

Олександра Халепа
аспірантка,
Інститут проблем сучасного мистецтва
НАМ України

Oleksandra Khalepa
postgraduate student,
Modern Art Research Institute
of the National Academy of Arts of Ukraine

carbon.residence@gmail.com orcid.org/0000-0002-6104-0132

МЕДІА-АРТ ПРАКТИКИ ЯК ЧИННИКИ ТВОРЕННЯ КРЕАТИВНИХ ПРОСТОРІВ

MEDIA ART PRACTICES AS FACTORS FOR CREATING CREATIVE SPACES

Анотація. В статті розглянуто основні види медіа-арт практик, проаналізовано взаємозалежність саунд-мистецтва, перформативних практик та мистецтва нових медіа на прикладі найактуальніших зарубіжних та вітчизняних фестивалів. Зокрема на прикладі арт-резиденцій, ініційованих в просторі павільйону 13 ВДНГ, проаналізовано творчі пошуки та експерименти на стику означених мистецтв. Виявлено, що постіндустріальні будівлі найбільш придатні для розгортання медіа-арт практик.

Ключові слова: медіа-мистецтво, саунд-арт, перформативне мистецтво, арт-резиденція, фестиваль, постіндустріальний простір.

Постановка проблеми. У сучасному глобалізованому світі культура все більше перетворюється на ключовий елемент суспільного розвитку, на постіндустріальному етапі якого все більше цінуються креативність та здатність до швидких змін. Для ініціативних та високоадаптованих людей свобода вибору занять для реалізації власного творчого потенціалу є найважливішою життєвою потребою.

Запит на креативність обумовлює потужну конкуренцію між культурно-мистецькими урбаністичними просторами, які приваблюють та надихають творчих людей на створення індивідуальних чи колективних культурно-мистецьких проєктів. В урбаністичних просторах зростає роль мистецьких практик, які є способом трансляції історичного досвіду, фіксацією сьогодення та проєктування майбутнього. Ці процеси є ознакою демократичного суспільства, а також важливою складовою міської ідентичності, що підсилює мультикультурний контекст сучасних урбаністичних утворень (кластери, міста, райони, регіони). Творча самореалізація людини є однією з найважливіших у становленні постіндустріальної та інформаційної культури. Серед тенденцій суспільного розвитку ХХ–ХХІ століття — всеосяжна глобалізація, високий рівень технічного розвитку і масове поширення діджитал-технологій, що диктують нові напрямки в усіх сферах суспільного життя.

Сучасні інформаційні технології створюють нові можливості комунікації в культурно-мистецькому середовищі міста, сприяють розповсюдженню активістського руху в урбаністичному середовищі. Так, творчі особистості, які насичують урбаністичне середовище, широко застосовують такі мистецькі засоби, як графіка, перформанс, інсталяції та різноманітні види інших мистецьких практик.

Урбаністичні простори перетворюються на своєрідні мистецькі лабораторії, де відбуваються фестивалі, форуми та дискусії, встановлюються соціальні зв'язки та експонуються сучасні арт-проєкти, тому основні види інтервенцій відбуваються саме в середовищі міста.

Новітні цифрові технології є підґрунтям для виникнення сучасних мистецьких практик, до яких залучаються не лише митці і професіонали, а і творчі особистості, котрі бажають самореалізації, і для яких медіа-мистецтво виявилось одним з найбільш привабливих напрямів. Таким чином, ми маємо справу з феноменом аматорської творчості під керівництвом професійних кураторів, який потребує відповідного осмислення та аналізу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. В Україні фундаментально дослідженням медіа-мистецтва займається Яніна Пруденко — експерт в українському медіа-арті, куратор Відкритого архіву українського медіа-арту. В її розумінні медіа-арт — це вид мистецтва, твори якого народжуються і представляються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних технологій. Також необхідно відзначити зростаючий інтерес до медіа-арт практик серед українських дослідників, зокрема О. Балашову, яка працює на межі філософсько-антропологічних та мистецтвознавчих студій. З включено мистецтвознавчої позиції вітчизняний медіа-арт аналізується О. Соловйовим, Г. Вишеславським, І. Зубавіною, О. Чепелик [3], Н. Прігодіч, В. Бурлакою.

Питання теоретичного дослідження українського медіа-арту міститься на межі культурології, естетики та мистецтвознавства. Вивчення медіа-арт практик в контексті розвитку креативних просторів межує з урбаністикою, соціологією філософією та хронологією.

Для розгляду технічної складової, як головного чинника розвитку суспільства, варто звернутися до теорії інформаційного суспільства американського соціолога і футуролога Д. Белла, який ще в другій половині ХХ століття сформулював основні тенденції розвитку людства.

Становлення медіа-арту як окремого виду сучасного мистецтва можна пов'язати з розвитком нових відеотехнологій в 1960-ті роки, що дало початок експериментів Нам Джун Пайка і Вольфа Фостеля, а також появи мультимедійних перформансів арт-групи «Флюксус». В кінці 1980-х розвиток комп'ютерної графіки і технологій, які працюють в режимі реального часу, а потім і поширення мережі Інтернет в 1990-х, створило сприятливі умови для появи нових жанрів медіа-мистецтва, пов'язаних з різноманітністю форм інтерактивності в роботах таких художників, як: Лінн Хершман Лисон, Дон Ріттер, Перрі Хоберман, Рой Ескотт, Вук Чосич, Jodi, Джеффри Шоу, Моріс Бен-Найон, Рафаель Лозано-Хеммер тощо. Необхідно відзначити, що на даний момент в Західній Європі і США «мистецтво нових медіа» вже ґрунтовно оформилося інституційно у вигляді спеціалізованих виставкових центрів (Ars Electronica, ZKM, Laboral, V2), фестивалів (ARS ELECTRONICA, European Media Art Festival), компаній (ART + COM), а також студій (ILM, Pixar).

Останніми роками Україна дедалі помітніше долучається до світових мистецьких процесів. Актуалізуються західні художні тенденції, що підтверджено появою на вітчизняному художньому полі низки раніше відсутніх жанрів, форм та способів мистецької репрезентації. Власне, зародження і розвиток практик актуального мистецтва у міському просторі заслуговує особливої уваги. Найактивніші прояви постмодерністичних тенденцій спостерігаються у Києві, який у посттоталітарній, централізованій державі перейняв роль головного мистецького осередку. Саме тут відчутно поживлення інтересу художників і новостворених культурних інституцій до актуального мистецтва у міському просторі [1].

Мета статті: аналіз розгортання медіа-арт практик на постіндустріальних територіях на прикладі локації павільйону № 13 ВДНГ України впродовж 2017–2019 років.

Виклад основного матеріалу. Нові ініціативи митців щодо створення мультимедійних проєктів показують актуальність цього напрямку в Україні. Медіа-мистецтво включає в себе кілька жанрів, що розрізняються в залежності від типу використовуваних технологій і форми подання творів: відео-арт (в тому числі віджеїнг), саунд-арт, медіа-інсталяція (іноді також медіа-скульптура), медіа-перформанс, медіа-ландшафт (або медіа-середовище), мережеве мистецтво (інтернет-арт або нет-арт, іноді також веб-арт), телекомунікаційне мистецтво (телекомунікейшн-арт), цифрове мистецтво (іноді також комп'ютерне мистецтво або мистецтво Нових медіа), цифрова фотографія.

Однак типологія жанрів і форм медіа-мистецтва не обмежується цим списком, бо це надзвичайно гібридний в технічному і методологічному відношенні вид мистецтва, що інтенсивно розвивається разом з еволюцією технологій.

Звернене безпосередньо до споживача, це мистецтво «працює» на стику образної реалістичної ідеї і потужного психічного середовища. Зростання технологій дозволяє створювати великі можливості для постійного поглиблення впливу мультимедійного художнього продукту на всі органи чуття людини. Вираз в мистецтві складних підсвідомих мотивів, пограничних станів, динаміки почуттів вимагало і нових інструментів, вибір яких завжди відповідав технічному прогресу — можливості комп'ютера дозволили набагато глибше освоїти нову естетику. Різні форми представлення ідеї внесли в сучасне мистецтво і нові властивості, які не визначаються жанровими рамками. Медіа-мистецтво включає як традиційні види творчості (відео, графіку, фотографію, музику), так і нові — тривимірне моделювання, відео-перформанс, мережеве мистецтво, віртуальна реальність, інтерактивність в електронному форматі.

Глибоке залучення в мультимедійне середовище величезної кількості користувачів дозволяє цьому виду мистецтва бути завжди актуальним, воно звертається до найгостріших проблем і використовує найбільш оригінальні способи апеляції до людської свідомості. Тим самим це мистецтво стає впливовим інструментом сучасного суспільства і розширює його уявлення в рамках візуальних жанрів. Виникає область сучасної творчості, яка стирає кордони традиційної художньої естетики, поглиблюючи зв'язки між видами і жанрами, і потребує постійного оновлення наших уявлень про його можливості і злиття з тими областями життя, які ніколи раніше не сприймалися в художньому контексті [3].

Найбільш оптимальним для дослідження медіа-мистецтва є формат фестивалю. Фестиваль як формат дозволяє експериментувати в мистецтві та синтезувати декілька видів арт-практик. Особливо поширеним в медіа-арт фестивалі є сполучення електронної музики, перформативних практик, медіа-арт інсталяцій та аудіовізуальних шоу. Так, наприклад, найвідоміший щорічний фестиваль Ars Electronica — це зібрання художників, науковців і технологів, призначений створити «середовище для експериментів, оцінювання та винахідництва». Фестиваль завжди відбувається в австрійському місті Лінц, інтегруючи в місто масштабні проєкти під відкритим небом, в рамках фестивалю відбуваються лекції, дискусії та семінари по всьому місту, утворюючи один з найбільших у світі майданчиків для репрезентації медіа-мистецтва, електронної музики, творчості та інновацій для наступних поколінь.

Виставки, конференції, лекції, презентації, семінари, відкриті лабораторії, галереї, вистави, інтервенції, екранізації, концерти — масштаби та різноманітність програми відображають коло перспектив та бачень, що митці, вчені, громадські активісти та підприємці з усіх куточків світу везуть в Лінц.

Цього року Ars Electronica відзначає своє 40-річчя і, як завжди, направляє погляд в майбутнє, на мистецький та науковий огляд цифрової реальності, її майбутніх перспектив та дієвих сценаріїв. Тема фестивалю Ars Electronica у 2019 році: «Поза межами — криза середнього віку цифрової революції».

Лозунг «Out of the Box» закликає нас усіх вийти з зони комфорту. Для того щоб людство зберегло свою здатність діяти в умовах надзвичайних ситуацій, таких як розвиток штучного інтелекту, генетики, біоінженерії та екологічне знищення нашої планети. Фестиваль має на меті занурити відвідувачів в невідомий простір цифрових технологій, створений для дослідження меж власних можливостей. Цього року фестиваль відбувся 5–9 вересня, він залучив більше 1000 митців, на 10 локаціях відбулися понад 500 заходів.

Фестиваль організований однойменним австрійським культурним, навчальним та науковим інститутом Ars Electronica Linz GmbH. Інститут працює в галузі медіа-мистецтва, заснований у Лінці в 1979 році. Він базується в центрі Ars Electronica, в якому розташований Музей майбутнього. Діяльність Ars Electronica зосереджена на взаємозв'язках мистецтва, технологій та суспільства. Він проводить щорічний фестиваль та керує мультидисциплінарною науково-дослідною установою «Futurelab». Він також присуджує нагороди Prix Ars Electronica — одну з найвідоміших і тривалих щорічних премій в області електронного та інтерактивного мистецтва, комп'ютерної анімації, цифрової культури і музики.

Центр Ars Electronica, відомий також як «Музей майбутнього», розміщений у сучасному комплексі будівель вздовж Дунаю. Він виступає постійною базою та вітриною Ars Electronica. Більшість простору використовується для публічних виставок та заходів з акцентом на інтерактивність та залучення. Основними темами є науки про життя, екологічні проблеми та підготовка до майбутніх технологічних розробок, які можуть мати вплив на суспільство. Також тут відбуваються конференції, семінари та науково-дослідні роботи.

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

Подібним чином організовується фестиваль в найближчому зарубіжжі. Gamma — один з найбільших фестивалів електронної музики та сучасного мистецтва, що проводиться в Санкт-Петербурзі з 2016 року. Музичний формат фестивалю охоплює напрямки від танцювальної та авангардної електроніки до експериментального ембієнту і техно-музики. В рамках фестивалю проходять виставки медіа-арту і різноманітні культурні події. У 2019-му вдруге поспіль програма відкрилася професійним форумом Gamma_PRO. Щороку майданчиками Gamma стають незвичайні і постіндустріальні місця Санкт-Петербурга.

Перший фестиваль пройшов у 2016 році на закладній території колишньої експериментальної суднобудівної верфі, яка розташовується на Петровській косі. Він зібрав понад 5000 гостей. На фестивалі вперше пройшла виставка сучасних митців, вони показали свої роботи в жанрах: стріт-арт, публік-арт і медіа-арт.

З 2017 року в рамках фестивалю відбулося від-

криття міжнародної платформи з розвитку сучасного мистецтва «Артифікація». На фестивалі представили роботи в таких напрямках: публік-арт, медіа-мистецтво, архітектура і ресайкл-арт. Також в 2017 році місцем проведення фестивалю стала частина цехів колишнього пивоварного заводу імені Степана Разіна, який є пам'яткою промислової архітектури.

На відкритті фестивалю 2018 року в палаці Білосільських-Білозерських виступив композитор Hauschka, що є номінантом на премію «Оскар» і «Золотий Глобус» за кращий саундтрек.

21 липня 2018 на території Ленфільму в рамках фестивалю запустився професійний міжнародний форум Gamma_PRO, що згодом став щорічною подією. Головна тема Gamma_PRO 2018 — «Глобальний фестивальний рух». Співпраця між учасниками фестивального руху і новими формами культури. Учасниками форуму стали представники ключових міжнародних і російських фестивалів, пов'язаних з електронною музикою і сучасною культурою, а також провідних міжнародних культурних інституцій.

Як і в 2017 році, в основній програмі було задіяно шість поверхів і дві будівлі заводу ім. Степана Разіна. Основна програма пройшла в аркадних цехах цього величезного пам'ятника радянського конструктивізму. Деякі діджеї представили спеціальні версії своїх виступів.

В рамках фестивалю 2019 року відкрилася міжнародна звукова лабораторія для музикантів, музикознавців, медіа-художників, програмістів і дослідників в області машинного навчання і штучного інтелекту. Лабораторія отримала назву Gamma_LAB AI і має на меті створення нових музичних творів або реконструкції втрачених з використанням технологій штучного інтелекту і машинного навчання.

У 2019 році фестиваль Gamma представив колаборації з SHAPE, європейською платформою інноваційної музики і аудіовізуального мистецтва. Щороку SHAPE за підтримки програми Creative Europe вибирає 48 артистів для презентації їх творчості на міжнародних фестивалях по всьому світу. Традиційно серед них є художники, які створюють аудіовізуальні проекти, і музиканти, чия жанрова приналежність варіюється від post-grime і техно до вільної імпровізації і акустичної музики.

Тенденція поєднання електронної музики та медіа-мистецтва в фестивальному форматі не оминула і Україну. «Гамселить» — міжнародний фестиваль електронної музики та медіа-арту, який з 2012 року щорічно проходить у Тернополі. «Гамселить» — один з найбільших альтернативних мистецьких фестивалів України.

Фестиваль традиційно проходить у квітні і триває три дні. Перші два дні присвячені лекціям на теми біо- та медіа-мистецтва і відкриттю виставки. На третій день на основній фестивальній локації відбувається вечірка, що доповнюється арт-виставкою. Учасники фестивалю — музиканти з різних регіонів України та з-за кордону, які працюють у жанрах idm, techno, industrial, ambient, noise.

Події фестивалю щороку проходять на нових локаціях, серед яких закинуті промислові та рекреаційні об'єкти.

Засновник фестивалю — Ярослав Качмарський, керівник лейблу і промо-групи Pincet, організатор заходів; також відомий як електронний автор і виконавець Motoblok.

Цього року Міжнародний фестиваль електронної музики та мистецтва відбувся у Тернополі вже увосьме. Цього разу — у кількох локаціях з 18 до 21 квітня за участі митців з Австрії, Литви, Німеччини, Польщі, України та Чехії.

У руслі децентралізації культури і альтернативного підходу до крос-мистецької ідеології росте і організація фестивалю Гамселить. Подія, організована лейблом Pincet (представники якого нерідко фігурують у львівських підвальних лайн-апах) та мистецьким об'єднанням «Коза», зовсім не нова, вже восьма за рахунком, проте незмінно інша кожного разу. Файне місто таки має перевірену фестивальну базу — і не тільки «Файним містом», тому ось кілька свіжих причин не вагатись і їхати.

Якщо в двох словах, то в самому форматі. «Гамселить» — це не тільки про музику, а й про медіа-арт. Окрім вечірок та концертів, на території фестивалю розгортаються тематичні галереї, інсталяції і візуальний супровід музичної складової. Буде що послухати, буде на що подивитись.

У кращих традиціях всього виключно-альтернативного фестивалю відбувся 18–21 квітня в недобудованій бібліотеці в центрі міста. Незавершеність покинутого простору і віддушину радянського модернізму тільки додає ритуальності дійству. Деякі галереї, лекції та вечірки проходили у закладах неподалік.

Головною локацією обрали недобудовану бібліотеку, розташовану на площі Героїв Євромайдану (раніше — Майдан Мистецтв).

Будівлю Тернопільської обласної наукової бібліотеки почали зводити у 1986 році. Проект розробив архітектор Олег Головачук. Десятиліттями вона стоїть незавершена, і місцеві іноді називають її «тернопільським Колізеєм».

Муніципалітет у різні роки висував пропозиції то добудувати бібліотеку і розмістити в ній усі структури міськради, то продати її приватним інвесторам, то перетворити на мистецький центр, то облаштувати фан-зону Євробачення або фестиваль крафтового пива і м'яса. Ідея експлуатувати будівлю за призначенням не є популярною у чиновників — вони вважають, що зараз бібліотек не будують, а книги читаються у цифровому форматі. Плани з ревіталізації простору заглушли. Останнім часом підлітки розбили скло у будівлі, обмалювали графіті та влаштували пожежу.

Для проведення фестивалю використали менше половини приміщень бібліотеки. Локацію прибрали.

З моменту заснування у 2012 році «Гамселить» у Тернополі став одним із найбільших фестивалів електронної музики в Україні. Лайнапи складаються з найцікавіших українських проєктів (торік виступали Ostudinov, Komitet, Dolgiy & Sidorkin, проєкти київського художника Анатолія Белова Lyudska Podoba і Cybele тощо) та зарубіжних музикантів.

Події фестивалю щороку проходять на нових локаціях, серед яких, зокрема, закинуті промислові об'єкти. Один із фестивалів відбувся у закинутому

езуїтському костелі, який пізніше став радянською ткацькою фабрикою [2].

В рамках фестивалю традиційно відбулась виставка медіа-мистецтва під керівництвом Олександра Довгого, цього року з темою «Суперзараз». Учасники виставки: Дана Косміна, Дарина Верещак, Дарина Фес, Cybele Attis, Superkabuto, Mitya Churikov, Gappi Краєвець, Sasha Dolgiy, Leo Trotsenko, Anna Tea, Vova Morrow, Irina Kostyshina, Аня Мананкіна, Roksa Tabaka.

Суперзараз — це понад дійсний момент, який більший, ніж просто реальність, дещо більше одного, де є тільки одне. Суперзараз — це люфт матерії та простору, втиснутих у час, щоби в ньому протікати. Суперзараз — це повний обсяг варіантів, із яких обрані всі й всі відбуваються, фаталізм і свобода.

Світ переповнений собою, але це не новина, просто Я це тільки помітило, проносячись крізь відображення відображень, в яких, резонуючи, відображаються відображення відображень.

Ця максимальна щільність процесів і фактів у критичній масі синтезує сонми своїх дублікатів. Ні добре й не погано, просто тобі підморгнув парадокс, ховаючись за ріг. Усе нібито вже є, і те, що буде, вже є, адже те, що можливо, вже відбулося. Система координат часу з лінійності розгортається у площину, а звідти в обсяг й гіперобсяг. Нічого не змінюється, але все вже не те. Ця мінорна фраза пройнята безальтернативною справедливістю, від якої статичному боляче — «нічого не буде, як раніше». Але й раніше не буде, як раніше — воно вже інше, різне одночасно і це справжнє — воно вже інше, різне одночасно, воно суперзараз.

На виставці були представлені такі формати, як медіа-арт, нью медіа-арт, віртуальна реальність, генератив-арт, концептуальне мистецтво, саунд-арт та кіно.

Зокрема, частину експозиції виставки склали роботи, розроблені в рамках медіа-арт резиденції «Re:main. Art residence», ініційованої українською громадською організацією «Арт-резиденція Карбон» та німецькою партнерською організацією Trans-Media Akademie Hellaera.

Впродовж більше ніж чотирьох місяців в рамках проєкту «Re:main. Art residence» було опрацьовано 70 заявок медіа-митців, саунд-артистів, перформерів, дослідників та арт-активістів, обрано 5 митців з України і 5 — з Німеччини. 24 січня — 4 лютого відбулася Німецька резиденція, де митці мали можливість продумати проєкти та надихнутись на створення виставки. 8–12 квітня відбулась Українська резиденція, під час якої учасники реалізовували проєкти та 12 квітня презентували напрацювання в просторі арт-резиденції Carbon.

Виставка — публічна презентація проєкту німецько-української резиденції, що тривав з листопада 2018 року. Проєкт націлений на пошук нових ідей та способів взаємодії з майбутнім. Впродовж більше ніж чотирьох місяців учасники проєкту шукали способи опрацювання сценаріїв майбутнього, досліджували культурні, соціально-специфічні та інші відмінності між ними. На виставці були презентовані саунд та медіа-арт інсталяції, об'єкти, VR інсталяції та аудіовізуальні живі виступи.

Проєкт націлений на пошук нових ідей

та способів взаємодії з майбутнім. Ми шукаємо способи опрацювання сценаріїв майбутнього, досліджуючи культурні, соціально-специфічні та інші відмінності між ними. Метою проекту є створення трансформаційних ситуацій, за допомогою сучасних художніх методів, в яких стане можливим виникнення нових зв'язків з простором майбутнього часу.

Робота «Humans» Дарини Фес є об'єктом у віртуальній реальності, де глядач входить в кімнату з фігурами гуманоїдів, деякі з них реагують на його присутність, шепочуть якісь слова і тримаються дуже близько один до одного. Так що глядач мав пройти між ними. У випадку коли глядач торкається зображення — воно зникає, а сцена починається заново з новим відвідувачем. Ідея проекту полягає в тому, щоб зрозуміти наше сприйняття віртуальних об'єктів і фізичного тіла; викликати відчуття близькості та тривоги.

Робота Анна Теа «Яке у тебе майбутнє?» досліджує думки про життя відвідувачів. Те, як людина вірить у свої мрії та здатність їх здійснити, визначає, чи зможе людина їх здійснити. Робота створювалася з тезою про те, що позитивне мислення в даний момент впливає на наше майбутнє. Авторка пропонує сконцентрувати відвідувача на власних думках про життя і здібності, досягнення, чи заперечуємо ми свої досягнення і чи визначаємо свій результат ще до того, як зробимо перший крок? Робота являє собою магічний шар, запрограмований на дотик відвідувача до скляної кулі роботи.

Робота Ганни Мананкіни «Bloom-fade» виконана в форматі відеопроєкції з використанням анімації. Концепція роботи межує з сприйняттям перетворень в нашому житті. Мова в першу чергу про перетворення і розвиток відносин між органічними і цифровими системами. Робота створена за мотивами оповідання Вірджинії Вульф «Орландо», де головні героїні переросли в різні гендери.

Ідея проекту полягає в спостереженні за іншими. У першій кімнаті знаходиться вертикальна коробка, глядач дивиться всередину (зверху) і бачить монітор з відео в реальному часі. В той же час люди в цій кімнаті бачать проєкцію з відео в реальному часі з камери всередині цієї першої коробки.

Аудіовізуальний перформанс Саймона Хілме — це сильно зменшені ритмічні звуки, що створюють візуальні образи на аналогових телевізійних екранах. Звукові та візуальні зображення створюються одночасно і абсолютно рівні одна одній — акустичні монітори і відео-екрани інтерпретують однакові електронні частоти. Екран працює як візуальна мембрана.

Увійшовши в чорний октаедр роботи Катеріни Грьоссе, учасник може надіти окуляри VR. Датчики на окулярах відстежують його пульс, дихання, напрям погляду і температуру. Камера Kinect відстежує нахил його верхньої частини тіла, внаслідок нахилу верхньої частини тіла учасник переміщається вперед і назад, а також вліво і вправо. Коли учасник вдихає, він переміщується нагору, коли він видихає, він відходить вниз, в залежності від того, наскільки інтенсивно він дихає.

Тричастинна установка Дебори Гепперт та Лілла Нангера має на меті створити комплекс ро-

біт, який включає в себе складність механізмів причинно-наслідкового зв'язку, які майже всі ми ігноруємо в своєму житті, але які є ключовими для розуміння влаштування нашого майбутнього. Мова йде про амбівалентність в соціальних і соціально-економічних структурах, в науці і традиціях. Дві частини складаються з готових об'єктів, які з'єднані в мережу. Автоматичний дозатор корму для домашніх тварин з відеопотоком в реальному часі, який в певні моменти дня випльовує маленькі бурштинові камені, з'єднується з точковим принтером, завантаженим папером. Кожен раз, коли людина дивиться прямо в око дозатора, принтер друкує графічний зразок. Друкований папір і маленькі бурштинові каміння, накопичуючись, змінюють принцип роботи впродовж виставки в залежності від того, як глядачі взаємодіють з роботою. Відеоспостереження процесу живо передається на проєктор для перегляду іншими людьми в тій же кімнаті.

Ідея проекту Олександра Довгого полягає в тому, щоб показати за допомогою доступних технічних засобів час в обсязі його тривалості, в динаміці його перебігу. В даному випадку одну хвилину. Робота являє собою проєкцію тексту, що зникає та з'являється по мірі прочитання суті тексту.

Проєкт проходив на експериментальній платформі, автором якої є автор статті. В рамках проєкту «Арт-резиденція Карбон» автором було встановлено, що постіндустріальний простір павільйону 13 ВДНГ виявився придатним для розгортання експериментальних пошуків як для мистецьких, так і для практик креативних індустрій, що й обумовило головний зміст арт-девелоперського проєкту «Карбон». Здійснені заходи засвідчили можливість як окремої реалізації кожної з медіа-арт практик, так і їх симбіозу. Поглибилася взаємодія сучасних мистецьких практик з ініціативами, що мають бажання провести заходи на локації. Таким чином, відбулося підсилення та взаємна інтеграція локальної спільноти та прийдешніх команд.

Численні заходи різних форматів, проведені на локації П13, свідчать про те, що постіндустріальні локації є вельми придатними для реалізації різноманітних новітніх форм сучасного мистецтва (медіа-арт, саунд-арт та перформанс тощо) та їх міксування.

Найбільш показовим для міксування є фестивальний формат, під час якого всі мистецькі практики найбільш ефективно долучаються до взаємодії, створюючи нові творчі продукти.

Особливістю проєкту арт-резиденції «Карбон» є освітнє підґрунтя у вигляді навчально-мистецьких лабораторій, діяльність яких підтримується та супроводжується різними форматами публічних заходів. Створення лабораторії можливе за умови наявності куратора.

Кожного разу індустріальний простір пристосовується під конкретну подію та формат заходів. Значні розміри індустріальних просторів дозволяють проводити заходи різних форматів — від камерних до великомасштабних. В даному випадку камерні формати в лабораторних умовах мають можливість масштабувати свої задуми у форматах фестивалів. Обмежень майже не існує, тобто всі

види мистецтв можуть експериментувати і втілюватися в постіндустріальних просторах. Однак їх великі площі вимагають залучення великої кількості активностей, фінансових та людських ресурсів на реалізацію мистецьких проєктів.

Висновки. Постіндустріальна локація — найбільш придатна для мистецьких експериментів (перформанс, саундарт, медіа-мистецтво).

Медіа-арт практики, як чинники креативних просторів, надають нового змісту занедбаним постіндустріальним локаціям, привертають увагу суспільства до необхідності освоєння цих просторів; твори медіа-мистецтва існують в короткий проміжок часу їх презентації; кожного разу творчий процес є унікальним і неповторним; провідна особливість медіа-арту — придатність до міксування з іншими видами мистецтв, і в результаті колаборацій можлива поява принципово інших мистецьких явищ.

Функціонування нових форм мистецтв в соціокультурному просторі міста в XXI столітті відіграє значну роль у перетворенні не тільки культурної сфери, а й усіх інших сфер суспільного життя, тому

що цифрові технології та Інтернет в умовах глобалізації та поширення універсальних цінностей дуже впливають на виробництво і споживання творчого продукту і, отже, на культуру, що також може впливати на економічну та політичну складові суспільства. Таким чином, мегаполіс поступово стає інтелектуальним і творчим центром.

Однак проблеми напряму залишаються актуальними, і разом з розвитком нового медійного мистецтва лише загострюватимуться. Тому для майбутнього конструктивного розвитку даного напрямку проблематика *new media art* потребує сьогодні серйозної наукової розробки, а сам напрямок потребує більшої кількості митців, мистецтвознавців і особливого ставлення глядачів і критиків. Для відтворення соціокультурних процесів у сучасному міському середовищі гранично важливим завданням є вироблення конструктивних ідей, динаміки культури в нових умовах, тому мистецтво нових медіа на даний момент є автономним в «полі культури» і необхідним фундаментом для його мінімальної інституціоналізації і просування.

Література

1. Пруденко Я. Д. Мистецтво новітніх технологій — нова художня реальність / Вісник Чернігівського державного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка. Вип. 75. Чернігів: ЧОПУ, 2010. С. 178–182.
2. Фестиваль «Гамселить» пройде в недобудованій бібліотеці в Тернополі // Журнал про сучасну культуру «Коридор». 2014. URL: <https://bit.ly/34uui3S> (дата звернення 05.05.2019)
3. Чепелик О. Взаємодія архітектурних просторів сучасного мистецтва та новітніх технологій або мультимедійна утопія. К.: Хімджест, 2009. 260 с.

References

1. Prudenko Ya. D. Mystecztvo novitnix tehnologij — nova xudozhnya realnist / Visnyk Chernigivskogo derzhavnogo pedagogichnogo universytetu imeni T. G. Shevchenka. Vyp. 75. Chernigiv: ChOPU, 2010. С. 178–182.
2. Festyval «Gamselyt» projde v nedobudovaniy biblioteci v Ternopoli // Zhurnal pro suchasnu kulturu «Korydor». 2014. URL: <https://bit.ly/34uui3S> (data zvernennya 05.05.2019)
3. Chepelyk O. Vzayemodiya arxitekturnyx prostoriv suchasnogo mystecztva ta novitnix tehnologij abo multymedijna utopiya. K.: Ximdzhest, 2009. 260 s.

Халепа А. С.

Медиа-арт практики как факторы создания креативных пространств

В статье рассмотрены основные виды медиа-арт практик, проанализирована взаимозависимость саунд-искусства, перформативных практик и искусства новых медиа на примере актуальных зарубежных и отечественных фестивалей. В частности, на примере арт-резиденций, инициированных в пространстве павильона 13 ВДНХ, проанализированы творческие поиски и эксперименты на стыке указанных искусств. Выявлено, что постиндустриальные здания наиболее пригодны для развертывания медиа-арт практик.

Ключевые слова: медиа-искусство, саунд-арт, перформативное искусство, арт-резиденция, фестиваль, постиндустриальное пространство.

Khalepa O.

Media art practices as factors for creating creative spaces

The article deals with the main types of media art practices, analyzes the interdependence of sound art, performative practices and the art of new media on example of the most relevant foreign and domestic festivals. In particular, on the example of art residences, initiated in the space of pavilion 13 VDNH, creative searches and experiments at the intersection of these arts were analyzed. Post-industrial buildings have been found to be the most suitable for the deployment of media art practices.

Keywords: media art, sound art, performative art, art residence, festival, post-industrial space.

Стаття надійшла до редакції 08.09.2019