



МЕДІА-АРТ

ЦИФРОВІ ПОЧУТТЯ:

ТІЛО І ДОТИК
У МЕДІА-МИСТЕЦТВІ

ЗМІСТ

2 Про номер **5** Про укладачо **10** Варіанти нових медіа
11 Вправа 1 **12** Медіа-мистецтво в Україні **15** Цивілізація
кіборгів. Мультимодальний режим **19** Вправа 2
21 Нотатки Анни Мананкіної **26** Атлас віртуального тіла. Fade\ bloom **30** Вправа 3 **31** Слон у кімнаті **32** Словник
33 Натхнення **34** Від кураторок

Лабораторія сучасного мистецтва — це серія брошур, що розповідають про теорію актуальних мистецьких практик у доступній формі та пропонують завдання для дітей і підлітків, які стануть у пригоді не тільки професійній спільноті, але й початківцям.

Проект, що має на меті підтримати децентралізацію неформальної мистецької освіти для дітей і підлітків, існує як програмне онлайн-продовження мобільного культурного центру Гуртобус / Community Culture Bus від фонду ІЗОЛЯЦІЯ. У 2019 році Гуртобус відвідав 24 міста у 14 областях України із мистецькими та освітніми заходами. Робота Лабораторії сучасного мистецтва спрямована на підтримку сталості Гуртобуса, зокрема на допомогу місцевим інституціям у втіленні активності його програми.

Видання підготовлене за підтримки Українського культурного фонду. Позиція Українського культурного фонду може не збігатись із думкою авторів.

Укладачки номеру: **Валерія Карпань, Марина Хрипун, Анна Мананкіна**
Координаторка проекту: **Валерія Бураджичева**
Дизайн і верстка: **Ольга Гордієнко**
Коректура: **Наталя Якубчак**



→ Де насправді
мешкає людина,
яка більшість
часу перебуває
у віртуальній
реальності?



ЩО ТАКЕ МИСТЕЦТВО НОВИХ МЕДІА (АБО МЕДІА-МИСТЕЦТВО)?

Сьогодні «мешкати у **віртуальній реальності**» переважно означає грати в комп'ютерні ігри, спілкуватись із друзями в соцмережах, викладати відео в ТікТок. Переміщатись думками у вимір діджитал-просторів, породжувати штучними світами (навіть минулим і майбутнім!), надавати своєму тілу надзвичайних можливостей у просторі гри — досвіди, знайомі більшості з нас.

Бути медіа-художником/цею також означає **досвід віртуального**, можливість перебування у цифровому просторі. Різниця в тому, що митці й мисткині звертаються до **цифрових технологій як до матеріалу та середовища для творення художніх об'єктів**. Тобто, замість фарб, олівців та іншого звичного приладдя, вони вдаються до комп'ютерного програмування та застосування технічних винаходів. Такий підхід розширює зображальні можливості та підкреслює залежність сучасності від розвитку технологій.



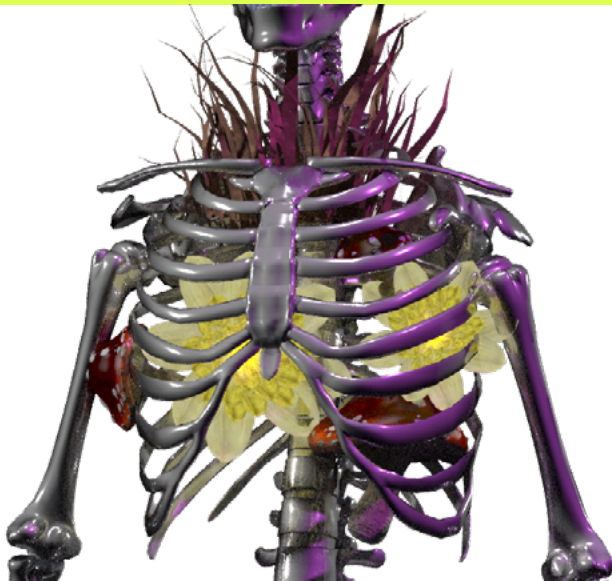
МЕДІА-ХУДОЖНИКИ/ЦІ – ЦЕ ПРОГРАМІСТИ/КИ?

Якщо коротко — не завжди, але часто вони таки дуже добре тямлять у техніці та програмуванні, адже щоб уявити майбутню роботу, необхідно знати, як її можна втілити. У часи різноманітних мультидисциплінарних об'єднань спільна робота митців/мисткинь і програмістів/ок **стала звичним явищем**. Окрім того, художники і художниці можуть мати навички програмістів/ок і, навпаки, впливати на технологічні інновації та наукові винаходи. Для того щоб познайомити аудиторію з технікою, завдяки якій створено художню роботу, деякі митці й мисткині пропонують глядачам і глядачкам долучитись до написання

комп'ютерного коду. А інколи навмисне показують у виставковому просторі купу обладнання, яке також є частиною роботи, або ж взагалі обирають різноманітні інтернет-платформи як середовище існування своїх робіт.



Звичайно, мистецтво нових медіа — це величезне поле для експериментів. Коли ми намагаємося уявити мистецтво нових медіа в усьому його різноманітті, виникає цілком логічне питання: в світі, в якому технології розвиваються надто швидко, наскільки новими мають бути медіа? І з чого ж усе це почалося?



Якщо говорити про сучасне визначення **мистецтва нових медіа** — як правило, йдеться про **художні роботи, створені за допомогою цифрових інструментів**: графіка, відео, фото, згенероване завдяки інтернет-ресурсам, за використання різноманітних пристроїв, кодів і програм. Перші експерименти з інтерактивною цифровою графікою художники й художниці почали здійснювати у 1960-х роках. В Україні в цей час розвивається аудіовізуальне мистецтво, зокрема, **світломузика**. Тож у традиції історії мистецтва прийнято вважати експериментаторів цього періоду першими медіа-митцями/мисткинями. Ми пропонуємо розібратись із питанням, чим є мистецтво нових медіа сьогодні на прикладі робіт сучасної української художниці **Анни Мананкіної**, а також творів медіа-мистецтва від 1960-х років до сьогодні, які вплинули на хід історії мистецтва нових медіа.

ПРО УКЛАДАЧОК

Анна Мананкіна

Художниця з Харкова, яка працює з медіа-мистецтвом, а саме відео, звуком, 3D анімацією, друком. У своїй художній практиці Анна моделює відбитки реального у віртуальному, говорить про жіночі досвіди та досвіди нелюдських форм життя. Роботи Анни були представлені на виставках у Словаччині, Німеччині, Литві, Польщі (Варшаві та Любліні) та Україні (Києві, Харкові, Львові, Дніпрі, Одесі).



Аня: Останнім часом я використовую сюжети, які так чи інакше зачіпають мене на моральному та емоційному рівнях. Особистий травматичний досвід чи досвід співпереживання іншій людині, здатність до емпатії, спостережливість — це корінь будь-якої роботи.

Variable name

Група у складі Валерії Карпань і Марини Хрипун — працює здебільшого у сфері практик залучення, міського планування та культурної освіти. Діяльність групи зосереджена на процесах спілкування й обміну в міському просторі, візуальній (цифровій) антропології, інклюзивності, репрезентації пам'яті та локальних наративів.

Слон у кімнаті,
2020



Слон у кімнаті,
2020



Своя кімната,
2019



Come wander
with me, 2019



Мультиmodalний
режим, 2018

Вітаємо вас на виставці Анни Мананкіної.
Роботи були створені в різні періоди, а в цьому
просторі вони об'єднані темою віртуального
тіла. Про деякі з проєктів ви зможете прочитати
на сторінках цього зіну!

ВАРІАНТИ НОВИХ МЕДІА

Коли теоретики й історики говорять про мистецтво нових технологій, йдеться про технічні засоби, які щойно з'явилися і відкрили для митців і мисткинь нові творчі можливості. Наприклад, у VI столітті в Китаї та у XIV–XV столітті в Європі такі можливості відкрила звичайна **дерев'яна дошка**. Саме **дереворит** , друк за допомогою вирізання шаблону малюнка на дошці, є одним із найдавніших методів створення **гравюр** . Звісно, сама дошка не була чимось принципово новим, але спосіб її використання уможливив зручне тиражування будь-яких зображень, до якого ще не раз звертатимуться мисткині й митці наступних століть. Нині нам доступні різні способи ручного та цифрового друку, проте для першопрохідців деревориту він цілком міг би вважатися одним із нових медіа.

ВПРАВА 1

Пропонуємо вам гру: перегляньте назви наступних нових медіа і спробуйте визначити, як саме вони змінили спосіб створення зображень у той момент, коли з'явилися.

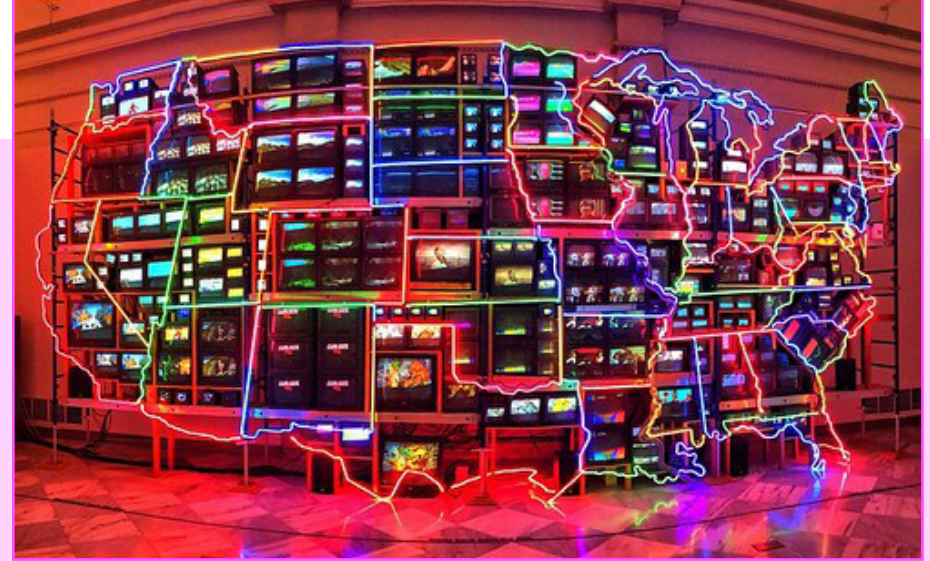
ФАРБИ В ТЮБИКАХ



ВІДПОВІДЬ:

Можливо, своїм виникненням мистецтво **імпресіонізму** 🧪 завдячує американському художнику-портретисту **Джону Ґоффу Ренду**. Адже саме він був винахідником туби для олійних фарб, яка забезпечувала можливість роботи поза стінами майстерні. Винахід запатентований у 1841 році.

ТЕЛЕВІЗОР



"Nam June Paik" by Thomas Hawk is licensed with CC BY-NC 2.0.

ВІДПОВІДЬ:

У 1970-х роках митці широко використовували телевізори. Вважається, що вперше для своєї інсталяції його застосував художник **Вольф Фостель** у роботі *Німецький погляд з циклу чорної кімнати* (1958–59). Митець використав телевізор із запущеною програмою, а також колючий дріт, вирізки з газет, кістки та дитячу іграшку. У 1963 році **Нам Джун Пайк** створює роботу *Дзен для ТБ*, в якій телевізор просто транслює лінію — чистий сигнал.

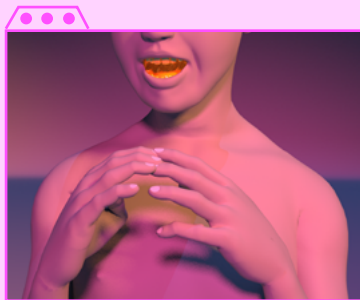
3D-ДРУК



Ілюстрація — робота Юлії Беляєвої з серії
Полімерні скульптури, 2018-2019

ВІДПОВІДЬ:

Винайдення 3D друку дало можливість поєднати цифрове мистецтво і фізичний простір — відтворювати форми з діджитал-макетів. Вважається, що першим мистецтво і 3D друк поєднав художник **Джонні Гурвіц**, який за допомогою цієї техніки створював скульптури викривлених форм, розташованих біля циліндричного дзеркала. Викривлення форм скульптур вираховується за допомогою математичних алгоритмів — таким чином, що у відображенні виглядає, ніби скульптура має цілком правильні форми.



Так виглядав процес створення роботи Анни Мананкіної
Мультимодальний режим.



МЕДІА-МИСТЕЦТВО В УКРАЇНІ

Розвиток медіа-мистецтва у другій половині ХХ століття часто визначався не лише появою певних технологій, але й можливістю митців отримати до них доступ. Так, сьогодні всі мають фото- й відеокамеру, а також інтернет просто у своєму смартфоні, а роздрукувати 3D модель можна навіть у бібліотеці. Проте, наприклад, якби компанія *Sony* не випустила камеру *Portapak*, а згодом й інші бюджетні моделі портативних камер, митці 1970-х років не змогли би долучитись до експериментів із **відео-артом** .

Українські митці в ті часи, на жаль, не мали можливості експериментувати так само вільно, як їхні західні колеги. Портативні камери, а з ними й відео-арт на теренах СРСР з'явилися лише наприкінці 1980-х років. **В Україні медіа-мистецтво (в контексті якого йдеться переважно про відео) починає активно розвиватися в 1990-х.** Найбільш активним центром

медіа-арту був Херсон, зокрема мистецьке об'єднання *Тотем* (існує до сьогодні), митці з Києва, Одеси, Львова та Харкова. Побачити окремі роботи цих художників і художниць, а також молодих сучасних мисткинь і митців можна на сайті [Відкритого архіву українського медіа-арту](#).

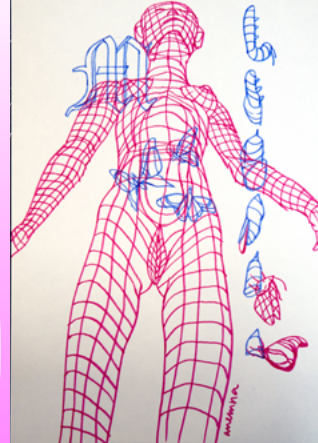
Перш ніж читати наступний розділ, подивіться навколо. Опишіть, що ви бачите? Чи є біля вас телефон, комп'ютер або планшет? Як далеко вони знаходяться від вас? Які емоції ви відчули б, якби на ваших очах ваш ґаджет розтрощили б?

Більшість із нас відреагує дуже емоційно, що свідчить про близькі стосунки людини і цифрових приладів. Саме тому теоретики й теоретикіні культури називають сучасне людство цивілізацією **кіборгів** *, адже електроніка стає продовженням наших тіл. Такий стан речей вплинув і на нашу здатність відчувати емоції.

★ *Говорячи про кіборгів, ми дотримуємось концепції Донни Гаравей, ключової теоретикіні та науковиці в цьому питанні. Кіборг — це поєднання тіла живої людини і машини. Дослідниця стверджувала, що сучасні люди, які живуть у культурі США та Західної Європи, перетворились на кіборгів — біологічних створінь, для життя яких технології відіграють надзвичайно важливу роль. Однак Гаравей не вигадала терміну «кіборг» — вперше його використали у статті 1960 року два науковці з інженерних досліджень NASA, Клайнс і Клайн, які описали ідею кібернетичного організму в контексті адаптації до космічних подорожей.*

Зазвичай, коли ми говоримо про емоційність і почуття, нам ідеться про переживання людини чи її психічний стан. Коли важлива для нас людина засмучена, ми намагаємось розважити її. Якщо людина посміхається і плаче водночас, ми розуміємо, що вона переживає надзвичайно сильну емоцію.

Сьогодні ми **вчимося виражати емоції у віртуальному просторі**, різноманітні ресурси пропонують нам системи символічних знаків: набори емодзі, стікер-паків, мемів тощо. Вирази обличчя замінили цифрові смайли, які викликають у нас певні переживання та є частиною наших повсякденних ритуалів. Так, використовувати смайлики в офіційному листуванні довго вважалось неприпустимим. Проте з розвитком культури віртуального спілкування навіть цей кордон похитнувся.



Тож **кібернетична емоційність і почуття — частина нашого повсякденного життя**. Образи, які відтворює Анна Мананкіна в роботі *Мультимодальний режим*, — це цифрові анімовані зображення віртуальних персонажів. Спостерігаючи за їхніми рухами, аудиторія може прочитувати різні емоції, співчувати цифровим істотам. Це співчуття залучає нас до комунікації із віртуальним, нагадує наші власні переживання, вибудовує зв'язки між нашими емоціями й відчуттями та **виразами цифрових облич, котрі не мають реальних тіл**.

Водночас, коли ми спілкуємось зі знайомими за допомогою гаджетів, то маємо справу з дуже тілесним, особистим досвідом — чуттєвість людських пальців дає можливість відчувати поверхню клавіатури чи тачскрін, взаємодія із технікою підказує нам певні рухи та пози. Все це разом є частиною складної взаємодії людини–машини–інших людей, яка проявляється мережею можливостей спілкування, **постійно розширюється** в реальному та віртуальному просторах часі.



→Всі ми химери, вигадані та сфабриковані гібриди машини й організму, коротше кажучи, ми кіборги.

Донна Гаравей Маніфести кіборгів: наука, технологія і соціалістичний фемінізм 1980-х.

Цифрове тіло здатне набувати будь-яких ідентичностей і **протистояти стереотипам щодо можливостей звичного людського тіла**. Так, **Ніл Гарбіссон** — перша офіційно зареєстрована людина-кіборг — здолав порушення зору за допомогою імпланта, який трансформує сприйняття кольорів у відчуття звуків просто в мозку Ніла. Разом із першою кіборгинею, художницею **Мун Рібас**, вони заснували міжнародну платформу [Cyborg foundation](#), що має на меті допомагати людям розширювати можливості власних тіл за допомогою технологій.

Проте у світі, який забезпечує створення й роботу технологій, досі існують певні стереотипи. Зокрема, сьогодні професія програміста вважається переважно чоловічою, хоча на початку появи програмування цією справою здебільшого **займалися жінки**. Наприклад, програму для місії **Аполлон-11** написала жінка — **Маргарет Гамільтон**.



джерело — [wiki commons](#)

ВПРАВА 2 / ГРА З ІДЕНТИЧНІСТЮ

Для цієї вправи вам знадобиться програма роботи з віртуальними масками Spark AR. Її можна використовувати для самостійного моделювання та комбінування масок для Instagram й інших додатків, які передбачають взаємодію з камерою. Пропонуємо наступні кроки:

- 1 Завантажте програму Spark AR з [офіційного сайту](#).
- 2 Завантажте Itunes, щоб підключити телефон і тестувати маску в реальному часі.
- 3 На основі проєкту *Мультимодальний режим* Анна підготувала для вас [папку](#) зі зразком маски, яку потрібно завантажити й відкрити в Spark AR.

- 4 Всередині програми є багато різних шаблонів, наприклад зміна кольору очей, додавання 3D об'єктів і масок. Відкрийте новий проєкт з шаблону Face mask.
- 5 Внизу лівої панелі буде файл replaceMe (заміни мене). Натисніть на нього правою клавішею мишки і виберіть Replace. У пошуковнику знайдіть потрібну папку і виберіть файл Insects.png (png-картинка на прозорому тлі).
- 6 У центральній частині екрану ви побачите візуалізацію маски в двох режимах — «в перспективі» та «як у телефоні»
- 7 На лівій панелі будуть відображатися всі складові фільтру: маска, об'єкти, матеріали, текстури. На правій ви зможете окремо налаштувати кожен елемент фільтру, наприклад колір і прозорість, поміняти його розташування й розмір.

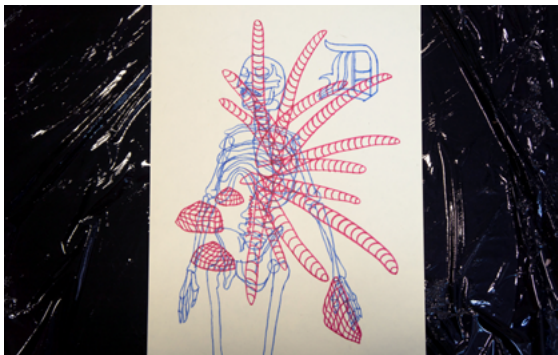
НОТАТКИ АННИ МАНАНКІНОЇ

Звідки беруться сюжети робіт



Аня: «Більшість моїх проєктів почалася з невеликого рефрену з пісні, яку я не могла забути. Або книги в м'якій обкладинці, прочитаної під час подорожей. У своїй роботі я хочу об'єднати чуттєвість і сентиментальний досвід у відчуженому цифровому світі. Я вибрала медіа-арт, тому що це дає

мені певну свободу для створення **імерсивного**  простору, який може увібрати всі ці риси. Мені цікаво конструювати маршрут, по якому людина переміщується у віртуальній реальності, та спостерігати за тим, як це впливає і взаємопов'язується із соціальною реальністю».



Про медіа-мистецтво



Медіа-мистецтво дає можливість взаємодіяти з різними жанрами: кіно, фотографією, літературою. Цифрове середовище є інструментом, за допомогою якого різні медіа можна органічно поєднувати між собою і піти від лінійної розповіді, розвиваючи історію за принципом **ризому**  (неієрархічної структури, розгалуження).

ПРО FADE\BLOOM



Подивіться відео за QR-кодом вище. Як ви думаєте, у цій анімації представлено людину чи ні? Це дівчина чи хлопець? Скільки років особі на відео та яка її/його національність?

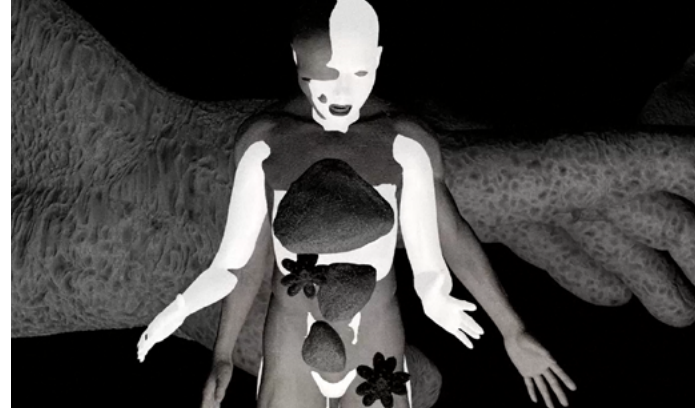
Якщо вам вдалося відповісти на ці запитання,

ви змодельовали нового персонажа, адже ви самостійно дофантазували всі ці деталі цифрової особистості. Фактично, ви створили власне продовження у віртуальному світі. Можливості вигадувати персонажа і діяти від його імені дають нам не лише комп'ютерні ігри, але й соціальні мережі. Наприклад, *Second life* («Друге життя») — соціальна мережа, яка дає змогу користувачам і користувачкам взаємодіяти з іншими персонажами і персонажками в умовах віртуальної реальності.



Зареєструвавшись на ресурсі *Second life*, ви можете створювати власні **аватари**, експериментувати з образами себе, а також знайомитися з іншими

аватарами реальних людей. Дуже цікаві речі можуть відбуватись в наш час: поки ваше тіло перебуває (як правило) на стільці, ліжку чи підлозі, віртуальне тіло — **ваше продовження** — може брати участь у віртуальних танцях або змаганнях, переживати екстремальні надлюдські досвіди.



Робота Анни Мананкіної *Fade\Bloom* нагадує нам про те, як цифрове мистецтво дає можливість поєднати біологічне, фізичне життя (наше тіло й те, що його оточує) і технічний світ електронних мереж.



1



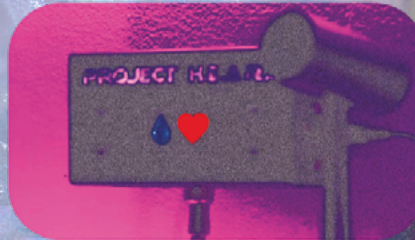
2



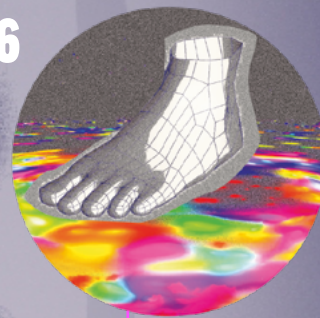
3



5



6



4



На зображенні нижче представлено фрагмент роботи Анни Мананкіної *Fade\Bloom*. Цифрами позначено посилання на приклади робіт різних митців і мисткинь, які працюють із темами відповідних частин тіла. Детальніше ви зможете дізнатись про ці роботи на наступних сторінках зіну.

У цьому розділі представлені практики медіа-художників і художниць різних країн і періодів. Їхні роботи пов'язані з різними частинами людських тіл і відповідають номерам на попередній сторінці.

1 Вухо



Петер Вайбель,
Слуховий прохід, 1979*

▶ [Дивитись](#)



Інсталяція 🧪 з вухами — робота австрійського художника Петера Вайбеля, який працює з мистецтвом нових медіа. В період, коли була створена робота *Слуховий прохід*, художник шаленів від ідеї графічного представлення звуку — наприклад, завдяки картинкам тих органів чуттів, які відповідають за слух. Оскільки у 80-х роках XX століття ще не було цифрового друку, художник вдавався до фотозбільшення.

Ідея цієї інсталяції здається досить простою, але на момент створення вона була надзвичайною інновацією: з величезних надрукованих вух лунала музика — вірші про слух. Людина, яка потрапляла в коридор між зображеннями, переживала досвід вслухання у поезію через великі вуха.

*© Peter Weibel
З пєцпєcy <https://www.digitalartarchive.at>

2 Око



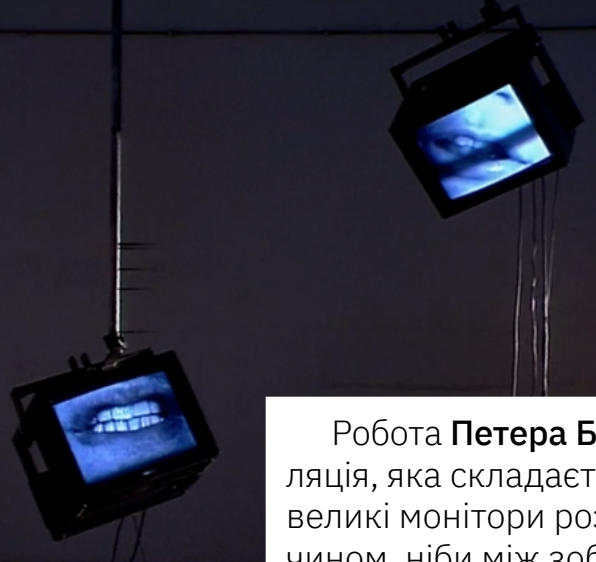
Агнес Геґедюс, *Handsight**,
1990

▶ [Дивитись](#)



*© Ágnes Hegedűs
З пєцпєcy: <https://digitalartarchive.siggraph.org>

Handsight (Оглядання за допомогою рук) — робота угорської мисткині **Агнес Геґедюс** 1990 року. Інтерактивна інсталяція складається з екрану, комп'ютерної графіки, прозорі кулі з отвором, яка нагадує око, та **інтерфейсу** 🧪 у вигляді очного яблука, що його можна взяти в руку та занурити всередину кулі, ніби проходячи крізь зіницю. По-трапляючи всередину кулі, око в наших руках починає «бачити» її наповнення та транслювати його на екран. Сама робота й механізм взаємодії з нею символізують процес сприйняття. Поєднуючи відчуття дотику та споглядання, ми взаємодіємо з нашаруваннями реальних і віртуальних поглядів, скерованих нашими власними руками та очима.



3 Рот



Петер Боґерс,
Retorica, 1992*

► [Дивитись](#)

Робота **Петера Боґерса** *Retorica* — інсталяція, яка складається з відео та звуку. Два великі монітори розміщено в просторі таким чином, ніби між зображеннями відбувається діалог. На одному з екранів транслюються губи та око немовляти, яке намагається вимовити свої перші слова. На другому — око й губи дорослої людини, котра старанно відтворює мовленнєві експерименти дитини. Немовля ще довго перебиратиме ці випадкові комбінації звуків, перш ніж визначить саме ті, які необхідні для спілкування. Проте зважене та чітко відтворення перетворюють ці хаотичні сигнали на знаки, а белькотіння дитини — на переконливу промову.

*©Peter Bogers.
З песуцы <http://widok4.wrocenter.pl>

4 Рука



Джил Скотт, *Цифрові автоматичні тіла*, 1997*

► [Дивитись](#)



Цифрові автоматичні тіла/ Digital Body Automata — інтерактивна інсталяція австралійської мисткині **Джил Скотт**, створена у 1997 році. Проєкт поділено на три частини, які є відображеннями механічних трансформацій минулого, цифрових трансформацій сьогодення та май-

бутньої молекулярної трансформації, що дозволить людині та машині утворити єдиний організм — живу машину (пам'ятаєте нашу розмову про кіборгів?). До кожної частини мисткиня створила кілька фрагментів відео та комп'ютерної графіки. Проте, щоб переглянути ці відео, глядачі та глядачки мають доторкнутись обома руками до відповідного предмета в інсталяції або утворити ланцюг між предметами, тримаючись за руки з іншими відвідувачами/ками.

*© Jill Scott
З песуцы <https://www.digitalartarchive.at/>

5 Серце



Ейрін Гі,
Алекса М. Лі,
Project H.E.A.R.T.,
2017*

► Взаємодія



PROJECT H.E.A.R.T. 2017 — спільна робота канадської мисткині **Ейрін Гі** та південнокорейського художника **Алекса М. Лі**, виконана у вигляді комп'ютерної гри. Гравці/чині підключаються до віртуального середовища за допомогою **VR** окулярів і датчиків, які вимірюють серцебиття, пульс і здатність шкіри проводити імпульси. Ці дані допомагають програмі відстежувати емоційний стан людини, яка грає, та, відповідно, змінювати поведінку її персонажа, котрий взаємодіє з іншими персонажами у грі за допомогою співу. Саме взаємозв'язок звуку й емоційного стану, а також вплив технологій імітації на наші чуття є головною темою досліджень і проєктів цієї пари художників.

6 Нога



TeamLab, Нескінченність, звук —
Хідеакі Такахасі,
2016–2018

► Дивитись



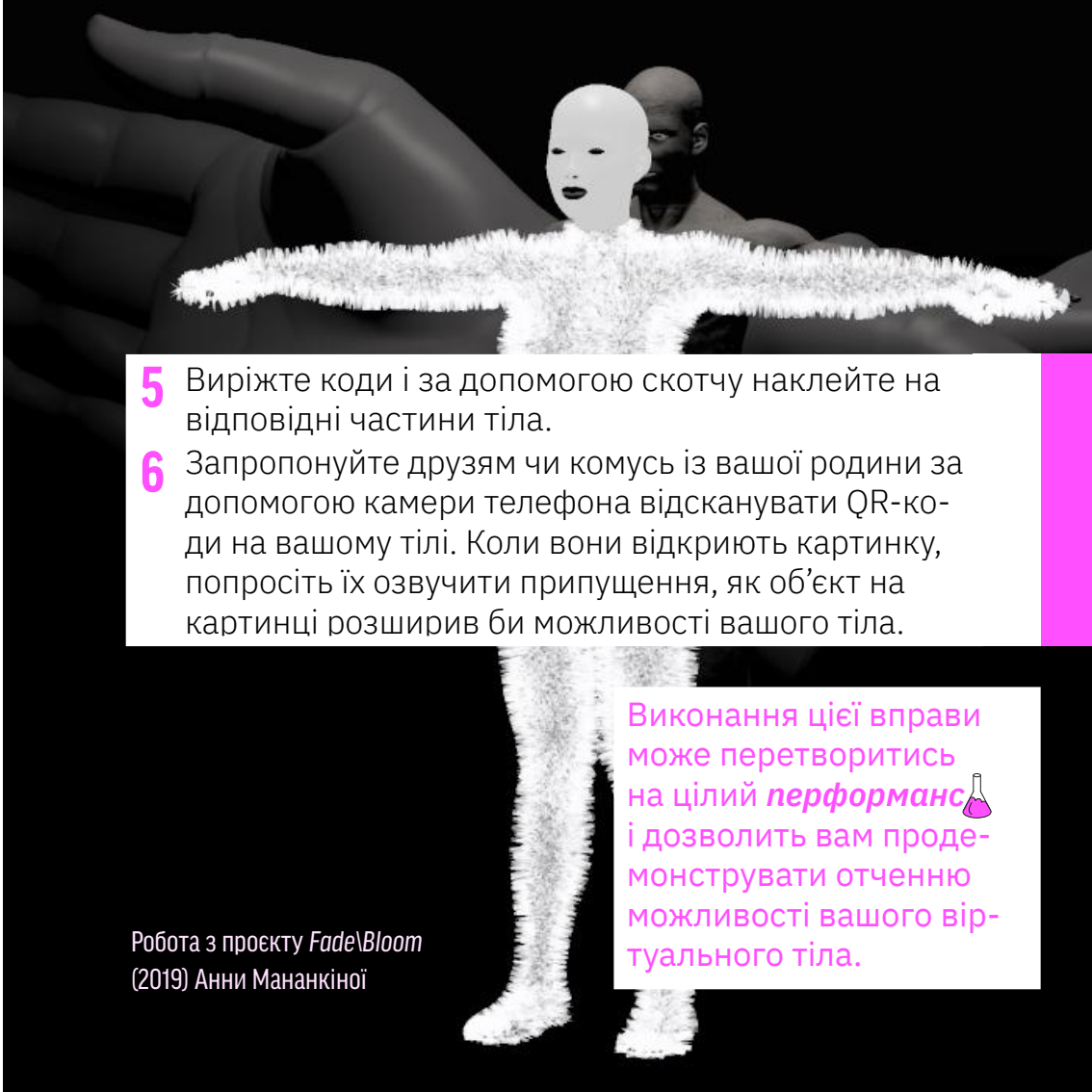
Інсталяція **Хідеакі Такахасі** представляє простір, всередині якого відвідувачі/ки пересуваються по воді. У рідину транслюються анімовані зображення у вигляді риб, які взаємодіють із людьми. Рухи людських ніг впливають на цифрових істот: при зустрічі з людиною вони перетворюються на квіти, розлітаються у різні боки. Робота не записана заздалегідь, а існує в режимі реального часу. Взаємодія між глядачем і комп'ютерною програмою викликає постійні зміни в художньому творі — візуальні образи ніколи не повторюються, вони завжди випадкові й оригінальні.

ВПРАВА 3

Для цієї вправи вам знадобляться: гаджет, підключений до Інтернету (телефон, планшет, комп'ютер), аркуш паперу з ручкою, принтер, ножиці, скотч.

Представлені вище роботи продемонстрували, що тіло людини загалом і взаємодія людини й машини, зокрема, є важливою темою для медіа-мистецтва. Для того щоб створити художній твір про власне тіло, пропонуємо поекспериментувати з **QR-кодами** .

- 1 Пофантазуйте про можливі доповнення до різних частин тіла, які урізноманітнять його функції. Наприклад, плечі — крила, плащ супергероя, шипи; голова — антена, колонки тощо. Запишіть (або намалюйте) можливі ідеї.
- 2 За допомогою будь-якого браузера пошукайте в Інтернеті картинку, які б ілюстрували вашу ідею. Збережіть лінки.
- 3 Створіть QR-код за допомогою сайту www.qr-code-generator.com. Для цього вам буде потрібно зайти на сайт, вставити лінк на картинку, зберегти згенерований QR-код за допомогою зеленої кнопки download jpeg.
- 4 Роздрукуйте QR-коди на аркушах паперу.



- 5 Виріжте коди і за допомогою скотчу наклейте на відповідні частини тіла.
- 6 Запропонуйте друзям чи комусь із вашої родини за допомогою камери телефона відсканувати QR-коди на вашому тілі. Коли вони відкриють картинку, попросіть їх озвучити припущення, як об'єкт на картинці розширив би можливості вашого тіла.

Виконання цієї вправи може перетворитись на цілий **перформанс**  і дозволить вам продемонструвати отченню можливості вашого віртуального тіла.

Робота з проекту *Fade\Bloom*
(2019) Анни Мананкіної

СЛОН У КІМНАТІ/ Анна Мананкіна, 2020

Цю роботу Анна створила на резиденції KAIR у Словенії, на яку потрапила перед карантином і закриттям кордонів. Творчість в умовах ізоляції спонукала багато художників по всьому світу замислитись про питання міської екології, змін клімату й умов існування людства. Що теж призвело до міркувань на тему станів тривоги і непевності, в які природа заглибилась через людську діяльність.

У відповідь на ці роздуми художниця створила інсталяцію, що складається з відео та скульптур із тканини, які нагадують гібридних людиноподібних істот. Можливо, люди **колись матимуть схожі форми**, адже екологічний аспект є одним із ключових факторів програмування майбутнього. Крім того, екологічні проблеми переплітаються із соціальними та ментальними станами людства.

Переживання карантину, змін клімату, уповільнення людського переміщення, дистанція — речі, які впливають на наш психічний стан. Вимушене перебування в одному місці робить нас уважними до локального — того, що поруч. Хоча світові екологічні потрясіння викликають відчуття тривоги, здатність співчувати навколишньому середовищу дає людству шанс на зміну способу життя заради збереження екосистеми Землі.

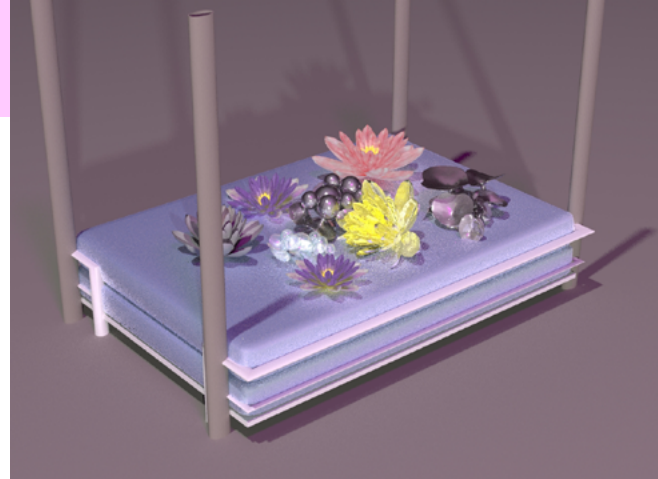


СЛОВНИК

 **3D друк** — друк тривимірного об'єкта на 3D принтері за попередньо підготованою 3D моделлю. Як правило, для нього використовують пластик, проте можливий друк також іншими матеріалами (кераміка, залізо тощо).

 **QR-код** — вдосконалена версія штрих-коду. Двовимірний код, який легко розпізнавати сканерами та камерами (зокрема, камерою мобільного телефону). Великі квадратики на зображенні QR-коду допомагають камері правильно визначити його розташування в просторі. В маленьких квадратах-пікселях зашифровано інформацію (дані, посилання, тощо).

 **VR (віртуальна реальність)** — тривимірне зображення справжньої або штучно створеної реальності, яке сприймається людиною як реальне завдяки візуальним (зоровим), звуковим і тактильним (дотиковим) ілюзіям.



Картинка з проекту Анни Мананкіної
Своя кімната

 **Імерсивність** — ілюзія присутності та здатності впливати на перебіг подій у кіно, виставі, перформансі тощо. Наприклад, коли комп'ютерна гра надає можливість обрати відповідь чи реакцію персонажа, цей вибір лише активує один із заздалегідь визначених варіантів, за яким розвиватиметься сюжет.

 **Імпресіонізм** (фр. «impression» — враження) — мистецька течія у живописі, літературі та музиці. Технічна особливість мистецтва імпресіоністів: фарби накладали таким чином, що з відстані вони сприймалися як єдиний вібруючий колір.



Картинка з проекту *Практики тіла* Анатолія Белова та Оксани Казьміної (2018).
Інсталяція з VR середовищем

Інтерфейс інсталяції *Trust* (2018) колективу Variable name — клавіатура, веб камера та комп'ютер зі спеціально створеною програмою.



 **Аватар** — графічне зображення (2D або 3D), яке позначає реального користувача у віртуальному світі. Цікаво, що походить це слово від релігійного терміну індуїзму «аватара», який позначав явлення божества у фізичному тілі (не обов'язково людському).

 **Інсталяція** — художній твір, створений із набору предметів, які в поєднанні передають нову ідею. Якщо з інсталяцією можна взаємодіяти, то її називають інтерактивною.

 **Інтерфейс** — пристрій або програма, що допомагає користувачеві керувати комп'ютерними операціями

 **Відео-арт** — напрямок медіа-арту, в якому інструментом творення робіт є відеотехніка та телемережі.

 **Віртуальне середовище** — простір, створений за допомогою технічних засобів, ефект реальності якого імітується й транслюється людині завдяки різним чуттєвим модальностям.

 **Гравюра** — різновид мистецтва графіки, який передбачає створення тиражних відбитків малюнків. Для цього використовують форму для друку — рельєфну поверхню, на яку накладається фарба і робиться відтиск.

 **Дереворит** — різновид гравюри, про яку йшлося вище. Особливістю дереворита є те, що форма для друку виготовляється з дерева.

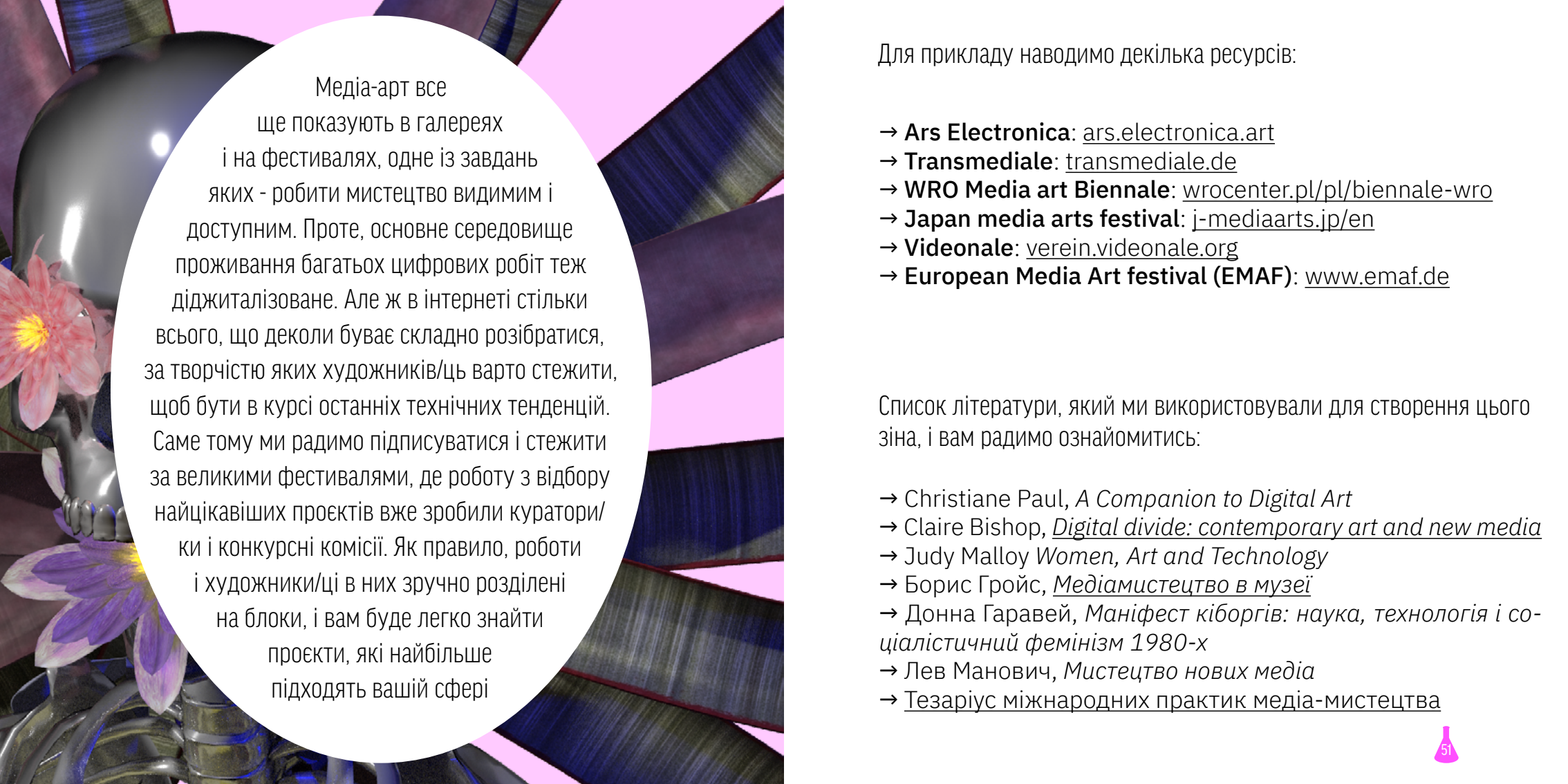
 **Кіборг** — істота, яка має біологічну природу, але її частини тіла доповнюються чи зміщуються завдяки технічним засобам.

 **Перформанс** — мистецтво дії, що виконує митець на очах у/ разом із аудиторією, таким чином передаючи певну художню ідею за допомогою рухів власного тіла. Перформанси можуть бути як спонтанні, так і заплановані, відбуватися в реальному часі, бути відтворені на відео або за допомогою реперформансу.



Картинка — робота
Headache колективу
Тотем, 2009

 **Ризома** (фр. «rhizome» — кореневище, автори концепту — Жиль Дельоз і Фелікс Ґваттарі) — неоднорідне утворення, яке за своєю природою **протистоїть визначеній структурі**. Елементи ризоми, хоч і пов'язані між собою, проте не упорядковані ієрархією та не залежні від єдиного центру (стовбуру). Тобто у ризоморфному середовищі, на відміну від деревовидного генеологічного та ієрархічного середовища, немає головного елемента, а всі зв'язки між частинами — тимчасові. Вважається, що структура Інтернету та віртуального середовища нагадують ризому.



Медіа-арт все ще показують в галереях і на фестивалях, одне із завдань яких - робити мистецтво видимим і доступним. Проте, основне середовище проживання багатьох цифрових робіт теж діджиталізоване. Але ж в інтернеті стільки всього, що деколи буває складно розібратися, за творчістю яких художників/ць варто стежити, щоб бути в курсі останніх технічних тенденцій. Саме тому ми радимо підписуватися і стежити за великими фестивалями, де роботу з відбору найцікавіших проєктів вже зробили куратори/ки і конкурсні комісії. Як правило, роботи і художники/ці в них зручно розділені на блоки, і вам буде легко знайти проєкти, які найбільше підходять вашій сфері

Для прикладу наводимо декілька ресурсів:

- **Ars Electronica:** ars.electronica.art
- **Transmediale:** transmediale.de
- **WRO Media art Biennale:** wrocenter.pl/pl/biennale-wro
- **Japan media arts festival:** j-mediaarts.jp/en
- **Videonale:** verein.videonale.org
- **European Media Art festival (EMAF):** www.emaf.de

Список літератури, який ми використовували для створення цього зіна, і вам радимо ознайомитись:

- Christiane Paul, *A Companion to Digital Art*
- Claire Bishop, *Digital divide: contemporary art and new media*
- Judy Malloy *Women, Art and Technology*
- Борис Гройс, *Медіамистецтво в музеї*
- Донна Гаравей, *Маніфест кіборгів: наука, технологія і соціалістичний фемінізм 1980-х*
- Лев Манович, *Мистецтво нових медіа*
- Тезаріус міжнародних практик медіа-мистецтва

ПИТАННЯ ДО АНІ:

Чим ти надихаєшся?

МИТЦІ/МИСТКИНІ:

- Валі Експорт
- Агнешка Польська
- Рафаель
- Лозано-Геммер
- Софі Калле
- Лінда Бенгліс
- арт-група Guerrilla girls
- Луїза Буржуа
- Трейсі Емін
- Сара Лукас

Книги:

- Вірджинія Вулф, *Орландо*
- Вірджинія Вулф, *Своя кімната*
- Симона де Бовуар, *Друга стаття*
- Симона де Бовуар, *Принадливі картини*
- Симона де Бовуар, *Всі люди смертні*
- Лідія Ланч, *Парадоксія*
- Генрі Міллер, *Тропік Рака*
- Крістіана Пол, *Цифрове мистецтво*
- Майкл Раш, *Нові медіа в мистецтві*
- Дерек Джармен, *Хрома. Книга про колір*
- Фелікс Ґваттарі, *Три екології*
- Андрій Кібрик, *Мультимодальна лінгвістика*

Кіно:

Вхід у пустоту, реж. Гаспар Ное (2009)

Той, що біжить по лезу, реж. Рідлі Скотт (1982)

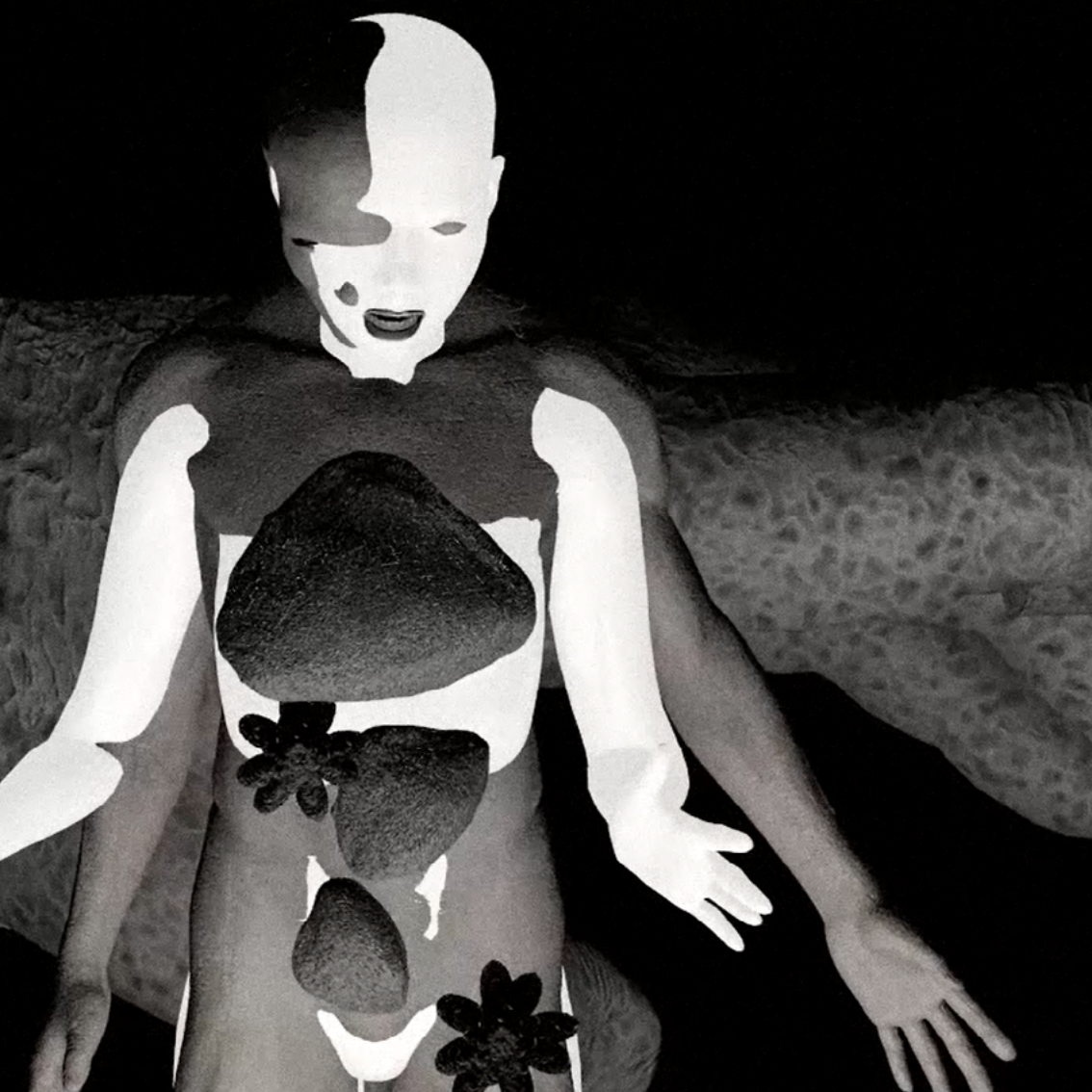
Шкіра, в якій я живу, реж. Педро Альмодовар (2011)

Гуммо, реж. Гармоні Корін (1997)

Орландо, реж. Саллі Поттер (1992)

Щось ще? Люди, розмови, подорожі?

Останнім часом у своїй роботі я виокремлюю реальні місця у місті, зберігаю мапи та маршрути з резиденцій, роблю записи діалогів із людьми. Наприклад, для проєкту *Some wander with me* я збрала в 3D реальну харківську локацію — узвіз Пасіонарії. Ця вулиця, яка об'єднує «безпечний центр» і район Іванівки, завжди вважалась найбільш кримінальною. Коли я вперше йшла цією вулицею, яка густо поросла деревами з обох боків, мою увагу захопив невеликий пам'ятник, схожий на меморіальну дошку. На дошці було написано, що на цьому місці у 1995 році було вбито молоду дівчину Людмилу Татарченко. Я була сильно вражена, довго не могла забути це, стала шукати інформацію про цю подію. В результаті, вирішила створити цифровий меморіал про безпеку/небезпеку публічного простору для жінок в Україні.



ВІД КУРАТОРОК

Зважаючи на різноманіття проєктів, підходів і технічних можливостей реалізації, медіа-мистецтво може здатись доволі складним процесом. Справді, деякі роботи вимагають серйозних навичок програмування, знань із галузей фізики, електроніки, біології тощо.

Проте пригадаймо ж, що більшість митців починають працювати над проєктами, **відштовхуючись від власного досвіду та побуту**. Нас щодня оточує велика кількість високотехнологічних пристроїв, з якими ми легко вправляємось, навіть не замислюючись. Цей зін має на меті продемонструвати, що інструментом медіа-мистецтва можуть стати прості знайомі гаджети, наприклад смартфон чи планшет.

За допомогою нових медіа митці та мисткині досліджують сучасний світ, у якому технології продовжують наше тіло й уяву, думки й емоції. Таке мистецтво перетворюється на засіб пізнання та трансформації цифрової й аналогової реальності. А цей зін можна використовувати як «інструкцію» для перетворень!

ІЗОЛЯЦІЯ – це неприбуткова недержавна платформа культурних ініціатив, заснована 2010 року в Донецьку на території колишнього заводу ізоляційних матеріалів, якому фонд завдячує своїм ім'ям. Протягом останнього десятиліття фонд став символом стійкості українського культурного сектору після того, як його територію захопили озброєні представники самопроголошеної Донецької народної республіки під час окупації Донецька, здійсненої за підтримки Росії.

Незважаючи на ці події, ІЗОЛЯЦІЯ продовжує відстоювати демократичні цінності, засновані на переконанні, що культурні інституції є стовпами вільного демократичного суспільства. Всі випробування лише посилили впевненість фонду в необхідності створення та збереження платформ для творчості та критичного мислення.

Маючи в послужному списку амбітні проекти в Україні та за кордоном, ІЗОЛЯЦІЯ залишається каталізатором позитивних змін у суспільстві та дивиться в майбутнє. Наразі інституція працює над створенням постійної бази у місті Соледар, що включатиме офіс та невеликий мультифункціональний простір для проведення освітніх, виставкових і партисипативних проєктів.

Після шести років роботи в екзилі в Києві інституція повертається на Донбас у місто Соледар, де безпосередньо працюватиме з локальним контекстом та втілюватиме проекти із залученням громади та/або site-specific проєкти.