

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТУСА

БАБЕНКО МАКСИМ ДАНІЕЛЬОВИЧ

Допускається до захисту:

в.о. завідувача кафедри

журналістики

та соціальних комунікацій

канд.політ.н.,

_____ С.В.Бондаренко

« _____ » _____ 20__ р.

«Вплив нових медіа на сучасне мистецтво»

Кафедра журналістики та соціальних комунікацій

Спеціальність 061 Журналістика

Випускова робота (медіа-проект)

Керівник:

Супрун В.М., доктор філологічних наук, доцент кафедри

журналістики та соціальних комунікацій

Оцінка: ____ / ____ / ____

(бали за шкалою ЄКТС/за національною шкалою)

Голова комісії: _____

(підпис)

Вінниця – 2021

Вступ

Здавалося б, що може бути актуальніше любого інфоповоду на сучасний день!

Вірно, тільки сучасне мистецтво, яке зроблено за допомогою технологій і штучного інтелекту!

Саме сьогодні ми розбираємося, як творчість в критичних дозах здатне спровокувати прорив в науці.

Медіамистецтво, або як прийнято називати на англійській MediaArt - це сучасна мистецтво епохи інтернету, яке включає найширший спектр форматів і технологій: цифрове мистецтво, комп'ютерну графіку і анімацію, світлові шоу, відеоігри та навіть роботів з штучним інтелектом.

Відомий австрійський вчений Олівер Грау написав книгу під назвою: «Віртуальне мистецтво: від ілюзії до справжнього занурення» у якій прокоментував тему мого медіа-проекту:

«Нові медіа створюють віртуальну реальність, яка захоплює нас з головою. Сила нового мистецтва така, що всіма почуттями ми опиняємося у вигаданому світі, до якого насправді не належимо. Найяскравіший приклад - комп'ютерні ігри. Нове мистецтво має величезну маніпулятивної силою, яка може бути використана як на користь (наприклад, для навчання), так і на зло (наприклад, для насадження тоталітаризму)».

У нових медіа немає великої різниці між художником і глядачем, адже нові мистецтва інтерактивні. Часто твір остаточно створюється, саме коли всередину нього, наприклад всередину інсталяції, потрапляє глядач, реакція якого дуже важлива. Ще вони ефемерні. Незрозуміло, як їх перетворити в товар. Вони нематеріальна цінність, на них важко встановити ціну, до них непріложімо поняття «унікальний об'єкт». Вони існують в форматі документації - фото, відео, тексти, програми. Їх можна тиражувати, відтворювати в різних просторах. Науковець Олівер Грау порівнює архівацію нового мистецтва з розшифровкою генома людини. Він упевнений, що критичний обсяг інформації призведе до якісних проривів у науці.

ОПИС

Сучасна культура - це культура різноманітних синтезів. «Гібридне» мистецтво - як часто називають мистецтво з використанням технологій - поєднує напрацювання фундаментальних і прикладних наук, створюючи на їх основі химерні і провокативні образи. Сьогодні це спектр найрізноманітніших мистецьких практик, в яких задіяні робототехнічні, інформаційні, біомедичні та інші технології.

Прагнення до розширення своїх кордонів характерно як для мистецтва, так і для самої науки. Формули перетворюються в живі об'єкти та цілі системи (живі в самому буквальному сенсі - інтерактивні та / або з використанням живої матерії). Глядач отримує можливість активної взаємодії з цими об'єктами і їх середовищем, інтуїтивним чином занурюючись в наукову проблематику, по-новому відкриваючи для себе таємниці світоустрою.

Технологічне мистецтво є частиною актуального в світі футурологічного дискурсу: дискусії про наслідки розвитку штучного інтелекту, удосконалення та поширення сенсорних додатків, про віртуалізації життя, якісних змін типів комунікації, глобальної пов'язаності і глобальної екологічної відповідальності і т.д.

Історія

Існує стале уявлення, що прагнення підірвати традиційно привілейовану позицію живопису серед інших художніх технік є основоположним для мистецтва XX століття. На зорі століття Шлюб і Пікассо, бажаючи розширити спектр образотворчих засобів живопису, створювали полотна з використанням побутових матеріалів: газетних вирізок, бахроми, мотузки. На таку «боротьбу з полотном» встали багато художників XX століття, від Малевича і Татліна до Поллока і Річарда Прінса (рід. 1949), який збирав роботи на комп'ютері, перш ніж перенести їх на полотно. Абстракціонізм, сюрреалізм, концептуалізм і багато інших форм мистецтва XX століття внесли свою лепту в руйнування мальовничих основ.

І хоча в такому сприйнятті є частка правди, це все-таки занадто грубе узагальнення, яке не здатне описати широке розмаїття художніх практик, що виникли в минулому столітті. Інший ракурс, в якому прийнято розглядати мистецтво означеного періоду, - його «експериментальна» природа: художники різними способами звільняються від кайданів живопису і

скульптури і використовують в своїй творчості нові матеріали; живопис доповнюється редимейд або деталями об'єктів, які символізують повсякденність; «Об'єктивність» зображення поступається місцем особистої

виразності; нові медіа технології використовуються, щоб висловити сенс і створити нове уявлення про час і простір.

«Будь-яке мистецтво - експеримент, - писав американський кіно- і відео-критик Джин Янгблад, - в іншому випадку це не мистецтво». Швидкість, з якою в XX столітті планета вкрилася мережами електронних комунікацій, знайшла відображення в стрімкої експансії мистецтва за межі традиційних живопису і скульптури за рахунок включення в роботи предметів побуту - повального редимейд.

На кожен рік вже знайшовся художник, який зробив її частиною свого твору. За такої всеядності ховається головна мета сучасного творця: знайти найкращі способи самовираження в мистецтві. Згідно закладеної Ніцше і Фрейдом психологічної парадигми, що ставить в центр історії суб'єкта, мистецтво також стало сприйматися як сфера прояву індивідуального.

Одним з яскравих представників нового способу мислення, згідно з яким вся художня діяльність будувалася навколо фігури художника, був Марсель Дюшан. Художник, паче не пов'язаний невидимими узами з полотном, став вільний втілювати будь-який задум будь-якими можливими засобами. Його задум може мати стосунок до історії мистецтва, до актуальної політичної проблематики або до області індивідуальних проявів.

Під впливом запанував погляд на прийоми і засоби виразності різноманіття мистецького арсеналу так зросла, що критик Артур Данто проголосив «кінець мистецтва» в тому вигляді, яким ми його знаємо. «Воно закінчилося, коли мистецтво в своєму колишньому вигляді перейнялося усвідомленням того, що у художнього твору немає будь-якої строго обов'язкової форми».

В кінці XX століття на передові позиції вийшло мистецтво, безпосередньо пов'язане з найбільш тривалою і непереможною з усіх припали на цей століття революцій - технічної. Виник завдяки винаходам, які до художнього світу не мали прямого відношення, технологічне мистецтво (під це визначення потрапляють найрізноманітніші практики, список яких включає фотографію і кіно, відео і віртуальну реальність, але ними не обмежується) дало мистецтву поштовх в напрямку, який раніше було вогниною інженерів і технологів.

Цікаво, що, хоча сама по собі технологія має на увазі роботу безлічі механізмів, кілометри проводів і складні математичні і фізичні вимірювання, твори, створені на перетині мистецтва і технологій, втілюють собою найбільш ефемерний з усіх видів мистецтва: мистецтво часу. Фотографія запам'ятовує і доносить до нас мить; зображення, створене в комп'ютері, взагалі не має прив'язки до якогось певного часу або простору.

Зображення, яке було відскановано, потім оброблено і змінено на комп'ютері, стерто або закодовано, долає розрив між минулим, сьогоденням і майбутнім. У цій книзі розглядаються лише деякі з незліченної безлічі нових художніх технік другої половини XX століття.

Вона розповідає про ключові тенденції в медіамистецтві, перформансі, відео-арті, відеоінсталяції та цифровому мистецтві, в тому числі про фотографічних маніпуляціях, віртуальної реальності та інших інтерактивних формах. Художники, яких технічний прогрес не лякає, а підштовхує до використання нових технік, бачать себе частиною цих змін і прагнуть продемонструвати свою причетність до них. Можливості технологій не відвертають, але надихають їх.

Для них велику роль відіграють кіно і телебачення, проте, на відміну від прагматичних працівників кіно- і телеіндустрії, художники прагнуть до безкорисливого самовираження. Вони трохи відрізняються від тих, хто працює з фарбою, деревом або сталлю, і точно так само вивчають, а часто спотворюють як критичний, так і технологічний потенціал нових медіа. Удосконалення, які вносили в медіа технології зверталися до них художники, самі по собі є цікавим побічним продуктом цих процесів.

У нових медіа в мистецтві є своя історія, але простежити її нелегко. Останню крапку в ній ще не поставлена, адже вона пишеться на наших очах. Втім, ніхто не відмовить нам у праві поспекулювати на тему того, як буде виглядати така історія, або хоча б поміркувати, на чому вона буде будуватися. Адже завдання історії мистецтва в тому й полягає, щоб виявляти зв'язки і прояснювати історичний контекст, незважаючи на обмеження, що накладаються жанром оглядової роботи.

Найлегше було б побудувати історію мистецтва нових медіа як історію технологій (скажімо, від Маррея і Майбрідж в фотографії до Едісона і братів Люм'єр в кінематографі і далі в тому ж дусі), але в такому випадку отримана хроніка мало чим відрізнялася б від хроніки розвитку авіації.

І хоча розмова про великих художників і течіях в мистецтві XX століття, що передбачив медіамистецтва, що не буде позбавлений сенсу (чи знайдеться, наприклад, вид сучасного мистецтва, на який не вплинув би найрішучішим чином Марсель Дюшан?), У нас навряд чи вийде простежити чітку спадкову лінію. Історія не просто відбувається у нас на очах - вона складається завдяки зусиллям безлічі художників, що працюють паралельно один з одним в самих

різних частинах світу. Тому тематичне розподіл видається нам краще хронологічного.

Засоби

У наукових записниках New Media Art - Марк Триб і Реєна Джана назвали декілька засобів, якими користуються сучасні медіа-мистецтва, включаючи комп'ютерне мистецтво, співпрацю, ідентичність, присвоєння, відкрите джерело, телеприсутність, спостереження, корпоративну пародію, а також інтервенцію та хактивізм. У книзі Postdigitale Мауріціо Бологніні запропонував, щоб медіа-митці мали одну загальну ознаку, яка змогла б їх ідентифікувати в умовах постійних трансформацій та технологічного розвитку. Незважаючи на це, нове медіа-мистецтво не стає сукупністю однорідних практик, воно схоже на складне поле, що зближується з трьома основними елементами:

1) система мистецтва, 2) науково-промислові дослідження та 3) політико-культурний медіа-активізм.

Нелінійність звісно можна розглядати як важливу тему нової медіа-мистецтва художників, які розробляють інтерактивні, генеративні роботи, такі як Джефрі Шоу або Морис Бенаюн, Сьогодні мистецтво виходить з лінійної форми і дозволяє людям будувати свій власний зв'язок із твором. Нелінійне мистецтво зазвичай вимагає участі аудиторії або, принаймні, включення «відвідувача» в обговорення відображуваного, що в свою чергу змінює твір. Цей аспект залучення аудиторії, який для деяких художників став невід'ємною частиною, виникла з твору Happenings Алана Карпова і стала перманентним компонентом сучасного мистецтва. Взаємозалежність та інтерактивність Інтернету, а також боротьба між корпоративними, урядовими та суспільними інтересами, які сьогодні породжуються Інтернетом, зачаровують і надихають творців сучасного медіа-мистецтва.

Багато медіа-арт-проектів також працюють з такими темами, як політика та соціальна свідомість, що стає підтримкою для громадського активізму саме через інтерактивність нових медіа. Медіа-мистецтво включає в себе «дослідження коду та інтерфейсу користувача, архівів, баз даних та мереж;

виробництво за допомогою автоматизованого очищення, фільтрації, клонування та рекомбінаційної техніки; застосування користувацьких матеріалів медіа-платформи, вузькосмугові цифрові сайти на „безкоштовних“ веб-сайтах, які вимагають авторських прав, та провокаційні вистави, які втягують аудиторію як учасників процесу».

Поява 3D-друку представила новий міст для медіа-мистецтва, що з'єднає віртуальний та фізичний світи. Розвиток цієї технології дозволив художникам змішувати цифровий аспект медіа-мистецтва з традиційною фізичною формою скульптури. Першовідкривачем у цій галузі став художник Джонті Хурвітс, який за допомогою цієї техніки створив анаморфозну скульптуру.

Оскільки технології, що використовуються для перенесення творів медіа-мистецтва, таких як плівка, стрічки, веб-браузері, програмне забезпечення та операційні системи, стають застарілими, медіа-мистецтво стикається з серйозними проблемами, пов'язаними із завданням збереження творів. Сьогодні ведуться дослідження щодо варіативності збереження нових видів мистецтва, спрямовані на поліпшення документації нестабільної спадщини медіа-мистецтв.

Існують способи збереження, в тому числі переведення твору із застарілого середовища в сумісне нове середовище, цифрове архівування засобів масової інформації, а також використання емуляторів для збереження роботи залежно від застарілого програмного забезпечення або операційної середовища. Близько середини 90-х років зберігання творів у цифровому форматі перетворилось на проблему.

Цифрове мистецтво (це рухомі зображення, мультимедіа, інтерактивні програми та комп'ютерне мистецтво) мають інші властивості, ніж фізичні твори мистецтва (масляні картини та скульптури). На відміну від аналогових технологій, цифровий файл може бути скопійований в нове середовище без погіршення вмісту. Одна з проблем збереження цифрового мистецтва полягає в тому, що формати постійно змінюються. На горизонті — застаріле використання флеш-накопичувачів та портативних жорстких дисків, оскільки дані все частіше зберігаються в хмарному сховищі.

Цифрові технології в мистецтві

Що до широкої аудиторії, молодь в країнах з розвиненою промисловістю проводить в мережі більше часу, ніж перед телевізором, а сім'ї передають ящики старих фотографій і домашніх відео в спеціальні компанії, що займаються оцифруванням даних, де їх перетворюють в першокласний документальний матеріал і записують на DVD. Американський кінокритик Едвард халтер дивиться на цифрову революцію з тривогою: «Наш час - це час зіркових авторитетів, відеоспогадів, індивідуальних технологій, електронного тероризму, переїзбит ка інформації, що ллється з безлічі екранів, і суспільного життя, винесеною в мережу.

Для сучасної молоді соціальну допомогу і військові конфлікти стали грою, яку можна завантажити, а історія набула форми захлупить десктоп файлів ». «Традиційні» живописці часто створюють попередні ескізи на комп'ютері, а вже потім працюють на полотні.

Вплив цифрових технологій на художню творчість в ХХІ столітті складно переоцінити. Вони застосовуються повсюдно: при редагуванні фотографій, створення скульптури з допомогою технології швидкого Вплив цифрових технологій на художню творчість в ХХІ столітті складно переоцінити.

Вони застосовуються повсюдно: при редагуванні фотографій, створення скульптури з допомогою технології швидкого прототипування, квантової зйомці (без використання камери). Навіть «традиційні» живописці часто створюють попередні ескізи на комп'ютері, а вже потім працюють на полотні.

Що до широкої аудиторії, молодь в країнах з розвинутою промисловістю проводить в мережі більше време ні, ніж перед телевізором, а сім'ї передають ящики старих фотографій і домашніх відео в спеціальні компанії, що займаються оцифруванням даних, де їх перетворюють в першокласний документальний матеріал і записують на DVD .

Американський кінокритик Едвард халтер дивиться на цифрову революцію з тривогою: «Наш час - це час зіркових авторитетів, відеоспогадів, індивідуальних технологій, електронного тероризму, надлишку інформації, що ллється з безлічі екранів, і суспільного життя, винесеною в мережу.

Для сучасної молоді соціальну допомогу і військові конфлікти стали грою, яку можна завантажити, а історія набула форми захлупить десктоп файлів ».

Як в кінці ХІХ століття система художніх стилів (класицизм, романтизм та інше) втратила свою описову силу, так сьогодні неспроможним буде будь-

який опис художніх практик, що не враховує технологічний аспект.

Відносини між мистецтвом і технологією, не завжди полюбовно, знайшли зрілість: світова культура неминуче комп'ютеризованих, і цей процес

торкнувся художньої сфери. Цифрове мистецтво - це медіум, що спирається на роботу машин, і можливості, їм запропоновано, здаються невичерпними. Так міркує про це американський письменник і куратор Джордж Фіфілд: «У просторі комп'ютера, де не діють ні сили тертя, ні закон тяжіння, художник може запросто перегрупувати і поєднати кілька зображень, фільтрів і квітів, відчуваючи таку свободу творчості, про яку раніше не можна було і мріяти ».

Цифрові технології забезпечили розвиток комп'ютерного мистецтва, ні-арту, цифрової фотографії і цифрового відео, експериментальної скульптури, майже всього сучасного саунд-арту і безлічі інших практик зі своєю історією і корпусом авторів.

При кожній спробі створити мову для розмови про мистецтво в століття технологій ми неминуче звертаємося до ключового есе Вальтера Беньяміна «Твір мистецтва в епоху його технічної відтворюваності», написаному в 1936 році. Згідно Беньяміну, поява фотографії та кіно загострює проблему авторства і неповторності твори мистецтва, яке в процесі репродукування втрачає свою «ауру».

Якщо зображення так легко відтворити, що становить суть мистецтва? Питання про відтворення зображення за допомогою фото кіноапарата має мало стосунку до нинішнього стану речей, коли можливості дозволяють створити роботу, яка не має референта в матеріальному світі, взагалі не відсилає до чого-небудь в знайомій нам тривимірної реальності.

Поняття репродукції для цифрового світу - те саме, що аеростат для сучасної авіації. Завдяки цифровим технологіям художники отримали можливість створювати нові форми «виробництва», а не «відтворення». Так, наприклад, один з найбільш міфологізованих феноменів, породжених цифровими технологіями, «віртуальна реальність» - це не просто інформація, втілена в картинку в натуральну величину. Це сама по собі реальність.

Поняття «інтерактивність» виникло як найбільш загальновживану термін для позначення мистецтва, що з'явився в цифрову епоху. Взаємодіючи з машиною (за допомогою складної роботи з «автоматизованим, але розумним» об'єктом), художник, в свою чергу, ставить ситуацію взаємодії для аудиторії, яка або сприймає мистецтво з персональних пристроїв, або видозмінює його, слідуючи заданим алгоритмом, який теж може варіюватися (поки лише у вузьких межах) в залежності від команд або рухів глядача.

В інтерактивній інсталяції «Коханці» (1995) японської групи Dumb Type рух глядача, зафіксоване лазерної відео- системою, служило сигналом до початку відеотрансляції записи, на якій актор йшов у напрямку до глядача і звертався до нього. Поза стінами музею покоління підлітків і їх батьків знайомилися з інтерактивними медіа, граючи в Pac-Man, Battlezone, Frogger і Maneater. Питання їх естетичної цінності стоїть гостро, як раніше з відео-артом, але, як і в випадку з відео, без якого тепер не обходиться жодна велика виставка сучасного мистецтва.

Констатація того, що технології стрімко розвиваються, стала загальним місцем - разом з ними змінюється і мистецтво, створене за допомогою технологій. CD-ROM, DVD, відео та комп'ютерні ігри, робототехніка і інші нові форми розваг на увазі активну участь гравця або споживача. Інтерактивність, тобто обумовленість мистецтва участю глядача, стала основою нового медіа.

Ця форма творчості існує на межі виродження в банальну форму дозвілля або ескапізму. Подія або гра, створені з використанням високих технологій, можуть мати творчу компоненту, проте це не мистецтво в тому сенсі, який ми вкладаємо в це поняття.

Значимість інтерактивної форми мистецтва полягає в тому, що воно дозволяє висвітлювати різні точки зору, уникаючи труднощів, пов'язаних з нелінійним розповіддю і незвичайними режимами сприйняття. У цьому сенсі нові медіа, якщо ми можемо назвати так інтерактивні форми мистецтва, є продовженням як модерністської, так і постмодерністської парадигми радикальної трансформації художнього досвіду.

Історію жанру відеоінсталяції можна звести до живописаннях триптиха в ренесансних церквах і формування перших музеїв в Західній Європі в XVIII столітті. Мистецтво перестає бути розкішшю, доступною вузькому колу глядачів з числа гостей щедрого покровителя, а разом з ним зазнає змін і простір для демонстрації художніх творів.

Хтось може не погодитися з тим, що ми називаємо Ізенгеймський вівтар інсталяцією, але до його многочастної структури, розташованій в культовому приміщенні, відсилають сучасні диптихи і триптихи відеопроєкцій на стінах галерей. Для сьогоденних авторів інсталяцій творчість є невід'ємною частиною особистості, і середовище, в якій знаходиться їх твір, а також його подача самі стають мистецтвом. Художники наділяють контекст першорядної важливості і, в прагненні контролювати цей контекст, продумують і організовують антураж, який, в сукупності всіх своїх деталей, є художнім твором.

В есе «Всередині білого куба. Ідеологія галерейного простору» (1970) критик Брайан О'Догерті писав: « У міру старіння модернізму контекст стає змістом. І навпаки, об'єкт, представлений в галереї, "задає" сам простір і його закони ».

І хоча художні інсталяції з подачі бельгійського художника Марселя Бротарса (1924-1976), як правило, несуть в собі характерний для 1960-1970-х років критичний заряд по відношенню до музейних інституцій, розвитку жанру сприяють саме музеї і галереї. Щоб дістатися до публіки, так званому

«контекстуальному мистецтва», в свою чергу, необхідний інституціональний контекст.

Інсталяція розвиває закладену перформансом тенденцію до розширювального розуміння пластичного простору і слід установці на все більше залучення глядача. Це ще один крок на шляху до можливості вписати в витвір мистецтва будь-який аспект повсякденності.

Деяка асоціація зі скульптурою забезпечила інсталяції теплий прийом в музейному середовищі і розуміння з боку критичного спільноти. Американський критик Синтія Хрис припустила, що «жанр відеоінсталяції зобов'язаний прихильністю художніх критиків своїм зв'язкам зі скульптурою та іншими звичними техніками».

Мультимедійні відеоінсталяції виникли чи не раніше, ніж одноканальний відео-арт. Сьогодні проект «ТВ- деколлажі» німецького художника Вольфа Фостеля, розпочатий в 1958 році, проходив би по розряду інсталяцій: телевізори, на екрани яких транслювалося спотворене зображення, були розставлені на предметах меблів в вітринах паризького універмагу.

Подібно акцій «флюксуса» того ж періоду, роботи Фостеля критично переосмислюють арсенал мистецтва і культурні практики, в даному випадку - вторгнення телевізора в усі сфери повсякденного життя. Ось що Фостель писав про свою творчість:

Марсель Дюшан оголосив повсякденний предмет мистецтвом, футуристи призначили мистецтвом шум - це важливий контекст для розуміння завдань, які ставимо перед собою я і мої колеги, стверджуючи в якості мистецтва подія у всій повноті, включаючи шум, предмет, рух, колір і психологію - єдність всіх складових, щоб звернути життя людини в мистецтво.

Відео-арт має на увазі живий запис, за своїм характером це тимчасовий вид мистецтва, що допускає гру зі сприйняттям темпоральних категорій. Глядач починає гостро відчувати реальність теперішнього моменту, раптово побачивши себе на моніторі посеред виставки.

Живе почуття того, що минає часу викликає і уповільнена зйомка, коли на один монітор транслюється запис дій глядача з інтервалом, а на іншій - його дії в реальному часі. , генії-одинаки існують, але сила - в кооперації. На втілення високотехнологічних ідей потрібні гроші: в Європі художників підтримують державні організації, в США - приватні фонди. Традиційне мистецтво виставляється на ярмарках, нові медіа - на фестивалях. Судячи з даних Archive of Digital Arts, в світі більше 600 фестивалів, так чи інакше пов'язаних з новими медіа. Один з найавторитетніших, Ars Electronica, проходить в австрійському місті Лінці щорічно на початку вересня. (Сам

центр Ars Electronica існує вже 40 років: в 1979-му його створили спеціально, щоб спостерігати і аналізувати цифрову революцію в світі.)

У 2018-му на фестиваль приїхали 1357 учасників з 54 країн. За п'ять днів роботи 12 виставкових майданчиків відвідало більше 100 000 чоловік. В Лінці нагороджують кращих: разом з призом Golden Nica переможцям вручають чек на € 10 000. З кожним роком збільшується кількість номінацій: «Комп'ютерна анімація», «Штучний інтелект і Life Art», «Цифрова музика та звукове мистецтво», «U19 - Створи свій світ »(для учасників молодше 19 років), «Піонери Медіаарт », «Цифрові спільноти ». Що стосується постфестивальних долі електронних творів, то вона складається по-різному, не завжди успішно. До самого недавнього часу музеї практично не купували це мистецтво: було незрозуміло, як його зберігати, на чому ставити інвентарний номер. Ситуація змінюється, але повільно. Виставка Digital Revolution пройшла в Лондоні в Barbican Center тільки в 2014 році.

З боку здається, що new media art залишається областю архтаусних експериментів, де люди швидше отримують задоволення, ніж заробляють більше гроші. Але, як і у випадку з академічною наукою, дуже швидко напрацювання художників-ентузіастів перетікають в бізнес. Можна назвати як мінімум чотири області, де досвід нових медіа приносить надприбутки. Перш за все це кінематограф: комп'ютерна анімація і фільми типу «Аватара», зняті за допомогою технології Motion Capture.

Медіа-мистецтво України



(Антон Соломуха. «Червоний Капелюшок відвідала Лувр», (2008)

Українське медіа-мистецтво починало свій розвиток від фотографії й синтезу з іншими видами мистецтва. Наприкінці 60-х років харків'янин, тоді ще інженер, Борис Михайлов почав накладати зображення з двох плівок (серія "Вчорашній бутерброд"), які експонував під музику Pink Floyd. У 70-х роках кібернетик і фотограф Микола Недзельський, частково з комп'ютерною

підтримкою, почав створювати «Відео-палімпсести» (1972), фільми з ускладненою колажністю (переважно світло-кольору, безпредметності й звуків), з додатковою слайд-проекцією.

Митець Юрій Зморевич створив анімацію «Поліморфія», монохромну трансформацію ліній і форм (1975). Перші твори, виконані на комп'ютері, за допомогою комп'ютерних програм та цифрової обробки фото, у 1989 році створив Володимир Харченко: це візуальні композиції, які згодом він назвав метаграфіями (тобто серединою між фото і графікою), та саунд-арт концерт «Номо soveticus», який згодом транслиювався в інтернет-мережі і став частиною мультимедійних композицій.



(Олена Голуб. «Схід дерев'яного сонця-5», фотомонтаж (2010))

Вперше комп'ютерну анімацію створювали Дмитро Кавсан — «Голови, що розмовляють» (1992) та Ілля Ісупов — «Жага» (1998). Комп'ютерна графіка (растрова) охоплює як твори, повністю створені за допомогою програм, так і частково оброблені на комп'ютері зображення з інших цифрових носіїв, таких як фото, відео, сканування, ксерокс тощо. До таких належать цифрові роботи художників різних поколінь: серії «Віртуальне малярство» Анатолія Федірко (1994) (мультипроекція і цифровий друк), Володимира Мельниченка й Ади Рибачук «Крик птаха» (1999); Арсена Савадова «Колективне червоне» (1999), Олени Голуб «Сигнали неточного часу» (2003); Олега Тістола і Миколи Маценка «Матір міст» (2005); Антона Соломухи україно-французького художника, «Червоний Капелюшок відвідала Лувр» (2008); Алевтини Кахідзе «Необмежене» (2008) та ін.



(Сергій Святченко. «Дзеркало до Дзеркала». Присвячується Андрію Тарковському, фотоколаж (2008)

Нові технології нерідко суміщають з традиційними, створюючи особливі мультимедійні твори. Так, 1993 році Київському планетарію здійснили мультимедійну інсталяцію «3/3» Гліб Вишеславський, Ганна Сидоренко й Сергій Якунін (енвайронмент, звук, слайдпроекція), яка в темному триповерховому просторі всебічно охоплювала глядача й налаштовувала на осмислення буття й історії.

Принцип мультимедійності був покладений в основу експозицій «Жорна часу» Віктора Сидоренка на 50-й Венеційській бієнале у 2003 році (живопис, фото, інсталяція, відео, звук) та « Парламент» Бориса Михайлова на 57 Венеційській бієнале у 2017 році (цифровий друк, інсталяція, звук).

Важливою частиною медіа-арту є відео (яке в деяких країнах розглядають окремо). Одним з найперших жанрів відео-арту вважають документацію скороминущих художніх подій та акцій. До таких належить зйомка просторових творів «Брама сонця» (1989) Гліба Вишеславського (філософічно-медитативне відео); «Мистецтво у космосі» (1993) Ігора Дюріча (у невагомості космічної станції «Мир» злітала

графіка художника, демонструючи розширення культурного простору людства, відео вперше представляло Україну на Бієнале мистецтв у Сан-Паулу (Бразилія)); «По жертва богу війни» (1995) Бориса й Вікторії Михайлових та Сергія Солонського (акція зі збирання сміття уздовж залізниці); «Скринька для трьох літер» (1995) Бориса Михайлова; «Банка супу» (2004) Сергія Браткова (соціально загострене відео).



(Степан Рябченко. «Chernobyl». Із серії «Комп'ютерні віруси» (2011))

Використані джерела:

1. <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0-%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE>
2. ЕНЦИКЛОПЕДІЯ СУЧАСНОЇ УКРАЇНИ -
http://esu.com.ua/search_articles.php?id=65395
3. <https://vseosvita.ua/library/media-art-mistectvo-novitnih-tehnologij-17326.html>
4. <https://www.forbes.ru/forbeslife/384237-media-art-kak-iskusstvo-sovershaet-proryv-v-nauke-s-pomoshchyu-tehnologiy>
5. <http://mediatribe.ru/new-media-art/>
6. <https://www.brain-games.ru/blogs/ab/mediaiskusstvo-iskusstvo-tehnologii-i-nauka/>
7. <https://bit.ua/2018/03/ukrainskij-media-art-7-glavnyh-rabot/>
8. <https://metodcabinet.ru/mediart>
9. https://lb.ua/culture/2010/03/05/30282_teoriya_mediaiskusstva_periodiza.html