

УДК 78.01:13

Пруденко Яніна Дмитрівна

(Київ, Україна)

ІНСТИТУАЛІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОГО МЕДІАМИСТЕЦТВА (ВІД ПОЧАТКУ 90-Х РР. ДО СЬОГОДНІ)

Анотація: Стаття посвячена новішому художественному феномену – медіаискусству и связанными с ним трансформациями в обществе. Приводятся примеры развития украинского медиаискусства от начала 90-х гг. XX в. до сегодняшнего времени.

Ключевые слова: институции медиаискусства, институциализация медиаискусства, искусство новейших технологий, медиаискусство, медиа-арт, искусство новых медиа, украинское медиаискусство, видео-арт, net.art, sms-арт.

Анотація: Стаття присвячена новітньому художньому феномену – медіамистецтву і пов'язаними з ним трансформациями в суспільстві. Наводяться приклади розвитку українського медіамистецтва від початку 90-х рр. XX ст. до сьогоднішнього часу.

Ключові слова: інституції медіамистецтва, інституціалізація медіамистецтва, мистецтво новітніх технологій, медіамистецтво, медіа-арт, мистецтво нових медіа, українське медіамистецтво, відео-арт, net.art, sms-арт.

Summary: Paper is devoted to the latest artistic phenomenon - art of new media and related transformations in the society. Paper has examples of development of Ukrainian media art from the early 90's to today.

Keywords: institutions of media art, institutionalizing of media art, art of the latest technologies, media art, new media art, Ukrainian media art, video art, net.art, sms-art.

Розвиваючи сьогодні філософсько-естетичну теорію медіамистецтва, визначаючи його роль як культурного феномену сучасності неможливо оминути історію розвитку цього художнього явища в Україні. Зокрема метою даної статті є з'ясування взаємовідносин між вітчизняним медіамистецтвом та суспільством, у якому воно постало та продовжує існувати.

Однозначно питання інституціалізації українського медіа-арту до сьогодні лишається на узбіччі академічних культурології, естетики та мистецтвознавства. З одного боку така ситуація пов'язана з браком інформації, оскільки медіамистецтво не так давно потрапило у коло наукових інтересів відповідних фахівців, з іншого – проблема інституціалізації культурних та мистецьких феноменів все ще вважається незначною для теоретизувань.

Однак необхідно відзначити зростаючий інтерес до даного феномену: серед українських дослідників медіамистецтва необхідно назвати О. Балашову, яка працює на межі філософсько-антропологічних та мистецтвоз-

навчих студій. З виключно мистецтвознавчої позиції вітчизняний медіа-арт аналізується О. Соловйовим, Г. Вишеславським, І. Зубавіною, О. Чепелик, Н. Прігодіч, В. Бурлакою.

Та все ще сучасний український культурологічний дискурс, а тим більше західний, відчуває величезний брак інформації щодо геналогії українського медіамистецтва. Причин для ситуації, що склалася є декілька: по-перше вона зумовлена хаотичним та неоднорідним розвитком даної галузі мистецтва у пострадянському просторі. Зокрема така ситуація є результатом надзвичайно низької активності молодих медіахудожників, оскільки спеціальних учбових закладів для таких митців, як, наприклад, Центр сучасного мистецтва і медіатехнологій в Карлсруе або Інститут нових медіа у Франкфурті, в Україні немає. З іншого боку – сучасний глядач абсолютно не готовий до такого роду мистецтва, що знову ж таки має свої причини: український реципієнт тільки-но при звичаївся до модерного та постмодерного мистецтва другої половини ХХ століття. Часто медіамистецтво не сприймається як власне мистецтво, в той час, коли у Європі та США вже створено спеціальні інституції – музеї та галереї, що спеціалізуються виключно на новітніх технологічних формах мистецтва.

Такі значні інституції як ZKM (Карлсруе), Центр Ars Electronica (Лінц), ICC-NTT Музею інтеркомунікацій (Токіо), Інститут Hexagram (Монреаль), Центр мистецтва та геноміки (Амстердам), Експлораторіум (Сан-Франциско), Центр нових медіа (Берклі), Лабораторія змішаної реальності (Сінгапур) та інші створювалися ще у 90-х рр. ХХ ст. – на початку 2000-х, а тому проблема їх введення у наукове дослідницьке коло не існує як така.

Питання, що виникають при аналізі новітнього феномену медіамистецтва протягом декількох років активно обговорюються на міжнародних форумах, присвячених проблемі нових медіа: Technarte у Більбао (Іспанія), MediaArtHistory у Лондоні (Велика Британія), «Медіафілософія» у Санкт-Петербурзі (Росія, СПбДУ). У Європі, США та навіть Росії поважні ВУЗи та дослідницькі інститути вже досить давно органічно прийняли у своє

лоно гібрид мистецтва, техніки і науки: Масачусетський технологічний інститут (США), Стенфордський університет (США), Академія мистецтв у Лодзі (Польща), LABORATORIA Art&Science Space при Науково-дослідному фізико-хімічному інституті імені Л.Я. Карпова у Москві (Росія) створюють територію, де пліч о пліч працюють науковці та художники.

Хоча, необхідно зазначити – існування медіамистецтва в Україні має досить поважну історію, яка пов'язана з діяльністю Центру сучасного мистецтва Сороса у Києві. 1997 року за підтримки Інфо Медіа Банку – першої спеціалізованої інституції медіа-арту в Україні, створеної при ЦСМі – та німецького культурного центру Гете-інституту було запрошено директора Фестивалю медіа мистецтв у Оснабрюці Германа Ньорінга, який ознайомив українських художників та всіх бажаючих із теорією та практикою медіамистецтва. Метою даної зустрічі було вивчення і застосування нових технологій у художньому полі. В межах даної акції були проведені семінари з комп'ютерної анімації, Інтернет мистецтва, відбулася презентація зарубіжних творів медіа-арту, а також виставка «Відеокультура у Німеччині», де українські художники та пересічні глядачі познайомилися зокрема з роботами «дідуса відео-арту» Нам Джун Пайка.

Результатом даних лекцій, семінарів та виставок став фестиваль «KIMAF», який було проведено три роки поспіль (2000-2002). Завдяки фестивалю як медіахудожники відбулися Іван Цюпка, Наталя Голіброда, Ілля Ісупов, Ольга Кашимбекова, Гліб Катчук, Анна Артеменко, Олександр Верещак, Маргарита Зінець, Кирилл Проценко та інші. В середині 90-х рр. народжується група художників, що працюють з медіамистецтвом – «Інституція нестабільних думок» (1996). 2005 року PinchukArtCentr організовує виставку «Перевірка реальності», темою якої стали «постмедійні» твори українського мистецтва.

Однак датою народження медіамистецтва в Україні не можна вважати і 1997 рік, оскільки епоха вітчизняного медіахудожника починається ще від початку 90-х рр. ХХ ст. Перші медіа-артисти, частіше за все, – це живописці, що експериментують з новим матеріалом

– новітніми технологіями. Вони працюють з живописом, відео, інсталяцією, перформансом, скульптурою, фотографією, нерідко сполучаючи данні елементи.

Особливе місце в історії українського відео-арту посідає робота львівського художнього тандему «Фонд Мазоха» «Мистецтво у космосі» (1993), яка вперше представляла мистецтво незалежної України на Бієнале мистецтв у Сан-Паулу (Бразилія) в 1994 році.

Відео представляло собою документацію однойменного проекту, що відбувся 25 січня 1993 року, коли вперше у відкритому космосі на борту російської космічної станції «Мир» космонавти С. Авдєєв і А. Соловйов демонстрували графічні роботи Ігора Подольчака. Сьогодні концепція проекту прочитується як апологія технократичного світу – художники намагалися вивести в позалюдський простір не тільки техногенну, але й художню культуру людства. Мистецтвознавець Олександр Соловйов пов'язує також концепцію даного проекту із кризою експозиційного простору, що відчувалася на початку 90-х.

З початком 90-х років пов'язана і медіаторність одного з найвідоміших та, безсумнівно, найталановитіших українських художників. Будучи справжнім митцем-винахідником ренесансного зразку, О. Гнилицький одним з перших починає свідомо працювати з новітніми технологіями. Художник одним з перших українських митців бере в руки камеру і створює те, що від 60-х рр. минулого століття у Європі та США називалося відео-артом. 1992 року він створює два відео «Спляча красуня у скляній труні» та «Криві дзеркала – живі картини».

З часом художника починає цікавити механізована модифікація скульптури – кінетична скульптура. 1994 року він створює «Механічний скелет», що пускав мильні бульки, згодом – «Покажи своє» (1998) та «Страйкер в аренду» (2002). Як відомо, ще давні греки експериментували із застосуванням техніки з художньою метою – так, наприклад, було створено пристрій *Deus ex machine*, що використовувався у давньогрецькому театрі. Особливої популярності кінетична скульптура набула у середині ХХ століття, відомого

своєю слабкістю до використання техніки у мистецтві. Роботи О. Колдера та Ж. Тенглі на сьогодні є «класичними» зразками модерної трансформації скульптури.

У 90-х О. Гнилицький знайомиться з Лесею Заяць і у співпраці з нею починає працювати як медіахудожник. Їх творчий тандем став першою спробою об'єднання художників, кураторів та мистецтвознавців у творчу групу – «Інституція нестабільних думок» (1996), що працювала виключно з медіа. Наприклад, їх проект «Кімната» (2007), представлений на 52-й Венеціанському бієнале, побудований з чотирьох проєкцій, що зображують інтер'єр кімнати. Глядачі, що знаходяться в середині цієї кімнати, можуть спостерігати поступову зміну інтер'єру.

Загалом тема зображення плинних речей, що існують навколо нас, часто стає провідною для художників. Так їх проект «Медіакомфорт» (2007) складається з відео-проєкцій канапи, торшера і декоративної тарілки, що висить на стіні. Наприклад, декоративна тарілка на стіні насправді є *tabula rasa* для «тарілчаних» відео-проєкцій нескінченного зібрання візерунків різних епох і стилів. В ключі проблеми речовизму у суспільстві споживачів виконана і відеоінсталяція «Медіа-жир» (2007) – проєкція із зображенням «буржуйського» каміну, у якому замість дров горять брендові речі.

У рамках «Інституції нестабільних думок» Л. Заяць разом з Олександром Верещакком і Маргаритою Зінець створює аудіовізуальну інсталяцію «*chernihivska → zoo*» (2001), що була презентована у київській галереї РА. Аудіальна частина інсталяції являє собою звук потягу метро, звук пасажирських голосів, які виходять і заходять у вагон, голоси продавців газет та жебраків. А також звичне у київському метро: «Обережно! Двері зачиняються наступна зупинка...». Візуальна – вид з вікна вагону метро, але, на відміну від звичних звуків українського метро, глядач бачить незвичні берлінські краєвиди.

Та звертаючись до питання інституалізації медіамистецтва в Україні, необхідно згадати і роль перших фестивалів, де перші медіа-артисти мали змогу презентувати свої робо-

ти, а глядачі – ознайомитися з новітніми тенденціями у мистецтві. Наприклад, фестиваль «Dreamcatcher» був заснований 1998 року у Києві як перший форум для презентації нових митецьких робіт сучасних українських художників в сфері рухомого образу. На фестивалі у свій час були презентовані такі вже класичні роботи відео-арту як «Milies-2000» та «Апокаліпсо» Гліба Катчука, «Жага» Іллі Ісупова та інші. Головним чином присвячений відео- та кіно- експериментам фестиваль поступово виродився у програму відео-арту в рамках кінофестивалю короткого метру «Відкрита ніч».

Загалом друга половина 90-х рр. ХХ ст. відзначається бурхливим розвитком культурного контексту навколо медіамистецтва, так, 1998 року куратор Олександр Соловійов створює одну з перших спеціалізованих виставок медіамистецтва – «Інтермедіа».

А результатом лекцій, семінарів та виставок, присвячених практиці медіамистецтва, проведених починаючи з 1997 року у Центрі сучасного мистецтва став фестиваль КИМАН (Київський міжнародний фестиваль медіамистецтва), на якому медіахудожники власне і дістали змогу презентувати свої лабораторні експерименти. 4 – 28 жовтня 2000 відбувся перший фестиваль. Вперше поряд із зарубіжними проектами на досить серйозному рівні були представлені українські проекти, що було створено за допомогою новітніх технологій. Ольга Кашимбекова та Гліб Катчук представили мультимедійну інсталяцію «Темна сторона світла», що складалася з двохфазної голограми із зображенням лампочки, що горить, або потухла, на яку накладалася відео-проекція із нічними метеликами, що кружляють навколо лампи та летять на її світло. Інсталяція імітувала реальність – коли лампочка запалювалася, комахи одразу «зліталися» на світло.

Інтерактивний медіапроект «Дослідження людського серця» Івана Цюпки досліджував реакцію людського серця на зовнішні імпульси – це реакція віртуального серця на людей, що проходять повз нього. Живучи в епоху візуальної культури, що візуалізує будь-які процеси, які раніше досягалися тільки внутрішнім процесом мислення, глядачі завдяки віртуаль-

ному світу змогли уявити приблизний вигляд свого серця, що реагує на зовнішній світ.

Другий фестиваль КИМАН відбувся 1-28 жовтня 2001 року, на якому серед українських проектів вирізнялися роботи Ольги Кашимбекової і Гліба Катчука. У інтерактивній інсталяції «Анти-караоке» Ольги Кашимбекової глядачу біля відеопроекції порожньої душової kabіни пропонують заспівати караоке у мікрофон. Коли глядач починає співати, напівпрозора фіранка зачиняється і реципієнт бачить особу, що миється. Якщо глядач перериває спів, вода перестає литися, а людина у душі починає замерзати і стукати зубами.

Інтерактивний медіапроект «Кармагеддон-караоке» Гліба Катчука базується на культовій грі «Кармагеддон», що була заборонена через відверту жорстокість у деяких країнах. Гравець-реципієнт бере участь у перегонах віртуальним містом. Його мета – набрати якомога більше балів, знищуючи конкурентів, невинних перехожих. У запропонованій «зламаний» художником версії гри до звичайного сценарію додається елемент караоке. З початку кожної місії починає грати музика, екраном повзуть рядки віршів як у звичайному караоке. Швидкість відтворення слів та музики, залежить від швидкості, яку набирає учасник перегонів. Таким чином, гравець має підтримувати необхідний рівень швидкості, одночасно продовжуючи співати.

Третій і останній фестиваль КИМАН відбувся 9 — 15 листопада 2002. Новими для фестивалю стали імена талановитих медіахудожників Олександра Верещака та Маргарити Зінець, які одразу представили художньо сильний проект. Їх інтерактивна інсталяція, що залишилася «Без назви» дає можливість глядачу поспілкуватися з віртуальними персонажами. Солідні чоловіки у костюмах, яких бачить глядач на екрані, стоять спинами до аудиторії. Але якщо хтось із глядачів що-небудь скаже один з чоловіків обертається і передражнює його.

Відомі вже для фестивалю автори Гліб Катчук та Ольга Кашимбекова представили проект «Касета щастя». Відеокасету, що містила зображення талісманів щастя різних культур, реципієнту необхідно було скопіювати (у да-

ному випадку 7 разів) та розіслати семи адресатам. Майстер-плівка, з якої робився тираж, за свідченнями авторів проекту, була освячена у Єрусалимі на Гробі Господньому 25 грудня та прийшла в Україну поштою 7 січня. Як зазначали самі автори цей проект мав на меті, всупереч поширеній думці, що сучасне мистецтво є провідником негативних думок, енергій, свідомості принести людям щастя за допомогою відео-арту. Однак, швидше за все це не єдина мета даного проекту – автори з ненав'язливістю постмодерної іронії, демонструють процес міфотворчості, що повсякденно відбувається у мас-медійному просторі.

Між іншим куратори Інфо медіа банку та КИМАФ'у Наталя Манжалій та Людмила Моцюк і сьогодні працюють з новими медіа – вони представляють в Україні організацію MediaArtLab, завдяки якій українці щорічно ознайомлюються у вітчизняних кінотеатрах із медіароботами з програмами всесвітньо відомого медіафестивалю та інституції по підтримці медіа-артистів Ars Electronica. Та творча лабораторія КИМАФ'у – Інфо медіа банк при ЦСМ – вже давно не існує, а отже, і не існує сьогодні інституції, що змогла б підтримати молодих художників, що хочуть спробувати себе у сфері нових медіа. Мистецтво новітніх технологій є одним з найдорожчих, оскільки потребує використання найновішого технічного забезпечення. Тому часто молоді українські медіа-артисти або користуються підтримкою іноземних медіаінституцій, або звертаються до «найдешевшого» жанру – відео-арту.

Так, і виставка Перевірка реальності (2005), що відбулася лише через три роки після фестивалю КИМАФ в Українському домі (Київ) представляє переважно відео роботи «ветеранів» українського художнього простору, що не вимагають складного обладунку та спеціальних навичок: «Балканська ритуальна музика 1999 року» (1999) та «Ерос і Танатос пролетаріату, що переміг, в психомоторній параної Дзиги Вертова» (2001) Олександра Ройтбурда, «Чужий» (2004), «Банка супу» (2004) та «Гумка» (2004) Сергія Бракова, «Come as you are» (2003) Олександра Верещака та Маргарити Зінець, «Оксамитовий лабіринт»

(2005) Гліба Катчука та Ольги Кашимбекової, «НЕПРОГЭС» (2003) Арсена Савадова, «Знизу до гори» (2004), «Хочу тебе закопати» (2004) та «Іподром» Вікторії Бегальської (2004).

Вирізнявся по технічній складності виконання інтерактивний медіапроект «Без назви» ветеранів КИМАФ'у Олександра Верещака і Маргарити Зінець – затемнений бокс реагував на глядачів флуоресцентними колами, що розходяться по підлозі і глядач почував себе як камінець, кинутий у воду.

Однак і на сьогодні існують фестивалі, що дають змогу молодим художникам, якщо не простір для реалізації медіа-проектів, то принаймні майданчик для їх презентації. NON STOP MEDIA – Міжнародний фестиваль молодіжних проектів, організований Харківською муніципальною художньою галереєю. Цього року (2010) пройшов вже п'ятий за рахунком фестиваль. Жанри та види мистецтва, представлені на фестивалі не обмежуються лише медіа – це живопис, графіка, скульптура, плакат, театр, література, музика, боді-арт, фотографія, кіно, flash-анімація, інсталяція, відео-арт та ін. Однак основою фестивалю є беззаперечно візуальне мистецтво.

2008 року художники Гамлет Зіньківський і Роман Мінін представили на фестивалі проект «Мобільна самотність», що складався з 15 картин Г. Зіньківського, на яких зображувалися люди, що розмовляють по мобільному телефону та sms-арту Р. Мініна, який за допомогою символів sms-повідомлень показав, що на сьогодні автор може виразити себе як художник і без пензлів та фарб.

Фестиваль Тиждень актуального мистецтва 7, що вже є традиційним для Львова, має спеціальну програму медіа: MediaDEPO. 2009 року фестиваль відкрив одразу декілька імен молодих художників, що працюють з новими медіа у Львові – Тамара Грідяєва, Сергій Петлюк, Олексій Хорошко. Останній представив мультимедійну інтерактивну інсталяцію «Я – Сам, Я – Інший», де підняв актуальну філософську проблему сприйняття Себе як Іншого. Дана концепція художньо була виражена за допомогою відеокамери, екранів і дзеркал. Так, глядач міг себе бачити у дзеркалі в анфас

і поряд, з незвичного для людини ракурсу, – зі спини на екрані. На нашу думку, даний проєкт також піднімає важливе питання, що існує в рамках кіберкультури – розширення природних можливостей людини, в тому числі і аудіовізуальних за допомогою новітніх технологій та останніх досягнень науки.

Необхідно зазначити, що західноукраїнські художники часто створюють свої проєкти, перебуваючи на резиденціях у таких польських інституціях, що підтримують медіа-арт, як WRO (Вроцлав), Łaźnia (Гданськ), Zamek Ujazdowski (Варшава). Це ж стосується і проєкту Сергія Петлюка «Сни про Європу», в якому у темній кімнаті на подушках «ляжать» відеопроекції людей, що промовляють назви різних міст Європи. За задумом автора, цей проєкт є художньою спробою осмислити проблему нав'язливого переконання українців про безхмарне життя за кордоном. Тамара Грідяєва представила на MediaDEPO свій проєкт «Representation» – медитативну відеопроекцію із зображенням стрілочок, що постійно змінюють курсор.

Проєкти цих художників були також представлені і на львівському фестивалі «Трансформатор», що відбувся 26-30 серпня та 3-4 вересня 2009 року. Фестиваль представляв медіа-проєкти та експериментальну електронну музику, презентації та лекції медіа-артистів з України, Польщі, Австрії, Німеччини та Швеції.

На Херсонщині щорічно відбувається Фестиваль Terra Futura, присвячений історії українського футуризму – 100-річчю мистецького гуртка «Гілея». На фестивалі існує спеціальна програма для відео-арту та короткого метру, де були представлені відеороботи студії ТОТЕМ, Стаса Волязловського, Максима Афанасьєва, групи «SOSka», Віталія Дорохова та інших.

Однією з сучасних форм існування мистецтва стає віртуальна реальність та мережа Інтернету, де складно говорити про будь-які моделі інституалізації. Наприклад, один з найпопулярніших на сьогодні жанрів мистецтва нових медіа – net.art привертає до себе все більшу увагу не тільки художників, але й реципієнтів. Для художників мережа Інтернету є відмінною можливістю презентува-

ти своє мистецтво не зважаючи на розвиток відповідної інфраструктури у суспільстві та не витрачаючи великих коштів, а пересічного користувача мережею net.art підкупляє своєю направленістю на інтерактивність, що дає можливість реципієнту відчутти себе спів-креатором мережевого артефакту.

Загалом net.art як жанр мистецтва нових медіа існує від 90-х рр. ХХ ст., коли американський уряд робить винахід електронної мережі загальнодоступним. Одними з перших в історії українського net.art'у починають працювати група akuvido, яка складається з двох українських художників Віктора Довгалока та Ганни Куц, які по закінченню в 90-х рр. Львівської академії мистецтв продовжили своє навчання у берлінському Інституті Нових Медіа. Необхідно звернути увагу на те, що не дивлячись на демократичність Інтернету як художнього засобу художники у 90-х рр. потребували певних навичок, які могли їм дати тільки західні інституції. Перебуваючи на резиденції у Німеччині (Берлін) і голландській медіаінституції V2 (Роттердам) вони створили декілька інтерактивних проєктів у мережі Інтернет, які розкриваються реципієнту тільки за умови його активності і відкритості до сприйняття. На цьому принципі, наприклад, базується проєкт «Інтерактивне місто», де від натиснення кнопки глядачем залежить онтологічний статус твору.

2002 року українські художники Юрій Кручак та Юлія Костерева створюють у мережі проєкт Проєкт «BABY» (2002). Метою авторів було надання можливості людям самим створювати мистецтво, у даному випадку власних дітей. На час створення проєкту в Україні смертність значно переважала народжуваність, тому автори вирішили створити Інтернет-проєкт, для якого був розроблений сайт, де будь-хто міг створити дитину і розвивати її 9 місяців. Було навіть вирішено проблему схожості віртуальних дітей з батьками – для цього спеціально знімали ауру людини і присвоювали її віртуальній дитині. У Харкові відбулося декілька презентацій цього проєкту, під час яких були проведені опитування і з'ясувалося, що 90 % людей не хотіли б, щоб їх діти жили у реальному світі.

Проект породив велику дискусію навколо себе, особливо після запрошення авторів на ток-шоу, на яких також були присутні представники з Інституту штучного запліднення, представники релігійних структур і сурогатні матері. Було визнано, що арт-проект Ю. Кручака і Ю. Костеревої один з можливих шляхів вирішення демографічної проблеми, навіть поступила пропозиція зробити цей проект комерційним та художники відмовилися.

Молода художниця Маша Шубіна 2007 року реалізовує проект «Цифровий нарцисизм» (PinchukArtCenter; Generation UsA). У цьому net.art проекті молода українська художниця, що формою художньої презентації своїх творів обрала мережу Інтернету, власне сайти знайомств, поставила собі за мету по-знайомитися з кураторами, галеристами, директорами музеїв. За свідченнями художниці, відреагував лише один куратор з Австралії.

Паралельна мета проекту – популяризувати своє мистецтво в різних кінцях земної кулі, налагодження контакту з глядачем – вона постійно вела переписку з усіма, хто їй писав і розвішувала листи навколо свого живопису в приміщенні галерей, де було презентовано даний проект. Маша зауважує, що мала на меті «поєднати традиційний живопис і мультимедіа». Окрім України проект був представлений художницею у Росії, Німеччині, Італії, Великій Британії.

Цікавим проектом, що було створено на межі класичного і некласичного мистецтва: театру і медіамистецтва, є проект «Хозарський словник або Реквієм за театром» (реж. Анна Александрович), реалізований у грудні 2007 року у Національному центрі театрального мистецтва Леся Курбаса.

Театральна постановка «Хозарського слов-

ника» Мілорда Павича, що транслювалася у режимі он-лайн на сайті www.hazary.com.ua, була реалізована не лише як вистава, але й як net.art проект. Гіпертекст Павича доповнювався під час спектаклю коментарями глядачів, які транслювалися на фронтальній стіні театральної зали. Один з глядачів прийшов на спектакль з ноут-буком, а, отже, водночас відбувся як реальний і віртуальний глядач. Окрім того, самі актори сідали за ноут-бук, що був встановлений на сцені і могли он-лайн спілкуватися з глядачами.

Не безпідставно можна стверджувати: медіамистецтво не просто існує у сучасному культурному просторі України, але й має досить поважну історію інституалізації. Однак, необхідно відзначити, що дана суспільна інфраструктура не є розвинена належним чином. Мистецтво нових медіа, що вже стало невід'ємною частиною художнього життя багатьох країн, потребує підтримки суспільства, у якому воно створюється. А молоді художники, що прагнуть спробувати свої сили на нових творчих територіях беззаперечно мають потребу не тільки у творчій лабораторії та певних технічних навичках, але й у просторі художньої презентації.

Література:

1. Бурлака В. Перевірка реальності – постмедійний реалізм у творчості сучасних українських митців // Сучасне мистецтво. – 2005. – Вип. 2. – С. 20-30
2. 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. – (Серія: філософські науки).
3. Соловійов О. Неокласика і мультимедіа // Соловійов О. Турбулентні шлюзи. – К.: Інтертехнологія, 2006. – 107-115 с.