

Юрій ЛЕГЕНЬКИЙ,

orcid.org/0000-0002-6567-4730

доктор філософських наук, професор,
професор кафедри дизайну та технологій

Київського національного університету культури і мистецтв
(Київ, Україна) *Y.Legenkiy1949@i.ua*

Вікторія СТРЕЛЬЧУК,

orcid.org/0000-0002-8516-5829

кандидат педагогічних наук, професор,
завідувач кафедри мистецтв

Київського національного університету культури і мистецтв
(Київ, Україна) *maximile@ukr.net*

ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР ЯК АРТ-ДИЗАЙН

*Віртуальний простір – достатньо складна номінація, якою описується багато реалій культуротворення. З одного боку, це всі екранні засоби, а також всі культуротворчі системи, які мають необов'язковий характер, грають роль симулякрів і визначаються, як ігрові, сценічні і інші події. Таке широке тлумачення віртуального, звичайно, не може бути коректним. Є інше розуміння віртуального, як сконструйований об'єкт, власне, що відрізняється від реальності природної і культурної, але сконструйований засобами дигітальних технологій. **Мета статті** – надати експлікацію категорії «віртуальний простір» як складової дигітальних технологій арт-дизайну. **Методологія дослідження** визначається компаративним та системним підходами дослідження, застосовуються культурно-генетичний та модельно-реконструктивний методи. **Новизна статті** пов'язана з тим, що порезентується філософсько-культурологічний контекст дослідження, який допомагає осмислити віртуальну реальність поза межами суто метафоричного, психологічного, соціологічного зразку, характеризувати її, як той простір, який є простором культури в цілому, є комунікативною реальністю, має свої системні межі трансформації інформації і свої образні особливості. Перше, що помічають дослідники, – це те, що так звані кіборги, створені на екрані істоти, не мають смертної форми існування. Вони вступають в ігрові відносини з людиною. Людина теж, ідентифікуючи себе з ними, «втрачає» смертну форму існування, живе, як надсвітлова істота себто віртуалізується. Така тотальна віртуалізація, ігрова алгоритмізація, яка стає популярною з айфонами, іграми, онлайн, приставками, звичайно, свідчить про те, що це розповсюджені практики культури, котрі потребують своєї метрики, свого вимірювання. **Висновки.** Тотальна віртуалізація і вживання віртуального простору в інших культурних практиках спонукає до визначення меж віртуального як такого, характеристики цих меж як певних реалій презентації культурних практик, що свідчить про культуротворчість як ще один локус, пов'язаний з медіальним трансформативним простором *virtus*. Віртуальність як така з часом мала багато демаркацій, визначень, стає більш коректною, конкретною. Вже не говорять про віртуальну реальність як таку, що вона просто існує, а говорять про регіональні онтології віртуального. Це та реальність, яка спонукає до дії, яка є міфологізованою, орієнтованою на той топос культури, який вже відомий давно, і зовсім не відкритий вперше в дигітальних технологіях.*

Ключові слова: віртуальний простір, дизайн сценічного простору, композиція, предметно-просторове середовище, мультимедійні технології, освітлення, колористика.

Yuriy LEGENKY,

orcid.org/0000-0002-6567-4730

Doctor of Philosophy, Professor;

Professor at the Department of Design and Technologies

Kyiv National University of Culture and Arts

(Kyiv, Ukraine) Y.Legenkiy1949@i.ua

Viktoria STRELCHUK,

orcid.org/0000-0002-8516-5829

Candidate of Pedagogical Sciences, Professor;

Head of the Department of Arts

Kyiv National University of Culture and Arts

(Kyiv, Ukraine) maximile@ukr.net

VIRTUAL SPACE AS ART DESIGN

Virtual space is a fairly complex nomination that describes many realities of cultural creation. On the one hand, these are all screen means, as well as all culture-creating systems, which have an optional character, play the role of simulacra and are defined as game, stage and other events. Such a broad interpretation of virtual, of course, cannot be correct. There is another understanding of the virtual as a constructed object, in fact, different from natural and cultural reality, but constructed by means of digital technologies. The purpose of the article is to provide an explanation of the category "virtual space" as a component of digital technologies of art design. Research methodology is determined by comparative and systematic research approaches, cultural-genetic and model-reconstructive methods are used. The novelty of the article is due to the fact that the philosophical and cultural context of the study is presented, which helps to understand virtual reality outside the boundaries of a purely metaphorical, psychological, sociological model, to characterize it as the space that is the space of culture as a whole, is a communicative reality, has its system boundaries of information transformation and its figurative features. The first thing researchers notice is that the so-called cyborg creatures created on the screen do not have a mortal form of existence. They enter into a playful relationship with a person. A person, too, identifying himself with them, "loses" his mortal form of existence, lives as a supernatural being, that is, becomes virtual. Such total virtualization, game algorithmization, which is becoming popular with iPhones, games, online, set-top boxes, of course, indicates that these are widespread cultural practices that need their own metric, their own measurement. Conclusions. Total virtualization and the use of virtual space in other cultural practices prompts the definition of the limits of the virtual as such, the characterization of these limits as certain realities of the presentation of cultural practices, which indicates cultural creativity as another locus associated with the medial transformative space of virtus. Virtuality as such has had many demarcations and definitions over time, and is becoming more correct and specific. They no longer talk about virtual reality as such, that it simply exists, but talk about regional virtual ontologies. This is the reality that prompts action, which is mythologized, oriented to that topos of culture, which has been known for a long time, and is not at all discovered for the first time in digital technologies.

Key words: virtual space, design of stage space, composition, object-spatial environment, multimedia technologies, lighting, coloristics.

Постановка проблеми. Virtus є ентелехія, програма майбутнього, спонука до майбутнього. Ентелехія, спонука, потенційна реальність і є тим спонукаючим механізмом, який приваблює, включає в поле своєї дії суб'єкта поза рефлексією. Він не рефлектує, а просто ідентифікує себе з об'єктами екранного простору і дії на правах одного з цих об'єктів. Можна стверджувати, що, власне, віртуальне має широку низку визначень.

В Оксфордському словнику англійської мови (Oxford English Dictionary) наведені наступні основні визначення virtus:

«1) той, що має певні фізичні властивості або здібності; ефективний у відношенні внутрішньо присутніх природних якостей або сил; здібний впливати засобом таких якостей;

2) морально добродісний;

3) здібний продукувати певний ефект або результат; ефективний, міцний, могутній;

4) те, що є по суті або в дійсності, хоча є відсутнім формально або в дійсності; той, що припускає таке існування» (Oxford English Dictionary (n.d.) Scenography, n. OED Online. Oxford University Press, 2016).

Важливо, що образ virtus є концептуально перенапруженим і полівалентним себто тут немає протиставлення, амбівалентності, але він визначається, як множинність різних складових. М. Носов цю полівалентність визначає як поліонтичне (онтичне – це внутрішнє, визначене в свідомості, як буттєве), але намагається поліонтичне звести до бінарних опозицій себто до амбівалентного, або до дихотомії. Така редукція, спрощення, допомагає локалізувати феномен віртуального і позначити його конститутивні ознаки.

Найголовнішою конститутивною ознакою, за М. Носовим, є те, що віртуальна реальність існує не самостійно, як самодостатній естетичний і онтологічний феномен, а разом з тою реальністю, яка її породжує. Себто це подвоєння, дихотомія, бінарна опозиція: єдність породжуючого і породженого визначається як віртуальне, фактично виникає комунікативна сцена. Така констатація дає дуже багато, допомагає визначити сам феномен віртуального. Описати його можна лише ззовні. Зсередини він арефлексивний, цей феномен не має якостей, які можна охарактеризувати, окрім ідентичності, в контексті формальних ознак. Віртуальне не має своєї естетики, не має своєї поетики, онтологічні предикації його надзвичайно розмиті.

Втім, сюди включається ще один локус: пропріоцепція, гравітаційний вимір образного, реального, суттєвого світу. Всі фантоми, здійснені на екрані, не мають пропріоцептивних ознак буття. Вони не мають ніякого відношення до гравітації, не є тими істотами, які «народилися» і живуть на землі, вони живуть в суто уявному, сконструйованому світі. Це стосується майже всіх інтерпретацій і розкадровок з сучасними кібернетичними і складними пристроями популяцій клітини, коли перекладаються на зображувальну мову ті популяції, які здійснюються всередині біологічного організму.

Аналіз досліджень і публікацій. Філософські, психологічні виміри феномену віртуальної реальності Р. Арнхейма, Р. Барта, Дж. Гібсона, Ю. Легенького та ін. Мистецтвознавчі аспекти визначення арт-дизайну в контексті комунікації та культурних практик дістали розгорнутого опрацювання в дослідженнях В. Беняміна, Ю. Легенького та ін. Однак дизайнерські засади формування арт-реальності *virtus* ще мало вивчені.

Мета дослідження – надати експлікацію категорії «віртуальний простір» як складової дигітальних технологій арт-дизайну.

Виклад основного матеріалу. Суть віртуального в його преформізмі: він має згорнуту програму дії, і як принцип, як породжуючий виток, спонукає до цієї дії. Ця ентелехія прихована у віртуальному просторі, стає тим важливим і дієвим механізмом, який визначає сутність *virtus*. За цим легко прочитується досить простий феномен: у віртуальну реальність легко увійти, але досить важко з неї вийти. Вона є своєрідним міфом, системою ідентичності, ідентифікації, заманює людину у пастку, і в цьому лабіринті людина перетворюється в один із суб'єкт-об'єктів віртуального простору. Але існує певна режисура, певна театралізація віртуальної реальності, певний сюжет темпоральності, але всього цього не помічає суб'єкт-об'єкт *virtus*, здій-

снює свої конотативні семантичні відсилки до того чи іншого фрагменту реальності, намагається їх описати об'єктивно. Переклад на мову об'єктивації віртуальної реальності не вдається, але ознаки, які сприймаються як візуальний гештальт, патерн, конструкція, цілком є такими, що піддаються дескрипції, опису і рефлексії.

Можна стверджувати, що сама по собі реальність віртуального є квазіреальністю. Вона є надбудовою, «надлишком в бутті», за М. Бахтіним, дає можливість структурувати простір інакше. Розбудовується інша топологія і інша структура. І власне, ця інша структура, на відміну від породжуючої реальності себто того світу, який має земне гравітаційне походження, дає можливість помислити породжуючу і породжену реальність більш широко в культурологічному контексті.

Важливо, що феномен віртуального, який зв'язують, власне, з внутрішнім станом людини, з внутрішньою мотивацією і внутрішнім образом, який визначається, як самообраз, себто переживання в собі, залежно лише від своїх соматичних в більшості реакцій, є важливим культурним феноменом, який виходить за межі соціального, тілесного, і власне, досвіду певних культурних практик. Він стає антропологічним феноменом. А якщо так, то навіть виникає система корекції стану віртуального в людині. І власне, тут і потрібні певні методики, як документ втручання в стан віртуального, як самообраз, як реальність свідомості людини. Це всі ті відомі практики, які пов'язані з гіпнозом, атракцією, аретесєю, девіртуалізацією та ін.

Відразу ж виникає проблема дескрипції стану в межах фізіологічних, органічних почуттів, або в межах того, що зветься містика, єднання з Абсолютом, осяння, інсайт і інше. Отже, функціонування *virtus* в культурній свідомості актуалізує надзвичайно важливі компоненти образного сприйняття світу, зокрема синестезію як культурну практику, коли полімодальні механізми образу належать культурі. Так, зокрема в Давньому Єгипті в зображенні поєднувалися проекції в фас і профіль, в певному ментальному тілі навколо умовної осі. Ця культурна синестезія говорить про культурну віртуальність зображення, що є ментальним, рушійним, динамічним як образ.

Дещо подібне можна говорити про феномен зворотної перспективи за доби Середньовіччя, коли зображення буквально виходять в простір храму поруч з людьми, ста співучасником зустрічі з Абсолютом. В оптичній перспективі, прямій перспективі доби Відродження віртуальний аспект надзвичайно важливий, бо все начебто

перетворюється в ніщо в точці сходу, але це ніщовіння не помічається. Навпаки, помічається повнота тілесного життя, достовірність існування людини в тому просторі, який розгортається, як багатоплановість нашарування просторових реалій зображення (фресок, картин і іншого), а також формується ментальний, ідеальний, віртуальний образ ландшафту, який не є ані натуральним, ані фантастичним. Так, зокрема, ландшафт за фігурою Мони Лізи, швидше, є місячним, це ландшафт, який належить іншим планетам, іншому типу реальності. Він є суто віртуальним, як тип конституювання і тип документування стану свідомості людини, яка зображує Мону Лізу в середовищі далеких світів.

Сама система відображення людини в не звичному, а намріяному ландшафті, починаючи з доби Відродження (особливо це виявляється у Брейгеля, де ландшафт взагалі є цілком сконструйованим, як віртуальний простір), свідчить про те, що виміри віртуального достатньо реальні, культурні. Вони належать культурним кодам, стилям, перспективним скороченням. Себто іконографія і іконологія перцептивного простору, який осмислюється і оцінюється в живописі, а вже пізніше в кінематографі, в фото, як віртуальна сконструйована реальність, є надреальною. Особливо це помітно в таких реаліях, як надреалізм себто сюрреалізм, а в негативному контексті – коли реальність руйнується і трансформується в кубізмі, фовізмі і інших ізмах.

Віртуальне, як система сконструйованих ідеальних світів, входить в зображувальні і незображувальні практики, є надзвичайно важливою даністю. Синестезія як своєрідна полімодальна конструкція буття, психологічно переживається в феномені *virtus* як синтез міжпочуттєвих відносин. Інтермодальний, міжмодальний, міжсенсорний – це все те, що говорить, що світ не сприймається поокремо органами почуття, зором, нюхом, чи слухом.

Якщо говорити про систему «людина-середовище» (фактично, це ергономічний аспект, і культурологічний відразу ж), то середовище переповнено різноплановими, різноаспектними об'єктами, фрагментами буття, де віртуальне, реальне, сконструйоване, і власне, глибинні, фундаментальні, предметні реалії, пам'ятки, собори, власне, небо над головою є документом доби, документом історії культури. Але спокуса підмінити всі ці предметні реалії образом є важливим принципом, який по-різному фіксується: як синестезія, як симуляція, як поліморфність бачення, як синтез мистецтв. Все залежить від предмету аналізу і рефлексії, який обирається в системі

«людина-середовище». Але, якщо говорити про синестезію, то тут визначаються декілька константних реалій, які відповідають психологічному, синергетичному і суто культурному аспектам полімодального сприйняття світу.

Психологічний вимір все ж таки дає свою картину світу, і окрім асоціонізму, полімодальних, полісенсорних і інших просторових артефактів, синестезія мало про що свідчить. Якщо говорити про вектор культури, який є віртуальним, або віртуалізованим, бо актуально входить в простір віртуального, то слід знову звернутися до тих соціологічних метафор, які окреслив Зигмунд Бауман: паломник, бродяга, людина, що здійснює прогулянку, турист і гравець. Отже, віртуальний суб'єкт культури в більшому ступені є паломником. Він живе передчуттям чуда, зустрічі з Абсолютом; він в високо піднятій руці несе пальмову гілку надії, або бажання і пристрасті надпочуттів від зустрічі з віртуальними об'єктами. Він сподівається на диво – і живе цим дивом. Сподівання дива, звичайно, є цікавим фактором. І сам феномен паломництва теж стає метафорою віртуального, як феномена культуротворення.

Можна стверджувати, що, власне, віртуальне і все те, що презентується, як цілісність зустрічі з Абсолютом, з іншою реальністю, вихід за межі цієї реальності, так зване трансгредієнтне, за Михайлом Бахтіним, – це та цілісність, яка, звичайно, має відношення до віртуального, як тої системи ієрархії, яка формується в культурних пластах єдності людини і світу. Можна стверджувати, що релігійний вимір, власне, в системі подорожей, в системі ходінь, свідчить про те, що паломництво, як глибинний феномен перебування у віртуальному, несіння його в собі, де сцена *virtus* стає сценою душі паломника.

Це цікавий факт, який свідчить про те, що паломництво не є позачасовим, соціологічно-метафоричним актом, або фактом, який визначив Бауман. Паломник, той, що несе пальмову гілку, звичайно, є емблема, або символ, або міф доби і культури. Але виникає паломництво досить і досить пізно, з точки зору виникнення і розповсюдження християнства. Себто це є вже інституція руху, інституція *virtus*, або аретея, все те, що характеризує піднесений образ шляху, як образ самоздійснення *virtus* паломника, напередодні зустрічі з Абсолютом. Ті відомі паломники, які увійшли в життя, і які фактично стали вже номінативними мандрівниками, заради святої ідеї, свідчать про сам дух тієї доби.

Можна сказати, що образ паломника є віртуальним, легендарним, є образом культури, обра-

зом носія віри і надії на зустріч з Абсолютом в ментальному ідеальному просторі. Отже, всі міркування щодо коментування віртуального, або віртуальних, просторових ознак культурних практик, зокрема паломництва, і інших – мистецтва, а пізніше буде йти мова і про дизайн, про архітектуру, про моду, – все це свідчить про те, що світ віртуального є більш широкий, ніж сконструйований екранний образ. Віртуальне у широкому сенсі є ментальне, ідеальне, доведене до культурно-надцінних рис бажання зустрічі з Абсолютом. Пошук дива, переживання бурних екстатичних емоцій, що супроводжує зустріч з цим дивом, компенсує нестачу Абсолюту в сучасному світі, втрату Бога, як писав Ніцше. І в умовах, коли Бог «помер», залишається лише потреба здійснити компенсацію цієї втрати, втрати сакрального в цілому. Ця компенсація здійснюється шляхом віртуального, яке мімікрує в широкому діапазоні: від віртуальних ігор, мандрів екранного типу до віртуального, як супутнього феномену будь-якої культурної практики, зокрема подорожі, зокрема паломництва, як одного із яскравих маркерів віртуальності як такої.

Віртуальне як широка якість культурного буття, *virtus*, аретя, як образ ментального світу, який співприродний онтології культурних явищ, утворює свою онтологію себто вторинну моделюючу систему, якщо знову використати семіотичний інструментарій Юрія Лотмана і інших. Сутність моделювання системи полягає в тому, що створюється екстатичний, ностальгійний, відкритий, повний, вільний світ, який надбудовується над світом, який не має цих ознак. Ця компенсаторна функція *virtus*, звичайно, дає нові можливості, нові модальності, а тому потребує полісистемного, полісемантичного і поліфонічного самоствердження і самовираження. Ця спонuka формується в різних сферах культури: в масовій культурі, у віртуалізації розваг, в дигітальних технологіях, які набувають широкого модельного значення, коли конструюється світ феноменів, які не мають смертної форми існування, але цілком нагадують реальних істот людського світу. Це не обов'язково образ людини – це і тварини, це і ландшафт, і все інше.

Висновки. Віртуальний світ формується в мистецтві, в різних культурних практиках. Він може бути обслуговуючим феноменом, а може

бути самодостатнім. Його самозавершена, самодостатня цілісність дає можливість відчутти межі присутності, межі дескрипції віртуального, що так чи інакше конститується в певних документальних ознаках, або системі документування цього явища, цього феномену. Звичайно, це документування опосередковане, орієнтоване на певні культурні практики, має ознаки дескрипції (психологічної, мистецької, медичної і інше). Весь цей контекст спонукає до того, щоб показати, наскільки цілісність *virtus* змінює світ і дає можливість формувати його за допомогою віртуального як феномену культури.

Відтак, вербальні, аудіальні, зображувальні системи як презентація інформації є засадою визначення цілісності культури на підставі фіксації артикуляції і вираження інформації як образу культурного буття людини як певної комунікативної сцени. Театральний простір стає моделлю широкого самовизначення реальності культури, де сцена від помосту, піднятого над землею, трансформується в комунікативну реальність взаємодії людей. Власне, театр як структура розгортає час по горизонталі, – це всі системи так званого лінійного дискурсу, що пов'язані з психологічним відтворенням промови. Вони вертикалізують, акцентують інтенсивну метрику злету вгору, – це системи рушійної біомеханіки, системи жестикуляції і пантоміми, системи активного жесту, як певної архітектоніки і архітектури театральної мізансцени.

Фото і кінематограф розширюють палітру документування, дають широкі можливості зафіксувати час і простір, як документ, який стає буквально копією того часу і того простору, і цей феномен вдало описується феноменологічно у Ролана Барта як технообраз, за принципом ноєми: «це було».

Себто образи фото і кіно існують постфактум, але віртуальна реальність намагається заперечити цей технообраз, намагається випередити час. Утворюється новий системогенез *virtus*, коли людина живе актуально, тут і зараз, і все документування часу є невід'ємними від її перебування у стані співбуття-буття. Формується нова онтологія зустрічі з Абсолютом, з іншою людиною, що, безперечно, і є феноменом, який поєднує в собі сакральні риси паломництва і сучасну систему адаптації до непередбаченості подій в світі, пошуки дива, чуда, і намагання зустрічі з Абсолютом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Барт Р. "Camera Lucida. Нотування фотографії". Київ : МОКСОР, 2022. 176 с.
2. Доколова О. С. 3D-mapping як сучасна технологія мультимедійного мистецтва в Україні : дисертація доктора філософії: 022 «Дизайн» (галузь знань 02 Культура і мистецтво). Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, 2022. 225 с.

3. Легенький Ю.Г. Фото як ресурс регенерації етнокультури. *Людина. Культура. Дизайн. Київ* : Університет України», 2015. С. 36–44.
4. Легенький Ю.Г. Соціальний дизайн: образ і документ в часові та просторі культури. Київ-Переяслав-Ніжин: видавець Лисенко М.М., 2023. 383 с.
5. Arnheim R. Form and Consumer. «Toward a Psychology of Art». Berkeley and Los Angeles. 1961.
6. Benjamin V. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. 1935.
7. Gibson J. J. The Ecological Approach to Visual Perception. Boston: Houghton Mifflin, 1979. 347 p. URL : <https://yzhu.io/courses/core/reading/02.gibson.pdf> (дата звернення: 07.07.2023).
8. Oxford English Dictionary (n.d.) Scenography, n. OED Online. Oxford University Press, September 2016. URL : www.oed.com/view/Entry/172236 (дата звернення: 07.07.2023).

REFERENCES

1. Bart R. (2022). “Camera Lucida. Notuvannia fotohrafii” [“Camera Lucida. Annotating a photograph”]. Kyiv : MOKSOP, 2022. [In Ukrainian].
2. Dokolova O. (2022). 3D-mapping yak suchasna tekhnolohiia multymediinoho mystetstva v Ukraini [S. 3D-mapping as a modern technology of multimedia art in Ukraine: PhD thesis]: dysertatsiia doktora filosofii: 022 «Dyzain» (haluz znan 02 Kultura i mystetstvo). Kyivskiy natsionalnyi universytet kultury i mystetstv, Kyiv, 2022. [In Ukrainian].
3. Lehenkyi Yu. (2015). Foto yak resurs reheneratsii etnokultury [Photo as a resource for the regeneration of ethnoculture]. *Liudyna. Kultura. Dyzain. Kyiv* : Universytet Ukraina», 2015. S. 36–44.
4. Lehenkyi Yu. (2023). Sotsialnyi dyzain: obraz i dokument v chasovi ta prostori kultury [Social design: image and document in time and space of culture]. Kyiv-Pereiaslav-Nizhyn: vydavets Lysenko M.M., 2023. [In Ukrainian].
5. Arnheim R. (1961). Form and Consumer. «Toward a Psychology of Art». Berkeley and Los Angeles. 1961.
6. Benjamin V. (1935). Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit [The work of art in the age of its technical reproducibility]. 1935. [in German]
7. Gibson J. J. (1979). The Ecological Approach to Visual Perception. Boston: Houghton Mifflin, 1979. URL : <https://yzhu.io/courses/core/reading/02.gibson.pdf> (data zvernennia: 07.07.2023).
8. Oxford English Dictionary (n.d.) Scenography, n. OED Online. Oxford University Press, September (2016). URL : www.oed.com/view/Entry/172236 (data zvernennia: 07.07.2023).