Youngblood, Gene. Expanded cinema. E.P. Dutton & Co., 1970. Pp. 348–349.

Chepelyk O.

The Notes on Visual Culture in the Context of the Hyperreality Phenomenon

Abstract. The characteristics of visual culture in the context of the hyperreality phenomenon are researched in the broad sense; also, an overview of particular works of art is made. The topics developed by the artists are explored in the review of the works of art. The complexity and future of digital society regarding the universal surveillance and security of our data is analyzed, which is an urgent challenge for scientists, artists and cultural researchers.

The paradigm shift of the world existence is emphasized, with society insensibly turning into an algorithmic one. It is found that digital forms of communication, which have recently been seen as a hope for new opportunities of democratic participation, became a mechanism for transcoding the humanity. The lack of understanding and awareness of the threats posed by the algorithmic society is revealed, which causes the dear peer artists to remain playful frolicsome fellows in the allotted ghetto of the art world, ignoring such dark closed fields and avoiding analysis of the abovementioned circumstances and their fatal consequences. A palette of art practices that interact with the hyperreality phenomenon has been identified; the means of attacking the mutations of modern society by the artists today are described.

It is stated that intellectual experiments with forming various senses in order to build a dialogue with society are crucial for the art world, so the prospects for further research are promising, since the identified topics of the hyperreality phenomenon and simulacrum have not been developed yet in Ukrainian contemporary art.

Keywords: visual culture, hyperreality, simulacrum, algorithmic society, social media, art practice.

Чепелик О. В.

Заметки о визуальной культуре в контексте феномена гиперреальности

Аннотация. Рассмотрены характеристики визуальной культуры в контексте феномена гиперреальности в широком смысле, кроме того, сделан обзор некоторых произведений. В обзоре художественных работ рассмотрены темы, разработанные авторами. Проанализированы сложности и будущее дигитального общества, касающиеся повсеместного надзора и защищенности наших данных, являющиеся насущным вызовом для ученых, художников и культурологов.

Отмечено изменение парадигмы существования мира, который незаметно превратился в алгоритмическое общество. Выявлено, что дигитальные формы коммуникации, которые недавно виделись как надежда новых возможностей демократического участия, превратились в механизм поставленного на поток перекодирования человечества. Выявлено отсутствие понимания и осознания угроз, которые исходят от алгоритмического общества, что побуждает уважаемых коллег художников оставаться игривыми проказниками в отведенном для этого гетто художественного мира, обходя вниманием такие темные закрытые поля, не прибегать к анализу вышеуказанных обстоятельств и их фатальных для мира последствий. Выявлена палитра художественных практик, взаимодействующих с феноменом гиперреальности. Описано, как художники сегодня атакуют мутации современного общества. Утверждается, что интеллектуальные упражнения по формированию смыслов для диалога с обществом имеют решающее значение для художественного мира, поэтому перспективы дальнейших исследований в этом направлении являются многообещающими, поскольку вышеобозначенные темы феномена гиперреальности и симулякра в украинском современном искусстве еще не разработаны.

Ключевые слова: визуальная культура, гиперреальность, симулякр, алгоритмическое общество, социальные медиа, художественные практики.

Стаття надійшла до редакції 29.07.2019