

Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка  
Навчально-науковий інститут культури і мистецтв  
Кафедра образотворчого мистецтва, музикознавства та культурології

**Лілія Дмитрівна Москаленко**

**СУЧАСНІ МИСТЕЦЬКІ ТЕНДЕНЦІЇ В КУЛЬТУРНОМУ  
ПРОСТОРІ УКРАЇНИ  
(НА ПРИКЛАДІ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО МИСТЕЦТВА)**

Спеціальність: 023 Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація  
Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Кваліфікаційна робота  
на здобуття освітнього ступеню магістра

Науковий керівник  
\_\_\_\_\_ Н.С. Брижаченко,  
Кандидат мистецтвознавства,  
доцент кафедри образотворчого  
мистецтва, музикознавства  
та культурології  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ року  
Виконавець  
\_\_\_\_\_ Л.Д.Москаленко

Суми 2020

## Зміст

ВСТУП .....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО МИСТЕЦТВА.....	7
1.1. Стан дослідженості теми .....	7
1.2. Генеза розвитку мультимедійного мистецтва .....	16
1.3. Різновиди мультимедійного мистецтва у світовому культурному просторі .....	24
Висновки допершого розділу.....	37
РОЗДІЛ 2. МУЛЬТИМЕДІЙНЕ МИСТЕЦТВО У СУЧАСНОМУ КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ .....	39
2.1 Мультимедійні твори у сучасній музейній експозиції.....	39
2.2 Інтеграція мультимедійних технологій у простір театру .....	47
2.3 Відеомеппінг як відображення сучасної аудіовізуальної культури.....	56
Висновки до другого розділу .....	59
ВИСНОВКИ.....	61
ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	66
ДОДАТКИ.....	74

## ВСТУП

**Актуальність теми дипломної роботи.** Розвиток мультимедійних засобів і технологій протягом ХХ сторіччя дозволив зайняти лідируючу позицію у сфері передачі аудіовізуалізованої інформації, яка, головним чином, здійснюється за телевізійними і комп'ютерними каналами. І якщо класичні види мистецтва виховують смак людей завдяки гармонії образів у творі, композиції, характеру сюжетного наповнення, оригінальності, авторському стилю у манері виконання, то сучасні мультимедійні технології спрямовані на створення яскравого візуального ефекту та привертання уваги глядача. Твори мультимедійного мистецтва мають масовий характер, а образи можуть бути як типізованими, так і мати індивідуалізовані риси. При цьому варто відзначити той факт, що однією з найважливіших особливостей художнього образу є його емоційне сприйняття.

У творах мультимедійного мистецтва передача образу відбувається опосередковано, через візуальний та/або музичний ряд, колірно-тональну гаму, анімацію, комбінацію різних композиційних закономірностей (різні види ритму, контрасту, симетрії, асиметрії і т.д.), що дає можливість творчій особистості створювати ефект «доданого змісту». Це відбувається, в першу чергу, завдяки яскравості і емоційній насиченості, а також симбіозу звукового і візуального ряду, що дозволяє передати опосередковано аромат через звук, смак через колір, тактильні відчуття через симбіоз фактури, текстури, кольору і т.д. При цьому образ, викликаючи емоційний відгук, прямо впливає на психіку людини, внаслідок чого моделює, програмує її поведінку.

Сучасна світова мистецька практика свідчить, що наразі розповсюдженими стали мультимедійні арт-фестивали та різноманітні арт-проекти. Україна не є винятком, де за останні 10 років відбулись, окрім авторських інсталяцій, чисельні фестивали та конкурси. Одним з таких заходів є щорічний фестиваль медіа-мистецтва Carbon Media Art Festival, який організований за підтримки арт-платформи Carbon та української асоціації

віджеїв VJ UA (Київ). На означеному фестивалі медіа-мистецтва грань між мистецтвом і технологіями стирається. Відвідувачі можуть отримати новий досвід, оскільки їм представлять абсолютно нові медіа-арт практики; наприкінці 2020 року планувалось проведення фестивалю актуальної анімації та медіа-мистецтва LINOLEUM – найбільший показ авторської анімації в Україні. Його мета –промотування незалежної анімації та створення сприятливих умов для розвитку анімаційної та суміжних індустрій в Україні. Означена практика потребує наукового осмислення.

Мультимедійне мистецтво як явище сучасного культурного процесу, є розповсюджено мистецькою практикою та всебічно досліджується вченими всього світу. Однак, питання розвитку українського мультимедійного мистецтва потребує більш глибокого дослідження. Чисельна кількість практичних прикладів та нестача їх теоретичного осмислення обумовлюють актуальність обраної теми.

**Ступінь дослідженості проблеми.**Внесок у розвиток зазначеної проблеми внесли такі вчені, як Р. Ключинський, Т. Дресей, Т. Дженіфер, Я. Нільсон, Х. Лоранжер, О. Грау та ін. Середсхідноєвропейських вчених найбільший внесок зробили: Н. Дворко, С. Грошев, А. Коцюбинський, І. Шапошніков та ін..

**Мета дослідження** – виявлення тенденцій розвитку мультимедійного мистецтва у сучасному культурному просторі України.

Виходячи з поставленої мети, були визначені наступні **завдання дослідження:**

- проаналізувати історіографію наукових розвідок з проблематики розвитку мультимедійного мистецтва;
- окреслити етапи розвитку мультимедійних технологій та їх впровадження в площину мистецьких практик;
- розглянути напрямки мультимедійного мистецтва у світовій арт-практиці;

- розкрити прояви інтерактивності мультимедіа та медіа реальності в образотворчому мистецтві;
- охарактеризувати мультимедійні твори у сучасній музейній експозиції;
- проаналізувати інтеграцію мультимедійних технологій у простір театру;
- висвітлити відеомеппінг як відображення сучасної аудіовізуальної культури.

**Об’єктом дослідження** є мультимедійне мистецтво як феномен сучасного культурного простору України.

**Предметом дослідження** є сучасні тенденції розвитку та галузі інтерпретації українського мультимедійного мистецтва.

**Методи дослідження.** В роботі були використані системний, синергетичний, системно-культурологічний (що включає в себе аксіологічний) та інформаційно-семіотичний підходи, як взаємодоповнюючі один одний. Було застосовано низку теоретичних методів наукового пізнання, комплексне використання яких дозволило дійти до обґрунтованих висновків. У дослідженні було застосовано методи порівняльного аналізу, синтезу результатів та узагальнення щодо теоретичного матеріалу з даної теми.

**Теоретичне значення роботи.** Дипломна робота являє собою цілісне, науково обґрунтоване дослідження сучасних мистецьких тенденцій в культурному просторі України на прикладі мультимедійного мистецтва. Теоретичне значення роботи полягає у поглибленні наукових досліджень у галузі сучасного мистецтвознавства з питань розвитку та специфіки мультимедійного мистецтва та специфічних галузей його імплементації в українській практиці.

**Практичне значення роботи** полягає в тому, що викладені в ній результати можуть бути використані при викладанні відповідних навчальних курсів у мистецьких закладах освіти. Результати роботи можуть бути використані при розробці навчальних курсів з дисциплін «Пріоритетні

мистецькі тенденції XX-XXI ст.» та «Актуальні питання розвитку сучасного живопису» СумДПУ імені А.С. Макаренка.

**Апробація.** Основні положення та висновки дослідження висвітлено на студентській науковій онлайн-конференції «Дні науки-2020» з тезами: «Мультимедійні технології у сучасному світовому культурному просторі» (Суми, 2020).

**Публікації.** За темою дослідження опубліковано 2 наукові праці, серед яких 1 стаття у науковому фаховому виданні України; 1 публікація за матеріалами конференцій та тези доповідей.

**Структура магістерської роботи.** Магістерська робота складається зі змісту, вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг магістерської роботи складає 87 сторінок. Обсяг основного тексту дослідження становить 73 сторінки.

# РОЗДІЛ 1.

## ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО МИСТЕЦТВА

### 1.1. Стан дослідженості теми

Дослідження сучасного мультимедійного мистецтва в Україні спирається на аналіз загальнотеоретичних праць, на спеціальну мистецтвознавчу літературу, на періодичні видання, електронні джерела тощо. Автором дипломної роботи були проаналізовані: загальнотеоретичні праці з історії та теорії сучасного мистецтва; дослідження інтерактивного мистецтва; праці з історії розвитку мультимедійного мистецтва; роботи про віртуальну реальність.

Сучасні технології віртуальної реальності дозволяють створювати образи, ідентичні реальності, що часто веде до її підміни і дозволяє авторам, проектувальникам цих образів управляти думкою, діями, манерою поведінки користувачів і глядачів. Ж. Бодрійяр, характеризуючи цей феномен, писав, що «саме вражаюча схожість із реальністю, обумовлена процесом технологічного відтворення, робить образ найбільш безморальним» [10, с.65]. При цьому максимальна реалістичність досягається не просто за рахунок візуальної подібності з реальним світом, а за рахунок можливості взаємодіяти в цьому просторі, інтерактивно керувати цим віртуальним середовищем. Сьогодні самі засоби і технології добре вивчені, стадія надмірного захоплення їх можливостями позаду. Необхідно знайти спосіб використовувати переваги мультимедіа, які дуже активно впроваджуються в сфері розваг та бізнесу, в області культури і освіти. Сьогодні, як зазначає Н. Б. Кириллова, найважливішим є «відкриття нових соціокультурних ніш, освоєння яких класичною культурою неможливе як з технологічних причин, так і через традиціоналістичні форми мислення» [35, с.29].

Н. Б. Кирилова зазначає, що сьогодні утворюється новий тип мислення, в якому «органічне з'єднання логічного і образного, інтеграція понятійного і наочного, формування інтелектуальної образності і чуттєвого моделювання» [35, с.30].

Радянський режисер театру і кіно С. М. Ейзенштейн писав: «Не ми підкоряємося якимось “іманентним законам” абсолютних “знань” і співвідношень кольорів і звуків і абсолютних відповідностей між ними і певними емоціями, але це означає, що ми самі предписуємо кольорам і звукам служити тим призначенням і емоціям, які ми знаходимо необхідними» [80, с.517].

М. Кастельс зазначає, що «інформаційна епоха почалася не з комп'ютеризації та Інтернету, а з «масової» культури, основу якої в післявоєнний період ХХ ст. утворили екранні ЗМІ: кіно, телебачення, реклама, трохи пізніше відео» [34].

У роботах О. Астаф'євої [3], А. Костіної [39], Н. Кириллової [36], Л. Петрова [57], К. Разлогова [61] надано аналіз основних понять, термінів, що характеризують особливості сучасних тенденцій у розвитку інформаційного суспільства. При цьому вивчення своєрідних властивостей і окремих ситуацій не дозволяє побачити типовість явища, виявити його загальні закономірності, що, безумовно, не сприяє системному розгляду взаємозв'язків різних системоутворюючих чинників – політики, економіки, ідеології і науки.

Досить детально розроблена тема впливу мультимедійних засобів і технологій на носіїв масової свідомості, а через них – і на все суспільство в цілому. Цієї теми торкалися зарубіжні дослідники такі, як Д. Брайант, М. Мену, Л. Скібб, С. Томпсон, С. Хейфмейстер, А. Чеснат. Даний аспект розгляду проблеми важливий для з'ясування закономірностей організації мультимедійної культури тим, що в оптимальному варіанті саме елітарна свідомість повинна визначати напрямок її розвитку, як і культури в цілому, висувуючи ідеї, вибудовуючи ідеали, формулюючи цінності і концепції,

якими могли б керуватися представники масової свідомості. Однак з питання про співвідношення впливу масової і елітарної свідомості на організацію мультимедійної системи, як і на культуру суспільства в цілому, немає єдиної думки.

У роботах Ж. Бодрійяра [9; 11], П. Єршова [26], А. Здравомислова [30] особливо підкреслюється роль таких факторів, як споживання та гедонізм в формуванні змісту масової свідомості постіндустріального суспільства. Вони в значній мірі визначають сучасний феномен мультимедійної культури, про який докладно пишуть В. Аршинов, Л. Землянова, Н. Кириллова, М. Кузнєцов та ін. Як цілком правильно пише Н.І. Дворко, для створення мультимедійного твору «необхідний художник – режисер мультимедіа, який сповідує принципи інтерактивної режисури, озброєний прогресивним образним мисленням, який володіє сучасними комп'ютерними технологіями». На її думку, «режисура мультимедіа має свою специфіку, обумовлену естетичною природою інтерактивних художніх середовищ, особливостями їх сприйняття, виразними можливостями мультимедіа, нелінійної драматургією, а також тісною взаємодією творчості з передовими комп'ютерними та інформаційно-комунікаційними технологіями» [19, с. 10].

Окремо необхідно розглянути історію виникнення мультимедійного мистецтва, що надає підґрунтя для більш комплексного аналізу предмету дослідження. Означене питання в своїх роботах розглянули: О.Крапивенко [42].

Після появи першої переносної відеокамери в 60-і роки ХХ сторіччя почалося активне використання її можливостей. Художники намагалися зрозуміти новий віртуальний, медійний простір особливістю якого є залучення як самого художника і глядача, за рахунок інтерактивності, в дію, в гру, а також тривалість, не одномоментність твору мистецтва. Сучасний художник, дизайнер, які працюють в галузі мультимедійного мистецтва, повинні володіти унікальним набором знань і умінь:

– сценарна майстерність;

- вміння керувати часом і простором (саме тимчасова протяжність композиції, є одним з найважливіших факторів, що впливають на сприйняття мультимедійного твору);
- режисура інтерактивної взаємодії;
- комбінування візуального і аудіо ряду;
- знання сучасних технологій, програмних засобів і т.д. [42, с.16].

При цьому найважливішим фактором є зміна процесу сприйняття сучасного твору мистецтва. Воно перестає бути лінійним, стираються кордони між автором і глядачем, читачем, користувачем. Сучасний автор, продумуючи композицію свого твору, «передбачає не тільки інтерпретацію реципієнтом художнього образу, але і активну взаємодію з художнім об'єктом в діалоговому режимі» [19, с.12]. Починається інтерактивна взаємодія.

Означені напрямки інтерактивного мистецтва поєднуються між собою, доповнюючи одне одного різними прийомами та художніми засобами. Так, цифрове мультимедійне мистецтво застосовується в інсталяціях, які розподіляються на: 1) предметні інсталяції; 2) відео інсталяції; 3) віртуальні інсталяції. У відео та віртуальних інсталяціях, які можуть бути інтерактивними, автори застосовуються засоби мультимедійного мистецтва. Безумовно, поява сучасних мультимедійних технологій кардинально трансформувала цей напрямок творчості.

Ще одним яскравим прикладом сучасного симбіозу техніки і творчості є гіперлітература, дослідження якої здійснювали У. Гібсон, М. Джонс, М. Павич. Особливістю даного жанру є відмова від лінійності оповіді. Читач самостійно вибирає шлях розвитку сюжету, може багаторазово змінювати вектор його розвитку за рахунок гіпертексту. Читач стає режисером, співавтором. Р. Кувер пише: «В читанні гіперлітератури є щось сновидійне: виникає дивний простір, якийсь гіпермісце, більш схоже з внутрішнім простором, ніж із зовнішнім, простір, що не належить координатам, але нескінченності уяви» [97]. Багато дослідників при цьому пов'язують з

бурхливим розвитком мультимедійних засобів і технологій захід традиційних носіїв культури і мистецтва. Так, К. Разлогов зазначає, що книга «з монополіста в галузі культури перетворюється в один з її елементів, далеко не провідний». Дослідник зауважує, що «книзі загрожує і зовсім зникнення з «живої культури», причому цей процес тим помітніше, чим більше розвинена технотронна цивілізація» [62].

Російські дослідники Л. Аркус і А. Плахов стверджують, що кіно «за часів постмодерну фактично завершує своє існування» [89]. Вважаємо, що ні кіно, ні, тим більше, книга не зникнуть, вони поступово трансформуються і за допомогою нових засобів і технологій знайдуть нові форми спілкування та взаємодії з користувачем. Але для цього необхідно навчати нових фахівців, здатних у своїй творчості об'єднати гуманітарні та технічні знання, а також розуміти, що основним її завданням є не просто здійснити на глядача, користувача враження, вразити його таким собі відео-, аудіорядом, а породжувати в ньому процес мислення, аналізу того, що відбувається.

Перші згадки про «мультимедіа» знаходимо у журналістки New York Magazine Д. К. Уайс, де у статті «Висока ціна Хемптона» наприкінці 1960-х вона пише про вигадку музиканта і підприємця Боба Гольдштейна, котрий говорить про мультимедіа для представлення свого проекту LightWorks at L'Oursin. Журналістка описала це як досвід, який поєднує ресторан, дискотеку та світлове шоу в одну органічну розвагу [89]. Інші джерела стверджують, що «мультимедіа» вигдав американський художник Енді Уорхол у 1965 році під час спільного виступу з гуртом The Velvet Underground та їхнього медіашоу «Вибухова пластикова неминучість». Тобто в кожному разі вперше слово «мультимедіа» було використано для визначення нової форми художнього зображення, для опису об'єкту мистецтва. Згодом це поняття поширилось у інші сфери та галузі, отримало значно ширше розуміння.

Британський художник Дік Гітінс паралельно у 1963 році опублікував есе, в якому описав новий підхід до творення мистецтва і назвав його

«інтермедіа». Він досліджував техніки, за яких звичні способи художнього вираження можуть об'єднуватись у нові форми, такі як художні перформанси та відеопоезія. Й помічає: «Ми створюємо картини, і що вони в кінцевому результаті – дорогі предмети, призначені для оформлення стін у будинках заможних людей. Але вони не допускають жодного діалогу» [84]. Гігінс пропонував експериментувати з тими формами мистецтва, які вступають з глядачем у відкритий діалог. Мультимедіа (від «multy», множинний, що складається з багатьох частин і «media» – середовище, засіб) дослівно означає «багатоманітне середовище». Засіб «надання інформації за допомогою з'єднання безлічі сприйманих людиною середовищ (аудіальний, візуальний та кінестетичний вплив), керованих інтерактивним програмним забезпеченням» [66, с. 263]. Л.Г. Гаврилова виділяє три підходи до визначення поняття «мультимедіа»:

1) техніко-технологічний підхід: «Мультимедіа – це комп'ютерна технологія, яка забезпечує з'єднання декількох видів пов'язаної між собою інформації (текст, звук, фото, малюнок, анімація, відео і т.п.) в єдиний блок, а також носій такої інформації». У рамки цього підходу дослідниця вписує і визначення, які ототожнюють ЗМІ і мультимедіа;

2) психолого-педагогічний підхід: «Мультимедіа – це сучасні комп'ютерні технології, що дозволяють об'єднати в програмно-апаратній системі різні типи мультимедіа-даних (зображення, звук, відео, тактильні відчуття, і т.п.) для створення єдиного інформаційного середовища в мету впливу через органи чуття на сприйняття людини» (А. Крапівенко) [90];

3) філософсько-культурологічний підхід: мультимедіа – це «полісередовище», тобто єдиний простір, в синкретичному вигляді подає різні види і способи подання інформації» (О. Шликова) [90].

Основні характерні особливості:

- об'єднання інформаційного середовища в єдиному цифровому поданні;
- забезпечення довговічного зберігання великих обсягів інформації;
- великі можливості в обробці інформації;

- популяризація і розвага;
- освіта і просвіта;
- наукове дослідження [29, с. 44].

Дуже складно уявити сучасне суспільство без продукції мультимедіа, без комп'ютерів, мережових комунікацій. Зростаюча роль інформації в житті сучасного суспільства і використання в різних сферах професійної діяльності як традиційних інформаційних технологій, так й інтелектуальних інформаційних технологій дозволяють виділити інформаційну компетентність як базову [52, с.43; 44]. Американські дослідниці Л. Дж. Скібб, С. Хейфмейстер, А. М. Чеснат називають технології мультимедіа «еволюцією в прогресі» [67] і пояснюють свою тезу тим, що цієї потужної комп'ютерної сфери зміни відбуваються так швидко, що можливо спостерігати за успіхами тільки в термінах найближчого майбутнього. Хоча швидка зміна є типовою для промисловості персональних комп'ютерів, апаратне та програмне забезпечення замінюється з більшою швидкістю, новою технологією з меншими витратами. Відзначаючи, що мультимедіа є змішаною технологічною прогресією, а не просто комбінацією апаратних і програмних компонентів, автори трактують мультимедіа як «комбінацію платформ, інструментів комунікації, людей і впливу на культуру» [67, с. 270]. При цьому характер цих впливів може бути різним. Мультимедіа може поліпшити спосіб роботи (підвищити ефективність і продуктивність), а може змінити використовувані методи комунікації, що, безумовно, не може не впливати і на саму людину.

Технологію мультимедіа можна визначити як поєднання апаратної та інформаційної складових. Апаратна частина визначається як типовими (монітори, дисководи, графічні адаптери), так і спеціальними (звукові карти, відеокарти і т.д.). Інформаційна частина включає прикладні мультимедійні програми (редактори відеозображень, графічні редактори, засоби для створення звукової інформації іт.д.).

За визначенням О. В. Шликової засоби створення мультимедійних продуктів вирішують безліч завдань:

- відеозахват;
- запис на фізичний носій;
- оцифровка і стиснення звукозаписів;
- створення і редагування растрових і векторних зображень;
- створення музичних фрагментів за допомогою MIDI-синтезатора;
- редагування звукової інформації;
- синтез тривимірних зображень [79, с.50].

Дуже різноманітні програмні технології, які вирішують вищевикладені завдання [66, с. 290-293; 264; 265]. У дослідженні «Мова мультимедіа» визначено: «... Перші результати діяльності в області мультимедіа творчості розкидані за різними територіями мистецтва. Щось знаходиться в сфері ігрового кіно, щось в анімації, на телебаченні, в шоу-бізнесі, відео-арті, в художніх музеях і концертних залах»[28]. Отже, за логікою деяких дослідників з'ясовується, що «мистецтво мультимедіа» вбирає в себе досягнення комерційної роботи, творчих практик художників, рекламної продукції, дизайнерської майстерності та ін. У вказаному науковому творі зазначено, що мультимедіа являє собою процес роботи художників і дизайнерів, які включають відео, аудіо, слайди, фотографії, тексти, перформанс, балет, сценічну дію, поезію та ін.) [28]. Основною в сучасному мистецтві стає середовище комунікація. На сьогоднішній день не мистецтво осягає нові технологічні можливості передачі задумів, а цифрові технології надають сенс мультимедійному мистецтву.

Таким чином, мультимедіа як вид мистецтва являє собою певну форму художньої мови, представлені новими, іншими виразними засобами. Цей вид мистецтва, є не стільки наслідком технологічного прогресу, скільки цифровим втіленням ідей, які присутні в багатьох видах мистецтва і

діяльності протягом багатьох століть. Також, мультимедіа технології втілюють в життя нові форми творчості.

Мультимедіа дозволяє об'єднати в комп'ютерній системі звук, текст, відеозображення, анімацію, графічне зображення. Ця технологія дозволяє комп'ютеру вводити, обробляти, зберігати, передавати, а також відображати такі види даних, як анімація, текст, графіка, звук, мова, відео та оцифровані зображення. Такого роду інформація надає продуктивний вплив на тих, кому вона призначена. На сьогоднішній день розроблено безліч інноваційних мультимедійних практик, спрямованих на розроблення нових методів передачі людського знання. У цих практиках мультимедіа знаходить свою «мову», свої нові виразні засоби, і вони практично не мають відношення до класичної культури, до художнього мистецтва, яке воно було в попередні століття [93]. В основу дослідження були покладені розроблені в науці системний і синергетичний підходи.

Системний підхід, головною перевагою якого є його цілісність, не дозволяє обмежуватися сумою знань про окремі характеристики предмета, але представляє синтез параметрів, характеристик, принципів і концепцій, що дозволяють дати якісну характеристику предмету та об'єкту дослідження, якими б складними вони не були (І. Блауберг, С. Іконнікова, М. Каган, Е. Юдін).

Другим методом, покладеним в основу вивчення формування та розвитку мультимедійної культури, стала синергетика як наука про дисипативні системи, що вільно обмінюються речовиною, енергією та інформацією з навколишнім середовищем та іншими системами (В. Василькова, Е. Князева, С. Курдюмов, І. Пригожин, Г. Хакен). Е. Князева і С. Курдюмов, розкриваючи витoki синергетичного підходу до аналізу феномена складних процесів, відмічають, що вони співвідносяться з ідеями Платона і Аристотеля, з монадологією Лейбніца, з ідеями Ф. Ніцше про креативну роль хаосу, з ідеями П. Валері про хаотичну впорядкованість світу, з уявленнями К. Г. Юнга про архетипи колективного несвідомого і

М. Хайдеггера про природу часу та істини. Завдяки зусиллям цих дослідників вчених вдалося виявити загальні закономірності в діяльності саморегулюючих складних систем – суспільства, культури, мистецтва.

У даній роботі також використовувався системно-культурологічний підхід (В. Бранський, Н. Вінер, М. Каган, С. Пожарський, В. Стьопін). Застосовуючи його, слід зауважити, що він включає в себе – синергетичний підхід до аналізу динаміки трансформації і розвитку складних систем, які нелінійно розвиваються, до яких може бути віднесена і досліджувана мультимедійна культура.

При розгляді соціокультурних аспектів досліджуваної проблеми застосовувався інформаційно-семіотичний підхід, у витоків якого стояли представники західної школи – Е. Кассіерер, А. Моль, Г. Гадамер.

Таким чином, в цьому дослідженні при вивченні організації мультимедійного мистецтва в умовах постійно змінюваних реалій інформаційного суспільства використовуються системний, синергетичний, системно-культурологічний (що включає в себе аксіологічний) і інформаційно-семіотичний підходи, як взаємодоповнюючі один одний.

Також варто виділити і А. Моля, який розглядає появу технологічної культури, як інтелектуальний аспект штучного середовища, що створюється людиною в ході своєї соціальної діяльності. Серед співвітчизників тема «нових медіа» і її вплив на суспільство, і, в тому числі, на мистецтво може бути розглянута, в першу чергу, в працях таких авторів, як Л. Мановича, Б. Гройс, С.В. Єрохіна.

## **1.2. Генеза розвитку мультимедійного мистецтва**

«Мультимедійне мистецтво почало активно розвиватися слідом за технологічним прогресом у другій половині ХХ століття. Затверджувалася ідея автономії мистецтва, тобто відмови від умовних кордонів твору: рамок або постаментів» [13, с.18]. У мистецтвознавчій критиці існує неоднозначне

ставлення до явища технологій в мистецтві проте слід зазначити неминучість еволюційного розвитку, яка природним чином включає в твори мистецтва всі можливі види техніки в найрізноманітніших поєднаннях. Ухвалення середовища мультимедійної реальності в мистецтві можливо і є необхідною нормою, не існує божества або диявола технологій, є сучасні можливості техніки, і, ймовірно, в найближчому майбутньому теоретики стануть оцінювати технології як звичайну повсякденність [33]. Естетичне сприйняття мистецтва мультимедіа і його особлива візуальність, крім того, пов'язані з простором і часом презентації. Просторово-часовий континуум мистецтва мультимедіа дозволяє поширюватися видимому (візуальному) образу у віртуальному просторі, існувати одночасно в декількох просторах, переміщатися з одного простору в інший. Вінсталяції художній образ представлений глядачеві не в застиглій формі, а минаючим явищем і процесуальність образу є невід'ємною рисою мультимедіа мистецтва, що в свою чергу також впливає на характер візуального представлення і естетичне сприйняття.

Поява систем мультимедіа підготовлена як вимогам практики, такі розвитком теорії. Однак, різкий ривок в цьому напрямі, який стався за останні кілька років, викликаний перш за все розвитком технічних і системних засобів. Це прогрес у розвитку ПЕОМ: різке зростання обсягу пам'яті, швидкодія, графічні можливості, характеристики зовнішньої пам'яті, і досягнення в області відеотехніки, лазерних дисків – аналогових і CD-ROM, а також їх масове впровадження. Ідейною передумовою виникнення технології мультимедіа вважають концепцію організації пам'яті «MEMEX», запропоновану ще в 1945 році американським вченим В. Бушем. Вона передбачала пошук інформації відповідно до її смислового змісту, а не за формальними ознаками (за порядком номерів, індексів або за алфавітом і т.п.). Ця ідея знайшла своє вираження і комп'ютерну реалізацію спочатку у вигляді системи гіпертексту (система роботи з комбінаціями текстових матеріалів), а потім і гіпермедіа (система, що працює з комбінацією графіки,

звучу, відео і анімації), і, нарешті, в мультимедіа, яка поєднала в собі обидві ці системи [33].

Філософсько-культурологічний погляд на мультимедіа акцентує аспект інтеграції технологій та ідей. Також поширена думка щодо широкого спектра можливостей мультимедіа для збереження і трансляції культури в яскравих образних формах, що створює умови для здійснення діалогу культур. О. Шликова, ретельно вивчаючи культуру мультимедіа, вважає цей феномен цифровим способом вираження ідей, розвинених в мистецтві різних часів, епох і культур, генезис якого можна знайти в історії західного мистецтва, в численних теоретичних і практичних спробах взаємодії різних художніх форм (відомо, що естетичні теорії синтезу видів мистецтва існували з найдавніших часів – від естетичних універсалій міфологічного світогляду, компонентів храмового синтезу епохи Середньовіччя, до «синтетичного мистецтва» символізму і художнього авангарду ХХ століття) [79].

Близької позиції дотримуються дослідники К. Ліберовська, Л. Манович та ін., які бачать витoki концепції мультимедіа в історії західного мистецтва, перш за все в художніх практиках авангарду ХХ століття. Означена концепція базується на тому, що саме художній авангард нівелював принципи класичної естетики і висунув на перший план процесуальність художньої форми. Вони народжуються безпосередньо в роботі художника, що не фіксується традиційними засобами; і саме процесуальність стала типовою рисою художніх практик цифрового мистецтва ХХІ століття.

Мультимедійне мистецтво – це напрямок у мистецтві, що зародився в 1960-х р, твори якого створюються і представляються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних, або медіа, технологій, переважно таких як відео, комп'ютерні та мультимедіа технології, інтернет. Окремі групи творів часто характеризують, як «мистецтво нових медіа», «електронне мистецтво», «цифрове мистецтво» [32, с.29].

Мультимедійне мистецтво включає в себе кілька жанрів, що розрізняються в залежності від типу використовуваних технологій і форми

подання творів: відео-арт, медіаінсталляція (іноді також медіаскульптура), телекоммьюнікейшн арт – в якості художнього простору використовуються різні види відомих нам кіберпросторів (починаючи з телефонного), мистецтво відеоінсталяцій (публічний показ художніх «конструкцій» з телевізійних і відео-приладів, підпорядкованих єдиному художньому завданню), медіаперформанс, медіаландшафт або медіасередовище, мережеве мистецтво, інтернет-арт або нет-арт (нет-арт, або мережеве мистецтво – художники роблять сайти в Інтернеті (або в будь-якому іншому мережевому середовищі), які являють собою самостійні витвори мистецтва, при цьому ці твори не можуть нормально існувати ні в якому іншому середовищі, крім мережевого), інтерактивне, електронне мистецтво, саунд-арт і т.д. [88, с.6].

Однак типологія жанрів і форм мультимедійного мистецтва не обмежується цим списком, так як це надзвичайно гібридний в технічному і методологічному відношеннях вид мистецтва, що інтенсивно розвивається разом з еволюцією технологій. Це синтетичний вид мистецтва, який об'єднує в собі унікальні технічні можливості музики і звуку, відеозйомки, хронологічної зйомки. Художники, які займаються цим напрямком, шукають і використовують нові засоби художньої виразності, розширюють межі мистецтва [99]. Термін мультимедіа-арт пов'язують з розумінням особливостей і можливостей мультимедіа, що виявляються з середини 1990-х років, завдяки вдосконаленню цифрових мультимедійних технологій. Цей термін, на думку М. Трайба, синонімічний терміну «цифрове мистецтво» (digitalart) або «мистецтво нових медіа» (newmediaart). Як зауважує М. Трайб, «ці терміни часто використовуються як взаємозамінні» [86, с. 6].

Перші «медіа арт лабораторії» виникли в Москві в середині 90-х років. Після 1995 року з'явилися перші радянські медіа художники – такі, як О. Ляліна, О. Шульгін, А. Велетнів і т.д.

Історія newmediaart коротка і налічує приблизно 30 років, стільки ж, скільки і комп'ютерна епоха. Якщо дивитися ретроспективно в глиб століть, ми, звичайно, можемо позначити деякі попередні явища. У 1958-му

німецький художник Вольф Фостель вперше включив телевізори в свої монументальні скульптури, правда, використовував він їх, як Марсель Дюшан свій редимейд-пісуар, з переосмисленням і знищенням первісної функції об'єкта. Фостель був одним із засновників групи Fluxus, міжнародної течії рубежу 1950-1960-х, прямого попередника нових медіа. Тоді художники проголосили, що немає меж між видами і жанрами мистецтв, що арт інтернаціональний, заснований на грі експерименті, що мистецтвом може стати все. І що справжні художники завжди знаходяться в опозиції ринку і влади. До групи Fluxus входив піонер відеоарту Нам Джун Пайк. У 1980-і рр. англійський художник Рой Ескотт для своїх арт-проектів почав об'єднувати людей на різних континентах за допомогою електронного зв'язку. Нове мистецтво вон назвав телематичним. З настанням нового століття, поширенням комп'ютерів і появою цифрової економіки потік нового мистецтва почав рости [33].

Взагалі у розвитку мультимедіа технологій слід виділити чотири основних етапи:

*На першому етапі (1945– початок 1960 рр.) починається зародження мультимедіа технологій, ідейною передумовою якого вважають концепцію організації пам'яті «MEMEX», запропоновану у 1945 році американським вченим В. Бушем. Сам термін мультимедіа виник в 1980-і роки, найчастіше він застосовується для позначення праць, створених за допомогою електронних засобів (під мультимедіа також розуміється комп'ютерна техніка, в якій реалізований набір засобів, необхідний для обробки аудіовізуальної інформації, а також програмна і апаратна взаємозамінність і взаємодоповнюваність пристроїв)[33].*

В цей час почав розвиватися відео-арт. Серед перших художників, що належали до відео-арту, які працювали з кінця 50-х років ХХ століття, слід зазначити художників Нам Джун Пайка, Пітера Кампуса, Вольфа Фостеллі. До відомих представників цього напрямку відносять також Білла Віоллу, Дена Грехаму, Дару Бірнбаум, Айра Шнайдера та інших. Їхнє мистецтво

носило багато в чому експериментальний і новаторський характер, а розуміння суті і засобів функціонування творів мистецтва відрізнялося від загальноновизнаного, оскільки вони активно застосовували нові технічні засоби, наприклад відеокамери, які в той час з'явилися в продажу і захоплення якими призвело до розвитку відео мистецтва [33].

*На другому етапі (початок 1960 - 1975 рр.)* йде процес розробки мультимедіа додатків, що використовуються в багатьох сферах життя і діяльності людини. В 1969 році в Музеї Уїтні пройшла виставка американського мистецтва з характерною назвою «Антиілюзія: процедури / матеріали», на якій були представлені роботи Андре, Ашера, Бенгліс, Морріса, Ньюмана, Рейч, Рімана, Серра, Сноу, Соньє, Таттла та ін. Виставка підбила підсумок важливої тенденції неоавангарда, перш за все медіаавангарда— фотографії, кіно і відео. 1960-і стали епохою зміни парадигми – переходу від ілюзії до антиілюзії. Всі досягнення авангарду 1960-х спиралися на розвиток матеріалів, специфічних для того чи іншого медіума і його відносин з технологіями. Виставка підбила підсумок важливої тенденції неоавангарда, перш за все медіаавангарда – фотографії, кіно і відео. 1960-і стали епохою зміни парадигми – переходу від ілюзії до антиілюзії. Всі досягнення авангарду 1960-х спиралися на розвиток матеріалів, специфічних для того чи іншого медіума і його відносин з технологіями [55].

Внутрішні властивості різних матеріалів (від фарб до фотопаперу) і технологій (від кисті до камери) визначили вектор розвитку художніх процесів. Використання свинцю, войлоку, жиру, масляних фарб, води, льоду, повітря, вогню, землі і т.д. визначало форму і безформість картини або скульптури. Процес прийшов на зміну твору мистецтва як результату. Отже, 1960-і стали водорозділом між епохою/практикою ілюзії і епохою / практикою антиілюзії. У 1970-ті роки в суспільній свідомості мистецтво антиілюзії прийшло до кінця [15].

*На третьому етапі (1975 – початок 1990 рр.)* відбувається поширення мультимедіа технологій, що включають в себе текст, графіку, оцифровану мову, звукозапис, фотографії, мультиплікацію, відеокліпи і т.д.

Перші згадки про мультимедіа та зародження самого терміну відносяться до початку 1980-х років, а в Україні – до їх кінця. Поява мультимедіа є величезним досягненням людства, завдяки якому пішли великі перевороти в сферах освіти, науки, бізнесу, мистецтва і т.п. Трохи більше ніж за 30 років сфера застосування мультимедіа охопила весь світ і отримала широку затребуваність [33]. Сплеск інтересу наприкінці 80-х років ХХ ст. до застосування мультимедіа технології в гуманітарній області (і, зокрема, в історико-культурній) пов'язаний, безсумнівно, з ім'ям видатного американського комп'ютерника-бізнесмена Білла Гейтса, якому належить ідея створення та успішної реалізації на практиці мультимедійного продукту на основі службової музейної інвентарної бази даних з використанням в ньому всіх можливих «середовищ»: зображень, звуку, анімації, гіпертекстової системи («NationalArtGalleryLondon») [33].

Саме цей продукт акумулював у собі три основні принципи мультимедіа:

- надання інформації за допомогою комбінації безлічі середовищ, які сприймаються людиною;
- наявність декількох сюжетних ліній у змісті продукту;
- художній дизайн інтерфейсу і засобів навігації [6].

*На сучасному – четвертому етапі (п. 1990-х р. – п. ХХІ ст.)* йде подальший розвиток мультимедіа технологій. В 1994 р. мультимедіа трактується, як: «взаємодія візуальних і аудіо-ефектів під керуванням інтерактивного програмного забезпечення» [37, с.12].

«В кінці ХХ століття нові технології стали впливати на сучасне мистецтво і привели до активної взаємодії компонентів мультимедіа з художніми засобами в екранних мистецтвах, таким чином, створивши новий мультимедійний засіб комунікації між глядачем і твором. На відміну від

засобів кінематографа перші засоби мультимедіа не дозволяли припустити, що при їх взаємодії автор може створити новий твір мистецтва» [7, с.219]. Ситуація змінилася, коли стали з'являтися твори, створені частково або повністю за допомогою виразних засобів мультимедіа. Нові твори інтерактивні фільми і DVD, комп'ютерні ігри та багато іншого сформували міцний пласт, який закріпив за засобами мультимедіа можливість створення художнього твору, про що раніше говорити було неможливо.

В даний час в свідомості мільйонів людей мультимедіа нерозривно пов'язана з Інтернетом. Даний процес почався в першій половині 1990-х років, коли на ринок надійшли «мультимедіа» – комп'ютери, оснащені компактними дисковими пристроями, які дозволяли працювати з відео-, аудіо- та фотоінформацією в обсязі сотень мегабайт.

Говорячи про темпи розвитку нових технологій, в тому числі і мультимедіа, зарубіжні експерти відзначають, що з часу відкриття «Всесвітньої павутини» – Інтернету в 1969 році до перших кроків її використання в 1980 році, тобто протягом приблизно десяти років в свідомості її творців йшов етап «становлення». Лише після цього, особливо з кінця 1980-х років, нові технології стали знаходити практичне застосування. Сьогоднішні користувачі інтернету знаходяться в центрі нової мультимедіа-революції [33].

Зараз практично будь-який розважальний жанр не може обійтися без засобів мультимедіа. В даний час всі ігри на комп'ютері або ігровій приставці відносяться до мультимедійних ігор. Варто відзначити, що в такий тип можна грати як поодиночі на локальному комп'ютері або приставці, так і з іншими гравцями через локальну або глобальну мережу.

Наочність засобів мультимедіа дозволяє використовувати їх при презентаціях будь-яких проектів. Різні формати мультимедіа даних можливо використовувати для спрощення сприйняття інформації споживачем. Наприклад, надати інформацію не тільки в текстовому вигляді, а й проілюструвати її аудіоданими або відеокліпом.

Різні форми надання інформації уможливають інтерактивну взаємодію споживача з інформацією. Он-лайн мультимедіа все більшою мірою дозволяє споживачу робити різні маніпуляції, не володіючи специфічними знаннями. Наприклад, для того, щоб викласти відео на YouTube користувачеві не потрібно знань про редагування відео, кодування і стиснення інформації, знань з влаштування web-сервісів. Користувач просто вибирає локальний файл і тисячі інших користувачів відеосервісу мають можливість переглянути новий відеоролик. Все це призводить до появи феномена «людини телевежі», коли людина не тільки може зняти будь-яку подію, а й миттєво поділитися нею з усім світом. Мультимедіа знаходить своє застосування в різних областях, включаючи, мистецтво, освіту, індустрію розваг, техніку, медицину, математику, бізнес, наукові дослідження і просторово-часові програми.

### **1.3. Різновиди мультимедійного мистецтва у світовому культурному просторі**

За останні десятиліття форма втілення творів мистецтва значно вийшла за рамки класичної експозиції, отримавши характер змішаних медіа. Способи створення художнього висловлювання зазнали величезних змін, простір мистецтва став місцем експерименту, в якому художній образ втілений складно і не менш складне його сприйняття глядачем [95].

На окрему увагу заслуговує арт-об'єкт як різновид мультимедійного мистецтва у світовій арт-практиці. Саме слово арт-об'єкт (від лат. «Arte» – штучний, штучно) нерідко вживається в літературі публіцистичної, але в мистецтвознавчій визначено досить нечітко. Зазвичай під «арт-об'єктом» мається на увазі певне просторове тіло або художнє рішення того чи іншого об'єкту. Причому воно може бути настільки витонченим і мальовничим, що його можна назвати витвором мистецтва. У журналі «EventHorizon», у статті присвяченій відкриттю в Нью-Йорку великої виставки арт-об'єктів в 2010 р.,

на цю тему було сказано «Thisisart (ifyouwantittobe)» (англ. «Це мистецтво (якщо ви хочете, щоб воно їм було)» [95].

Арт-об'єкт – це об'єкт мистецтва, річ, яка представляє не тільки матеріальну, а й художню цінність і розрахований на емоційний відгук [70, с. 15]. Арт-об'єкти, в основному, не мають утилітарності, а саме вважаються речами, в які вкладено якийсь задум і душу. Художник, використовуючи свою фантазію, може створювати арт-об'єкти, використовуючи будь-які предмети і матеріали. Ними можна назвати вже готові або доповнені вироби, яким надається певний сенс або ж об'єкти, створені автором власноруч, де він розкриває свою задумку або передає її глядачеві візуальним шляхом. В мультимедійних арт-об'єктах відсутність автора є однією з базових характеристик [92]. Б. Гройс зазначає, що, таким чином, в сучасному мистецтві можна констатувати наявність як би двох повідомлень: виробника арт-об'єкта і самого медіа («медіума»). [92]. Власне повідомлення медіа (мультимедіа в нашому випадку) і виявляється у фокусі уваги. «Послання медіума стало посланням про поразку суб'єкта» [92]. І тут дослідник відзначає амбівалентну природу таких арт-об'єктів. З одного боку, відбувається дегуманізація повідомлення (виробляючий повідомлення суб'єкт виявляється на периферії уваги). З іншого боку, внаслідок того, що інтерактивність, тобто залученість адресата повідомлення (глядача, слухача і т.д.), є однією з вихідних передумов медіа-арту, відбувається і процес регуманізації. Арт-об'єкт створюється «з метою свідомої людської, занадто людської комуїкації» [92]. Принцип процесуальності передбачає активну участь реципієнта в процесі створення арт-об'єкта.

Можна привести багато прикладів творів медіа-арту, в яких людина не будучи прямим реципієнтом повідомлення, виявляється і мимоволі залученою в процес створення арт-об'єкта. Так, в одному з парків корейської столиці встановлена медіаскульптура «Повітря Сеула», що представляє собою конструкцію у вигляді «дерева», крона якого світиться в залежності від забрудненості повітря в тому чи іншому районі Сеула. Таким чином,

людина своєю діяльністю виявляється включеною в створення цієї медіаскульптури, хоча може і не знати про її існування. Важливо відзначити, що ролі реципієнта також динамічні. Змінюють одна одну: «від глядача до користувача, від сприйняття до участі, від концентрації до розсіювання уваги, від повної правдивості ілюзії до оголення надбудови» [91]. Таким чином, основними характеристиками такої комунікації виявляються «демократичність» і «неієрархічність».

Сьогодні формується поняття «арт-дизайн». Вписаний в певне середовище об'єкт стає значущим елементом дизайну, в якому функціональність і художня значимість є однаково важливими характеристиками. Арт-об'єкт часто стає важливим смисловим акцентом, домінує у створюваному просторі. Сьогодні він затребуваний і в формуванні міського середовища, і в дизайні інтер'єру. Архітектурну композицію сьогодні теж складно уявити без такого яскравого штриха, як арт-об'єкт [72, с.35].

Вважається, що арт-об'єкт, який застосовується в середовищному дизайні, володіє наступними важливими ознаками: 1) інтегративністю, або вписаністю в конкретне середовище; 2) самодостатністю – тобто він сам по собі є твором мистецтва, при цьому не має значення стильова характеристика арт-об'єкту; 3) функціональність [53, с.29].

Остання властивість є найважливішою характеристикою при застосуванні об'єкта в арт-дизайні. Він може бути місцем відпочинку, резервуаром для води, джерелом світла, носієм реклами і т.д. Наприклад, Інтернет-лава у вигляді згорнутої стрічки в Гельсінкі є і арт-об'єктом, і частиною зручного ергономічного дизайну (Рис 2.1).

Один з цікавих напрямків інсталяцій – оптичні арт-об'єкти. Їх образ збирається тільки з певного кута зору, коли з іншої точки огляду спостерігається хаотична конструкція. Всесвітню популярність оптичні арт-об'єкти отримали в 1965 р. після нью-йоркської виставки «Чутливе око» (The Responsive Eye) в музеї сучасного мистецтва. На виставці «Арте-Фієра-77»,

що проходила в 1977 р. в Болоньї, у великій кількості демонструвалися твори художників цього напрямку – Віктора Вазареллі, Енніо Фінці та ін. [78]. Художники нерідко об'єднувалися і виступали інкогніто: група «Н» (Падуя), група «Т» (Мілан), група «Зеро» (Дюссельдорф), «Група досліджень візуального мистецтва», очолювана В. Вазареллі, яка дала початковий поштовх руху. Видатні представники цього напрямку – Віктор Вазареллі, Бріджит Райлі, Хесус Рафаель Сото, Річард Анушкевіч, Карлос Крус-Дієс.

Ще один з прикладів сучасних арт-об'єктів – мультимедійна інсталяція. Це просторова композиція, створена з самих різних елементів, яка являє собою художнє ціле. Мультимедійну інсталяцію, слід сприймати, як сучасне втілення синтезу виражальних засобів, представлених в просторі. Розглядаючи одну з виразних складових мультимедійної інсталяції – візуальні медіа – слід відзначити їх особливість і складність устрою. В акті класичного естетичного сприйняття, наприклад, живописі, глядач взаємодіє зі статичним об'єктом, тоді як в мультимедійній інсталяції об'єкт мистецтва стає динамічним. Твір є сплетінням і взаємопроникненням середовищних впливів на глядача з синтетичним характером виразності [68].

Простір інсталяції – особлива форма сучасного мистецтва, організація елементів в єдине ціле, об'єднане художнім задумом. Інсталяція історично виникла як перенесення реальності (побутової) в музейний простір, розвиток мистецтва інсталяції полягає у привнесенні не реального, а віртуального компонента в виставковий простір. Об'єднанню реальності з віртуальністю сприяє використання технічних пристроїв: відеоекранів, моніторів, програмного коду, елементів інтерактивності. В 2001 році на Венеціанському бієналі була представлена медіаінсталяція «Алгоритм» американців Д. Аллора і Г. Кальсаділья: реципієнт повинен був здійснити в банкоматі, вбудованому у величезний 5-метровий орган, валютну операцію, тільки після якої виставковий зал заповнювався музикою [94]. У мультимедійному мистецтві важливо побачити «внутрішнє невидиме» в образі, а також комунікаційність образу. О. Петровська в книзі «Теорія образу» стверджує,

що образ складається з видимої частини і невидимої. Завдання реципієнта вчитати невидиму складову образу коректно, знайти взаємозв'язок з видимим в художньому образі, виявити універсальний спосіб сприйняття одного способу багатьма реципієнтами в різних контекстах. Неможливо аналізувати мультимедійне мистецтво і образ в ньому, застосовуючи методи традиційної або сучасної естетики, семіотики, підходи, які стійко сформовані, виявляється не вміщують нових аспектів реальності мультимедіа. Твір мультимедійної інсталяції знаходить нову специфіку розподіленої в часі просторі образності [58]. «Візуальних медіа не існує, будь-яке візуальне (оптичне) явище має змішаний характер» – такою є авторська інтерпретація візуального (живопису, фотографії, графіки, ікони та ін.) Вільяма Д. Т. Мітчелла [49]. На думку автора, будь-які візуальні медіа мають змішаний характер: живопис «вплітає» мову імовлення (екфрасис), фотографія – невидимість, архітектура – абстрактність, скульптура – тактильність. При сприйнятті візуального не перекладати побачене в вербальну площину виявляється складно, промовляння побаченого практично необхідно для розуміння образотворчого мистецтва. Якщо застосовувати дане твердження до мультимедіа, тоді зображення, яке включене в мультимедійну інсталяцію, в тому числі відеозображення, можна порівняти з живописом, є текстом і прочитується як текст. Однак в комплексному потоковому сприйнятті інсталяції неможливо зосередити увагу тільки на візуальному, відключивши інші канали сприйняття.

Візуальні мистецтва живуть і розвиваються, зазнають трансформацію в поясненні їх змісту. Перетворення галузей мистецтва – невід'ємна риса його розвитку. Незважаючи на категоричне ставлення В. Мітчелла до даного називання області мистецтва, на сьогоднішній день існують названі цим іменем цілі галузі, факультети, арт-резиденції, розділи та напрямки освіти в світі (visualarts). Естетика простору мультимедійної інсталяції багатогранна і візуальний початок в інсталяції є одним з основних компонентів. Чисто візуальне середовище важко уявити в сучасному мистецтві, існує лише синтез

середовищ [49]. Спосіб сприйняття мистецтва, або «акт перегляду», до якого глядач звик у взаємодії з живописом, в мультимедійній інсталяції перетворюється в просторове переживання. Задум, розкритий в цьому просторі, однак, не єдино вірний, авторський, але народжений в співтворчості з глядачем. Глядач сумнівається у вірності прочитання задуму художника, але прийняти свою версію правди йому доведеться самому, тому їм відкрита суть стає найціннішою, усвідомленою, «вистражданою»[40].

Естетичне сприйняття тісно пов'язане з тілесним сприйняттям ім'язовим почуттям. При середовищному впливі суб'єктами сприйняття є не органи почуттів, а тіло, яке акумулює різні властивості середовища і відчуває простір комплексно. За твердженням теоретика тілесного сприйняття М. Мерло-Понті, тіло має особливу інтенціональність. У сприйнятті простору тактильне і візуальне відчуваються однаково, зливаючись в один канал сприйняття, оскільки зір має просторовий характер [48]. З метою надання та концентрації візуального сприйняття в просторі художники використовують допоміжні засоби, такі як освітлення (приглушене світло або темрява) і тактильні відчуття. В інсталяції «Навчальні судна» (1992) Гаррі Хілл занурює глядачів в простір з обмеженням м'язового почуття або «дотикового зору» (абсолютно темний коридор, з м'яким покриттям підлоги), таким чином, глядач пропріоцептивно обмежений, і художнику необхідно таке обмеження для фокусування уваги до відеосюжетів інсталяції.

Мультимедійність в просторі інсталяції перетворює і трансформує відчуття матеріальності в творі мистецтва. Трансляційний, нематеріальний характер художнього висловлювання мультимедійного мистецтва на відміну від картини не можна «привласнити», купити, важко транспортувати, хоча його поширення відбувається на іншому рівні – подумки і віртуально. Сенс висловлювання розосереджений в глядацькому полі[77].

Дуже оригінально використовує техніку в своїх творах Д. Бюргойн. Так, в одній з інсталяцій вона змушує глядача задуматися над цією проблемою, розташовуючи в звичайній кімнаті навколо кухонного столу

чотири монітори, що сидять на стільцях. Кожен монітор, на дисплеї якого зображено обличчя людини, розповідає свою історію, але глядач її може почути лише в сусідній кімнаті, надівши спеціальний шолом і ставши тою самою своєрідною антеною, провідником в духовний світ комп'ютера [100].

Технічні пристрої – посередники образу, і глядач, взаємодіючи з опосередкованим образом, здатний до розширення кордонів суб'єктивного сприйняття, в свою чергу, техніка створена людиною, саме для розширення її меж і можливостей [74].

Крім того, візуальність в мультимедійному середовищі відрізняється фрагментарним, кліповим характером, може існувати у вигляді слайд-програми, відеофрагментів, наративних відеосюжетів. Фрагменти візуальних медіа, рухливі або статичні, в просторі інсталяції є стимулами та ініціюють процес осмислення авторського задуму.

В мультимедійному мистецтві існує такий напрямок як тіньові інсталяції. В них фінальний образ формується безпосередньо через тіні, що відкидаються конструкцією на полотно. Такі інсталяції приковують погляд глядача і дивують майстерністю роботи з простором, здатністю з маси розрізнених об'єктів зібрати композиції, тіні яких формують деякий цілий, осмислений образ.

Прикладом тіньової інсталяції може бути проект від художника DAKU в Індії (Рис.2.5). Одна з головних вулиць міста Панаджі стала схожа на сторінку з книги – індійський художник DAKU придумав незвичайну інсталяцію, що складається з букв і тіней, «Теорія часу» спеціально для фестивалю Start Goa. У сонячну погоду тінь від підвісних букв складається на асфальті в текст, що складається з роздумів на тему часу: «Час – це ілюзія», «Час йде повільно для тих, хто чекає», «Час рухається» та інших. «Час» в інсталяції дійсно рухається – в перебігу дня текст переміщається справа наліво разом з тим, як змінюється розташування сонця [74].

Світлові інсталяції – окремий напрямок, який швидко розвивається та знаходить застосування в містах та на різних заходах. Зі світловими інсталяціями тісно пов'язані такі технічні новинки ХХ-ХХІ ст., як проектори, 3-D проекції, мультимедіа, відео та фотографії. Протягом ХХ сторіччя штучне освітлення почали використовувати для акцентування уваги на характері архітектури.

Сучасна світова практика свідчить, що наразі концепція світлового мистецтва базується як на інноваційних технічних досягненнях, так і на творчих експериментах сучасних художників [82].

У 1923 році російський художник та інженер-архітектор, Ель Лисицький, створив «Prounenraum»– «Проун-кімнати» – «проекти затвердження нового». На думку багатьох мистецтвознавців, Лисицький був першим художником, що включив архітектурні елементи освітлення в якості невід'ємного компонента роботи. «Ми побачили, що новий живописний твір, що створюється нами, вже не є картиною. Він взагалі нічого не представляє, але конструює простір, площини, лінії з тією метою, щоб створити систему нових взаємин реального світу. І саме цій новій структури ми дали назву – Проун» – пише Ель Лисицький в німецьке архітектурне видання [23, с. 167].

Найбільш відомі художники, що займаються світловим мистецтвом, вчилися у Вищій школі будівництва і художнього конструювання «Баухауз». Наприклад, Ласло Мохой-Надь. У 1922 році Ласло почав створювати «Світовий Космічний модулятор» (LightSpaceModulator) (Рис.2.2.).

Цей модулятор можна вважати одним з перших інсталяційних видів світлового мистецтва. Модулятор представляв собою конструкцію, де три рухливі металеві та скляні конструкції розташовані на обертовому диску за допомогою двигуна змінюють взаємне розташування, а спеціальне світлове підсвічування створює візерунки з рухомих тіней. Мистецтвознавець М. Хіларі Шитс каже, що «взаємодія тіні і світла завжди сильно впливала на мистецтво. Від грецької та римської скульптури до живопису епохи Відродження. Але, з появою передових технологій і таких відкриттів, як

електрична лампа і комп'ютер, художники почали експериментувати зі світлом у вигляді матеріалу і об'єкта» [18, с. 55].

У 1966 році з'явився рух «California's Light and Space Movement» (Світло і Простір Каліфорнії), який експериментував зі світлом і сприйняттям. Художники Джеймс Тарелл, Роберт Ірвін, Дуглас Уілер та інші були учасниками цього руху. Для цієї групи художників тема твору мистецтва як об'єкта була вже пройденим етапом. Їх цікавили феномени сприйняття, а також чисте дослідження візуального досвіду. Аналіз привів до створення середовища з ретельно прорахованим світлом і простором, який викликав у глядача оптичні ефекти.

Кінетична скульптура, ще один особливий різновид інсталяції, який зародився в 20 рр. ХХ ст., майже на самому початку появи арт-об'єктів як виду образотворчого мистецтва. Така скульптура являє собою ретельно сконструйовані пристрої, що рухаються, в основі яких розміщений деякий механізм або початковий імпульс. Дерек Хаггер (Derek Hugger) створив дивовижну кінетичну конструкцію з деталей фанери, яка в точності копіює політ колібри (Рис.Б.2.3). Скульптура колібри виготовлена з більш ніж 400 різних деталей і кожна з них механізована і є рухомою [87]. На створення такого на перший погляд простого механізму пішло 700 годин. Розмірений ритм циклічного руху гармонійного арт-об'єкта незмінно привертає увагу глядачів більше, ніж статичний предмет.

Одним із змішаних видів арт-об'єктів є світло-кінетичне мистецтво. Стрімко розвивається підвид кінетичного мистецтва, твори якого створюються і представляються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних технологій. Історик мистецтв Франк Поппер розглядає еволюцію цього виду мистецтва в якості доказу у людей «естетичної потреби, пов'язаної з технічним прогресом», а також як вихідний пункт в контексті високих технологій в мистецтві [45, с. 221].

Одним з нових видів арт-об'єктів є інтерактивне середовище та оптична інсталяція. Це найпопулярніші тренди в світі мистецтва та дизайну на

сьогоднішній день, все більше виходять за рамки різних жанрів. Натхненна публіка любить називати такі твори «мистецтвом майбутнього». В арт-об'єкті інтерактивністю називається властивість взаємодіяти і провокувати глядача через художньо-виразні засоби, які взаємопов'язані і виявляються в просторі арт-об'єкта. Світова студія Architects of Air створює величезні інтерактивні скульптури, які дозволяють побачити світло і колір повному. Проект Luminaria – це гігантські, наповнені взаємодією світла, кольору і геометрії тунелі, що займають до 1000 квадратних метрів. Мінливий зовнішній рельєф скульптур породжує у глядача унікальний для кожної точки тунелю світловий досвід.

Натхненний дослідженням штучного інтелекту і досягненнями вчених в синтетичній біології, художник Філіп Бізлі створює інсталяції з інтерактивним середовищем високої складності. Сама відома з них – Nylozoic Series (Рис..2.4.). Цей чуйний гібридний об'єкт зовні нагадує крихкий ліс, що складається з десятків тисяч невагомих елементів. Кожен з них оснащений мікропроцесорами, датчиками руху і сенсорами, які оживають у відповідь на дотик або рух кожного, що проходить. Через цей об'єкт художник продемонстрував, як новітні відкриття та інструменти управління реальністю здатні змінити наше сприйняття світу і привести до більш глибокого усвідомлення ролі людини в майбутньому.

Отже, мультимедійна інсталяція є соціальною комунікативною практикою, в якій художнє висловлювання розподілено в просторі і сприймається глядачем з різних його елементів; роль медіа полягає в посиленні загального послання художника, його текстів, що складають загальний смисловий текст. Візуальні медіа в даній комунікації є сполучною ланкою, оскільки зоровий канал сприйняття один з найсильніших. Візуальні елементи служать індикаторами наступних зв'язків, асоціацій, частин художнього образу, а також є «точкою відліку» в побудові смислів і значень творів мистецтва мультимедіа.

У ХХІ сторіччі кардинально змінюється сам процес сприйняття інформаційного, мультимедійного продукту, що призводить до зміни типу мислення, що ґрунтується не просто на зримості видовищності, а, що не менш важливо, причетності людини до інформації, яка нею сприймається. Для людини природний процес взаємообміну, взаємовпливу з мультимедійним інформаційним середовищем, інтерактивна компонента мультимедіа привчає його з народження бути не пасивним слухачем, глядачем, а й активним користувачем, що найбільш характерно для людини, що використовує комп'ютер, Інтернет.

Все це відбувається внаслідок того, що нові мультимедійні засоби володіють корінними відмінностями сприйняття, іншим принципом взаємодії з користувачем, заснованому на діалозі, інтерактивності, співучасті, співавторстві. Саме ці відмінності призводять до зниження інтересу у молоді, яка є основним користувачем Інтернету, до класичних видів мистецтва, що, безумовно, знижує рівень культури у користувача, а також призводить до появи нових видів мистецтва – «мережеве мистецтво» (NetArt), «кіберкультура», Інтернет-література, комп'ютерний живопис, віртуальні музеї і т.д.

Поява нових видів мистецтва, безумовно, позитивний фактор, але, на жаль, сьогодні практично немає шкіл, які готують фахівців в області «мережевого мистецтва» (NetArt). У цій сфері працюють або фахівці, які перейшли з класичних видів мистецтва (літератури, живопису і т.д.), або люди, які володіють сучасними технологіями, але не мають спеціальної художньої освіти. Перші, як правило, погано володіють технологією і не можуть використовувати всі переваги мультимедіа, крім того, їм складно використовувати зовсім інші принципи формування і сприйняття твору електронного мистецтва; другі, як правило, замінюють художній образ, стиль різними технічними спецефектами, а, значить, зводять суть мистецтва до простого, безглузлого споглядання технічно якісно виконаної картинки, тим самим збіднюючи образ мистецтва, примітивізуючи його.

Твір мережевого мистецтва частіше за все не функціональний: така Web-сторінка є художньою роботою і являє собою сукупність візуальних образів, анімації, тексту, графіки, злагодженої діяльності різного роду додатків і програм, покликаних втілити авторський задум, який може носити самий різний характер – від розповідання «фільму» до гри з глядачем, демонстрації «поламаної» сторінки і т.д.

Існує величезна кількість мультимедійних технологій, що дозволяють не просто зануритися у віртуальну реальність, а й інтерактивно з нею взаємодіяти, наприклад, системи трекінгу. Вони будуються на основі відчуттів простору з використанням таких різних технічних, фізичних принципів, як гіроскопічні, лазерні, оптичні, ультразвукові, електромагнітні і т.д. Всі ці науково-технічні досягнення можуть бути доповнені різноманітними пристосуваннями, які дозволяють імітувати тактильні відчуття, що вже досягається за рахунок таких додаткових пристроїв, як вібропідлоги, платформи і крісла з гідроприводом, генератори вітру, води[19].

При цьому, для грамотного використання всіх цих новинок необхідні як креативні ідеї, так і знання програмних технічних засобів, вміння працювати з часом і простором, комбінувати візуальний і аудіоряд, режисерувати як сам мультимедійний твір, так і спосіб його сприйняття, принципи інтерактивної взаємодії, припускати і задумувати найрізноманітніші сценарії його сприйняття. Саме комунікативна функція в даному виді мистецтва грає найважливішу роль.

Характерно, що автор твору не намагається авторитарно нав'язати власну думку, він лише за допомогою створених ним образів спілкується з глядачем, залучає його в творчу дискусію. При цьому сучасна комунікація автора, художника і споживача, глядача «стає сьогодні завдяки техніці набагато інтенсивніше, ширше, багатосторонніше, ніж сто років тому. Глядач стає учасником культурного простору, завдяки інтерактивності медіа- та відеоарту, не відчуває себе віддаленим від культурного інституту, а

навпаки, соціальна роль, яка ним засвоюється, вчить його бути не об'єктом, а суб'єктом у соціокультурному просторі, мати право активного вибору та участі. Це в свою чергу, відповідає ідеям сучасного суспільного розвитку, ідеології постмодерну» [4, с. 133]. Саме зміни в процесі сприйняття твору мистецтва змушує вчених, письменників, художників і багатьох інших фахівців переглядати свої методи дослідження, а також форму і зміст самих результатів творчості. Їм доводиться відмовлятися від колишньої лінійної моделі, оскільки сьогодні традиційний поділ учасників процесу комунікації на автора (відправника інформації) і читача, глядача (одержувача інформації) багато в чому втратив сенс. Адже сьогодні автор, створюючи композицію свого твору, «передбачає не тільки інтерпретацію реципієнтом художнього образу, але і активну взаємодію з художнім об'єктом в діалоговому режимі» [19, с. 12]. Людина з читача, глядача перетворюється в користувача, який за своїм бажанням, в залежності від своїх цілей і завдань, складає свою послідовність, темп, ритм, спосіб сприйняття інформації; завдяки інтерактивній взаємодії, оперує письмовою та усною промовою, музикою, картами, кресленнями, таблицями, схемами, фотографіями, анімацією, відеозображенням.

З одного боку, це позитивний факт, оскільки розвиває у користувача творче мислення, але в той же час виникає ряд проблем. Користувач, виступаючи в якості співавтора, самостійно обираючи принцип, швидкість, етапність сприйняття інформації, але, при цьому, не маючи спеціальної підготовки, може привести до спотворення, руйнування ідеї або образу, які намагався донести автор. Проте, у автора є можливість уникнути цих негативних наслідків за рахунок продуманості, режисури користувальницьких сценаріїв.

Поява нових технологій не несе в собі позитивного або негативного знаку, все залежить від їх використання в конкретній практиці мультимедійності. Одним з найважливіших питань, яке належить вирішити сучасним дослідникам, є питання про те, в яких областях і з якою метою

необхідно використовувати унікальні можливості мультимедіа. Адже сьогодні самі засоби і технології добре вивчені, стадія надмірного захоплення їх можливостями позаду. Виникає питання, як і за рахунок чого можна змінити напрямок вектору їх розвитку з споживчого, розважального на спрямованість у бік культури і освіти. Саме розробка нових методів і способів створення справжніх творів мультимедійної культури є однією з найважливіших задач, що стоять перед сучасними творчими людьми, які працюють в цій та суміжних галузях.

### **Висновки до першого розділу**

Мультимедійне мистецтво почало активно розвиватися слідом за технологічним прогресом у другій половині ХХ століття. Затверджувалася ідея автономії мистецтва, тобто відмови від умовних кордонів твору: рамок або постаментів. Внесок у розвиток зазначеної проблеми внесли такі вчені, як Р. Ключинський, Т. Дреєй, Т. Дженіфер, Я. Нільсон, Х. Лоранжер, О. Грау та ін. Середсхідноєвропейських вчених найбільший внесок зробили: Н. Дворко, С. Грошев, А. Коцюбинський, І. Шапошніков та ін..

Мультимедійне мистецтво – це напрямок у мистецтві, який зародився в 1960-х р, твори якого створюються і представляються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних, або медіа, технологій, переважно таких як відео, комп'ютерні та мультимедіа технології, Інтернет.

Арт-об'єкт як різновид мультимедійного мистецтва у світовій арт-практиці. . Саме слово арт-об'єкт (від лат. «Arte» –штучний, штучно) нерідко вживається в літературі публіцистичної, але в мистецтвознавчій визначено досить нечітко. Зазвичай під «арт-об'єктом» мається на увазі певне просторове тіло або художнє рішення того чи іншого об'єкту. Арт-об'єкт створюється «з метою свідомої людської, занадто людської комунікації». Принцип процесуальності передбачає активну участь реципієнта в процесі створення арт-об'єкта.

Можна привести багато прикладів творів медіа-арту, в яких людина не будучи прямим реципієнтом повідомлення, виявляється і мимоволі залученою в процес створення арт-об'єкта. Так, в одному з парків корейської столиці встановлена медіаскульптура «Повітря Сеула», що представляє собою конструкцію у вигляді «дерева», крона якого світиться в залежності від забрудненості повітря в тому чи іншому районі Сеула. Таким чином, людина своєю діяльністю виявляється включеною в створення цієї медіаскульптури, хоча може і не знати про її існування. Ще один з прикладів сучасних арт-об'єктів – мультимедійна інсталяція. Це просторова композиція, створена з самих різних елементів, яка являє собою художнє ціле. Простір інсталяції – особлива форма сучасного мистецтва, організація елементів в єдине ціле, об'єднане художнім задумом. Інсталяція історично виникла як перенесення реальності (побутової) в музейний простір, розвиток мистецтва інсталяції полягає у привнесенні не реального, а віртуального компонента в виставковий простір. Існує величезна кількість мультимедійних технологій, що дозволяють не просто зануритися у віртуальну реальність, а й інтерактивно з нею взаємодіяти, наприклад, системи трекінгу. Вони будуються на основі відчуттів простору з використанням таких різних технічних, фізичних принципів, як гіроскопічні, лазерні, оптичні, ультразвукові, електромагнітні і т.д. Всі ці науково-технічні досягнення можуть бути доповнені різноманітними пристосуваннями, які дозволяють імітувати тактильні відчуття, що вже досягається за рахунок таких додаткових пристроїв, як вібропідлоги, платформи і крісла з гідроприводом, генератори вітру, води.

## РОЗДІЛ 2.

### МУЛЬТИМЕДІЙНЕ МИСТЕЦТВО У СУЧАСНОМУ КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ

#### 2.1. Мультимедійні твори у сучасній музейній експозиції

Організація експозиційного простору за останні кілька років вийшла на якісно новий рівень, який визначає суспільну значимість музею. Йдеться про поєднання матеріального і віртуального простору колекцій, що там зберігаються. Мультимедійні засоби відображення інформації (текст, фото, відео, аудіо, графіка) все більше використовуються в музейній практиці, допомагають більш широко представити експозиційний і виставковий матеріал, залишаючи в пам'яті відвідувачів яскравий образ, що запам'ятовується.

Від дизайнерських рішень монтажу експозицій залежить ступінь їх впливу на глядача. На допомогу приходять нові інформаційні технології, які вирішують організаційні (функціональні, конструктивні, естетичні) завдання не тільки всередині музею, вони дають можливість отримати свій віртуальний простір, створювати свої представництва в Мережі – збільшувати тим самим число реальних відвідувачів, а також привертати увагу віртуальних гостей[5].

Вже стали звичними автоматизовані комп'ютерні системи, які містять інформацію про колекції, що пояснюють представлені на виставках експонати. Поряд з друкованими каталогами можна майже завжди побачити CD-ROMи, що висвітлюють задану тему.

Майже кожна виставка супроводжується демонстрацією кінофільмів, звуковими ефектами. У розкритті тематики і посиленні ключових моментів в сценарії подачі матеріалу величезну роль грають сучасні технічні засоби. Мультимедійні технології, що включають інтерактивне обладнання, рухомі зображення, графічні інтерфейси, поєднання відео та аудіо обладнання,

дозволяють надати відвідувачам більш широкий спектр інформації і поліпшити загальні враження від відвідин музею. У традиційному музейному середовищі, інформація про об'єкт може демонструватися тільки в обмеженому контексті, наприклад, про його походження в хронологічній послідовності. А мультимедійні технології дозволяють представити об'єкт в різних місцях експозиції, в контексті з іншими експонатами, дозволяючи простежити його шлях з плином часу, оцінити можливість його застосування в інших областях, порівнювати та інтерпретувати.

На експозиціях і виставках мистецтва ХХ-ХХІ ст. з'являються об'єкти відео-арту. Їх можна побачити, наприклад, в музеї сучасного мистецтва Корсаків, який відкрився в 2018 році в м. Луцьк, в музеї сучасного мистецтва м. Одеса (відео-арт Олександра Ройтбурда «Психоделічне вторгнення броненосця «Потьомкін» в тавтологічний галюциноз Сергія Ейзенштейна», «Хасидський Дюшан» Ю. Лейдермана).

У всіх перерахованих вище випадках засоби мультимедіа відіграють допоміжну роль – облік і зберігання, електронні пояснення, інструменти для пред'явлення колекційного матеріалу, показ окремих відео-об'єктів. У таких випадках, основна увага глядача безумовно приділяється самому об'єкту (це може бути полотно в музеї живопису або ж будь-якої матеріальний об'єкт (амфора, предмет побуту), наприклад, в етнографічному музеї)[5].

Наступним етапом впровадження сучасних технологій у виставковий простір є їх рівноправне «звучання» поряд з традиційними музейними предметами. «У музеях все більше з'являються не тільки одиничні об'єкти, а цілі мультимедійні експозиції, які дарують незабутні враження і дивують поєднанням матеріальних і віртуальних середовищ» [5]. Спеціально створені аудіо-, відео- та мультимедійні програми, технічні можливості яких дозволяють відчувати себе в «іншій» реальності, постають перед відвідувачами поряд з традиційними музейними експонатами. Наведемо для прикладу «Ожилі» картини Ван Гога. Дивовижна мультимедійна виставка робіт майстра відкрилася в паризькій «Майстерні світу» (Atelier des Lumières)

– першому у Франції музеї цифрового мистецтва в 2019 році. На стінах, на стелі, на підлозі – всюди картини Ван Гога, відвідувач музею немов опиняється всередині полотен, відчуваючи кожен мазок художника.

«Можливості мультимедіа дозволяють створювати віртуальні музейні філії, що містять експозиційні каталоги, які дають можливість глядачеві познайомитися з колекціями музеїв, перебуваючи на відстані від самих першоджерел» [63]. Наприклад, віртуальна екскурсія Лувром. Музей пропонує тури по деяким найбільш важливим і популярним експонатам, наприклад, таким як його єгипетські старожитності. У відвідувачів є можливість подивитися 360-градусну панораму музею, і навіть уважно розглянути рідкісні артефакти навколо. Якщонатискати на експонат, можна отримати додаткову інформацію про їхню історію.

«Мультимедійна культура виховує активного дослідника, який вільно вибирає хід вивчення виставок, зупиняючись при бажанні на моментах, що його цікавлять. У відвідувача є можливість переглядати матеріал в будь-якій послідовності необхідну кількість разів» [46, с.35]. Даний факт, безумовно, можна вважати одним з головних досягнень технологій, яке вони привнесли в мистецтвознавство. Кожна людина, в залежності від того, наскільки глибоко вона хоче дослідити певний об'єкт або тему, тепер в змозі це зробити без зайвих зусиль, в її розпорядженні стільки інструментів для вивчення інформації, скільки раніше ніколи не було на попередніх історичних етапах.

«Тому мультимедіа – не просто форма, а нова синкретична форма, яка являє собою синергію між різними художніми формами, синергію між звуком, образами і текстами. У мультимедіа, як в одній мультисенсорній точці, сходяться візуальний, аудіо-та текстовий матеріал всередині інтерактивного комп'ютерного середовища. Вона може приймати будь-яку форму і складатися з будь-яких комбінацій: текст, гіпертекст, двомірна і тривимірна графіка, анімація, рухоме зображення (цифрове відео та фото), музика, звукові ефекти. Як продукт нового інструментарію, мультимедійні засоби вбирають в себе гідності всіх попередніх

аудіовізуальних засобів. Але не витісняють їх. Подібно до того, як банан не може замінити яблуко, комп'ютерна «палітра» повинна функціонувати в культурі не «замість», а «разом», володіючи своїми специфічними особливостями в системі художньої комунікації, що формують свою, нову мову мислення» [17, с.119].

Мультимедійні технології, проникаючи в музейний простір, сприяють створенню нових величезних ресурсів для життєдіяльності музеїв, розкривають новий потенціал можливостей передачі інформації відвідувачам. Вони допомагають вирішувати організаційні завдання не тільки всередині музею, але дають можливість отримати свій віртуальний простір, збільшити число реальних відвідувачів, а також привернути увагу віртуальної аудиторії.

Для створення мультимедійного середовища потрібні фахівці, що поєднують в собі «образне мислення художника, системне мислення вченого та інноваційне мислення винахідника» [64, с.17].

Музею потрібні фахівці широкого профілю, які здатні структурувати інформацію, а також створювати проекти і вести їх контроль як з наукової, так і з дизайнерської сторін одночасно. Це дозволить науковим співробітникам уникнути розбіжностей з дизайнерами сторонніх студій, коли робота йде відокремлено – окремо науковий матеріал, окремо «гарні картинки». В мультимедійному середовищі І.О. Розенсон велику роль відводить медіадизайнеру, від професійних рішень якого залежить ступінь впливу виставкових колекцій на глядача. Використовуючи практично необмежені можливості мультимедійного обладнання можна реалізовувати найсміливіші дизайн-проекти та ідеї [64]. Однак, необхідно усвідомлювати той факт, що медіадизайнер створює не просто виразний образ, вирішуючи естетичні, конструктивні функціональні завдання, а й реалізує виховну, освітню, комунікативну функції, що визначають загальнолюдський культурний рівень.

Мультимедійна культура має величезний вплив на всі сфери діяльності сучасного суспільства за рахунок аудіо та відео засобів: «Вони самим

безпосереднім чином впливають на людину підміняючи виховання, формуючи колективну свідомість і багато в чому змінюючи форми організації поведінки, манеру поведінки і навіть стиль життя людей<...> впливаючи на свідомість, мультимедійна культура формує нове світовідчуття, світорозуміння і світогляд, тим самим, змушуючи дивитися на об'єктивну реальність, буття інакше, ніж це робили люди XIX і навіть XX століття» [25, с.9].

Мультимедійна культура надаючи величезний вплив на аудиторію виховує у неї хороший смак і музеї, як сховища цінностей мистецтва, покликані в цьому випадку допомогти в розвитку і формуванні даної якості, а для цього необхідно використовувати всі можливості мультимедіа [50, с.47].

Одним з виразних прикладів впровадження мультимедійних технологій у експозиційне предметно-просторове середовище є Музей природних наук MUSE, Тренто, Італія. У просторі музею різні монітори з трансльованою інформацією про об'єкт включаються за допомогою датчиків, що спрацьовують при рухах відвідувачів. Крім цього, в музеї працює мультимедіа тунель з проєктованими відео і звуком, завдяки чому «у відвідувача виникає ілюзія польоту над Альпами або спуску по складній трасі» [96]. Інше ефектне мультимедіа-рішення, представлене в музеї – інтерактивний глобус, копія планети Земля, якою вона виглядає на знімку з Космосу. Спеціальне програмне забезпечення дозволяє демонструвати рух атмосфери, океанів і континентів, зміну клімату та багато іншого. До того ж до цих внутрішніх технологій в музеї зовні знаходяться поновлювані джерела енергії на даху.

В якості застосування мультимедійних технологій на тимчасових виставках розглянемо Музеї Ватикану. Там, в 2012 р, на виставці Люкс in Arcana мала місце «перша в історії Ватикану демонстрація унікальних оригіналів документів із секретного архіву» (папської булли з нагоди відкриття Америки Христофором Колумбом, листування пап з Моцартом, Берніні і Мікеланджело, всього було представлено близько 100 документів за

12 століть). Ця виставка «була підтримана повним мультимедійним функціоналом – інтерактивною картою виставки, зображеннями експонатів з високою роздільною здатністю, їх текстовими і відеоописами. Крім цього, був розроблений інтерактивний додаток для смартфонів і планшетів» [96].

У Музеї Середземномор'я в Стокгольмі були застосовані інші технології. У 2013 р. був реалізований проект з «оживлення» древніх єгипетських мумій за допомогою 3D-технології. Мумії з колекції сканували, а потім візуалізували на спеціальному інтерактивному столі (який також став частиною експозиції). Після оцифровки об'ємні дані сканування були перетворені в деталізовану цифрову модель – «завдяки цьому відвідувачі змогли буквально пошарово вивчати вміст саркофага і анатомію мумії».

Єврейський музей і центр толерантності в місті Москва, мабуть, один з найбільш інтерактивних музеїв в Росії. Загальну архітектуру мультимедіасистем спеціально для музею проектували ряд європейських компаній. Основна концепція – це гігантський інтерактивний стіл з підсвічуванням. За допомогою цього столу навіть не розповідають, а відображають історію розселення євреїв по світу: по колу розташовані чотири піднятих інтерактивних екрана. Торкаючись до екранів, відвідувачі можуть отримати інформацію про життя єврейських громад в різних країнах. Також в музеї представлений інтерактивний спектакль. Частина експозиції про післявоєнний час – період еміграції, «справу лікарів», антисемітизм та інші події тієї епохи, представлена в формі трьохактної ітерактивної вистави, з використанням декорованих мізансцен, де програються відеоролики.

Варто згадати і такі музеї, як Музеї Гуггенхайма (Нью-Йорк, Венеція, Більбао), Центр Жоржа Помпіду (Париж), Гамбурзький вокзал (Берлін), Музей Сумайя (Мехіко). Всі ці музеї використовують в організації своїх виставок різні сучасні мультимедійні технології.

При виконанні всіх умов концептуальної обґрунтованості мультимедійних засобів, їх грамотному поєднанні один з одним і з експозицією, технології можуть допомогти музею, а саме:

1) *Додати в сприйняття враження.* При загальній інформаційній завантаженості суспільства, яскрава подача інформації про експонат або музейну тему у вигляді авторських інсталяцій із застосуванням мультимедійних технологій дозволяє залишити в пам'яті більше вражень про предмет і в цілому створити більш зацікавлене відчуття від відвідування музею. Наприклад, мультимедійна інтерактивна книга.

2) *Наочним чином показати ті предмети, які наживо показати неможливо.* Є маса експонатів, які складно або неможливо показати відвідувачеві в реальності (тому що зберігаються в фондах / загублені / занадто маленького чи великого розміру і т.д.). Тут на допомогу приходять відеомеппінг, голографічні вітрини та інші інсталяції. Те ж стосується і розповіді про процеси, які неможливо змодельовати в умовах музейного простору. Технології спрощують процес вивчення. «За допомогою «голографічних вітрин» (в Тульському музеї зброї), що демонструють пристрій і принцип дії різної вогнепальної зброї, це було наочно проілюстровано. Гвинтівка – буквально – висить в повітрі, розбирається на частини, збирається знову, робить постріл. Контент демонструється на голографічних кубах Hologube HC70. Для створення 3д-моделей зброї, для досягнення максимальної історичної достовірності, використовувалися креслення з архіву музею» [31].

3) *Донести в наочній формі різну інформацію для різної аудиторії.* Професійний екскурсовод не буде однаково вести розповідь для старшокласників і малюків, для професіоналів і любителів, для тих, хто прийшов до музею вперше і тих, хто хоче почути щось нове. Те ж стосується і мультимедійних інсталяцій індивідуального використання. Кожен може вибрати собі той контент, який найбільше відповідає його інтересам.

Приклад – центр Parliamentarium (м. Брюссель) або Дитячий Екологічний Центр (м. Санкт-Петербург), де все інформаційне наповнення мультимедійних засобів (екрани, кіоски, аудіогіди) має два режими – для дорослих і для дітей.

Для груп відвідувачів з обмеженими можливостями є варіанти інтерактивних інсталяцій з підйомним механізмом, із задіянням тактильних відчуттів, з використанням азбуки Брайля та ін.

4) *Здійснювати комунікацію з відвідувачем.* На вході в музей за допомогою навігаційних систем відвідувачеві можна підказати, де і які експонати він може побачити, о котрій годині працює музей, та іншу довідкову інформацію.

А ще можна навести приклад Музею Першої світової війни (м. Іпр). Тут вже комунікація проходить крізь всю експозицію. На початку відвідування гостю видається браслет. З цього браслету:

- здійснюється вхід і вихід через турнікети,
- активізується інформація на кіосках біля вітрин,
- вся інформація, що активізується, відправляється потім на електронну пошту у вигляді pdf-файлу.

Музей при цьому отримує базу даних своїх відвідувачів і взаємне спілкування може бути продовжено.

5) *Представляти музей в зовнішньому світі.* Мультимедіа-інсталяції можуть стати непоганою підмогою в рекламному і маркетинговому просуванні музею. У конкуренції за відвідувача музеї беруть участь в різних культурних заходах і мобільні виставкові комплекси допомагають зробити цю участь більш яскравою і повною.

Як бачимо, мультимедіа – це зовсім не тільки «екрани і тач-панелі», а різноманітний, яскравий інструмент, який при вмілому зверненні збагатить музейну експозицію, а найголовніше, посилить інтерес відвідувача до теми експозиції. «Музей сьогодні – це простір для творчості експериментів, що вимагає втілення найсміливіших проектів та ідей, реалізувати які дозволяє сучасне мультимедійне обладнання» [85, с.7]. Музеї, що йдуть в ногу з часом, не повинні ігнорувати той величезний внесок, який засоби мультимедіа вносять в процеси вивчення та експонування творів мистецтва.

## 2.2. Інтеграція мультимедійних технологій у простір театру

Світ театру завжди був особливим простором для об'єднання практично всіх видів мистецтва і людей, чії творчі професії представляють собою цілу палітру. У різні періоди, відповідно до свого часу, театр завжди прагнув здійснити ті чи інші завдання із репрезентації реальності, злободенності та інших, властивих часу, потреб. Театр існував «в свій час» і в «своїй зоні актуальності». Нещодавно він придбав цікавого союзника – мультимедійні технології. В принципі такий затятий поділ точок зору залежить від різних відносин і перспектив, які визначаються ідеологічними поняттями і культурним сприйняттям. Так чи інакше, театр є синтетичним, й інтеграція мультимедіа мистецтва і технологій – це цілком природний процес.

Можна побачити, як в єдиному просторі сценографії працюють аудіовізуальне мистецтво, генеративне мистецтво, саунддизайн, меппінг і 3D, 4D 5D, інтерактивні інсталяції та інші тренди світових актуальних технологій. Все це на виході народжує органічну, єдину структуру. Постає питання щодо співвіднесення мультимедійних технологій та традиційного театрального мистецтва. Найчастіше є ризик втратити гармонійне існування актора в технологічному середовищі, і він стає лише пластичним доповненням основного ефекту. Також виникає питання про глядацьке сприйняття і проблему спостерігача. Зараз важливо розуміти, що «новий» мультимедійний театр – це не просто з'єднання комп'ютера зі сценою, а повномасштабна ліпка новітньої естетики, яка притаманна театру майбутнього. Мультимедійний спектакль відрізняється від класичного варіанту особливою динамікою, інтерактивністю, посиленням емоційним фоном, створенням віртуальної реальності, завдяки чому глядач не «випадає», спостерігає театральне дійство «на одному диханні», занурюється в атмосферу вистави і стає її учасником. Важливо відзначити той факт, що мультимедійність театрального мистецтва не є самоціллю, це

багатофункціональний інструмент для реалізації основних ідей режисера [81]. Мультимедійний спектакль-перформанс – це особлива форма театрального мистецтва, що об'єднує класичні театральні підвалини та інноваційні напрямки в поєднанні із сучасними мультимедійними елементами; вона породжує нові способи художньої виразності особливу естетику [3]. Грунтуючись на аналізі матеріалів сучасних театральних вистав, виділимо концептуальні особливості мультимедійної вистави-перформансу:

1) *єднання форм різних видів мистецтв*, в тому числі мультимедійного з метою актуалізації концептуальних драматургічних ідей (спектакль «Смерть Тарелкіна» / куратор – А. Дементьєва; в театральній дії з'єднується класика, актуальне мистецтво сучасного танцю і новітні технології; публіка втягується в театральну виставу для роздумів про тотальний контроль і настирливість влади; для реалізації задуму використовуються камери в залі для глядачів, що проєктують на сцену зняті в реальному часі кадри; відеопроєкція виступає декораціями вистави);

2) *використання узагальнених образів, умовно персоніфікованих* (спектакль «Макс Блек, або 62 способи підперти голову рукою» / режисер – Х. Гёббельс – театральне дійство, в якому артист, світлозвукові і піротехнічні ефекти працюють як співавтори внутрішнього світу головного героя; спалахи вогню, фрагменти записних книжок, шуми і спеціально підібрані мелодії – інструменти для створення поліфонії образу героя-вченого в хвилини осяяння і відчаю, вони яскраво оповідають глядачеві свої історії нарівні з актором);

3) *інтерактивність театральної вистави, яка залучає глядача* (Спектакль «Міст над брудом» / норвезький «Театр світу»; спектакль збудований як артистичне маневрування художньої інструментальності, створене за допомогою мультимедіа; це сучасний театр художника, наповнений світлом із звуком, який закликає до роздумів публіки про життєвий шлях людини; інтерактивність дійства пропонує кожному

глядачеві опинитися на «мосту життя» з незвіданим простором нових переживань; у виставі немає поділу на зони сцени і глядацькі зали);

4) *взаємодія акторів і цифрової реальності* (спектакль «Піксель» / режисер – М. Мерзукі – це танцювально-цирккове шоу з впровадженням сучасних комп'ютерних технологій створює особливу ілюзію і енергетику театру, яка має діалог танцю і мультимедіа; медіапроекції в спектаклі висловлюють класичний конфлікт протистояння явного і абстрактного; глядачів вражає змагання танцівників з інтерактивними мультимедійними проекціями);

5) *паралельність дії на сцені* (спектакль «Чистий аркуш» / режисер – Л. Аморос – перформанс-конструктор з текстом, живописом, танцями і музикою; в режимі реального часу артисти малюють картини, що змінюються кожні 15 хвилин, і тим самим підносять фантастичну історію-звернення до естетики сучасних мегаполісів).Зважаючи на вищенаведене, мультимедійний спектакль-перформанс є безліччю моделей злиття мистецтва і комп'ютерних технологій, компонентами яких можуть виступати: класичне театральне мистецтво; мистецтво сучасного і класичного танцю; музика; живопис; література; кіномистецтво; циркове мистецтво; фотографія; графіка; мультимедіа / цифрове мистецтво.

Історія цифрового театру пов'язана з множинною еволюцією, з пошуком можливостей і рішень, також з перебуванням неймовірних революційних змін. Не важко буде назвати масу книг з історії фотографії і кіно, де в першому розділі в обов'язковому порядку буде дана гравюра XVIII століття із зображенням камери-обскури як свого роду точки відліку ступенів сходів на шляху до еволюції бачення і репрезентації. А значить, відбувається щось, іменоване як «природне бачення» або «наука про спостереження». Поступове накопичення знань про світло, лінзи, людське око стає частиною поступальної послідовності відкриттів, а значить і досягнень, які приводили до все більш точного дослідження і розуміння фізичного світу.«Вузловими точками» такої послідовності прийнято вважати винахід лінійної

перспективи в XV столітті, відкриття Галілея, індуктивні роботи Ньютона і виникнення британського емпіризму [44, с.158].Неважко виявити, що спроби такого застосування робилися протягом не одного десятка років. Сама ідея цифрової репрезентації була виражена ще в XIX столітті і сформована спочатку іічардом Вагнером в його концепції «Сукупного художнього твору». «Інакше кажучи, за Вагнером, різні види мистецтв, співіснуючи в єдиному творі, підсилюють один одного. Такий, позбавлений цілісності, твір має ту перевагу, що впливає одночасно на всі органи чуття глядача. І глядач може вільно вибирати, що йому більше до смаку: прекрасна музика або пишне видовище» [8, с. 67]. У символістів світ на сцені стає відгомоном і відблиском суб'єктивного бачення автора п'єси або спектаклю. «Декорація повинна бути чистою орнаментальною вигадкою, що доповнює ілюзію шляхом колірних і лінеарних аналогій з п'єсою. Театр буде тим, чим йому належить бути: приводом для мрії» [2, с.130]. Таким чином, Г. Фукс шукає нові художні прийоми для посилення сугестії сцени. Художник так само усвідомлює той факт, що енергія вистави, яка згустилася, безпосередньо залежить від її ритмічної організації, магічним словом «ритми» буквально рясніють його теоретичні праці. За основу своєї театральної ідеї Фукс бере деякі «ключі», висловлені Гете в «Вільгельмі Мейстері», і хід часу виражається на сцені зміною «моментальних рельєфів

Отже, як бачимо, ідеї мультимедійного театру отримали імпульс до розвитку більш ста років тому. А концепція, виведена Вагнером про «сукупний художній твір», знайшла безліч прихильників в різні періоди часу. Театр став на шлях технологічного перетворення. Простір театру практично завжди являв собою багаторівневу, складну структуру організації, взаємодій і функцій. Він включає в себе відтворення, розповідь та елементи перформансу. Все це, об'єднуючись разом, формує «штучне середовище» (простір). Простір, в свою чергу, розходиться в режими, які виходять іноді за рамки фізичної реальності, прогресуючи в абстракцію, тобто «нематеріальні енергетичні простори», і ось з цього моменту ми отримуємо створення

масового ефекту впливу на глядача під час дії. До моменту виникнення мультимедіа театру протиставлення «просторів підкреслювалося наявністю кордону, завжди чітко відчутного. Його подолання є магістральний, глибинний сюжет, найбільш типовою побудовою якого є ціннісно детермінований рух через кордон простору. Тим самим виникає боротьба з конструкцією світу, що складається з двох антиномічних компонентів-внутрішнього і зовнішнього простору» [8, с. 60].

На даний момент нові оптичні та візуальні технології створюються і вивчаються кожен день, знаходячи своє застосування в просторі театру в поєднанні з іншими театральними традиційними елементами. Такий синтез інновацій з простором відкрив нові шляхи для подальшого розвитку мультимедійних технологій в театрі. Ці прийоми можуть значно продовжити і сформувати іншу середу сцени, втілюючи ігровий, багат шаровий простір без кордонів. Завдяки тому, що мультимедійні перформанси можуть бути зосереджені і за межами театру, це народжує унікальні штучні умови, в яких можна створювати і переміщати віртуальну реальність так, як цього забажає режисер. Отже, відкриваються широкі перспективи для імпровізаційної зони. Взаємодія нових технологій і сценічних образів реалізує нові форми інтерактивного злиття. Театр може фізично зафіксувати перформатив, створюючи, таким чином, штучний простір в будь-якій точці земної аудиторії і в будь-який час. Чимала увага модерністами початку ХХ століття приділялася проблемам психології глядацького сприйняття. Проводячи різні експерименти з кольором, фахівець Чиказького університету Д. Юмайб акцентував основну увагу на аспектах естетичного впливу колірної гами. Зокрема, у своїй роботі «Переміщення кольору: естетична історія прикладного кольору технологій в німому іно» Д. Юмайб зацікавився дослідженнями і експериментами проведеними в цей період в області роботи зі світлом[22].

В. Маккей, який вважався, на думку багатьох, «батьком анімації» і здобув широку популярність за його газетні комікси «Маленький Немо в

Країні Снів», своєю творчістю вплинув на незліченні покоління ілюстраторів і аніматорів, включаючи Уолта Діснея. У 1914 році Маккей гастролював з виставою «Gertie the Dinosaur» («Герті динозавр»). Маккей вирішив оживити динозавра, довівши, що його малюнки можуть рухатися. Десять тисяч малюнків були створені на рисовому папері. Він створив з Герті особистість Інаділив її емоціями. Можна побачити, як вона їсть, п'є, грає, і навіть плаче. В рамках водевілю Д. Маккей, розмахуючи батоном, розташовувався на сцені праворуч від кіноекрану, потім на екрані з'являвся динозавр, який як живий здійснював різні дії і виконував команди за наказом майстра. В результаті інтерактивної взаємодії на сцені анімаційного динозавра і автора, під час фіналу Д. Маккей приєднувався на екрані до своєї героїні. По суті, це уявлення було театральним мультимедійним перформансом, який набагато випередив використання в різних театрах сучасні цифрові прийоми. «Перешагування в екран і трансформування Д. Маккея в його віртуальний аналог стало одним з найбільш використовуваних прийомів в сучасному цифровому театрі» [22]. Ф. Кайслер в п'єсі Карела Чапека «РУР» вперше застосував рухливі проекції. У цій постановці був використаний круглий кіноекран, дистанційне керування, камера, що рухається в режимі реального часу, і, що, мабуть, було найбільш вражаючим – проекція зображення на водоспад, що створювало прекрасний напівпрозорий ефект. Це був перший досвід в історії театру, коли були поєднані медіа-проекція і реальна вода.

Відомий німецький теоретик театру і режисер Е. Піскатор експериментував і розвивав використання мультимедіа в просторі театру. Його системні методи, стиль викладу і висловлювання досі цінуються в сучасному театрі. Е. Піскатор розвивав свої театральні прийоми на тлі величезних політичних та ідеологічних змін в Європі. Експресіоністи, дадаїсти і сюрреалісти насаджували в мистецтві нові стилі форми, які оспорожують традиційні поняття часу, простору і дії. Прихильники школи дизайну Bauhaus експериментували в пошуках синтезу мистецтва і сучасних технологій. Їх увагу привертало роботи зі світлом, простором і формою, а

також розвиток просторових ефектів на сцені з механічною конструкцією. Їх ідеї допомогли Е. Піскатору у формуванні естетичних поглядів на театр. Ще в 1920-му році майстер використовував сучасні технічні прийоми, такі наприклад, як рухомий текст повідомлень, що проектується на передню завісу або візуально захоплює відео з зображенням зоряного неба на величезному екрані, що займає центр сцени. Він поєднував документальні або спеціально зняті кадри і цілі фільми з постановочною драматургією. Його комбінація театру і кінопроекції трансформувала драматичну структуру, створюючи концептуальний конфлікт і разом з тим естетичну єдність різних художньо-виразних засобів. Е. Піскатор намагався побудувати за допомогою дизайнера В. Гропіуса спеціальний театр для втілення своїх задумів, так званий Total-театр. Планувалося створити гігантську кругову панораму, сім проекцій за периметром глядацької зали, дев'ять проєкторів і проекційну вежу над публікою, створюючи простір з потоків світла, які могли б перетинатися у всіх трьох просторових вимірах, що створюють образи з нескінченно змінними в невидимій мережі координат видінь, що виникають в затемненому залі для глядачів. На жаль, цей театр так і не був побудований.

Три твори Е. Піскатора: «Ура, ми живемо! «Распутін» і «Пригоди бравого солдата Швейка» продемонстрували новаторську роботу з мультимедіа-технологіями в просторі театру, що визначила його творчу естетику і наочно продемонстрували широкий діапазон можливостей медіа проекцій в театрі. Натхненний творчістю Е. Піскатора, відомий німецький драматург Б. Брехт почав проводити експерименти з проекцією кіно і слайдів, задіявши все це разом в театральному просторі. У роботі над своєю п'єсою «Die Mutter», Брехт, який був одним з найвпливовіших теоретиків і практиків театру минулого століття, широко використовував кінопроекцію, музику і хор з метою доповнити й оживити дію на сцені.

Сьогодні нові візуальні технології вивчені інноваційними практиками театру і використовуються в поєднанні з іншими традиційними театральними елементами, включаючи звук, світло та перформанси. Синтез нових

технологій і експерименти з простором відкрили шлях для подальшої інтеграції мультимедіа в простір театру. Визначити і піддати аналізу розмежування кордонів в просторі театру за категоріями є нездійсненним завданням. Мультимедіа можуть продовжити або розширити простір сцени, створюючи уявний ігровий простір, знищуючи кордони або створюючи багатоскладовий простір. Крім того, мультимедійні перформанси або медіа-проекції можуть бути зосереджені в будь-якому місці театру і за межами сцени. Це створює нові штучні простори, в яких віртуальні персонажі і створювані перформанси можуть проектуватися на мультимедійні портали, переміщатися через простір театру і відбуватися в кількох місцях відразу, що несе в собі нові естетичні можливості і відкриває широкі перспективи для імпровізації. Це означає, що, незважаючи на попередньо записані мультимедійні елементи кожної презентації, включаючи живих акторів, можна щоразу створювати унікальний витвір. Спеціаліст з мультимедіа вчений Стенфордського університету Девід Салц стверджує, що цифрові технології мультимедіа піддаються класифікації, коли виявляються їх здатності вступати в контакт з виконавцями перформансу та іншими об'єктами на сцені. Трансформації і зміни викликаються діями комп'ютерних техніків за вказівкою режисера. Інтерактивні мультимедіа реагують під час дії виконавців та інших елементів, що означає, що такого роду зміни відбуваються технологічно і спрацьовують на будь-якій стадії фізичного руху виконавців або зміни світлової і звукової партитури. Реакція може бути випадковою або запрограмованою в деякому роді, тобто очікуваною. Іншими словами, це живий виступ, який провокує зміни в мультимедійному порталі.

Після цього він проявив інтерес до робіт П. Ковальського, Р. Ескота та інших дослідників, які працюють з ранньою концепцією мереж. Ці художники проявили свою зацікавленість в участі глядача. Прихильність проблем занурення реципієнта в віртуальний простір можна простежити і в теорії У. Еко. Ф. Поппер використовує термін «віртуальне мистецтво» по відношенню до всього мистецтва, виконаного із застосуванням технологій,

розроблених в кінці 1980-х років. Ці технології дозволяли занурюватися в зображення і взаємодіяти з ним. Це викликало такі сильні відчуття, що Поппер говорить про захоплюючу інтерактивну віртуальну реальність.

На початок ХХ століття дизайнери і постановники почали експериментувати з різними елементами в просторі театру, і виникло питання ієрархії і функції цих елементів. Деякі з найбільш важливих рішень і знахідок виходили від практикуючих теоретиків. Драматурги, які усвідомлюють можливості просторових мультимедіа, можуть використовувати ці нові елементи, створюючи канву оповіді, змінюючи структуру своєї роботи, а також залучаючи нові засоби вираження за допомогою звукових і тематичних цифрових дисплеїв для посилення впливу на глядачів. Мультимедійні складові можуть впливати на розподіл ролей між віртуальними персонажами і живими акторами, враховуючи, що віртуальні персонажі відображаються в мультимедійних порталах. Крім мультимедійних порталів, виникають нові функції простору, що перетворюють пасивні простори в активні. В даний час непрості відносини технологій і мистецтва, зокрема театрального, набули форм, в яких «технологічна основа часто практично повністю визначає естетику» [16, с.54]. Злиття технологій і художніх сценічних образів створює нові форми інтерактивної взаємодії. Віртуалізація та дематеріалізація змінюють традиційні художні процеси, створюючи нову естетику. Пророкує чи очікуваний відхід театру під впливом комп'ютерної експансії цілком в галузь перформативних інтерактивних вистав-видовищ в глобальний мережевий кіберпростір, і чи означає це смерть класичних форм театру – покаже найближче майбутнє.

### 2.3. Відеомеппінг як відображення сучасної аудіовізуальної культури

Тема відеомеппінгу є актуальною з ряду причин, наприклад, інсталяції все більше і більше місця займають в урбаністичному середовищі міста, і до них на додаток приходять світлодизайн, який допомагає встановити емоційно-комунікативну атмосферу для городян і гостей мегаполісу. Світлові інсталяції сьогодні присутні в багатьох туристичних місцях світу, вони створюють неповторний образ цих міських зон, якийсь шарм, який позитивно впливає на поліпшення міського середовища. Проілюструємо це прикладом.

У Ніцці на площі Массена розташована інсталяція «Розмова в Ніцці» (Conversation a Nice) відомого іспанського майстра скульптурних композицій міських площ Жауме Пленса. На металевих щоглах розташовані оригінальні скульптури сидячих в різних позах семи людей, які немов розмовляють один з одним. Таке враження створюється тому, що з настанням сутінків фігури починають світитися зсередини, і поступово відбувається зміна їх кольору, завдяки чому здається, що фігури ведуть свій плавний безперервний діалог. Тому як кожен колір переходить від фігури до фігури, стає видно ідея про взаємопроникнення культур, адже статуї символізують сім континентів Землі: Європу, Азію, Африку, Північну Америку, Південну Америку, Австралію, Антарктиду. Роботи Пленса створені завдяки інноваційним матеріалам, технологіям і наповнені глибокими смисловими загальнокультурними ідеями.

Ю. Янушкіна висловила думку, що візуальні образи міського середовища – невід'ємна частина повсякденного життя, до кінця несвідома, але, тим не менш, активно впливає на психоемоційний комфорт людини [83, с.71]. Тому низкою дослідників висловлюється занепокоєння з приводу того, що «сьогодні ми формуємо медійний простір, не співвідносячи його з природними особливостями людини, ми вдаємося до прийомів, які можуть не тільки негативно позначитися на здоров'ї людини, але і змінити саму

структуру суспільства. Хаос аудіовізуальної культури – це лише одна зі сторін питання» [51, с.38]. О. Кірпічників відзначав, що відеообробку, яка відбувається в шарах сітківки і зоровому відділі мозку (саме особливості цих процесів), необхідно враховувати всім, хто займається створенням зображень як для мультимедіа, так і в прикладних та вузькотехнічних цілях [38, с.128].

Для початку розглянемо поняття відеомеппінга, мета якого, на погляд автора магістерської роботи, «заволодіти» увагою людей, захопити їх сюжетом. Відеомеппінг (також званий SD-меппінг) походить від з'єднання двох слів. Від англійського слова video – відео і англійського слова mapping, яке в перекладі означає відображення, проектування.

Відеомеппінг – це технологія розробки та накладення тривимірної проекції на об'єкти навколишньої нас реальності. У той же час, це новий напрямок в аудіовізуальному мистецтві, що представляє собою SD-проекцію на фізичний об'єкт з урахуванням особливостей його геометрії, а також розташування в просторі. На думку С. Єфименко, В. Лешевіч відеомеппінг є симбіозом світлодизайну, мистецтва і науки, що робить його видовишною і повною творчого потенціалу технологією [27, с.406]. Цікава думка про характер його гібридності озвучена авторами С. Буцик, Е. Мальцевою, що висловлюють гіпотезу, що SD-відеомеппінг має ознаки і властивості обох категорій, тим самим будучи техно-художнім гібридом, сформованим на стику відеомистецтва і SD-технологій, зі своїми своєрідними характеристиками і якостями поряд з відеоартом, комп'ютерною графікою та іншими [12, с.36].

Класифікація відеомеппінгу:

*1. Архітектурний відеомеппінг.* В ході демонстрації здійснюється 3D-проекція на будь-яку частину будівлі, мосту, вежі або іншої будівлі. Форма елементів будови (стін, колон, балконів, вікон) визначає багато в чому ідеї накладення графіки. З урахуванням того, що дійство відбувається під відкритим небом, додається ефект від впливу атмосферних особливостей, і

відкривається можливість демонструвати виставу перед великим числом глядачів.

2. *Інтер'єрний відеомепінг.* Проектування на певний елемент приміщення тривимірної проекції дозволяє людині побачити ілюзію внутрішнього простору. Типовою інсталяцією є проектування на стелю, стіни, підлогу або меблі, що знаходяться в квартирі, кафе, виставковому залі, на театральній або льодовій сцені. Ілюзорні рішення (голографічні та 3D-зображення) дозволяють з'явитися скульптурі, іграшці або будь-якому іншому об'єкту в заданому місці. Інтер'єрний відеомепінг, окрім художньої виразності, має й функціональне призначення – застосовується як елемент дизайну предметно-просторового середовища: проекції на площини стільниць у кафе та ресторанах (інтерактивне меню); проекції на підлогу в розважально-торгівельних центрах (вияв транзитної зони); проекції на підлогу в шкільких та дитячих установах (ігровий простір); проекції на димові екрани (при організації шоу); проекції на стіни (при організації музейно-експозиційного простору).

3. *Проекція на малі форми.* У ролі об'єкта проектування використовуються невеликі за розміром об'єкти або елементи великого об'єкта. Як приклад можна привести проекцію на плаття співачки, обличчя моделі, весільний торт, музичні інструменти, колесо технічного засобу. Завдяки створюваній ілюзії від проекції можна «оживити» деталі, показати динаміку зображення і руху. Прикладом такого мепінга може служити відеоряд на плаття Дженніфер Лопес під час її виступу (в 2015 році) з піснею «Feel the light» («Відчуй світло») до мультфільму «Дім». Глядачів спонукали замислитись, що для них означає слово «будинок» і благоустрій навколишнього світу на нашій планеті.

4. *Ландшафтний відеомепінг.* Коли проекція здійснюється на природні об'єкти: дерева, траву, воду.

5. *Інтерактивний відеомепінг.* Рухи і дії людини на інтерактивному столі, інтерактивній дошці, інтерактивному полі активують інтерактивну

проекцію.[41].На завершення слід зазначити, що аудіовізуальна культура – це явище, схильне до впливу на тлі безлічі причин. Перша причина – швидка поява нових технологій і програм. Друга – поява у громадян інтересу до самоосвіти. Третя – пошук шляхів створення комфортного міського середовища. Все це приводить нас до висновку про потрібність і перспективність дослідження феномену відеомепінга як відображення аудіовізуальної культури [41, с.150-155].

### **Висновки до другого розділу**

Світ театру завжди був особливим простором для об'єднання практично всіх видів мистецтва і людей, чий творчі професії представляють собою цілу палітру. У різні періоди, відповідно до свого часу, театр завжди прагнув здійснити ті чи інші завдання із репрезентації реальності, злободенності та інших, властивих часу, потреб. Театр існував «в свій час» і в «своїй зоні актуальності». Нещодавно він придбав цікавого союзника – мультимедійні технології. Простір театру практично завжди являв собою багаторівневу, складну структуру організації, взаємодій і функцій. Він включає в себе відтворення, розповідь та елементи перформансу. Все це, об'єднуючись разом, формує «штучне середовище» (простір). Простір, в свою чергу, розходиться в режими, які виходять іноді за рамки фізичної реальності, прогресуючи в абстракцію, тобто «нематеріальні енергетичні простори», і ось з цього моменту ми отримуємо створення масового ефекту впливу на глядача під час дії.

Тема відеомепінгу також є актуальною з ряду причин, наприклад, інсталяції все більше і більше місця займають в урбаністичному середовищі міста, і до них на додаток приходять світлодизайн, який допомагає встановити емоційно-комунікативну атмосферу для городян і гостей мегаполісу. Світлові інсталяції сьогодні присутні в багатьох туристичних

місцях світу, вони створюють неповторний образ цих міських зон, якийсь шарм, який позитивно впливає на поліпшення міського середовища.

Світ театру завжди був особливим простором для об'єднання практично всіх видів мистецтва і людей, чії творчі професії представляють собою цілу палітру. У різні періоди, відповідно до свого часу, театр завжди прагнув здійснити ті чи інші завдання із репрезентації реальності, злободенності та інших, властивих часу, потреб. Театр існував «в свій час» і в «своїй зоні актуальності». Нещодавно він придбав цікавого союзника – мультимедійні технології.

Тема відеомепінгу також є актуальною з ряду причин, наприклад, інсталяції все більше і більше місця займають в урбаністичному середовищі міста, і до них на додаток приходять світлодизайн, який допомагає встановити емоційно-комунікативну атмосферу для городян і гостей мегаполісу. Світлові інсталяції сьогодні присутні в багатьох туристичних місцях світу, вони створюють неповторний образ цих міських зон, якийсь шарм, який позитивно впливає на поліпшення міського середовища.

## ВИСНОВКИ

1. У результаті проведеного аналізу джерельної бази дослідження та структурування матеріалів роботи, було виявлено, що на сьогоднішній день розроблено безліч інноваційних мультимедійних практик, спрямованих на розроблення нових методів передачі людського знання. У цих практиках мультимедіа знаходить свою «мову», свої нові виразні засоби, і вони практично не мають відношення до класичної культури, до художнього мистецтва, яким воно було в попередні століття.

Для дослідження мультимедійного мистецтва, що знаходиться в умовах постійно змінюваних реалій інформаційного суспільства, були використані системний, синергетичний, системно-культурологічний (що включає в себе аксіологічний) та інформаційно-семіотичний підходи, як взаємодоповнюючі один одний. Мультимедійне мистецтво почало активно розвиватися слідом за технологічним прогресом у другій половині ХХ століття. Затверджувалася ідея автономії мистецтва, тобто відмови від умовних кордонів твору: рамок або постаментів.

2. В результаті дослідження було виявлено, що у розвитку мультимедійних технологій та їх впровадження в мистецький простір слід виділити чотири основних етапи:

– на першому етапі (1945г. – початок 1960 рр.) починається зародження мультимедіа технологій, ідейною передумовою якого вважають концепцію організації пам'яті «MEMEX», запропоновану в 1945 р. американським вченим Ваннівєром Бушем.

– на другому етапі (початок 1960-1975 рр.) йде процес розробки мультимедіа додатків, що використовуються в багатьох сферах життя і діяльності людини.

– на третьому етапі (1975 р. – початок 1990 рр.) відбувається поширення мультимедіа технологій, що включають в себе текст, графіку, оцифровану мову, звукозапис, фотографії, мультиплікацію, відеокліпи і т.д.

– на сучасному – четвертому – етапі (початок 90-х рр. ХХ ст. – початок ХХІ ст.) йде подальший розвиток мультимедіа технологій.

3. Виявлено, що за останні десятиліття форма втілення творів мистецтва значно вийшла за рамки класичної експозиції, отримавши характер змішаних медіа. Способи створення художнього висловлювання зазнали величезних змін, простір мистецтва став місцем експерименту, в якому художній образ втілений складно і не менш складне його сприйняття глядачем. Визначено, що основними напрямками мультимедійного мистецтва у світовій арт-практиці є: формування музейно-експозиційного середовища (в якості заміни традиційних експонатів та/або інформаційних стендів); надання предметно-просторовому середовищу громадських інтер'єрів художньої виразності (в аспекті організації інтер'єрів видовищних споруд (театри, концертні зали)); розробка середовища віртуальної реальності (в дизайн-проекуванні всіх напрямків, в ігровій та відео індустрії); створення мультимедійних інсталяцій; цифровий живопис; відеомапінг (інтер'єрний та архітектурний);

4. «Візуальних медіа не існує, будь-яке візуальне (оптичне) явище має змішаний характер» – такою є авторська інтерпретація візуального (живопису, фотографії, графіки, ікони та ін.) Вільяма Д. Т. Мітчелла [49]. На думку автора, будь-які візуальні медіа мають змішаний характер: живопис «вплітає» мову і мовлення (екфрасіс), фотографія – невидимість, архітектура – абстрактність, скульптура – тактильність. При сприйнятті візуального не перекладати побачене в вербальну площину виявляється складно, промовляння побаченого практично необхідно для розуміння образотворчого мистецтва. Якщо застосовувати дане твердження до мультимедіа, тоді зображення, яке включене в мультимедійну інсталяцію, в тому числі відеозображення, можна порівняти з живописом, є текстом і прочитується як текст. Однак в комплексному потоковому сприйнятті інсталяції неможливо зосередити увагу тільки на візуальному, відключивши інші канали сприйняття. Спосіб сприйняття мистецтва [40], або «акт перегляду», до якого глядач звик у взаємодії з живописом, в мультимедійній інсталяції

перетворюється в просторове переживання. Мультимедійність в просторі інсталяції перетворює і трансформує відчуття матеріальності в творі мистецтва. Трансляційний, нематеріальний характер художнього висловлювання мультимедійного мистецтва на відміну від картини не можна «привласнити», купити, важко транспортувати, хоча його поширення відбувається на іншому рівні – подумки і віртуально.

5. Визначено, що мультимедійні технології все більше проникають не тільки в ділову сферу, а й в культурний простір. До недавніх пір, аудіовізуальне обладнання в музейному просторі використовувалося лише на тимчасових виставках і в галереях, але сьогодні їх все частіше застосовують і для постійних експозицій. Сучасні мультимедійні рішення дозволяють музею органічно взаємодіяти з відвідувачами, а не тільки з музейним контентом. Намагаючись догодити своєму відвідувачеві, музей організований так, щоб глядач більшу частину інформації отримував за допомогою різних візуальних технологій. Вони розглядаються музеями як основна точка входу в будь-яку експозиційну інформацію – від wi-fi в залах і QR-кодів на стінах до інтерактивних відеоінсталяцій з об'ємним звуком. Все це дозволяє занурити відвідувачів в атмосферу події або епохи, дає можливість детально розглянути віртуальні експонати, які можуть фізично знаходитися в інших музеях, являти собою реконструкції втраченого, і перетворити екскурсію в захопливе видовище.

6. Виявлено, що світ театру завжди був особливим простором для об'єднання практично всіх видів мистецтва і людей, чиї творчі професії представляють собою цілу палітру. У різні періоди, відповідно до свого часу, театр завжди прагнув здійснити ті чи інші завдання із репрезентації реальності, злободенності та інших, властивих часу, потреб. Театр існував «в свій час» і в «своїй зоні актуальності». Нещодавно він придбав цікавого союзника – мультимедійні технології. Сьогодні нові візуальні технології вивчені інноваційними практиками театру і використовуються в поєднанні з іншими традиційними театральними елементами, включаючи звук, світло та

перформанси. Синтез нових технологій і експерименти з простором відкрили шлях для подальшої інтеграції мультимедіа в простір театру. Визначити і піддати аналізу розмежування кордонів в просторі театру за категоріями є нездійсненним завданням. Мультимедіа можуть продовжити або розширити простір сцени, створюючи уявний ігровий простір, знищуючи кордони або створюючи багатоскладовий простір. Крім того, мультимедійні перформанси або медіа-проекції можуть бути зосереджені в будь-якому місці театру і за межами сцени. Це створює нові штучні простори, в яких віртуальні персонажі і створювані перформанси можуть проектуватися на мультимедійні портали, переміщатися через простір театру і відбуватися в кількох місцях відразу, що несе в собі нові естетичні можливості і відкриває широкі перспективи для імпровізації. Це означає, що, незважаючи на попередньо записані мультимедійні елементи кожної презентації, включаючи живих акторів, можна щоразу створювати унікальний витвір.

7. В результаті ознайомлення із сучасною практикою організації арт-фестивалів, було визначено, що такий напрямок як відеомеппінг набуває розповсюдження. Сдійснено класифікацію відеомапінга у сучасній мистецькій практиці: 1) архітектурний; 2) інтер'єрний; 3) проекція на малі форми; 4) ландшафтний; 5) інтерактивний.

Поміж означених видів відеомапінгу найбільш розповсюдженими є архітектурний ті інтер'єрний відеомапінг. Інтер'єрний відеомапінг, окрім художньої виразності, має й функціональне призначення – застосовується як елемент дизайну інтер'єру громадського призначення для: вияву транзитної зони; формування ігрового простору; при організації презентації товарц; при організації музейно-експозиційного простору. Необхідно зазначити, що в інтер'єрному відеомапінгу застосовуються інтерактивні технології, які надають можливість людині активно взаємодіяти із проекціями.

Затребуваність архітектурного відеомапінга пов'язана з його видовищністю та масштабністю дійства. На відміну від світових інсталяцій, що є постійним учасником формування міського простору, архітектурний

відеомапінг застосовуються виключно як елемент формування святкової незвичної атмосфери під час проведення свят, фестивалів, концертів та інших культурних заходів. Його головна особливість – накладення 3dзображення на фасад будівлі з подальшою анімацією –створюється ілюзія деформації фасаду будівлі. Визначено, що у архітектурному відеомапінгу поєднуються; мультимедійне тривимірне моделювання обраної будівлі (для подальшої роботи з об'єктом), мультимедійна анімація та проєкційні системи.

Дослідження надає можливість стверджувати, щосььогодні мультимедійне мистецтво знаходить своє застосування в різних галузях, включаючи, мистецтво, освіту, індустрію розваг, техніку, медицину, математику, бізнес, наукові дослідження і просторово-часові програми.

## ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. Москва: Прогресс, 1974. 392 с.
2. Астафьева Т. В. Компьютерные и медийные технологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса. Общество. Среда. Развитие. 2011, № 3(20), с. 128-133.
3. Астафьева О. Н. Синергетический подход к исследованию социокультурных процессов: возможности и пределы. Москва: Изд-во МГИДА, 2002. 295 с.
4. Байер Ю. П. Социокультурная коммуникация и постмодерн. Виртуальное пространство культуры: материалы науч. конференции 11-13 апреля 2000 г., Санкт-Петербург. Санкт-Петербург: С.-Петербур. филос. о-во, 2000, с. 130-138.
5. Баруткина Л. П. Мультимедия в современной музейной экспозиции. Санкт-Петербург: Вестник СПбГУКИ, 2011, с.106-108.
6. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Москва: Медиум, 1996.
7. Бобров В. А. Основные направления исследования мультимедиа как области художественного творчества в отечественной науке II Известия Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена. Санкт-Петербург, 2010, № 126, с.219-222.
8. Бобылева А. Л. Западноевропейский и русский театр XIX-XX веков. Москва: Российский университет театрального искусства – ГИТИС, 2011, с. 174 -216.
9. Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства, или Конец социального. Екатеринбург, 2000. 32 с.
10. Бодрийяр Ж. Злой демон образов. Искусство кино, 1992, № 10, с. 65.

11. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. Москва: Культурная революция, Республика, 2006. 269 с.
12. Буцык С. В. 3D-видеомэппинг – направление аудиовизуального искусства или технология аудиовизуального творчества? Информационные ресурсы России. Москва, 2013, № 2 (132), с. 33-36.
13. Вернер И. Все о мультимедиа. Киев: ВНУ, 1996. 352 с.
14. Воган Т. Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов. Москва: НТ Пресс, 2006. 520 с.
15. Воронина Т. П. Информационное общество: Сущность, черты, проблемы. Москва, 1995. 111 с.
16. Галкин Д. В. Техно-художественные гибриды, или искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половине XX века. Гуманитарная информатика. Томск, 2008, с. 50-75.
17. Галлеев Б. М. Компьютер и искусство. Человек, 2001, № 4, с. 119.
18. Далгидян К. Т. Декоративная композиция: учебное пособие. Изд. 2-е, перераб. и доп. Ростов н/Д: Феникс. 2010 315 с.
19. Дворко Н. И. Режиссура мультимедиа: генезис, специфика, эстетические принципы: дис. ... д-ра искусствоведения: 17. 00. 03. Санкт-Петербург, 2004.
20. Демшина А. Ю. Визуальное искусство в ситуации глобализации культуры: институциональный аспект. Москва: Изд-во «Астерион», 2015. 320 с.
21. Дженифер Т. Разработка пользовательских интерфейсов. Москва, 2008. 416 с.
22. Диксон Ст. Цифровой Перформанс: История Новых Медиа в Театре, Танце, Спектакле и Инсталляции. The MIT Press, 2007.
23. Добрицина И. А. От постмодернизма к нелинейной архитектуре. Архитектура в контексте современной философии и науки. Москва: Прогресс, 2004. 416 с.

24. Дубина И. Н. Современное телекоммуникационное искусство: становление новой парадигмы творчества. Известия АГУ, 1999. №4.
25. Елинер И. Г. Мультимедийная культура и современное общество. Санкт-Петербург: НППЛ «Родные просторы», 2008. 529 с.
26. Ершов П. М. Потребности человека. Москва: Мысль, 2010. 364 с.
27. Ефименко С. М. К вопросу об особенностях применения технологии «видеомэппинг». Проблемы качества графической подготовки студентов в техническом вузе: традиции и инновации. Пермь, 2017, т.1, с. 400-406.
28. Жук Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа. Санкт-Петербург: Лань, 2020.
29. Затонский А. В. Информационные технологии: Разработка информационных моделей и систем. Москва, 2014. 344 с.
30. Здравомыслов А. Г. Потребности, интересы, ценности. Москва: Политиздат, 1986. 223 с.
31. Калугина Н.И. Современный музей в сценариях глобального развития (на примере Тульского государственного музея оружия). Россия: тенденции и перспективы развития. Москва, 2016, Вып. 11, Ч. 2, с.562-566.
32. Каптерев А. И. Мультимедиа, как социокультурный феномен. Москва: Профиздат, 2002. 224 с.
33. Карроццини Д. Техника и гуманизм. Гюнтер Андерс и Жильбер Симондон. Медиа: между магией и технологией: сб. ст. / под ред. Н. Сосна и К. Федоровой. Москва, 2014. 186 с.
34. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, о-во и культура. Москва: ГУ ВШЭ, 2000. С. 316-323.
35. Кириллова Н. Б. Глобальная медиасреда и парадоксы экранной культуры. Экранная культура в современном медиапространстве. Екатеринбург: Урал. рабочий, 2006.
36. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну. 2-е изд.; перераб. и доп. Москва: Академический Проект, 2006. 448 с.

37. Кирмайер М. Мультимедиа. Санкт-Петербург, 1994. 190 с.
38. Кирпичников А. П. Видеообработка: мозг, картины и критерии красоты. DSPA: Вопросы применения цифровой обработки сигналов. Москва, 2011, № 3, с.128-131.
39. Костина А. В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества. Москва: Изд-во МГСА, 2003.
40. Коцюбинский А. О., Грошев С. В. Компьютерная графика. Москва: Технолоджи-3000, 2001. 752 с.
41. Крамекин В. Ф. Окно в мультимедиа и Интернет: Курс лекций. Ростов наДону: Феникс, 1996. 382 с.
42. Крапивенко А. В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений: учебное пособие. Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. 270 с.
43. Кривцова Ю. В. Концепт перформанса: действие, действенность и действительность современного искусства. Ярославский педагогический вестник, 2009, № 4, с. 188-191.
44. Крэри Дж. Техники наблюдателя. Видение и современность в XIX веке. V-A-C press, 2014. 256 с.
45. Куманин В. И. Дизайн. История, современность, перспективы. Изд. «Аванта+», 2011. 254 с.
46. Лебедев А. В. Информационные технологии и современная музейная экспозиция. Рос. эксперт. обозрение, 2007, № 6 (23), с.35.
47. Марысаев В. Б. Интернет и мультимедиа. Москва: Тера-Кн. клуб, 2001. 319 с.
48. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. Санкт-Петербург, 1999.116 с.
49. Митчелл У. Д.Т. Визуальных медиа не существует. Москва, 2014. 128 с.

50. Мышева Т. П. Музейная педагогика в современном социокультурном образовательном контексте. Таганрог: Изд-во Таганрог гос.пед.ин-та, 2008. 160 с.

51. Назарова К. А. Влияние аудиовизуальной среды на функциональное состояние современного человека. Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. Новосибирск, 2015, № 46, с. 37-41.

52. Настащук Н. А. Информационные технологии на базе свободного программного обеспечения: материалы Всероссийской научно-практической конференции. Елец: ЕГУ им. И.А. Бунина, 2010. 215 с.

53. Николаева Е. В. Арт-объект и его коммуникативные пространства. Культурологический журнал, 2013, №1, с.28–35.

54. Нильсон Я., Лоранжер Х. Web-дизайн: удобство использования Web-сайтов. Москва, 2007. 368 с.

55. Петренко А. И. Мультимедиа. Киев: Торгово-видавниче бюро ВНУ, 1994.

56. Петров В. О. Исторические истоки современного перформанса. Культура и искусство, 2015, № 2, с. 198-208.

57. Петров Л. В. Коммуникации в культуре. Процессы и явления. Санкт-Петербург: Нестор, 2005. 197 с.

58. Петровская Е. В. Теория образа. Москва: Рос. гос. гуманитар. ун-т. 2010. 14 с.

59. Познин В. Ф. Экранное творчество: современные тенденции. Вестник Тамбовского университета. Серия Гуманитарные науки, 2008, № 7, с. 425-428.

60. Пчелкина Н. М. Мультимедийный спектакль-перформанс как форма современного театрального искусства. 2017, № 1(55), С.200-203.

61. Разлогов К. Э. Искусство экрана: от синематографа до Интернета. Москва: РОССПЭН, 2010. 287 с.

62. Разлогов К. Книжность как феномен культуры: материалы «круглого стола». Вопр. философии, 1994, № 7/8, с.14.

63. Ришковець Ю. Принципи побудови віртуальних музеїв у WWW. Львів: Publishing House Vezha&Co, 2008. С. 313–314.
64. Розенсон И. А. Основы теории дизайна. Санкт-Петербург: Питер 2006. 256 с.
65. Сальникова Е. В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. Москва: Прогресс-Традиция, 2012. 575 с.
66. Синаторов С. В. Информационные технологии. Москва, 2014. 336 с.
67. Скибб Л. Дж., Хэйфмейстер Сюзен, Чеснат Анжела М. Оптимизация мультимедиа ПК. Киев: НИПФ «ДиаСофт Лтд», 1997. 352 с.
68. Сколота З. Н. Современное искусство: формы и технологии. Молодой ученый, 2013, №11, с. 852-856.
69. Соколов А. В. Общая теория социальной коммуникации. Санкт-Петербург: Изд-во В.А. Михайлова, 2002. 461 с.
70. Сокольникова Н. М. Краткий словарь художественных терминов. Обнинск, 1996. 147 с.
71. Сучасні технології електронних мультимедійних видань: монографія. Під ред. О.І. Пушкаря. Харків: ВД «ІНЖЕК», 2011. 296 с.
72. Тарасова А. Г. Проектирование арт-объектов: учебное пособие. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2015. 75 с.
73. Усов Ю. Н. В мире экранных искусств. Москва: SvR-Аргус, 1995. 224 с.
74. Федорова К. Техническое возвышенное и проприоцептивные медиа // Медиа: между магией и технологией: сб. ст. Москва, 2014. 38 с.
75. Филлипс С. ...Измы: как понимать современное искусство. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. 160 с.
76. Чепмен Н. Цифровые технологии мультимедиа. Москва: Изд-во ВИЛЬЯМС. 2006. 624 с.
77. Чубаров И. От редакции. Медиа, медианаука и философия медиа. Логос. 2015, №2, С. 93.

78. Шапошников И. Web-сайт своїми руками. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2000. 224 с.
79. Шлыкова О. В. Культура мультимедиа : учеб. пособ. для студентов. Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2004. 415 с.
80. Эйзенштейн С. М. Монтаж. Москва: Эйзенштейн-центр; Музей кино, 2000. 592 с.
81. Югай И. И. Понятие медиа в искусстве. Вопросы культурологии. 2013, № 7.
82. Юнг В. Н. Введение в технологию цемента. Изд. «Аванта+», 2011. 254 с.
83. Янушкина Ю. В. Визуально-кинестетическая экология публичных пространств современного города. Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7: Философия. Социология и социальные технологии. Волгоград, 2014, № 3, с.71-77.
84. Dick Higgins with an Appendix by Hannah Higgins. Something Else Newsletter 1. No. 1, 1966.
85. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006.
86. Kaye N. Multi-media: video, installation, performance. Routledge, 2007. P. 8–152.
87. Pevsner N. Lexikon der Weltarchitektur. München: Prestel, 1992.
88. Tribe M., Reena J. New Media Art. Koln: Taschen, 2006. 99 p.
89. Wise K. The high cost of the Hamptons Dorothy. New York Magazine, 1968.

#### **Електронні ресурси:**

90. Гаврилова Л. Г. Феномен мультимедиа: технологический, культурологический и искусствоведческий взгляд. URL:

<http://elib.osu.ru/bitstream/123456789/1008/1/1776-1783.pdf> (дата звернения: 27.07.2020).

91. Горюнова О. Медиа: история экспансии. Курс лекции. URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/expertize/3169#contents> (дата звернения: 07.07.2020).

92. Гройс Б. Медиум становится посланием. URL: <http://magazines.russ.ru/nz/2003/6/gr13.html> (дата звернения: 25.05.2020).

93. Деникин А. А. Мультимедия и искусство: от мифов к реалиям. URL: <http://sias.ru/magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html> (Дата звернения: 25.03.2020).

94. Дрик А. Медиа-искусство как лекарство от технофобии. URL: [http://artukraine.com.ua/a/media-iskusstvo-kak-lekarstvo-ot-tehnofobii/#WGJNwLkwB\\_E](http://artukraine.com.ua/a/media-iskusstvo-kak-lekarstvo-ot-tehnofobii/#WGJNwLkwB_E) (дата звернения: 04.05.2020).

95. Искусство будущего. *Theory and practice*. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/2922-iskusstvo-budushchegointeraktivnayasreda-i-opticheskie-installyatsii> (дата звернения: 28.04.2020).

96. Костоева В. Взгляд 4D: новые технологии в музеях. *The Art Newspaper Russia*. № 31. 2015. URL: <http://www.theartnewspaper.ru/posts/1300/> (дата звернения: 28.04.2020).

97. Павич М. Вечность и еще один день. URL: <http://lib.rin.ru> (дата звернения: 18.02.2020).

98. Пакулина Е. Интеграция мультимедийных технологий в пространство театра. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/integratsiya-multimediynyh-tehnologiy-vprostranstvo-teatra> (дата звернения: 05.05.2020).

99. Сарно Я. Современный медиаарт. Куда идут технологии? URL: <http://www.chaskor.ru/p.php?id=168> (дата звернения: 08.08.2020).

100. Malbred.com: video installation and performance. URL: <http://malbred.com> (дата звернения: 20.03.2020).

## ДОДАТКИ

## **СХЕМИ І ТАБЛИЦІ**



Схема 1.

Таблиця 1.

Різновид мультимедійного мистецтва	Приклад
1. Світлові інсталяції – окремий напрямок, який швидко розвивається та знаходить застосування в містах та на різних заходах.	«Світовий Космічний модулятор» Ласло.
2. Тіньові інсталяції. В них фінальний образ формується безпосередньо через тіні, що відкидаються конструкцією на полотно. Такі інсталяції приковують погляд глядача і дивують майстерністю роботи з простором, здатністю з маси розрізаних об'єктів зібрати композиції, тіні яких формують деякий цілий, осмислений образ.	Прикладом тіньової інсталяції може бути тіньова інсталяція від художника ДАКУ в Індії
3. Оптичні арт-об'єкти. Їх образ збирається тільки з певного кута зору, коли з іншої точки огляду спостерігається хаотична конструкція.	Виставка «Чутливе око» (The Responsive Eye) в музеї сучасного мистецтва.
Кінетична скульптура, ще один особливий різновид інсталяції, який зародився в 20 рр. ХХ ст., майже на самому початку появи арт-об'єктів як виду образотворчого мистецтва. Така скульптура являє собою ретельно сконструйовані пристрої, що рухаються, в основі яких розміщений деякий механізм або початковий імпульс.	Дерек Хаггер створив дивовижну кінетичну конструкцію з деталей фанери, яка в точності копіює політ колібрі.
Інтерактивна скульптура.	Проект Luminaria – це гігантські, наповнені взаємодією світла,

	кольору і геометрії тунелі, що займають до 1000 квадратних метрів. Мінливий зовнішній рельєф скульптур породжує у глядача унікальний для кожної точки тунелю світловий досвід.
--	--

Табл.1.

## ІЛЮСТРАЦІЇ



Рис. 2.1. Інтернет-лава у вигляді згорнутої стрічки в Гельсінкі.

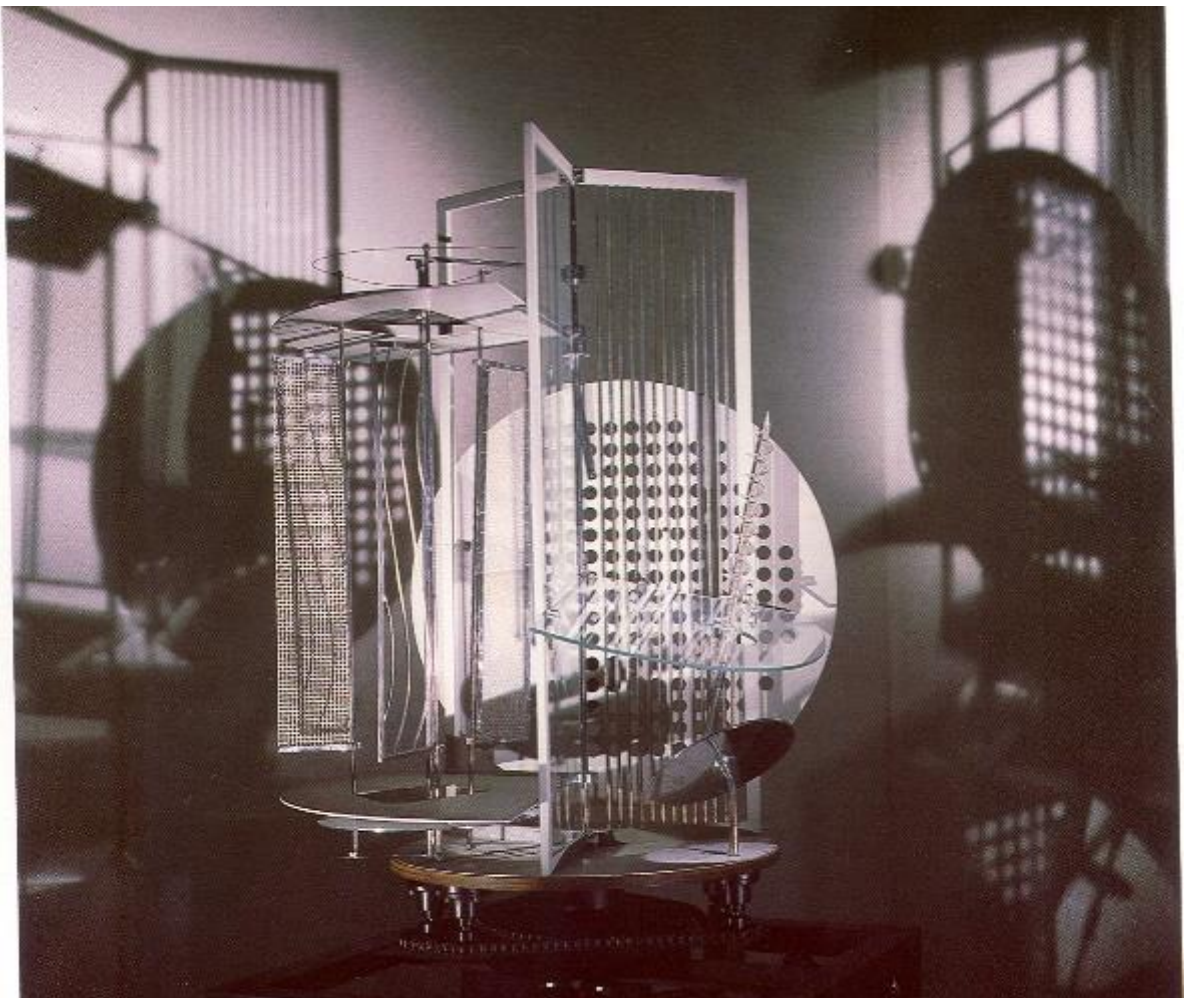


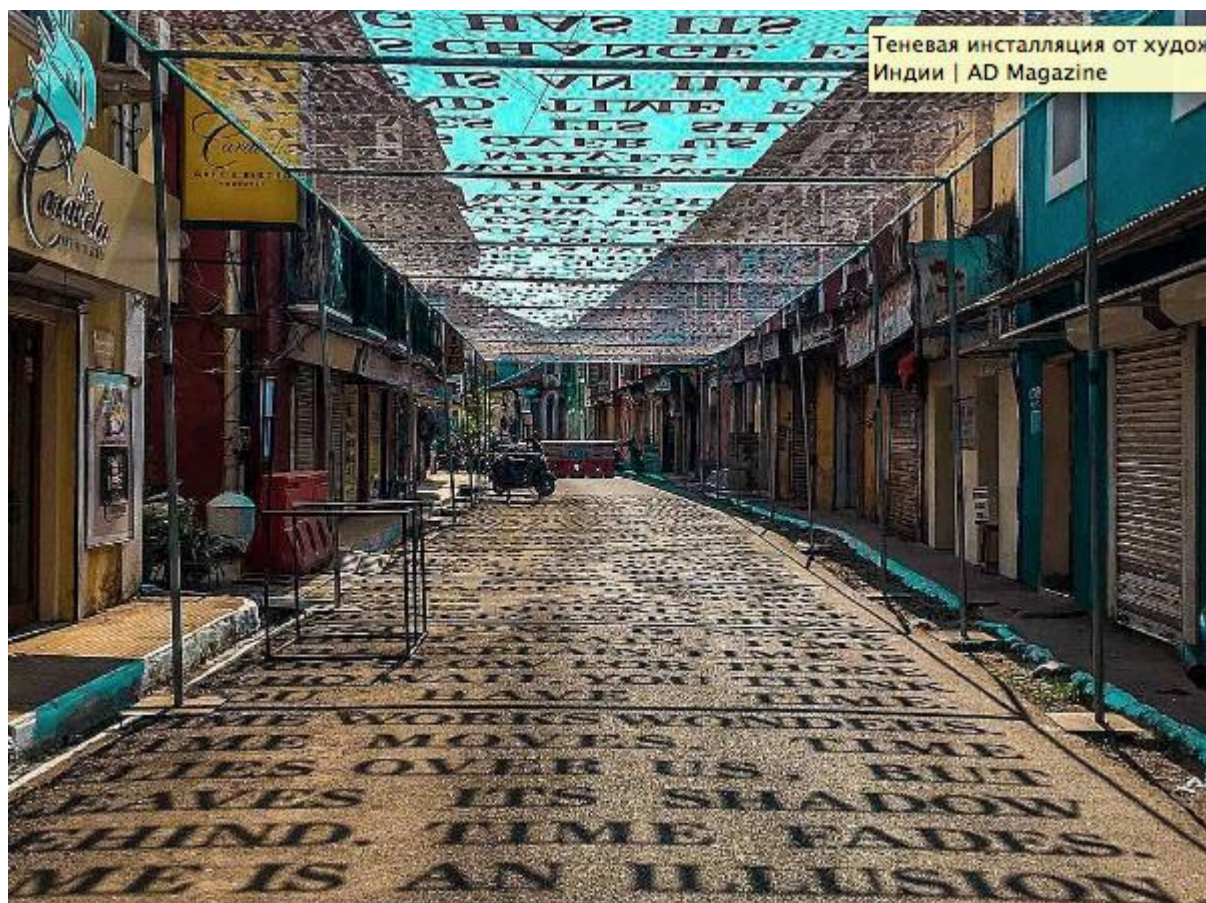
Рис.2.2. «Світовий Космічний модулятор» Ласло.



Рис. 2.3. Скульптура колибри Дерек Хаггера.



Рис. 2.4. Hylozoic Series.



Теневая инсталляция от художника  
Индии | AD Magazine

Рис. 2.5. Тіньова інсталяція від художника DAKU в Індії

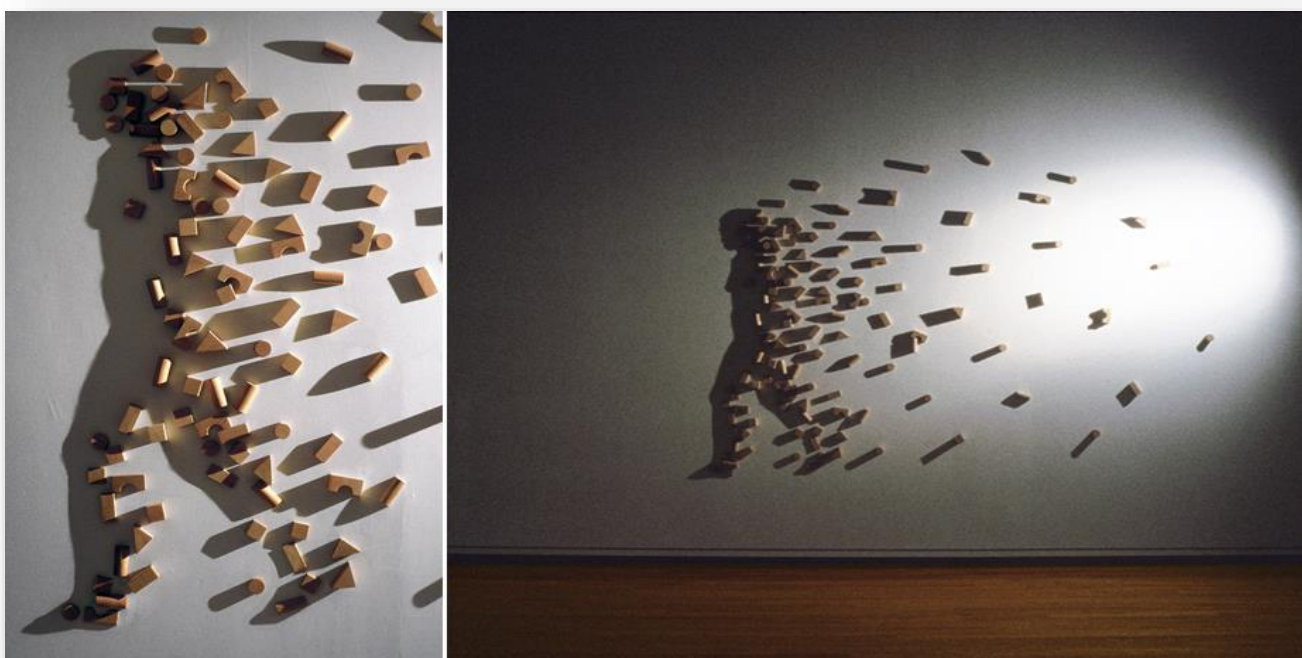


Рис.2.6. Тіньова інсталяція



Рис.2.7.Світлова інсталяція

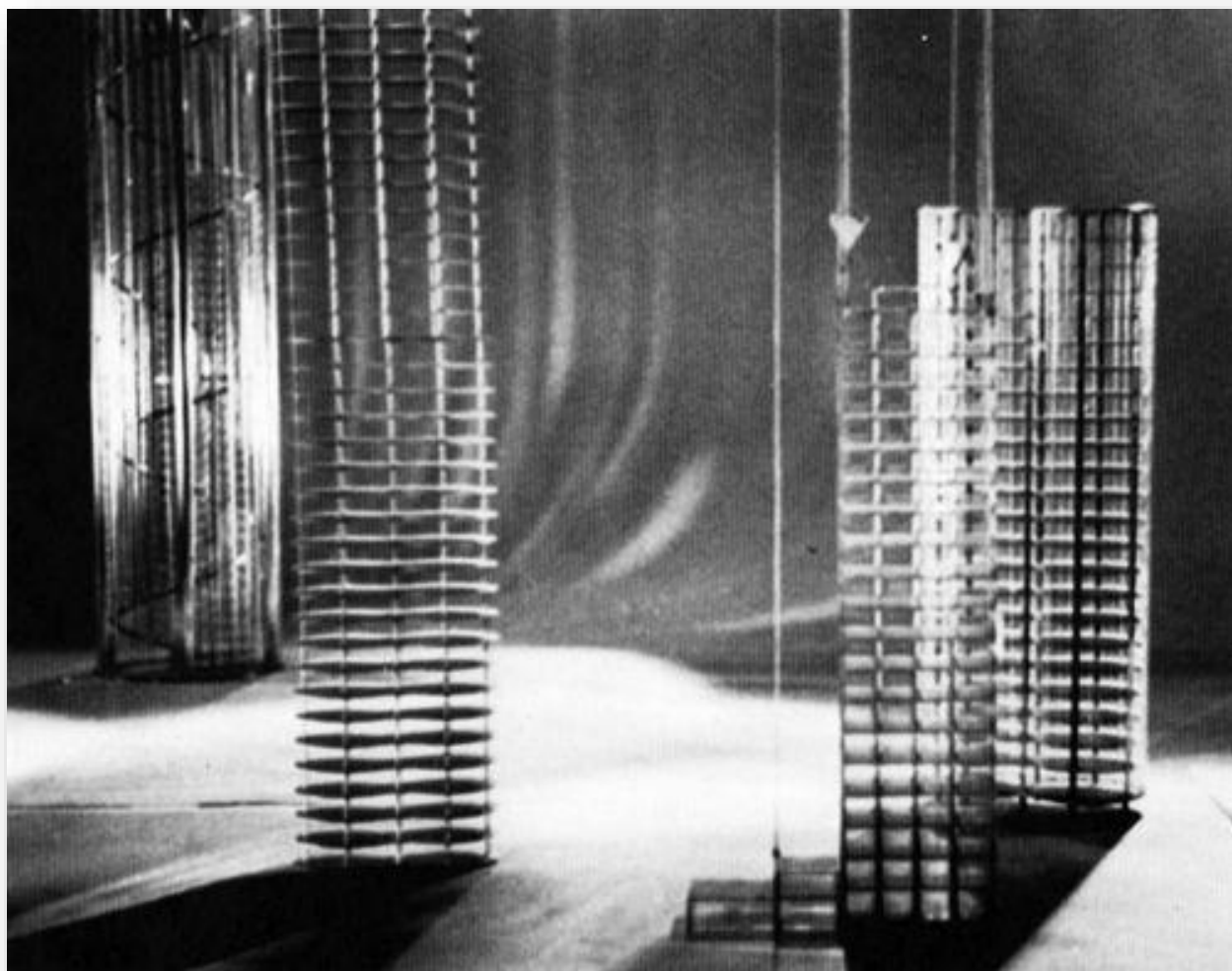


Рис.2.8.Світлова інсталяція

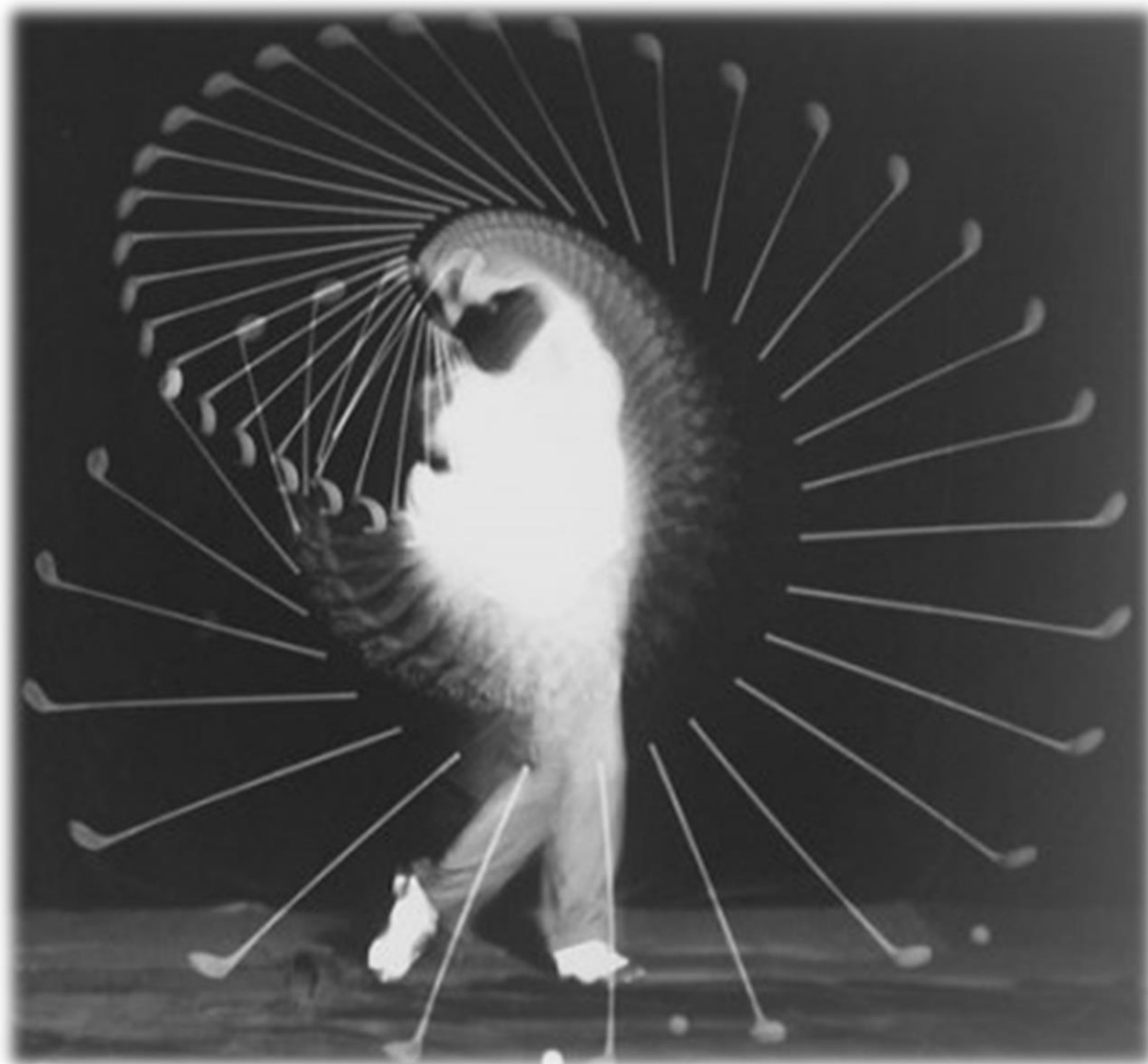


Рис.2.9.Світлова інсталяція