


**Edukacja kulturalna.
Nowe czasy, nowe narzędzia**

**Культурна освіта.
Нові часи, нові інструменти**




Inwestycja w kulturę





**Edukacja kulturalna.
Nowe czasy, nowe narzędzia**

**Культурна освіта.
Нові часи, нові інструменти**



Redakcja:
dr hab. Piotr Celiński
dr Iana Prudenko

Tłumaczenie
dr Wiktor Jaruczyk

Projekt i opracowanie graficzne, skład, łamanie
Grafpol Agnieszka Blicharz-Krupińska

Редактори:
доктор Пьотр Целінський
к.філос.н. Яніна Пруденко

Переклад:
к.філол.н. Віктор Яручик

Дизайн і верстка:
Рекламне агентство Графполь
Агнешка Бліхаж-Крупінська

Wydawca:
Gmina Lublin
pl. Króla Władysława Łokietka 1
20-109 Lublin
Telefon: +48 81 466 20 00
Faks: +48 81 466 20 01
www.kultura.lublin.eu
www.eastculture.lublin.eu

Ta publikacja została wydana przy pomocy finansowej Unii Europejskiej, w ramach Programu Współpracy Transgranicznej Polska-Białoruś-Ukraina 2007–2013. Odpowiedzialność za zawartość tej publikacji leży wyłącznie po stronie Gminy Lublin i nie może być w żadnym wypadku traktowana jako odzwierciedlenie stanowiska Unii Europejskiej.

Autorzy zdjęć:
Bogusław Byrski, Łukasz Drozd,
Marcin Pietrusza, Sławomir Księżniak,
Ignacy Tokarczyk

ISBN 978-83-62997-69-5

Lublin 2015

Видавець:
Гміна Люблін
пл. Короля Владислава Локетка 1
20-109 Lublin
Телефон: +48 81 466 20 00
Факс: +48 81 466 20 01
www.kultura.lublin.eu
www.eastculture.lublin.eu

Ця публікація видана за фінансової допомоги Європейського Союзу в рамках Програми транскордонного співробітництва Польща–Білорусь–Україна на 2007–2013 роки. Відповідальність за зміст цієї публікації лежить виключно на Гміні Люблін і в жодному разі не може розглядатися як відображення позиції Європейського Союзу.

Автори фотографій:
Богуслав Бирський, Лукаш Дрозд,
Марчин Петруша, Славомір Ксенжняк,
Ігнаци Токарчик

ISBN 978-83-62997-69-5

Люблін 2015



Spis treści

O projekcie	6
Piotr Celiński Wstęp. Medialab Polska-Ukraina	8
Ianina Prudenko Wstęp. Nowe media na Ukrainie: kształcenie, sztuka, rewolucja i hackerspace'y	11
Paulina Jędrzejewska Medialab – Magia w procesie	13
Zbigniew Sobczuk Reakcja zwrotna. Sztuka mediów a instytucja kultury	21
Marcin Wilkowski Cyfrowe archiwa społeczne: krótkie wprowadzenie	26
Radosław Bomba Cyfrowe opowiadanie historii. Projekty, inspiracje, perspektywy	34
Ianina Prudenko Historia ukraińskiej sztuki medialnej. Doświadczenie archiwizacji	40
Olga Balashova Edukacja medialna na Ukrainie	45
Kateryna Sergatskova Agenci prawdy	50
Anton Lapov Historia hackerspace'ów na Ukrainie	55

Зміст

Про проект	64
Пьотр Целінський Вступ. Медіалабораторія Польща-Україна	66
Яніна Пруденко Вступ. Нові медіа в Україні: освіта, мистецтво, революція та хакерспейси	69
Пауліна Єнджеєвська Медіалабораторія – магія в процесі	71
Збігнев Собчук Зворотна реакція. Мистецтво медіа та інституція культури	79
Марчін Вільковський Цифрові суспільні архіви: коротке введення	84
Радослав Бомба Цифрова оповідь історії. Проекти, інспірації, перспективи	92
Яніна Пруденко Історія медіа арту в Україні. Досвід архівування	98
Ольга Балашова Медіаосвіта в Україні	103
Катерина Сергацкова - Агенти правди	108
Антон Лапов Історія хакерспейсів в Україні	113



O projekcie

Publikacja „Edukacja kulturalna. Nowe czasy, nowe narzędzia” powstała w ramach projektu „Inwestycja w kulturę. Działania systemowe na rzecz edukacji kulturalnej” współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach Programu Współpracy Transgranicznej Polska-Białoruś-Ukraina 2007–2013 ze środków Europejskiego Instrumentu Sąsiedztwa i Partnerstwa. Projekt realizowany był od kwietnia 2013 roku do grudnia 2015 roku przez Gminę Lublin w partnerstwie z Komitetem Wykonawczym Rady Miasta Równe, Wydziałem Kultury i Sztuki Rady Miasta Tarnopol, oraz Komitetem Wykonawczym Rady Miasta Iwano-Frankiwsk. Celem projektu było wzmocnienie potencjału i roli domów kultury w budowaniu współpracy kulturalnej na obszarze polsko-ukraińskiego pogranicza. Wsparciem objęte zostało 9 instytucji kultury: 3 instytucje kultury z Lublina (Dzielnicowy Dom Kultury „Węgliń”, Dzielnicowy Dom Kultury „Bronowice”, Warsztaty Kultury w Lublinie) oraz 6 instytucji kultury z Ukrainy (2 instytucje kultury z Tarnopola: Pałac Kultury „Berezil”, Ukraiński Narodowy Dom w Tarnopolu, 2 instytucje kultury z Iwano-Frankiwsk: Iwano-Frankiwskie Miejskie Centrum Rozrywki, Iwano-Frankiwski Centralny Narodowy Dom, oraz 2 instytucje kultury z Równego: Rówieński Miejski Pałac Kultury i Rówieński Miejski Dom Kultury). W każdej instytucji stworzono profesjonalnie wyposażone pracownie MediaLab East, wokół których powstały tzw. społeczne laboratoria nowych technologii. To formuła znana już w wielu krajach Europy i świata, polegająca na tworzeniu wokół określonej infrastruktury software i hardware grup rekrutujących się spośród ludzi z różnymi kompetencjami medialnymi, którzy pracując wspólnie, dzielą się swoją wiedzą i umiejętnościami, tworząc w ten sposób treści medialne. Do pracy specjalistów w formule medialabowej włączyliśmy przedstawicieli różnych grup: dzieci, uczniów, studentów, seniorów. Stworzyliśmy środowisko dla nowych form kultury oraz aktywności edukacyjnej i kulturalnej. MediaLab jest dla wszystkich idealną przestrzenią poszerzania kompetencji komunikacyjnych. Nasz projekt jest niewielkim, ale ważnym przedsięwzięciem na drodze do rozwoju infrastruktury komunikacji cyfrowej i zdobywaniu kompetencji wykorzystywania nowych technologii w obszarze kultury. Jest to pierwszy tego typu projekt w Lublinie i w ukraińskich miastach uczestniczących w projekcie. Mamy nadzieję, że niniejsza publikacja będzie dobrym przykładem i bodźcem do tworzenia podobnych inicjatyw w innych miastach zarówno w Polsce, jak też w Ukrainie.





Wstęp. Medialab Polska-Ukraina

Równoległe wobec przemian i wydarzeń, które zwykliśmy uznawać za ważne i dalekosiężne - polityki, wojen, zmian klimatu, dokonuje się jeszcze inna, nie mniej ważna zmiana: rewolucja komunikacyjna. Cyfrowe media i sieci, które nas za ich pomocą ze sobą łączą, stały się na tyle istotnymi bohaterami wspólnej codzienności, że trudno bez nich ją sobie wyobrazić. Zlecamy im coraz więcej zadań, powierzamy swoją prywatność, ufamy w sprawach związanych z bezpieczeństwem, finansami, zdrowiem i edukacją. Jednocześnie chętnie myślimy o tych zaawansowanych i skomplikowanych tworcach zachodniej nowoczesności w kategoriach gadżetów, gier i ciekawostek, przyjemności. Trudno nam chyba inaczej pogodzić komfort, który cyfrowy świat oferuje, z niezbędnymi w kontaktach z wyrafinowanymi technologiami ostrożnością i dystansem. Dlatego w praktyce bagatelizujemy cyfrowe wyzwania i przymykamy oko, kiedy dowiadujemy się o możliwościach, które nam umykają, o potencjale, z którego rezygnujemy, o zagrożeniach, które nas osaczają. Dużo chętniej po prostu się technologiami bawimy. W rezultacie - socjologowie i medioznawcy są tu zgodni - w skali społecznej stajemy się na własne życzenie coraz bardziej biernymi konsumentami sieciowych treści. Zamiast być performerami medialnego świata zadowolamy się pozycją obserwatorów. A przecież obietnica powszechnej informatyzacji mówiła o epoce świadomych *userów* mających zastąpić masy odbiorców epoki mediów masowych.

Przedstawiony stan rzeczy to nie tylko zespół pojęć opisujących, mniej lub bardziej trafnie, kulturowe środowisko praktyk medialnych. Wiele z nich okazało się wyrazistymi drogowskazami, za których treścią podążają instytucje kultury, grantodawcy i realizatorzy projektów kulturalnych i społecznych, władze lokalne i samorządy. Wszyscy poszukują w cyfrowych okolicznościach i sieciach swoich tożsamości i nowych przestrzeni do działania. W konsekwencji podmioty tego typu coraz częściej angażują się w przedsięwzięcia takie jak medialab, działania z pogranicza nauki, techniki i sztuki, kreatywną przedsiębiorczość, sztukę mediów, a także starają się działać przy rozwiązywaniu następujących wyzwań: cyfrowe wykluczenie, cyfrowa pamięć i dziedzictwo czy edukacja i kompetencje medialne. Za tymi i wieloma innymi słowami-kluczami opisującymi technokulturowy stan rzeczy kryją się bardzo realne problemy i sytuacje, których obecność oznacza konieczność wyjścia naprzeciw obywatelom i mieszkańcom kultury w ich dialogu z techniką i stojącym za nią porządkiem ekonomicznym. Suma cyfrowych wyzwań i ich doniosłość to współcześnie niezwykle ważny parametr tzw. społecznej odpowiedzialności i misyjności sektora publicznego.

Trudno chyba o lepszą symbiozę, szczególnie, że taktyka cyfrowego biznesu i wszelkie jego interesy są tak bardzo spójne z potrzebami i oczekiwaniami państw, rządów i wojska - wystarczy przywołać w tym kontekście zbieranie danych o aktywności obywateli dokonywane wspólnie przez międzynarodowe korporacje i rządy państw. To właśnie w sferze kultury i sztuki można szukać wobec takich praktyk jakiejś alternatywy, nowych przymiery pomiędzy wiedzą, kulturą i techniką, które mają szansę działać dla obywateli i bywalców kultury w sposób bezpośredni i wsłuchany w ich rzeczywiste potrzeby. W tym kontekście instytucje, projekty i programy kulturalne mają wielką szansę na powodzenie i efekty w zakresie edukacji medialnej oraz budowania społecznych i kulturowych kompetencji związanych z cyfrowymi mediami i sieciami. Posiadając odpowiednie doświadczenie, w naturalny sposób operują w przestrzeni symbolicznej tak trudnej do unifikacji i formalizowania (w odróżnieniu od np. systemu edukacji publicznej). Często oferują mało formalne działania i zasoby edukacyjne, odpowiadają na konkretne lokalne potrzeby i wpisują się we wrażliwość społeczności. Dzięki temu ich oferta jest bardziej elastyczna i daje się spersonalizować, w odróżnieniu od centralnie zarządzanych działań administracyjnych, politycznych czy komercyjnych. Takie podejście doskonale wpisuje się w wymogi nowoczesnej edukacji medialnej. Jest ona bliższa "duchowi" nowych technologii, a nie tylko - tak jak to ma miejsce w przypadku tradycyjnej, "analogowej" wersji - pełni funkcję narzędzia transmisji wiedzy i umiejętności od elity w kierunku masowego odbiorcy. Nowa edukacja medialna ma szansę być i w dużej mierze w praktyce jest bardziej egalitarna, wielowymiarowa i interaktywna, krytyczna i kreatywna. W związku z tym da się ją uprawiać chyba jedynie w formach i formatach performatywnych - takich, w których wiedza i namysł spotykają się z działaniem i tworzeniem, estetyka z inżynierią, a współpraca ze swobodą wyrazu na różnych polach i według różnych wrażliwości i wyobraźni. Na takim modelu działania opierają się współcześnie najbardziej skuteczne i popularne inicjatywy związane z kulturą technologii i mediów: medialaby i warsztaty komunikacji społecznej, projekty medialnej edukacji nieformalnej, kreatywna przedsiębiorczość medialna (start-up) i różne współprace międzysektorowe wokół mediów. Relatywnie słabsze okazują się być podobne działania realizowane tradycyjnymi sposobami: w szkołach, za pomocą odgórnie zarządzanych programów rządowych i samorządowych, jednosektorowo, na zasadzie prostego transferu wiedzy czy kapitału.

To nie są cechy i parametry dla sektora kultury obce, wydumane czy nieosiągalne. W ostatnich kilkunastu dziesięcioleciach kultura, za sprawą dynamiki sztuki, zdążyła już dla siebie odkryć takie fenomeny jak: performance, otwartość, nielinearność, interaktywność, sieci relacji i, w mniejszym czy większym stopniu, w zależności od lokalnych uwarunkowań, zaabsorbowała je i wykorzystuje. Warsztaty zajmują miejsce wykładów i lekcji, performance i happening – statyczne wystawy w muzeach, teatr improwizowany – odgrywanie scenariuszy, itd.

Kultura, jej instytucje i ludzie, wydają się w związku z opisanymi powyżej prawidłowościami gotowi na podjęcie wyzwań edukacji i przedsiębiorczości medialnej. Z pewnością lepiej sobie z nimi poradzą niż szkoły czy urzędy, bardziej transparentnie niż korporacje i rządy, bardziej elastycznie i lokalnie niż globalne i narodowe inicjatywy. Mają szansę stać się jednocześnie autorytetem i nauczycielem dla wspomnianych sektorów w tym zakresie. Ge-

nerować i wdrażać działania, które będą wzorem do naśladowania, jak na przykład laboratoria nowych mediów w Europie Zachodniej uruchamiane jako nowoczesne huby kultury (Medialab Prado w Madrycie, czy Centrum Ars Electronica w Linzu). Tego typu działania nie tylko ogniskują uwagę i sympatię odbiorców ale też budują kapitał społeczny i kulturowy, wokół którego kultura wzmacnia swoją zdolność do współpracy i staje się atrakcyjnym partnerem choćby dla otoczenia biznesowego. Wielostronne korzyści wynikające z realizacji tego modelu działania wydają się być na tyle oczywiste, że nie widać w perspektywie ani edukacyjnej, ani kulturalnej, ani gospodarczej innych równie bezpiecznych i społecznie odpowiedzialnych alternatyw dla tego kierunku działania.

Cyfrowe wyzwania są wspólne dla wszystkich środowisk i kultur, które w jakikolwiek sposób weszły w "komputerowy" porządek i zmuszone były się z nim zmierzyć. Cały świat korzysta z niewielkiej w zasadzie liczby rozwiązań sprzętowych, oprogramowania i przeróżnych usług sieciowych. Tym samym wszyscy mamy podobne korzyści, wyobrażenia i problemy z tym związane. Dlatego projekty kulturalne dotyczące tej problematyki są z natury rzeczy w dużej mierze ponadlokalne, transkulturowe i uniwersalne w sensie społecznym. Skutecznie omijają ograniczenia wynikające z języka, okoliczności społecznych i aktualnych uwarunkowań politycznych. Integrują społeczności, omijają tradycyjne podziały i ograniczenia. Z takimi intencjami Polska i Ukraina współdziałały w projekcie *Inwestycja w kulturę. Działania systemowe na rzecz edukacji kulturalnej*, w ramach którego odbyła się konferencja *Edukacja kulturalna. Nowe czasy, nowe narzędzia*. Został on pomyślany właśnie jako narzędzie integrowania i wymiany doświadczeń sąsiadów, poszukujących rozwiązań wspólnych problemów. Jestem przekonany, że w obliczu przeróżnych medialnych i kulturowych zawirowań, takich jak choćby prowadzona przez Internet wojna hybrydowa, właśnie sojusze i współpraca związane z kulturą cyfrową mają coraz większe, wręcz kluczowe znaczenie, dla dobrosąsiedzkich stosunków pomiędzy oboma społeczeństwami.

Do analizy problemów, które wytyczyły kształt naszego projektu, zaprosiliśmy specjalistów z obu krajów. Ich zainteresowania ogniskują się na sztuce cyfrowej, animacji i edukacji medialnej, digitalizacji i wolnej, otwartej kulturze. Nasi autorzy są - to jeden z wyznaczników nowych ról w cyfrowym świecie - praktykującymi analitykami albo, innymi słowy, performerami nowej rzeczywistości. Wiedzę zdobywają w praktyce działań edukacyjnych i kulturalnych, a kompetencje i umiejętności nieustannie szlifują w działaniu i w namyśle nad nim.

› **Piotr Celiński** medioznawca, badacz kultury, technologii i komunikacji. Animator i współproducent wydarzeń kulturalnych. Związany z Wydziałem Politologii UMCS oraz Instytutem Kultury Cyfrowej. Autor publikacji *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu* (Wrocław 2010) oraz *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych* (Lublin 2013).



Wstęp. Nowe media na Ukrainie: kształcenie, sztuka, rewolucja i hackerspace'y

„Nowe media” (w szerokim rozumieniu tego pojęcia) na Ukrainie dopiero się rozwijają. Artykuły ukraińskich autorów, które weszły do zbioru „Edukacja kulturalna. Nowe czasy, nowe narzędzia” ilustrują ten proces, analizując nowe media w okresie od początku lat 90-tych – czasów narodzenia młodego niepodległego państwa do dzisiaj. Media w czasach ZSRR, zarówno jeśli chodzi o środki masowego przekazu lub o nowoczesne technologie w ogóle, były restrykcyjnie kontrolowane przez władze. Upadek Związku Radzieckiego otworzył nowe możliwości dla artystów, dziennikarzy, pracowników oświaty, inżynierów-wynalazców, którzy zaczęli w sposób otwarty eksperymentować z nowymi formami, treściami oraz mediami.

Ukraińscy artyści byli jednymi z pierwszych, którzy zaczęli eksperymentować z nowymi technologiami, zwolnieni od konieczności pracy zgodnie z zamówieniami państwowymi w stylu realizmu socjalistycznego. Nowe formy sztuki wizualnej z lat 80-tych uzupełniły się o video-art na początku lat 90-tych. Ta fascynacja nowymi środkami przekazu artystycznego miała ogólny charakter i przejawiała się w twórczości wiodących malarzy ukraińskiej sztuki współczesnej, którzy pracowali w Kijowie, Lwowie, Odessie, Charkowie i Chersoniu. Połowa lat 90-tych na Ukrainie w sferze sztuki współczesnej zapisała się dzięki stworzeniu Ośrodków Sztuki Współczesnej Sorosa w Kijowie i Odessie, w których wykonując ogólną dyrektywę dla wszystkich Centrów Sztuki Współczesnej w Europie Wschodniej, rozpoczęto integrację technologii cyfrowych ze sztuką. Obie fale ukraińskich artystów medialnych, które powstały na początku i w połowie lat 90-tych okazały się krótkotrwałe i nie pozostawiły po sobie szkół, ponieważ w państwowych instytucjach artystycznych Ukrainy zabrakło oddziałów nowych mediów, a niezależne szkoły sztuki medialnej zaczęły powstawać dopiero w ostatnich latach. Mimo tego dzisiaj na Ukrainie przy klawiaturze komputera dorosło nowe pokolenie artystów, pracujących z nowymi mediami. Doświadczenie stworzenia narracji historycznej ukraińskiej sztuki medialnej przedstawiono w zbiorze w artykule „Historia sztuki medialnej na Ukrainie. Doświadczenie archiwizacji” kuratorki Otwartego Archiwum Sztuki Medialnej Janiny Prudenko.

Problem kształcenia młodych malarzy i dziennikarzy w sferze nowych mediów poruszyła badaczka współczesnej sztuki ukraińskiej, wykładowczyni i krytyk artystyczny Olga Bałaszowa. Nieliczne kierunki dziennikarstwa, istniejące dzisiaj na Ukrainie, posiadają

rudymენტarną postać, odziedziczoną po Sowietach, która już nie pasuje do dzisiejszych realiów. Jedynym wyjątkiem są programy magisterskie z komunikacji medialnej na Ukraińskim Uniwersytecie Katolickim we Lwowie i Charkowskim Uniwersytecie Narodowym im. W. N. Karazina. Jednak, analizując dziennikarskie praktyki studentów i wykładowców Uniwersytetu Charkowskiego, Bałaszowa dochodzi do wniosku, że za „innovacyjnymi” programami kształcenia często ukryte są te same elementarne metodologie wykładania. Odnotowując także problem kształcenia artystycznego w sferze nowych mediów, autorka wylicza alternatywne niepubliczne instytucje, które umożliwiają młodym ukraińskim artystom i projektantom zapoznanie się ze sztuką medialną i technikami jej tworzenia.

Niewystarczający poziom edukacji w sferze dziennikarstwa przełożył się niewątpliwie na jakość ukraińskich mediów. Przeciętnych ukraińskich dziennikarzy w czasach powstania młodego niepodległego państwa trudno było nazwać zawodowcami o wysokich kwalifikacjach, a środki masowego przekazu i komunikacji takimi, które pragną wpłynąć na poszerzenie światopoglądu społeczeństwa i rozwoju demokracji. Do niedawna wszystkie środki przekazu informacji były podzielone między właścicielami z kręgów oligarchicznych, którzy emitowali informacje przez pryzmat własnych interesów na płaszczyźnie na której brakowało jakiegokolwiek alternatywy. Jednak ta sytuacja nagle zmienia się wraz z Euromajdanem – tworzone są nowe media, wzmacnia się rola sieci społecznościowych i rozpowszechniania wiadomości w Internecie, ponadto tworzy się Ministerstwo Polityki Informacyjnej, co świadczy o uświadomieniu konieczności metodycznej i zawodowej pracy nad kontrpropagandą. Artykuł „Agenci prawdy” niezależnej dziennikarki i aktywistki medialnej Kateriny Siergackowej skupia uwagę na zasadniczo nowym dla Ukrainy fenomenie streamingu, dzięki któremu można było maksymalnie obiektywnie przekazywać wydarzenia z Majdanu (a później wydarzenia na Krymie oraz w Donbasie) w odróżnieniu od innych tradycyjnych ukraińskich i zagranicznych programów.

Alternatywnym formom pracy z nowymi mediami poświęcony jest artykuł „Historia hackerspace’ów na Ukrainie” artysty medialnego, badacza sztuki medialnej i niezależnego kuratora Antona Lapowa, który po raz pierwszy przygląda się temu fenomenowi, badając informacje z sieci społecznościowych, publikacji internetowych, stron www i przeprowadzając wywiady z bezpośrednimi założycielami ruchu hackerskiego w Ukrainie. Chociaż proces stworzenia hackerspace’ów w Ukrainie rozpoczęto niedawno, bo dopiero w roku 2012, na dzień dzisiejszy istnieją praktycznie we wszystkich regionach Ukrainy i, według Lapowa, „stały się ważnymi reprezentantami przemian społeczno-kulturalnych i gospodarczych w Ukrainie. Dowodem na to jest udział ich przedstawicieli w szeregu wydarzeń związanych zarówno z poszukiwaniami innowacyjnych rozwiązań technologicznych, rozwojem kreatywnego przemysłu, a także ze sztuką nowych mediów”.

Nowe media, jak zaznaczono na początku tego tekstu, rozpoczynają swój proces wdrażania w różnych branżach współczesnej kultury ukraińskiej. Artykuły ukraińskich autorów, które weszły do tego zbioru, podejmują tematy, które przez długi czas pozostawały poza zasięgiem badaczy, dlatego będą przedmiotem zainteresowania nie tylko dla polskich odbiorców, ale też dla Ukraińców.

Paulina Jędrzejewska,
Fundacja Culture Shock,
(współpraca: Aleksander Janas)

Tylko wolny obieg wiedzy
jest w stanie zagwarantować
poprawne funkcjonowanie społeczeństwa i jego dalszy rozwój. Żyjemy w świecie ponad granicami geograficznymi, ale granice nie do przejścia często zaczynają się zaraz za obudową naszego telefonu czy komputera.

Medialab – Magia w procesie

*„Każda wystarczająco zaawansowana technologia jest nieodróżnialna od magii.”
Arthur C. Clarke*

„Kompetencje z zakresu pozyskiwania, oceniania i wykorzystywania informacji oraz bezpiecznego, twórczego korzystania z technologii informacyjnych są dziś rodzajem elementarza. Edukacja medialna i informacyjna ma wielkie znaczenie w budowaniu innowacyjności i kapitału społecznego” - tak zaczyna się raport Fundacji Nowoczesna Polska na temat cyfrowej przyszłości Polski. Podstawowe kompetencje cyfrowe stają się także jednym z wymogów pozwalających na swobodne poruszanie się w kulturze. Zmiany w modelach komunikacji społecznej wywołane przez rozwój cyfrowy wymuszają korzystanie z nowych technologii. Sposób ich działania pozostaje jednak dla większości ludzi tajemnicą. Ponieważ, cytując Arthura C. Clarke’a, dostatecznie zaawansowana technologia jest nieodróżnialna od magii, niezajomość mechanizmów technologicznych rządzących naszą rzeczywistością sprawia, że wzrasta poziom strachu i bezradności.

Przestrzeń cyfrowa staje się miejscem właściwym nie tylko do nawiązywania lub podtrzymywania relacji, to także miejsce do poszukiwania własnej tożsamości i ekspresji twórczej. Dzięki tej motywacji użytkownicy, szczególnie młodzi ludzie, nabywają naturalnie, w praktyce elementarne kompetencje pozwalające na bierne korzystanie z narzędzi komunikacji.

W tradycyjnie pojmowanej edukacji wciąż brakuje miejsca na przedstawienie podstaw funkcjonowania współczesnych technologii, co wiąże się z tempem ich rozwoju i zmian oraz niedostosowaniem programu nauczania do mechanizmów, które wpływają na codzienne funkcjonowanie w społeczności i w jej kulturze. Wciąż jednym z najistotniejszych problemów współczesnej Polski jest edukacja niedostosowana do potrzeb współczesnego świata.

Nacisk bowiem powinien być kładziony nie tylko na naukę kompetencji informatycznych, które dzieci i tak opanowują dość wcześnie same, ale także na naukę kompetencji informacyjnych, czyli pracę z informacją oraz jej wyszukiwanie, krytyczną analizę, ocenę jej wiarygodności, weryfikację źródeł informacji i ich przetwarzanie. Ważny jest także rozwój motywacji skłaniających do lepszego korzystania z zasobów znajdujących się w sieci, w tym również ich współtworzenia.

Za pomocą nowych technologii młodzi ludzie eksperymentują ze swoim wizerunkiem, uczą się wyrażać siebie. Jednocześnie w świecie cyfrowym pozostają narażeni na rozmaite zagrożenia, od agresji rówieśniczej, przez zagrożenia związane z prywatnością i prawem autorskim, po korporacyjną i przestępczą inwigilację. Sieć jako wspólna przestrzeń interakcji społecznej wykształciła też swoisty kodeks dobrych praktyk i zachowań, tzw. *netykiety*. Znajomość netykiety powinna stać się umiejętnością równie elementarną co "twardsze" kompetencje technologiczne, takie jak korzystanie z edytora tekstu, czy arkusza kalkulacyjnego. Szkoła dopiero uczy się poruszać te tematy i opornie odpowiada na te zagrożenia.

Fakty

Według Diagnozy Społecznej komputery są obecne w 70% gospodarstw domowych, z których 66,9% posiada dostęp do Internetu. Dla bardzo dużej części użytkowników korzystanie z Internetu jest głównym celem posiadania i używania komputerów. Jednak nie wszyscy, których gospodarstwa domowe posiadają technologie ICT (technologie informacyjno-komunikacyjne), faktycznie z nich korzystają. Dla bardzo dużej i wciąż rosnącej grupy osób powodem niekorzystania z komputerów i internetu nie jest brak dostępu, ale brak motywacji do samodzielnego używania. Znaczenie ma również brak wiedzy, do czego internet mógłby się przydać, a także brak umiejętności korzystania zeń.

Podstawowe przyczyny słabego wykorzystania nowych technologii informacyjnych w gospodarstwach domowych mają jednak charakter motywacyjny i psychologiczny, a nie finansowy czy technologiczny. Pogłębia się więc trend obserwowany od kilku lat – twarde bariery dostępu do Internetu (infrastrukturalne czy finansowe) są coraz mniej znaczące, natomiast coraz większymi barierami upowszechnienia nowych technologii są bariery miękkie – brak wiedzy i uświadomionych potrzeb, a także nieposiadanie odpowiednich umiejętności korzystania z technologii. Dotyczy to zwłaszcza osób zagrożonych wykluczeniem ze względu na miejsce zamieszkania lub dotkniętych patologiami. Należy oczekiwać, że tendencja ta będzie się w najbliższych latach pogłębiała.

Według raportu Agencji Cyfrowej dla Europy, przyjętej przez Komisję Europejską w 2010 r. jednym z najistotniejszych priorytetów dla Polski jest „rozwój umiejętności programowania”. Tymczasem, jak wynika z dodatkowej części badań PISA 2012, polscy uczniowie słabo wypadają w rozwiązywaniu problemów z wykorzystaniem komputerów (przeciętny uczeń zdobył 481 pkt wobec średniej w OECD wynoszącej 500 pkt.). Gorzej od nastolatków z innych krajów radzą sobie z rozwiązywaniem nietypowych zagadnień, zadań matematycznych wykorzystujących ICT czy nawet z czytaniem tekstów i wyszukiwaniem informacji w sieci. Sprawia to

trudność nie tylko najsłabszym polskim uczniom, ale nawet tym najlepszym. We wszystkich innych dziedzinach objętych badaniem OECD – czytanie ze zrozumieniem i interpretacja tekstu, myślenie matematyczne i naukowe w obszarze nauk ścisłych – polskie nastolatki znajdują się na najwyższych miejscach w Europie i świecie, a Polska dokonała największego skoku na przestrzeni ostatnich 12 lat. Należy więc niezwłocznie podjąć działania, które pomogą zmniejszyć tę lukę kompetencyjną w dziedzinie *digital literacy*, która może skutkować obniżeniem szans edukacyjnych i zawodowych młodych Polaków w świecie, gdzie takie właśnie kompetencje stały się całkowicie niezbędne.

Jak działa Medialab?

Żeby odwrócić ten trend potrzebne są zmiany w szkole, na każdym poziomie kształcenia. Rozwijanie nawyków myślowych, a przede wszystkim algorytmicznego podejścia do rozwiązywania problemów jest szczególnie istotne w dwóch kluczowych momentach – na początku procesu kształcenia (edukacja wczesnoszkolna) oraz w momencie wyboru dalszej ścieżki zawodowej/zyciowej – tzn. w szkołach ponadgimnazjalnych.

Pomysł na formułę *Medialabu* ma ponad trzydzieści lat i pochodzi ze Stanów Zjednoczonych, dokładnie z Massachusetts Institute of Technology Media Lab. Inspiracją do rozpoczęcia naszej pracy z młodzieżą w trybie *Medialabu* był udział mój oraz Aleksandra Janasa w obozie kultury 2.0, który w 2010 roku Fundacja Ortus oraz Centrum Cyfrowe zorganizowały we wsi Chrzelice pod Opolem. Pomyśleliśmy wówczas, że jest to świetny sposób na angażowanie młodych ludzi w tworzenie własnych treści kultury. Zaproponowane przez nas działania edukacyjne inicjowały też zmiany w sferze zachowania uczestników: przełamywanie barier międzyludzkich, budowanie poczucia pewności siebie, wiary w swoje możliwości.

Nazwa *Medialab* tłumaczona dosłownie z łaciny to pracownia nośników – przestrzeń, w której eksperymentuje się z formą wyrażania myśli i wariacją sposobów komunikacji. Niezwykle ważny jest aspekt doświadczania. Aktywność jest po stronie uczestnika, będącego jednocześnie twórcą. Podejście DIY, czyli "zrób to sam(a)" otwiera przestrzeń do eksperymentu, daje zgodę na popełnianie błędów i badanie granic. To proces bardzo dynamiczny, który wymaga zarówno od uczestników, jak i prowadzących postawy otwartości – na siebie i na innych. Dlatego niezwykle ważne jest zbudowanie przestrzeni zaufania i współpracy wewnątrz grupy. Młodzież w trakcie edukacji szkolnej bywa przyzwyczajana do bierności i przyjmowania postawy odbiorcy komunikatu częściej niż jego nadawcy. W trakcie warsztatów *Medialab* uczy się jak przejąć inicjatywę i wziąć odpowiedzialność za siebie i za grupę, otwiera się na bycie proaktywnym, pomaga sobie nawzajem. Celem zajęć nie jest wyłącznie poznanie zasad i języka nowych technologii. To przede wszystkim nauka o tym jak być ze sobą w złożonym, cyfrowym świecie.

Medialab odrzuca hierarchię, sztywne ramy i podział na dziedziny wiedzy. To czas i przestrzeń, w których mieszają się wymiary edukacyjny, twórczy i produkcyjny. To sytuacja interdyscyplinarna. Prowadzący podążają za grupą, starając się odpowiedzieć na ich potrzeby i pytania. Ich rola polega bardziej na byciu mentorami niż nauczycielami, którzy przekazują

informacje. Tu panuje założenie, że *wiedza* jest dostępna, ogranicza ją natomiast umiejętność jej wyszukiwania i selekcji. *Medialab* kładzie duży nacisk na rozwój tych kompetencji.

W organizacji *Medialabu* ważna jest implementacja aktywizujących metod nauczania, jako łączących satysfakcję uczestników z efektami kształcenia. Metody aktywizujące (np. metoda programowa lub metoda projektowa) zmieniają rolę młodzieży z biernych słuchaczy na aktywnych uczestników. Wykonywane zadania (indywidualne lub grupowe) pod okiem mentora, najlepiej praktyka, przyniosą z pewnością pożądane efekty szybciej, aniżeli praca w ramach tradycyjnych zajęć dydaktycznych. Zadaniem metod aktywizujących jest wzbudzenie w uczestniku potrzeby podejmowania działań. Podopieczny nabywa przy tym umiejętności przydatne w życiu społecznym (komunikatywność, kreatywność, umiejętności negocjacyjne, umiejętność pracy w zespole).

Młodzi ludzie zazwyczaj korzystają z narzędzi komunikacji w sposób bierny, naturalnie nabywając elementarne kompetencje cyfrowe w praktyce, poruszają się w świecie sieci głównie jako end-userzy podsunętych im technologii, najczęściej komercyjnych. Jest to o tyle niebezpieczne, że rozleniwia i ogranicza zaangażowanie w korzystanie z nowych mediów do utartych i sprawdzonych schematów. *Medialab* stawia na otwartość na nowe rozwiązania i otwartość rozwiązań (otwarty software i hardware) – to oznacza, że zarówno wykorzystywane podczas warsztatów oprogramowanie i sprzęt powinny być dostępne na wolnych, najlepiej otwartych licencjach.

Medialab Fundacji Culture Shock

Medialab Junior to seria innowacyjnych warsztatów, które łączą nowe technologie, edukację i rozwój miękkich kompetencji, przyczyniając się do zmniejszania wykluczenia cyfrowego wśród młodzieży, która ma trochę trudniej w życiu. Naszymi adresatami jest warszawska młodzież, przede wszystkim będąca pod opieką warszawskich ośrodków wychowawczych. Podczas warsztatów młodzi ludzie wraz z trenerami – specjalistami w danej dziedzinie – wypracowywali oryginalne pomysły, ucząc się zasad programowania, pracy z dźwiękiem, obrazem i mapą dzięki dostępnym, otwartym technologiom. W trakcie zajęć wiedza teoretyczna dotycząca nowych technologii znajdowała zastosowanie w praktyce, wyzwalając twórczą ekspresję oraz pobudzając uczestników do kreatywności.

Wychodząc naprzeciw potrzebom współczesnych ludzi, przede wszystkim młodzieży, i bazując na metodzie *hands on education*, *Medialab* uczy poprzez eksperyment i zabawę jak świadomie poruszać się po cyfrowym świecie. Jest to skuteczny sposób na rozbudzenie kreatywności i radości tworzenia. Warsztaty *Medialab Junior*, realizowane przez Fundację Culture Shock wychodzą naprzeciw potrzebom współczesnej młodzieży i uczą, jak świadomie poruszać się w cyfrowym świecie oraz jak stać się aktywnym współtwórcą tego świata.

Poniżej prezentuję wybrane tematy warsztatów realizowanych przez Fundację Culture Shock.

Wszystkie nasze scenariusze, materiały, zdjęcia, filmy, aplikacje powstałe w ramach projektu są dostępne na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 3.0 Polska (CC BY-SA). Zależy nam, by posłużyły innym osobom, organizacjom, trenerom do realizowania podobnych projektów. Dlatego, jeśli zamieszczone materiały okażą się pomocne, chętnie poznamy opinię na ich temat.

Arduino

Arduino to warsztaty pozwalające na opanowanie w krótkim czasie podstaw elektroniki i programowania mikrokontrolerów, dające podstawy wiedzy o tym, czym jest interakcja między człowiekiem, a urządzeniem elektronicznym. Ich celem jest zapoznanie młodych ludzi z ogólnymi zasadami działania technologii interaktywnych oraz pogłębienie zrozumienia otaczającego ich świata. Do pracy przy programowaniu wykorzystano platformę Arduino opracowaną na potrzeby edukacji, bardzo popularną zarówno w szkolnictwie technologicznym, jak i w kręgach DIY, czyli „zrób to sam(a)” – samodzielnego wykonywania zaplanowanych zadań. Składa się ona z płytki mikrokontrolera i uproszczonego środowiska programistycznego języka C. Uczestnicy poznają podstawową wiedzę na temat działania elektroniki, by następnie stworzyć od podstaw własne urządzenie elektroniczne.

Samochodzik sterowany komórką, napis reagujący na ruch, migocząca bransoletka, pasek ze świecącym napisem, torba z diodami, karuzela dla dziecka, gra interaktywna – to przykładowe przedmioty, które wymyślili i stworzyli uczestnicy warsztatów. Najważniejszą wartością zajęć są jednak nie tyle same projekty, ale zrozumienie przez uczestników, że technologia to nie magiczny świat poza zasięgiem przeciętnego człowieka, ale przystępna sfera rzeczywistości, do której (jeśli się tylko chce) można mieć dostęp.

Field recording, sound design i sampling, czyli warsztaty z hip hopu

Podczas tej serii warsztatów młodzież dowiaduje się m.in. na czym polega cyfrowa twórczość muzyczna, poznaje podstawy obsługi programu Audacity wspomagającego ten proces. Uczestnicy nagrywają dźwięki miasta, biorą udział w ich edycji i umieszczają w muzycznym kontekście. Prosta oraz dająca zachwycające efekty technika udowodniła, że dźwięki niekojarzone dotąd z muzyką okazują się być doskonałym źródłem melodii i rytmu. Osoby biorące udział w warsztatach mają również możliwość nagrywania dźwięków za pomocą tradycyjnych instrumentów (gitary, basu), a także swojego głosu, wykorzystując przy tym własne teksty. Dzięki przetworzeniom cyfrowym kompozycje mogą zabrzmieć w sposób świeży i nowatorski. Uczestnicy zajęć poznają też technikę samplingu – ściśle kojarzoną z kulturą hiphopową, a także podstawy sound designu. Młodzież dowiaduje się, że muzyka elektroniczna, którą zna ze słuchania i biernego odbioru, nie powstaje „magicznie” - można ją tworzyć w oparciu o dość proste zasady i narzędzia będące w ich zasięgu.

Video

Celem warsztatów jest pokazanie uczestnikom jak można wyrażać swoje emocje, pragnienia oraz potrzeby za pomocą narzędzia obejmującego ruchome obrazy. Młodzież uczy się, jak nakręcić, darmowo zmontować oraz opublikować w Internecie film. Grupa wspólnie wymyśla scenariusz filmu, który następnie realizuje i montuje. Korzystamy z aplikacji montażowej Openshot. Grupy zaawansowane mogą korzystać z programu Cienelerre, który daje dużo więcej możliwości. Dodatkowo w pracy nad filmem przydają się Ffmpeg - program do konwersji plików video oraz Blender – aplikacja do grafiki 3D. Dzięki nauce programów opensourceowych, młodzi ludzie mogą uczynić filmy, które często kręcą samodzielnie jeszcze ciekawszymi. Warto też poruszyć zagadnienia związane z ochroną wizerunku i prywatności w sieci, dzięki czemu wzrasta świadomość na temat ewentualnych zagrożeń, które można spotkać po opublikowaniu filmu w Internecie. Inne programy, z których można korzystać to: Audacity - montaż dźwięku; Ardour - profesjonalna aplikacja do montażu dźwięku (alternatywa do Protools); Gimp - aplikacja do grafiki rastrowej 2D (alternatywa do Photoshopa); Inkscape - aplikacja do grafiki wektorowej (alternatywa do Illustratora); Yashaka - aplikacja do tworzenia efektów video.

Open Street Map i ukryte skarby

Tematem warsztatów jest mapa oraz to, jak posługiwać się mapą jako narzędziem opisu przestrzeni. W trakcie spotkań uczestnicy poznają różne rodzaje map – od tradycyjnych papierowych do nowoczesnych, cyfrowych i multimedialnych. Jednocześnie eksperymentują z takimi narzędziami jak iPad, GPS, czy aplikacja Open Street Map (wraz z nagrywaniem i uzupełnianiem na niej ścieżek). Dowiadują się, jak posługiwać się istniejącymi mapami w Internecie oraz, jak obrabiać zdjęcia i wgrywać je do globalnego serwisu fotograficznego Panoramio. Poprzez zabawę w odnajdywanie ukrytych skarbów w okolicy oraz tworzenie i oznaczanie własnych miejsc (tzw. Geocaching) eksplorują wybraną wspólnie przestrzeń (z wykorzystaniem serwisu Opencaching.pl). W trakcie zajęć grupa udaje się na wyprawę po nowe, niezbadane ślady ścieżek i tworzy interaktywną, otwartą mapę internetową wybranej okolicy.

Aplikacja mobilna dla Warszawy

Jesienią 2015 roku ruszyły kolejne warsztaty medialabowe Fundacji Culture Shock. Proponowany przez nas cykl warsztatów to ambitny eksperyment, precedens na skalę ogólnopolską i ogromne wyzwanie. Uczestnicy – młodzi ludzie z warszawskiej Pragi – dowiedzą się, jak stworzyć aplikację mobilną od pomysłu do realizacji. Wymyślą, zaprojektują, zaprogramują, a następnie udostępnią ją mieszkańcom Warszawy. Projekt aplikacji zostanie wspólnie ustalony na podstawie zainteresowań i tematów ważnych dla naszych uczestników. Scenariusze spotkań zostaną opracowane w taki sposób, by młodzież sama wymyśliła i stworzyła koncepcję aplikacji. Prowadzący będą czuwać nad tym, by zadanie było

wykonalne w zaplanowanym czasie, a poziom trudności był dopasowany do możliwości uczestników. W dorosłym życiu umiejętność współpracy projektowej z różnymi specjalistami to bardzo ważna kompetencja. Niestety w trakcie edukacji formalnej jest jej poświęcana znikoma uwaga. Nowe media są naszym narzędziem do pracy nad kompetencjami społecznymi, a także przybliżają współczesny świat młodym osobom, które ze względu na swoją sytuację mają do niego ograniczony dostęp. Uczestnicy projektu wspólnie będą pracować nad pomysłem na aplikację, nad grafiką, zawartością, promocją, multimediami oraz programowaniem. Dowiedzą się, jakie są możliwości urządzeń przenośnych, jak również poznają praktyczne wskazówki dotyczące tworzenia treści na te urządzenia - możliwości mobilnych aplikacji, segmentację rynku, poszczególne platformy oraz urządzenia, wszystko w kontekście tworzenia treści kultury.

Medialab - Zrób to sam(a)

Tematyka warsztatów medialabowych jest niewyczerpana i może być dostosowywana do szerszego kontekstu społecznego. *Medialab* jest wspólnym narzędziem, które otwiera myślenie na możliwości jakie dają nowe technologie, nie tylko pod kątem walki z cyfrowym i technologicznym wykluczeniem lub jako formą edukacji, ale także jako możliwość zmiany, integracji społeczności lokalnej, rozwiązywania społecznych problemów, ekspresji artystycznej, tworzenia nowych miejsc pracy i inicjatyw związanych z przemysłem kreatywnym. Istotne jest wcześniejsze przeprowadzenie diagnozy potrzeb specyficznych dla danej organizacji i jej odbiorców oraz diagnozy zasobów. *Medialaby* są kosztowne – angażują nie tylko sprzęt, który często jest drogi, ale także wykwalifikowaną kadrę, która powinna posiadać nie tylko wiedzę na dany temat, ale przede wszystkim kompetencje do jej przekazywania. Zgoda na eksperyment zakłada także ograniczoną kontrolę nad procesem i rezultatami, które często są oczekiwane przy projektach dotowanych przez zewnętrznych grantodawców. Niezwykle istotne jest także używanie wolnego oprogramowania. Jest to podstawa funkcjonowania większości *Medialabów*. Jego główną zaletą jest to, iż tworzenie za jego pomocą zapewnia swobodny obieg treści kultury. Jest ono także bezpłatne, tj. dostępne dla wszystkich, także poza godzinami warsztatów. Uczy wreszcie tych samych zasad działania co komercyjne oprogramowanie, różnice są obecne jedynie w interfejsie, zakresie funkcjonalności formatów, ale zasada działania pozostaje ta sama i na pewno nie ogranicza wolności twórczej. Jest łatwo adaptowalne i coraz bardziej intuicyjne – bardzo łatwo zacząć z niego korzystać jako alternatywy dla oprogramowania komercyjnego. Wybór tego oprogramowania pozwala też placówce zaoszczędzić pieniądze, które mogą następnie zostać wykorzystane na zakup sprzętu lub inne działania medialabowe. Wolny przepływ wiedzy i oprogramowania jest niezbędnym czynnikiem ekosystemu opartego na wiedzy i współpracy na skalę ogólnoswiatową. Dzięki temu produkty jednego *Medialabu* stają się paliwem kolejnych, napędzają zmianę i rozwijają alternatywne do korporacyjnych systemy i aplikacje. Dodatkowo, bardzo łatwo o pasjonatów w tej dziedzinie, którzy z pewnością pomogą i podpowiedzą jeśli będzie taka potrzeba. Dzięki temu działania medialabowe mają szansę stworzyć nowe jakości i nowe możliwości dla ich uczestników, a tym samym społeczności lokalnych. Tylko wolny obieg wiedzy jest w stanie zagwarantować

poprawne funkcjonowanie społeczeństwa i jego dalszy rozwój. Żyjemy w świecie ponad granicami geograficznymi, ale granice nie do przejścia często zaczynają się zaraz za obudową naszego telefonu czy komputera. *Medialaby* przyczyniają się do współtworzenia świata, nie tylko materialnego - świata potrzeb, rozwiązań i nowych wyzwań.



› **Paulina Jędrzejewska** Prezeska Fundacji Culture Shock, która skupia osoby zajmujące się nowymi technologiami w pracy, edukacji i kulturze. Wytacza jasną drogę ku szerzeniu tej idei w kontekście sztuki, edukacji i animacji społeczności lokalnych. Współzałożycielka Hedoco, pierwszej marki w Europie Środkowo-Wschodniej, która produkuje i sprzedaje wyłącznie open design (moda oraz design z wykorzystaniem nowych technologii), gdzie odbiorca – całkowicie legalnie – może stać się jednocześnie projektantem i producentem.

Zmiany, które zaszły w tworzeniu i odbiorze dzieła sztuki za sprawą technologii cyfrowych i komunikacji sieciowej powodują w konsekwencji również nieuchronną zmianę sposobów pokazywania sztuki, a także funkcjonowania instytucji kultury.

Reakcja zwrotna. Sztuka mediów a instytucja kultury

W tekście tym zastanawiam się nad związkami pomiędzy instytucją kultury a sztuką mediów oraz szerzej, nad rolą instytucji kultury we współczesnym zmediatyzowanym i ztechnologizowanym świecie, a także nad funkcją sztuki mediów w procesie tłumaczenia współczesnych przemian cywilizacyjnych i kulturowych. Omówienie tematu w części dotyczy bezpośrednich relacji pomiędzy sztuką mediów a praktyką instytucjonalną, w tym prezentowania i odbioru sztuki, natomiast w części ujęte jest w sensie symbolicznym, jako efekt zmiany cywilizacyjnej, kiedy to sztuka mediów może i powinna wpływać na obraz współczesnej instytucji kultury. Kontekstem dla poruszanych problemów jest lokalność, w której wyraźniej widać skuteczność i trwałość zmian, wynikających ze stanu miejscowego wdrożenia osiągnięć cywilizacyjnych, szczególnie w działalności kulturalnej i artystycznej. Tematowi przyglądam się z perspektywy praktyki kuratora i organizatora wydarzeń artystycznych, naukowych i edukacyjnych, w tym także o charakterze technologicznym.

Punktem odniesienia dla niniejszych rozważań jest napięcie pomiędzy sztuką mediów a „instytucjonalną” tradycją sztuki, będącą odzwierciedleniem zachowawczych relacji artysta – dzieło sztuki – widz, przede wszystkim pozbawionych reakcji zwrotnej. Owa reakcja zwrotna wydaje się tu sprawą kluczową, ale nie tylko w jej namacalnej formie, jako interakcja z dziełem sztuki, a przede wszystkim jako zwrot sztuki w stronę odbiorcy, tj. zmiana relacji pomiędzy sztuką/dziełem sztuki a jej społecznym odbiorem i widzem. Dekonstruowanie tradycyjnego pojmowania dzieła sztuki odbywa się od ponad wieku, możliwość współtworzenia dzieła przez odbiorcę/uczestnika pojawiła się około pół wieku temu, natomiast rzeczywisty, ineraktywny wpływ odbiorcy na dzieło sztuki to sprawa ostatniego ćwierćwiecza. Stąd też w zbiorowej świadomości społecznej nadal dominuje przeświadczenie, że dzieło sztuki służy przede wszystkim do oglądania i kontemplacji, natomiast do „używania” służy sztuka użytkowa, co oczywiste. Zwrot w stronę interaktywności w sztuce wpisuje się w szerszą tendencję zwrotów/zmian w sztuce współczesnej, takich jak np. zwrot społeczny czy zwrot kinematograficzny, ale także tych dokonujących się poza sztuką, jak zwrot cyfrowy w humanistyce czy zwrot energetyczny w gospodarce i kulturze.

Czym jest sztuka nowych mediów charakteryzująca się interaktywnością, intermedialnością, hipertekstowością i cyfrowością? Jej początków należy szukać w sztuce video, która

wykorzystywała jako medium zapis obrazu na taśmie magnetycznej. Artyści video-artu poddawali eksperymentowi zarówno warstwę koncepcyjną dzieła (filmu, instalacji, obiektu), jak też samo medium, które dalekie było od technologicznej doskonałości, podatne na zniekształcenia zapisu. Taśma magnetyczna zrewolucjonizowała sposób zapisu ruchomego obrazu w połowie lat sześćdziesiątych i zdominowała nowomediálność w sztuce współczesnej do połowy lat dziewięćdziesiątych. Jednak sztuka mediów przede wszystkim łączona jest z technologią zapisu cyfrowego oraz nowymi strategiami komunikacyjnymi. Era mediów cyfrowych rozpoczęła się na początku lat dziewięćdziesiątych, a jej hipermedium stał się komputer osobisty. Wykorzystanie maszyn cyfrowych (hardware) i sterującego nimi oprogramowania (software) oraz globalnej sieci wymiany informacji spowodowało otwarcie się sztuki na nowe, nieznane dotychczas obszary. Technologie cyfrowe, a także nowe sposoby komunikowania zmieniły oblicze całej sztuki, która z liniowych narracji, następujących po sobie awangard, zmieniła się w stochastyczną i palimpsestową chmurę tagów i linków. Rozwój technologii cyfrowych i komunikacyjnych, w tym w szczególności dostęp do Internetu, zasadniczo zmienił status współczesnego dzieła sztuki, ale także zmienił możliwości dostępu i korzystania z dziedzictwa sztuki. Zmieniło się także oddziaływanie sztuki – obok pełnienia dotychczasowych funkcji, takich jak magiczna, sakralna, symboliczna, estetyczna, ekspresywna, czy dydaktyczna, sztuka stała się także mediatorem w sprawach społecznych, czy tłumaczem współczesnej rzeczywistości medialnej i komunikacyjnej.

Wymownym przykładem interaktywnej sztuki mediów z początku jej rozwoju jest instalacja „The Legible City” z 1989 roku, autorstwa Jeffrey’a Show’a, w której artysta w sugestywny i wielopoziomowy sposób połączył realną i wirtualną rzeczywistość. Naprzeciwko obrazu/projekcji filmowej przedstawiającej wirtualne miasto zbudowane ze słów, gdzie litery stanowią rzędy domów, ustawił rower – mechanizmy roweru (kierownica, napęd) były powiązane z oprogramowaniem wirtualnego miasta. Uczestnik tej interaktywnej jazdy rowerem mógł dowolnie wybierać trasę i szybkość przejazdu, korzystając z mapy konkretnego miasta (Manhattan, Amsterdam, Karlsruhe). Show w „The Legible City” ukazał wizję wirtualnego miasta nadpisanego nad rzeczywistym, w ten sposób antycypował obraz współczesnego świata istniejącego w dwóch równoległych przestrzeniach, realnej i sieciowej.

Zmiany, które zaszły w tworzeniu i odbiorze dzieła sztuki za sprawą technologii cyfrowych i komunikacji sieciowej powodują w konsekwencji również nieuchronną zmianę sposobów pokazywania sztuki, a także funkcjonowania instytucji kultury. Pojawienie się nowych narzędzi w rękach artystów wymusza nowe metody pracy kuratorów i urzędników oraz nowe strategie popularyzacji sztuki. Problem jest powszechny, jak sam charakter zmian cywilizacyjnych, jednak jego rozwiązywanie osadzone jest w lokalności i dotyczy tak samo instytucji sztuki, jak też osiedlowych domów kultury. Mimo widocznych zmian w podejściu do popularyzacji sztuki mediów, jest ona nadal domeną instytucji specjalistycznych, zarówno w jej tworzeniu, jak też w udostępnianiu. Sztuka mediów postrzegana jest ciągle w oderwaniu od głównego nurtu sztuki współczesnej, a o jej popularyzacji decydują zbyt często wymogi techniczne, dostęp do sieci, a także w szczególności kompetencje instytucji i kuratorów. Powodów tej sytuacji jest wiele, jednak najistotniejszym, w moim przekonaniu, jest bariera w wykorzystaniu nowych technologii pod kątem ich kreatywnego użycia

w działalności instytucji. Sprawa związana jest również z tempem zmian zachodzących w „mentalności” instytucji. Jako pierwsze należy wskazać kompetencje ludzi, którzy zmieniają program instytucji, która z kolei stwarza nowe możliwości infrastrukturalne i finansowe, z nich wreszcie korzystają artyści i publiczność.

Przeobrażenia w sztuce za sprawą nowych technologii obserwuję od początku lat dziewięćdziesiątych, jednak w minimalnym stopniu doświadczam tego w wymiarze lokalnym, czy wręcz środowiskowym, dzielnicowym. Powinnością współczesnej instytucji kultury jest inicjowanie programów i wydarzeń, które w swoim oddziaływaniu mają osłabiać napięcie pomiędzy analogowym a cyfrowym, realnym a wirtualnym. Wydarzenia te mają tłumaczyć rzeczywistość medialną, sankcjonując konieczność świadomego i kreatywnego korzystania z nowych technologii. W moim przekonaniu, cel sztuki jest ciągle ten sam i dotyczy nieustannego odnoszenia się wobec najwyższych wartości, piękna, dobra i prawdy. Zmieniło się jednak współczesne wyobrażenie tych wartości, piękno i prawda sztuki aktualnej objawia się w mindware’owym podejściu do opisywania i tłumaczenia współczesnej rzeczywistości – wątek ten omawiam w kolejnym akapicie. Natomiast dobrem płynącym z formuły otwartości sztuki współczesnej jest świadome i aktywne (reaktywne) podejście artysty i widza wobec dzieła, co jest kluczowe dla dyskusji o współczesnej roli sztuki oraz nowej roli instytucji kultury.

W opisie współczesnej rzeczywistości hardware’owo-software’owej brakuje ważnego komponentu, jest nim mindware. Omówieniu istoty i wagi tej kategorii zostało poświęcone wydarzenie wystawiennicze, naukowe i edukacyjne pn. „Mindware. Technologie dialogu”, zorganizowane w 2011 roku w Lublinie, składające się z serii wydarzeń artystycznych i teoretycznych. Uczestników wyłoniono w wyniku otwartego, internetowego naboru. Zgłoszone idee, wielokrotnie dyskutowane, rozwijane czy wręcz modyfikowane zostały osadzone w lokalnym kontekście, ale także zorientowane wobec problemów globalnych. Działania artystyczne zaprezentowano w bardzo różnych, często zupełnie nieoczywistych, przestrzeniach miasta, takich jak kościół ewangelicko-augsburski, galeria handlowa, budynek poczty, przystanki miejskiej komunikacji, ratusz oraz na falach eteru – za pośrednictwem lokalnego radia. W celu lepszego zobrazowania, w jaki sposób wydarzenie „Mindware. Technologie dialogu” wpłynęło na kształt i przebieg dyskusji o współczesnym zmediatyzowanym i ztechnologizowanym świecie, uwzględniającej wymiar lokalny, zacytuję obszerny fragment tekstu podsumowującego to wydarzenie, który napisałem wspólnie z Martą Ryczkowską.

„Artyści mindware’u w swoich działaniach pokazali, w jaki sposób technologia jest przełożalna na życie społeczne i funkcjonowanie przestrzeni publicznej. Kładli nacisk na to, że istnieje rzeczywistość nadbudowana nad tym, co realne i dostrzegane przez nas na pierwszy rzut oka. Rzeczywistość ta nie zawsze jest uchwytana – posługiwanie się technologią i obrazem wirtualnym nie tworzy jej, a jedynie pomaga wyjść na światło dzienne, akcentuje poszczególne jej aspekty, takie jak: kryzys wartości w zglobalizowanym świecie, przemykanie informacji w eterze, powtarzalność i kompulsywność gestów i zachowań, komunikowanie się bez względu na szerokość geograficzną, prawda i iluzja kontroli współczesnego panoptikonu i wiele innych. Artyści nowych mediów nie tworzą nowego arsenału pojęć

i problemów – odświeżają te, które przez długi czas leżały odłogiem bądź zrodziły się na skutek przepaści pomiędzy rozwojem technologicznym a kryzysem cywilizacyjnym. Media elektroniczne stanowią szczelinę prowokującą oko do spojrzenia w odmętą wykreowaną rzeczywistość.

Sztuka w relacji do wiedzy naukowo-technicznej obnaża przesunięcie pomiędzy namacalną rzeczywistością społeczną, polityczną i kulturową a zaawansowaną technologią, która bywa obca i nieuchwytna. Sztuka próbuje korzystać z jej potencjału na różne sposoby. Jeśli jednak artyści podejmują wątek technologiczny, często czynią to w perspektywie melancholijno-krytycznej, zachęcającej do namysłu, prowokującej do refleksji nad sensem i mechanizmem wykorzystywania mediów elektronicznych. Świat smartfonów, Internetu, iPodów, informacji przepływającej z prędkością światła i życia otwartego na oścież na portalach społecznościowych jest tym samym światem, w którym ludzie borykają się z biedą, głodem, zniewoleniem, wyzyskiem, brakiem porozumienia w najprostszych, międzyludzkich sytuacjach. *Mindware. Technologie dialogu* to jedno z tych przedsięwzięć, które pokazało, że dwie wspomniane płaszczyzny – realna i wirtualna – nie rozszczepiają świata. Każda z nich bywa demonizowana – podczas gdy w każdej z nich prawda współistnieje z fikcją, a dialog wiąże się z zakłóceniami w komunikacji. Artyści *mindware’u* połączyli zagadnienia związane z oprogramowaniem, z rzeczywistością społeczną, proponując elastyczne rozwiązania, będące kluczami – zapewne jednymi z wielu – do zrozumienia tego, co otacza każdego człowieka.”

Katalizatorami przyspieszającymi reakcję łączenia współczesnej rzeczywistości medialnej z obszarami artystycznymi i działalnością instytucji kultury mogą być np. wyobrażenia otwartości, emancypacja dzieła sztuki, przekraczanie granic sztuki, a także znoszenie ograniczeń instytucjonalnych. Niezbędne jest wzmacnianie roli sztuki w tłumaczeniu nowych technologii i zmian cywilizacyjnych. Nowe możliwości tworzenia sztuki określają nowe przestrzenie jej istnienia, a te z kolei wymagają nowych metod prezentacji i popularyzacji sztuki. Zmianę społecznej roli sztuki, działalności kuratorskiej i krytycznej, funkcjonowania instytucji sztuki i muzeów, a także aktywności i potrzeb odbiorców można zawrzeć i opisać w modelu, w którym po przeciwnych stronach wobec sztuki, znalazłyby się z jednej strony kategorie współcześnie archaiczne, takie jak elitarność, instytucjonalizm, centrum, z drugiej strony natomiast kategorie aktualnie niezbędne, takie jak interdyscyplinarność, współpraca, wymiana.

Przywołując ponownie lokalność, będącą kontekstem moich rozważań, chciałbym osadzić w niej koncepcję nowej instytucji kultury, instytucji która potrafiłaby sprostać wyzwaniom współczesności. Taka instytucja z jednej strony musiałaby dbać o miejscowe środowisko artystyczne, angażować i edukować mieszkańców, zapraszać do współpracy podmioty biznesowe, aktywnie uczestniczyć w życiu miasta i regionu, z drugiej strony włączać się do globalnej sieci, pozycjonować się i tworzyć społeczności ponadlokalne, umiejscowić lokalność w sieci - usieciować lokalność. Najlepszym dla mnie wyobrażeniem struktury takiej instytucji jest model – urządzenia typu hub, czyli z jednej strony „koncentrator” skupiający uwagę i możliwości, z drugiej zaś „rozgałęziacz” wysyłający komunikaty i idee. Obecnie sztuka staje się polem interdyscyplinarnej wymiany myśli, dzieło sztuki wchodzi w interak-

cję z widzem i jej wymaga, instytucja kultury przeobraża się w laboratorium współczesności i obserwatorium przyszłości. Taki obraz powinna posiadać każda instytucja kultury, od specjalistycznej po osiedlowy dom kultury.

Cywilizacja oparta jest na permanentnym rozwoju technologii cyfrowych i komunikacyjnych, w którym człowiek sprowadzony jest głównie do roli użytkownika i konsumenta. Szansą na zmianę tej sytuacji jest sztuka mediów, która potrzebuje kreatywnego wykorzystania nowych technologii i sieci w celu prowadzenia adekwatnego dialogu z odbiorcą. Oczywiście dialog ten musi zasadać się na wartościach, musi wynikać z dziedzictwa i tożsamości, a zatem musi czerpać z baz danych i zasobów, które już posiadamy, z pamięci i tradycji, których kultywowanie jest naszą powinnością. Taki dialog musi uwzględniać nowe języki, do których potrzebne są nowe translatory i słowniki.

Sztuka ma obecnie do odegrania zdecydowanie ważniejszą rolę niż w czasach prehistorycznych, kiedy była nośnikiem informacji o świecie, a także wtedy kiedy od starożytności do nowoczesności jej funkcja sprowadzona była do alegorii, lub kiedy abstrahowała od rzeczywistości oraz kiedy uwikłana ideologicznie traciła swoją siłę. Teraz sztuka jest niezbędna do opisywania i tłumaczenia wielowątkowej i wielopoziomowej rzeczywistości medialnej i komunikacyjnej, do której potrzebny jest krytyczny dystans oraz w której potrzebny jest twórczy ferment.

W podsumowaniu chciałbym wymienić szereg zaleceń i rekomendacji, które dotyczą roli współczesnej instytucji kultury oraz funkcji aktualnej sztuki mediów.

Niezbywalnym obowiązkiem instytucji kultury jest ciągła i skuteczna mediacja:

- pomiędzy światem idei i wartości a światem technologicznych możliwości;
- pomiędzy lokalną unikatowością a globalną bazą danych;
- pomiędzy posiadaczami i użytkownikami cyfrowych gadżetów a artystami, którzy owe gadżety potrafią kreatywnie wykorzystać do tworzenia sztuki;
- pomiędzy babcią stroniącą od nowych technologii a wnuczką, która nie zna świata bez Internetu.

Wykorzystanie sztuki mediów w działalności programowej instytucji kultury może pozytywnie wspierać edukację, w tym w szczególności edukację medialną, wpływając na:

- świadome korzystanie z osiągnięć rozwoju cywilizacyjnego;
- krytyczne odnoszenie się wobec rzeczywistości medialnej;
- kreatywne wykorzystywanie nowych narzędzi i oprogramowania.

› **Zbigniew Sobczuk** kurator sztuki, koordynator, producent i designer. Od 1992 roku propaguje i popularyzuje sztukę współczesną i design, związany z instytucjami: Galeria KONT, Lubelskie Towarzystwo Zachęty Sztuk Pięknych, Warsztaty Kultury w Lublinie. Współtwórca wydarzenia „Mindware. Technologie dialogu” (Lublin 2011).

Cyfrowe archiwa społeczne: krótkie wprowadzenie

Pod pytaniem
- jak zbudować cyfrowe archiwum społeczne - nie kryją się jedynie pytania o metody organizacji czy narzędzia cyfrowe, które można by wykorzystać do opracowania i udostępniania zbiorów. Specyfika tych archiwów - ich otwartość na udostępnianie zbiorów online oraz obywatelski i oddolny charakter pozwalają widzieć w nich coś więcej niż tylko działanie amatorów - pasjonatów przeszłości.

Niniejszy materiał jest wprowadzeniem do koncepcji archiwów społecznych, uzupełnionym o garść informacji i sugestii na temat dobrych praktyk wspierania archiwistyki społecznej oraz prowadzenia tego typu inicjatyw.

Cyfrowa archiwistyka społeczna to stosunkowo nowe zjawisko w Polsce. Nie oznacza to, że oddolne inicjatywy archiwalne nie mają już tu swojej bogatej historii - jednak dopiero od niedawna zauważyć można intensywne działania na rzecz budowy środowiska archiwów społecznych oraz systemowego wsparcia ich aktywności. Główną zasługę oddać tu należy Fundacji Ośrodka KARTA, która - sama będąc archiwum społecznym - przynajmniej od 2010 roku stara się animować oddolne inicjatywy archiwalne w Polsce.

Osoby prywatne, grupy inicjatywne i organizacje pozarządowe wykorzystują dziś Internet do upowszechniania gromadzonych przez siebie zbiorów historycznych. Skany fotografii, map, dokumentów, a nawet nagrania historii mówionej publikowane są na rozmaitych stronach prywatnych, blogach, forach internetowych czy w infrastrukturze mediów społecznościowych, np. na Facebooku. Niestety, większość tego typu prezentacji nie jest przygotowana odpowiednio: materiały historyczne umieszczane są online bez odpowiednich opisów i w plikach złej jakości, niewiele osób dba także o poprawne zabezpieczenie cyfrowych reprodukcji. Osobnym wyzwaniem są kwestie prawne - przepisy prawa autorskiego oraz ochrony wizerunku.

Przy takiej formie udostępniania zbiorów historycznych trudno oczekiwać efektów edukacyjnych i naukowych. Jest to jedynie jakaś podstawowa postać popularyzacji historii, przy czym niewolna od wad związanych choćby z powielaniem historycznych mitów i przekłamań. Tymczasem internetowe archiwa prywatne, lokalne czy prowadzone przez organizacje pozarządowe, mogłyby być ważnym uzupełnieniem formalnej, szkolnej edukacji historycznej, a może nawet pewną dla niej alternatywą, jeśli w swoim wykładzie pomija ona pewne tematy lub nimi manipuluje.

W jaki sposób wspierać można powstawanie takich archiwów?

I. Jak wspierać archiwistykę społeczną?

W Polsce kompleksowe działania na rzecz rozwoju oddolnych archiwów cyfrowych prowadzi Fundacja Ośrodka KARTA, od lat gromadząca zbiory historyczne związane z historią Polski i jej sąsiadów w XX wieku. Zainicjowany przez KARTĘ program posługuje się pojęciem archiwum społecznego:

Archiwum społeczne prowadzone jest przez organizację pozarządową lub powstaje przy jednostce samorządu terytorialnego w efekcie celowej aktywności obywatelskiej. Archiwum gromadzi, przechowuje, opracowuje (w celu udostępniania) materiały dokumentowe, ikonograficzne lub audiowizualne. Dokumentacja ta tworzy niepaństwowy zasób archiwalny.

Definicja ta wyklucza przedsięwzięcia digitalizacyjne i archiwizacyjne grup inicjatywnych i osób prywatnych. Takie określenie odbiorców działań ułatwia jednak kierowanie wsparcia - podmioty te są w stanie podpisywać umowy oraz w razie potrzeby aplikować o publiczne wsparcie finansowe dla swojej pracy, można również oczekiwać, że budowane przez nie archiwa nie będą efemeryczne.

Prowadzona od 2012 roku aktywność Ośrodka KARTA na rzecz archiwów społecznych przejawia się na kilku płaszczyznach:

1. Gromadzenie danych i integracja

Ośrodek KARTA podjął trudne wyzwanie opisanie i zintegrowania środowiska archiwów społecznych w Polsce oraz archiwów prowadzonych za granicą przez organizacje polonijne. Środowisko to jest rozproszone, archiwa działają niezależnie i nie posiadają własnej reprezentacji, co w przypadku organizacji pozarządowych jest w Polsce standardem (istnieją lokalne lub tematyczne grupy, fora czy rady NGO).

KARTA rozpoczęła budowę indeksu archiwów społecznych, starając się w jednej bazie danych zebrać informacje o założycielach, zbiorach i formule działalności tego typu inicjatyw w Polsce. W bazie znajdują się obecnie dane ponad 420 archiwów społecznych, także tych prowadzonych przez grupy inicjatywne i osoby prywatne. Ośrodek podjął także starania na rzecz opisu potrzeb środowiska archiwistyki społecznej: na rozpisaną ankietę odpowiedziało 155 organizacji i instytucji, działających zarówno w dużych miastach wojewódzkich, jak i w mniejszych miejscowościach. Badanie określić miało potrzeby archiwów społecznych przed podjęciem przez Ośrodek działań na poziomie politycznym i centralnym, zmierzających do uruchomienia systemowej pomocy finansowej dla tego typu inicjatyw.

Celem Ośrodka KARTA było także powołanie i integracja środowiska archiwów społecznych. Obok wsparcia przy nawiązywaniu kontaktów między poszczególnymi oddolnymi inicjatywami archiwalnymi, czego narzędziem jest newsletter oraz dedykowane archiwom forum dyskusyjne, Ośrodek stara się tworzyć silne środowisko archiwów społecznych poprzez wypracowywanie i wdrażanie standardów. Służą temu m.in. prace nad Kartą Zasad Archiwów Społecznych, określającą reguły działania oddolnych inicjatyw archiwalnych, ich misję i standardy etyczne.

Okazją do wzmocnienia już zainicjowanej współpracy branżowej będzie planowany na jesień 2015 roku Kongres Archiwów Społecznych.

2. Edukacja i wsparcie merytoryczne

Dużą wadą archiwów społecznych jest brak odpowiedniej podstawy merytorycznej i organizacyjnej ich działalności. Archiwum cyfrowe jest przecież czymś więcej niż zwykłą prezentacją zasobów historycznych: to odpowiednio przygotowana struktura organizacji zbiorów, odpowiednio opracowany model ich opisu czy zasady udostępniania i wykorzystywania. Ośrodek organizuje kompleksowe wsparcie merytoryczne dla archiwów społecznych: szkolenia, podręcznik (udostępniany także online na wolnej licencji) oraz gromadzi i upowszechnia bieżące informacje o najważniejszych zmianach prawnych dotyczących ich działalności, nowych źródłach finansowania itp.

Prowadzone przez Ośrodek szkolenia obejmują podstawowe kompetencje związane z prowadzeniem archiwum cyfrowego: pozyskiwanie, digitalizację, opisywanie, porządkowanie i udostępnianie zbiorów, ich zabezpieczanie oraz przechowywanie oraz najważniejsze zagadnienia prawnoautorskie. Do misji archiwum cyfrowego Ośrodek włączył także pracę z nagraniami historii mówionej (oral history).

Oferta szkoleń stacjonarnych uzupełnianana jest przez webinaria (szkolenia online) oraz publikowanie materiałów edukacyjnych na stronie domowej programu archiwów społecznych: archiwa.org. W 2012 roku KARTA wydała podręcznik „Archiwistyka społeczna”, materiał edukacyjny prezentujący podstawowe zagadnienia związane z organizowaniem i prowadzeniem archiwum społecznego. Liczące około 140 stron wydawnictwo udostępnione zostało online na wolnej licencji Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach (CC BY-SA), co oznacza, że można je swobodnie rozpowszechniać, tłumaczyć i rozbudowywać. Część podręcznikowa publikacji obejmuje takie tematy, jak: pozyskiwanie zbiorów, realizacja nagrań historii mówionej, opracowanie dokumentacji aktowej, opracowanie zbiorów fotograficznych, opracowanie materiałów audiowizualnych, digitalizacja materiałów archiwalnych, przechowywanie dokumentacji aktowej, przechowywanie fotografii, udostępnianie materiałów archiwalnych oraz specyfika działania archiwum społecznego w Internecie.

3. Infrastruktura

Obok działań edukacyjnych, Ośrodek dba o rozwój narzędzi pozwalających na katalogowanie i udostępnianie zbiorów historycznych online. Ponad 100 archiwów społecznych, także tych działających w małych miejscowościach przy bibliotekach publicznych, udostępnia informacje o swoich zbiorach na portalu CATL (http://archiwa.org/index_catl.php). KARTA pracuje obecnie nad oprogramowaniem pozwalającym na katalogowanie zbiorów archiwalnych.

4. Zmiany w prawie i współpraca z państwem

Ważnym elementem działań Ośrodka są prace nad otwarciem systemowego wsparcia finansowego dla działalności archiwów społecznych. Dzięki staraniom KARTY nowelizacja prawa archiwalnego umożliwiła Naczelnemu Dyrektorowi Archiwów Państwowych ogłaszanie otwartych konkursów dotacyjnych na prowadzenie archiwum społecznego, opracowywanie zbiorów, ich udostępnianie i zabezpieczanie. Ośrodek wspólnie z reprezentacją archiwów społecznych pracuje także nad modelem współpracy tego środowiska z instytucjami państwa, starając się z jednej strony umocnić niezależność oddolnych inicjatyw archiwalnych, z drugiej upowszechniać standardy i inspirować pomoc finansową i organizacyjną ze strony państwa.

Ten krótki opis aktywności Ośrodka KARTA na polu archiwistyki społecznej w Polsce uzmysławia, jak kompleksowe muszą być działania podjęte wobec tego środowiska. Obok programu edukacyjnego czy budowy narzędzi cyfrowych ważne jest integrowanie rozproszonych inicjatyw archiwalnych i zapewnienie im autonomii wobec państwa, przy jednoznacznym otwarciu jego instytucji na oddolną społeczną aktywność na polu gromadzenia i upowszechniania zbiorów historycznych.

II. Jak zbudować cyfrowe archiwum społeczne?

Działania na rzecz archiwów społecznych podejmowane na poziomie centralnym są jednak jedynie uzupełnieniem codziennej pracy z materiałami historycznymi. Archiwa społeczne nie wzięły się znikąd: to, że możemy dziś oglądać ich zbiory w Internecie jest jedynie kolejnym etapem ich działalności.

Pod pytaniem - jak zbudować cyfrowe archiwum społeczne - nie kryją się jedynie pytania o metody organizacji czy narzędzia cyfrowe, które można by wykorzystać do opracowania i udostępniania zbiorów. Specyfika tych archiwów - ich otwartość na udostępnianie zbiorów online oraz obywatelski i oddolny charakter pozwalają widzieć w nich coś więcej niż tylko działanie amatorów - pasjonatów przeszłości.

1. Historia i misja społeczna

Archiwum społeczne może być prawdziwą oddolną instytucją proponującą realną alternatywę dla dominującej polityki historycznej. Nikt nie oczekuje naturalnie, że będzie ono w stanie zastąpić proponowane przez media czy system edukacji interpretacje przeszłości - może być jednak, jak w przypadku rosyjskiego Memoriału - wyraźnym głosem sprzeciwu, kontestującym dominujące mity, uproszczenia i manipulacje historyczne. Zasięg oddziaływania archiwum społecznego nie będzie wielki - jednak nawet proponowana przez nie na poziomie lokalnym wiedza i zasoby mogą spowodować zmiany w tym, jak określona zbiorowość czy środowisko rozumie historię. Archiwum społeczne może też aktywować pamięć, która do tej pory była ukrywana lub nieuświadomiana. Błędem byłoby jednak naiwne oczekiwanie, że taki efekt uda się uzyskać niemalże automatycznie, że spowoduje go

zwykle publikowanie zbiorów, wydanie książki czy nagranie reportażu. Praca z pamięcią i wikłanie się w historyczne spory jest poważnym wyzwaniem: wiele archiwów społecznych unika takiego zaangażowania, koncentrując się na gromadzeniu artefaktów historycznych i pracy popularyzatorskiej.

Brytyjskie, niemieckie czy amerykańskie doświadczenia archiwistyki społecznej pokazują jednak, że cyfrowe archiwum społeczne może być nie tylko instytucją historyczną, ale także aktywną instytucją obywatelską. W takim przypadku historia nie jest jedynie zamkniętym zasobem materiałów historycznych i budowanej na ich podstawie wiedzy, ale też inspiracją i źródłem działań integracyjnych, antyprzemocowych czy antydyskryminacyjnych. Archiwa społeczne koncentrują się na historii kobiet, mniejszości etnicznych czy seksualnych, czy też lokalnych społeczności w gentryfikujących się dzielnicach. Być może odpowiedź na pytanie o to, jak zbudować cyfrowe archiwum społeczne, zacząć należy od zdefiniowania jego misji: czy ma być ono wyłącznie działalnością historyczną, merytoryczną czy badawczą, czy też podstawą aktywności edukacyjnych czy nawet politycznych.

2. Archiwista czy kolekcjoner?

Ciekawym zjawiskiem, które dostrzegam obserwując polskie archiwa społeczne, jest specyficzny konflikt między strategią archiwisty a kolekcjonera. Nie musi on naturalnie występować zawsze, jednak z pewnością można uznać go za pewne wyzwanie dla rozwoju całego środowiska. Tutaj też widziałbym kolejny wątek do odpowiedzi na pytanie o metodę budowy archiwum społecznego.

Nie tylko archiwa społeczne, ale nawet duże, profesjonalne instytucje państwowe zarządzające ogromnymi zbiorami historycznymi, mają problem z wolnością wykorzystywania zgromadzonych przez nie materiałów. Niestety, wciąż wiele z nich traktuje zbiory jak kapitał, o który nie tylko należy dbać, ale też który warto zazdrośnie strzec, aby utrzymać przewagę wśród konkurujących ze sobą instytucji. Trudno uznać zasadność takiej polityki w przypadku zbiorów z domeny publicznej, czyli takich, które nie posiadają już ochrony praw majątkowych i powinny być swobodnie wykorzystywane. Trudno też uznać jej zasadność w przypadku zbiorów, które powstały ze środków publicznych.

Problem własności cyfrowych wizerunków zbiorów historycznych (bo nie mówimy tu o oryginalnych artefaktach) widoczny jest też w środowisku archiwów społecznych. Wiele z nich gromadzi i digitalizuje materiały historyczne, ale unika udostępniania ich w Internecie z obawy przed nieuprawnionym ich wykorzystaniem. Inne ograniczają możliwość użycia skanów, publikując jedynie pliki poglądowe, nienadające się np. do druku, wstawiając w treść skanów znak wodny czy odwołując się do zasad prawa autorskiego. Archiwa, które działają w modelu kolekcjonera, zazdrośnie strzegą swoich zbiorów jako kapitału, dając im przewagę nad innymi inicjatywami tego typu. Archiwa w pełni realizujące ideę archiwum - instytucji społecznej gwarantują wolność korzystania z ich zbiorów w granicach określanych przez prawo autorskie.

Planując organizację archiwum cyfrowego warto zastanowić się, w jakim modelu ma ono działać: własnościowym (kolekcyjnym) czy wolnościowym. Model wolnościowy oprzeć

można na standardach wypracowanych już przez instytucje kultury w ramach ruchu Open GLAM (Open GLAM Principles) oraz na systemie licencjonowania Creative Commons, jeśli zbiory, które posiadamy, wciąż są chronione przez prawa majątkowe.

3. Oddzielanie artefaktu od pamięci

Dużym wyzwaniem dla archiwów społecznych jest wdrożenie i utrzymanie odpowiedniej metody opisu zbiorów. Działając w środowiskach lokalnych archiwa te bardzo często opisują gromadzone materiały historyczne wyłącznie w oparciu o informacje przekazywane przez darczyńców. Ma to swoją oczywistą wartość, jednak może wprowadzać w pracę archiwum pewien systemowy błąd.

Rolą archiwum powinno być oddzielanie artefaktów historycznych od pamięci, to znaczy opisywanie ich w możliwie rzeczowy i obiektywny sposób. Często sprowadzać się to może do kwestionowania w toku pracy archiwalnej informacji czy relacji udostępnianych przez darczyńców. Nie jest to łatwe w sytuacji, w której archiwum jest od nich zależne i działa w środowisku lokalnym. Przecistawienie się dominującej pamięci wymaga odwagi i konsekwencji - czy planując powołanie archiwum społecznego jesteście na to gotowi? Bez tego projekt archiwalny straci swój krytyczny charakter i będzie jedynie afirmacją zbiorowej pamięci, która ignorować może ważne fakty z przeszłości.

4. Odpowiedzialność

Lektura konsultowanej wciąż w kręgu Ośrodka KARTA i współpracujących organizacji i inicjatyw Karty Zasad Archiwów Społecznych wskazuje na odpowiedzialność archiwum społecznego względem osób, które użyczają lub przekazują mu swoje zbiory historyczne. Archiwum społeczne zachowywać ma pełną podmiotowość ofiarodawców, zarówno w procesie przyjmowania, jak i opracowania oraz udostępniania zbiorów. Praca z archiwaliami, ich zabezpieczanie oraz udostępnianie zakładać ma porozumienie i współpracę ofiarodawcy i archiwisty.

Wdrożenie tych zasad oznacza, że archiwum staje się partnerem, a nie klientem czy pośrednikiem w zarządzaniu zbiorami historycznymi. Bezwzględna zasada poszanowania podmiotowości darczyńców musi być realizowana także wtedy, kiedy - jak to pokazałem wyżej - pamięć i interpretacje historyczne darczyńców różnią się od obiektywnej i racjonalnej analizy udostępnianych przez nich zbiorów.

Zwracając uwagę na problem odpowiedzialności w pracy cyfrowego archiwum społecznego warto dobrze rozważyć każdą decyzję o upublicznieniu w Internecie zbiorów historycznych. Archiwum społeczne - nawet jeśli jest prowadzone przez osobę prywatną czy grupę nieformalną - musi spełniać standardy ochrony danych osobowych, tajemnicy korespondencji, ochrony wizerunku itp. W codzienną pracę archiwum wdrożone powinny zostać również zasady postępowania ze zbiorami historycznymi o charakterze martyrologicznym, ukazującymi bezpośrednią przemoc czy będącymi efektem propagandy i nienawiści.

5. Dostępność

Planując organizację archiwum społecznego oraz budowę jego cyfrowej infrastruktury i zbiorów warto zastanowić się nad problemem dostępności. Archiwa kojarzone są często z instytucjami zamkniętymi i nieprzyjaznymi, działającymi według skomplikowanych reguł. Archiwum społeczne powinno być archiwum dostępnym, to znaczy otwartym na wszystkich poszukujących informacji i wiedzy, pracującym według czytelnych zasad oraz ograniczającym bariery w dostępie i korzystaniu ze zbiorów. Nie chodzi tu wyłącznie o kwestie regulaminów wykorzystywania skanów, obecność znaków wodnych czy politykę prawnoautorską. Dostępność archiwum budują przecież dobrze przygotowane inwentarze, katalogi i indeksy, gotowość do bezpośredniego wsparcia osób poszukujących określonych materiałów czy nawet dostosowane do potrzeb odbiorców godziny udostępniania zbiorów na miejscu. W Internecie dostępność archiwum kształtowana jest m.in. przez unikanie rozwiązań technicznych ograniczających łatwość przeglądania zasobów, poprzez wypełnianie standardów przyjazności strony WWW archiwum wobec potrzeb osób niepełnosprawnych (standard WCAG 2.0) czy odpowiednią politykę prywatności.

Prawdziwie dostępne społeczne archiwum cyfrowe nie będzie wykorzystywać Facebooka jako głównej platformy publikowania swoich zbiorów (nie można zmuszać nikogo do zakładania tam konta), unikać będzie znaków wodnych zasłaniających treść skanów oraz umieści online czytelny i zrozumiały regulamin korzystania ze skanów i dobrze przygotowany inwentarz archiwalny. Główną cechą archiwum nie powinna być nowoczesność - dostępność to zdecydowanie ważniejsza społecznie wartość. Dlatego planując budowę internetowej infrastruktury archiwum warto krytycznie podchodzić do dominujących trendów w projektowaniu serwisów internetowych.

Dostępna wiedza

Dostępne w języku polskim materiały edukacyjne dotyczące praktyki prowadzenia archiwum społecznego agreguje w serwisie archiwa.org Fundacja Ośrodka KARTA.

Wart polecenia jest przede wszystkim wydany przez Ośrodek podręcznik „Archiwistyka społeczna” (red. K. Ziętał, Warszawa 2012). Podręcznik ten składa się z dwóch części: w pierwszej, teoretycznej, przedstawiono koncepcję archiwum społecznego oraz jego miejsce na tle działalności archiwów państwowych oraz warunki prawne i organizacyjne działania archiwów społecznych w Polsce. Druga część podręcznika przekazuje już wiedzę praktyczną na temat zakładania i prowadzenia cyfrowego archiwum społecznego i ma pomóc archiwistom i archiwistkom obywatelskim w ich codziennej pracy ze zbiorami historycznymi. Publikacja dostępna jest na wolnej licencji, co oznacza, że może być swobodnie tłumaczona i rozpowszechniana bez żadnych opłat na rzecz wydawcy.

Podręcznik pobrać można z adresu:



archiwa.org

W serwisie internetowym brytyjskiej organizacji Community Archives and Heritage Group (CAHG, www.communityarchives.org.uk) znaleźć można wartościowe materiały edukacyjne pozwalające na dobre przygotowanie się do planowania i budowy archiwum społecznego.

Dokument „Starting up a community archive - a check list” to prosta lista pytań, na które warto odpowiedzieć sobie przed rozpoczęciem prac nad archiwum. *Jaki jest nasz cel? Co chcemy gromadzić? Kto będzie korzystał z naszego archiwum? Czy ktoś już robi podobne rzeczy? Do kogo należą będą gromadzone przez nas zbiory?*

Dokument do pobrania pod adresem:



communityarchives.org.uk



› **Marcin Wilkowski** twórca serwisu „Historiaimedia.org” poświęconego historii digitalnej, autor książki „Wprowadzenie do historii cyfrowej” (Gdańsk 2013), koordynator prac Koalicji Otwartej Edukacji (KOED) - szczególnie zainteresowany otwartością w instytucjach kultury i pamięci.

Czy żyjąc we współczesnej kulturze cyfrowej jesteśmy skazani na prezentowanie informacji jedynie w formie wizualnej? Czy inne formy przekazu zostaną zepchnięte na margines i zdewaluowane? Odpowiedzi na pytania są zróżnicowane.

Cyfrowe opowiadanie historii. Projekty, inspiracje, perspektywy

Media cyfrowe w przeciągu ostatnich kilku lat doprowadziły do głębokich przeobrażeń w sferze współczesnej kultury. Jedną z istotniejszych zmian jest upowszechnienie się licznych narzędzi, zasobów i środków umożliwiających multimedialną komunikację. Infografiki, remiksy, mushupy stały się dzisiaj codziennością, a łatwość ich tworzenia i skuteczność takiej formy komunikacji sprzyja ich popularyzacji.

W poniższym tekście chciałbym, bazując na serii przykładów, pokazać jaką postać mogą przybrać cyfrowe narracje.

Wizualizacja

Wizualizacja jest zjawiskiem, które ostatnimi laty zyskało sobie dużą popularność. Dzięki tej formie informacje możemy przekazywać w bardziej przejrzysty i przystępny sposób. Projekty bazujące na wizualizacji skutecznie przyciągają uwagę również walorami estetycznymi. Podobnie jak otaczająca nas rzeczywistość, społeczeństwo również zaczyna ulegać coraz dalej posuniętym procesom estetyzacji. Tym samym coraz bardziej prawdopodobne wydaje się założenie, że projekty, które będą wykorzystywały atrakcyjne estetycznie metody przekazywania informacji, będą miały coraz większy wpływ na społeczeństwo i kształt współczesnej kultury. Dlatego też uzasadnione wydaje się, aby w tworzeniu współczesnych wizualizacji animatorzy kultury nie tylko korzystali z opracowanych już w XIX w. metod wizualizacji danych, ale szukali form eksperymentalnych. Innymi słowy, inspiracji powinni szukać w sztuce i projektach artystycznych.

Jedną z interesujących metod jest wizualizacja czasu. Powszechnym sposobem wizualizowania czasu, jaki spotykamy w pracach naukowych jest linia czasu, najczęściej przyjmująca formę podziałki, na której zaznaczone są określone wydarzenia. Czy można zrobić to w inny sposób? Pokazać czas za pomocą mediów wizualnych? Interesującym eksperymentem jest pomysł wykorzystania do tego celu video i fotografii. W projekcie artystycznym Xárene Eskandara zatytułowanym „The Waters Re” artysta wykorzystuje nagrania video i fotografie do pokazania danego miejsca w różnych momentach czasu. Idea opiera się na

fotografowaniu lub filmowaniu tego samego krajobrazu o różnych porach dnia. Następnie, z tak pozyskanego materiału artysta wycina za pomocą oprogramowania pionowe pasy. Każdy pas pokazuje fragment danego krajobrazu w określonym momencie czasu. Po złożeniu ich w całość uzyskujemy jednolity obraz, w którym każdy pasek pokazuje inny moment. Sam artysta w taki sposób opisuje swoje działania: "The goal is to break the linear experience of time, allowing viewers to perceive multiple times within a single viewpoint. As a result, insignificant moments become significant events, heightening one's experience of the landscape and one's existence in that particular moment in time and space."

Badania nad sztuką zazwyczaj skupiają się na analizie i interpretacji dzieł. W jaki sposób jednak pokazać zachodzące zmiany i transformacje w kilku obrazach jednocześnie? Przed takim dylematem stanął artysta Pablo Garcia badając traktat Albrechta Dürera (1471-1528) poświęcony anatomii. Renesansowy artysta opisywał w swojej pracy liczne typy wyglądu twarzy ludzkiej, ilustrując je obrazami i profilami twarzy. Garcia postanowił wykorzystać współczesne oprogramowanie obliczając parametry zmian, jakie można odnotować w kolejnych rycinach Dürera. Następnie, na tej podstawie stworzył model cylindra, na którym umieścił wypukłości odpowiadające cechom określonych w traktacie profili twarzy i wydrukował go na drukarce 3D. Cylinder umieszczony został na obrotowym urządzeniu i podświetlony zwykłą lampą. W ten sposób po uruchomieniu urządzenia na ścianie widzimy zarysy kolejnych zmieniających się profili. Artysta swoją metodę określił mianem proflografii.

Tradycyjne formy wizualizacji prezentowały dane w sposób statyczny. We współczesnych czasach, kiedy Internet zmienia się w dynamiczny strumień danych zmieniający się z każdą sekundą, taka forma prezentacji wydaje się być coraz mniej adekwatna. Dlatego też grupa artystów i badaczy z medialabu Kitchen Lab Budapest postanowiła stworzyć wizualizację, która oddaje tę dynamikę. W ten sposób powstał projekt „SubMap” - pomysł na wizualizację danych, która bazuje na mapie i przeobraża określoną przestrzeń w zależności od ilości i charakteru danych z nią powiązanych. Dodatkowo wykorzystano w projekcie „Sub-Map 2.0” dźwięk. W ten sposób wizualizacja staje się nie tylko projektem badawczym, ale również w synestetyczny sposób oddziałuje na zmysły odbiorców. Wizualizacja jest tu dopełniona przez sonifikację. W prezentowanym projekcie dane dotyczące poszczególnych węgierskich miejscowości pochodzące z węgierskiego portalu origo.hu były nanoszone na mapę. Im częściej danego dnia pojawiała się nazwa miasta lub wsi na portalu, tym większy stawał się powiązany z nią obszar geograficzny. Zmianom wielkości towarzyszyła również zmiana dźwięku.

W innej przestrzeni sytuuje się z kolei projekt „Null_Sets”, który za pomocą estetyki glitch zmienia teksty w abstrakcyjne obrazy. Na stronie projektu, każdy może wkleić swój tekst w oknie aplikacji, która przyporządkowuje określonym słowom kolory i fragmenty zdjęć dostępnych na otwartych licencjach w sieci. "Our custom script encodes text files as images, making it possible to visualize both the size and architecture of large-scale data sets through an aesthetic lens. So if you ever wanted to see hamlet as a jpeg and find artistic merit hiding within its code, here's your chance." - zachęcają na stronie aplikacji twórcy projektu.

Dźwięk, smak i sieć. Jak opowiedzieć Internet?

Interesującymi projektami są przedsięwzięcia, które podejmują się zilustrowania dużych przedsięwzięć internetowych. Jednym z takich projektów jest aplikacja stworzona przez Stephen LaPorte i Mahmoud Hashemi. Projekt ten, bazując na danych udostępnianych przez Wikipedię, pozwala słuchać i oglądać w czasie rzeczywistym zmiany wprowadzane w tej największej encyklopedii świata. Na czym to polega? W "Listen to Wikipedia" każdej edycji hasła towarzyszy dźwięk oraz pojawienie się kuli z nazwą aktualnie edytowanego hasła. Wielkość kuli i jej kolor zależny jest od ilości zmian wprowadzanych w hasle oraz tego kto je edytuje (np. zielone okręgi symbolizują niezarejestrowanych użytkowników, a purpurowe boty). W ten sposób dynamiczne zmiany, jakim podlega Wikipedia, mogą być nie tylko obserwowane w czasie rzeczywistym, ale również odsłuchiwane. Aplikacja pozwala także słuchać konkretnych narodowych edycji internetowej encyklopedii. W ten sposób możemy porównać, która z edycji Wikipedii jest częściej aktualizowana i, co z tym związane, oferuje ciekawsze doświadczenia dźwiękowe.

Inne podejście do Wikipedii, wykorzystujące wizualizację sieci, prezentuje projekt autorstwa Owena Corneca. Pomysł autora nie kończy się jednak na stworzeniu statycznej wizualizacji, jakich widzieliśmy już wiele. Cornec postanowił pokazać sieć relacji, jakie zachodzą pomiędzy artykułami jako ogromną galaktykę połączeń. Ta kosmiczna estetyka jest w pełni interaktywna i wykorzystuje animację 3D. Stworzony przez Owena Corneca Wiki Galaxy to wysmakowana estetycznie, trójwymiarowa i interaktywna wizualizacja Wikipedii. Pomysł Wiki Galaxy wpisuje się w ideę wizualnych, interaktywnych interfejsów, które nie tylko mają istotną wartość badawczą, ale również estetyczną.

Przedstawione projekty pokazują największą na świecie encyklopedię w pełnej skali jako żywe, ogromne, złożone środowisko medialne. Dzięki estetycznym eksperymentom użytkownik może doświadczać tej przestrzeni na wiele różnych sposobów, angażujących różne zmysły. Kreuje to możliwość spojrzenia na Wikipedię w nowy sposób, ukazujący gigantyczną skalę globalnego przedsięwzięcia. Wychodząc poza tekstowy interfejs, wchodzimy w przestrzeń doznań estetycznych i intelektualnych, które w sugestywny sposób mogą wpływać na pojmowanie kulturowej roli Wikipedii i zawartych w niej treści.

Czy sonifikacja jest jedynym sposobem na wzbogacenie lub eksperymentowanie z przekazywaniem danych? Twórcy kolejnego projektu udowadniają, że równie ciekawym zmysłem może być także smak. Projekt „Tasty Tweets” opracowany przez pracowników Copenhagen Institute of Interaction Design pozwala poznać smak danych z Tweetera. Koncepcja stojąca za tym przedsięwzięciem opiera się na programie komputerowym, który skanuje w czasie rzeczywistym Twittera zliczając częstotliwość pojawiania się wyrazów określających różne owoce (np. jabłko, truskawka, pomarańcza itd.). Następnie dane te są przekazywane do specjalnie skonstruowanego urządzenia, które bazując na nich tworzy drinka owocowego, którego proporcje odpowiednio zrealizowane odzwierciedlają częstotliwość występowania danego owocu w twitterowych dyskusjach.

Eksperymenty tego typu wykraczają poza doświadczenia stricte wizualne i oferują nowe, bogatsze formy zaangażowania w odbiór informacji. Jednocześnie same dane uzyskują

nowy zestetyzowany i jednocześnie, jak w przypadku „Tasty Tweets” bardziej intymny i poniekąd cielesny charakter.

Cyfrowe opowiadanie kultury

Narzędzia i aplikacje cyfrowe, które mogą być wykorzystywane w różnych projektach kulturowych są obecnie również doceniane na artystycznych konkursach. Od kilku lat ZKM Center For Art And Media w Karlsruhe i Cberforum E.V. organizują wspólnie konkurs na dzieła artystyczne w formie aplikacji na urządzenia mobilne. Spośród zgłoszonych projektów najlepiej oceniane są te, które w kreatywny sposób łączą ze sobą walory artystyczne oraz możliwości oferowane przez nowoczesne technologie.

Podczas finału czwartej edycji tego konkursu główna nagroda przyznana za artystyczną innowacyjność przypadła międzynarodowemu zespołowi składającemu się z czwórki artystów: Jussi Ängeslevä, Philipp Bosch, Ross Cooper, Danqing Shi za aplikację Last Clock. Zwycięska aplikacja to swego rodzaju zegar, który podobnie jak tradycyjny zegar posiada wskaźnik sekund, minut i godzin, które przybierają tu formę trzech okręgów. Okręgi te tworzone są ze streamingu video nagrywanego przez kamerę danego urządzenia mobilnego, który odświeżany jest z różną częstotliwością, adekwatną do danego wskaźnika czasu (sekundy, minuty, godziny).

Nagroda w kategorii sztuka i nauka przyznana została Ernst Uys za aplikację Sablo. Aplikacja ta eksploruje modele fizyki teoretycznej analizujące granice pomiędzy chaosem i porządkiem. Określone działania użytkownika, takie jak dotknięcie ekranu inicjują proces powstawania nowych struktur, które zaczynają żyć własnym życiem, generując kolejne wzorce.

W zeszłorocznej edycji AppArtAward przyznano również dwie nagrody specjalne. Pierwszą w kategorii crowd art za aplikację LASACT, która pozwala na współtworzenie interaktywnej “rzeźby świetlnej” wielu użytkownikom jednocześnie za pomocą smartfonów i innych urządzeń przenośnych.

Nagrodę specjalną otrzymała także aplikacja Geometric Music stworzona przez Gaël Bertrand, Gaëtan Libertiaux. Aplikacja pozwala komponować muzykę z nagranych przez użytkowników dźwięków, które na ekranie reprezentowane są przez geometryczne kształty. Odpowiednie ich ułożenie pozwala zaaranżować nowy utwór.

AppArtAward jest niezwykle interesującą inicjatywą, której formuła przyczynia się do popularyzacji sztuki interaktywnej. Możliwość pobierania aplikacji na własne urządzenia jest doskonałym sposobem promocji tego typu twórczości. Szkoda tylko, że większość programów dostępna jest w AppStore, ograniczając tym samym grupę użytkowników do wielbicieli nadgryzionego jabłka.

Potencjał festiwalu tkwi również w tym, że dowartościowuje on nowy rodzaj sztuki eksplorującej możliwości aplikacji używanych na urządzeniach mobilnych, zachęcając zespoły artystów z całego świata do rozwijania tego nurtu.

W jaki sposób instytucja kultury powinna otworzyć się na praktyki związane z kreowaniem narracji cyfrowych? Odpowiedzi udziela jeden z projektów zrealizowanych przez Ośrodek „Brama Grodzka - Teatr NN” pt.: „Remiks dokumentalny”. Projekt obejmował szereg warsztatów poświęconych m.in. tworzeniu narracji cyfrowych, gier komputerowych, oddolnej archiwizacji oraz wizualizacji informacji. Cennym rezultatem przedsięwzięcia jest również publikacja pt.: „Remiks dokumentalny. Nowe narracje a miasto. Remiksowanie miasta”¹. Książkę tę można uznać za swoisty podręcznik, instrukcję obsługi, która z jednej strony daje szereg praktycznych porad i konkretnych scenariuszy działań, z drugiej natomiast oferuje pogłębioną refleksję nad kulturowym znaczeniem remiksu. Wśród materiałów zawartych w publikacji znajdziemy opisy warsztatów zrealizowanych w ramach projektu „Remiks dokumentalny”. Wyraźnie widać w tych przedsięwzięciach, że remiks jest praktyką rewitalizującą zasoby kulturowe, nadającą im nowe życie, włączającą w obieg współczesnej kultury. Oprócz tego w książce praktyki remikserskie zostały osadzone w szerszym kontekście kulturowym. Tym samym czytelnik uzyskuje wgląd we współczesną refleksję nad wykorzystaniem remiksu na płaszczyźnie: edukacji medialnej (Grzegorz Stunża), funkcjonowania współczesnych instytucji kultury (Sławek Czarnecki), znaczeniu remiksu dla rozwoju miasta (Tomasz Pietrasiewicz, Edwin Bendyk), problematyki zmiany postaw nadawczo-odbiorczych (Piotr Celiński) oraz kwestii związanych z prawem autorskim (Joanna Zętar, Marcin Wilkowski).

Publikacja jest praktycznym przewodnikiem, na bazie którego można tworzyć własne projekty dotyczące przetwarzania zasobów kulturowych. Dodatkowo oferuje ona poszerzoną refleksję intelektualną nad zjawiskiem remiksu w kontekście funkcjonowania współczesnych instytucji kultury.

Czy żyjąc we współczesnej kulturze cyfrowej jesteśmy skazani na prezentowanie informacji jedynie w formie wizualnej? Czy inne formy przekazu zostaną zepchnięte na margines i zdewaluowane? Odpowiedzi na te pytania są zróżnicowane. Od koncepcji ewolucyjnych, kładących nacisk na zastępowanie starych form medialnych nowymi, po koncepcje remediacji, hybrydyzacji i konwergencji, gdzie nowe i stare formy wspólnie koegzystują. Popularność i różnorodność opowieści cyfrowych pozwala jednak przypuszczać, że coraz powszechniejszy stanie się otwarty model komunikacji, w którym różne uznane kulturowo formy i działania eksperymentalne będą wchodzić ze sobą w złożone interakcje, kreując nowe doświadczenia nadawczo-odbiorcze.

► **Radosław Bomba** medioznawca i cyfrowy humanista, zajmuje się teorią i praktyką wizualizacji wiedzy, analityką kulturową, ludologią, cyberkulturą. Pracuje w Instytucie Kulturoznawstwa UMCS. Autor i pomysłodawca otwartych projektów sieciowych, m.in.: Wizualizacja sztuki (<http://wizualizacjasztuki.umcs.lublin.pl>); MedialabUMCS (<http://medialab.umcs.lublin.pl>). Redaktor pierwszej w Polsce monografii naukowej poświęconej humanistyce cyfrowej pt.: „Zwrot cyfrowy w humanistyce”.

¹ Publikacja „Remks dokumentalny”. Dostępna jest bezpłatnie pod adresem <http://www.biblioteka.teatrnn.pl/dlibra/dlibra/doczip?id=84216>



Historia ukraińskiej sztuki medialnej. Doświadczenie archiwizacji

Główne ośrodki rozwoju nowych mediów na Ukrainie – Kijów, Lwów, Odessa, Charków i Chersoń. W szczególności w pierwszych trzech miastach zainteresowanie alternatywnymi mediami technologicznymi jest widoczne od początku lat 90-tych, a w dwóch pozostałych – od końca lat 90-tych. Każde z tych miast posiada indywidualne cechy artystyczne, co świadczy o tym, że w każdym z regionów sztuka medialna rozwijała się dość autonomicznie. Artystów, którzy eksperymentowali z nowymi mediami w różnych częściach Ukrainy, łączyło jedno – chęć wyjścia poza ramy tradycyjnych mediów artystycznych, form i fabuł, powstałym dzięki ideologicznym wymiarom realizmu socjalistycznego w czasach sowieckich.

Historia systematycznego archiwizowania ukraińskiej sztuki medialnej rozpoczyna się w roku 2008. Po otrzymaniu zaproszenia do prowadzenia wykładów na nowo otwartym Oddziale Kulturologii Narodowego Uniwersytetu Politechnicznego imienia M.P. Drahomanowa (Kijów) na kierunku Filozofia, dostałam też możliwość opracowania zupełnie nowych kursów specjalistycznych dla ukraińskich uczelni wyższych. Jednym z nich było szkolenie pt. „Sztuka nowych technologii”, poświęcone historii i teorii sztuki medialnej. Naśladując przyjęte tradycje badawcze rozpoczęłam opracowywanie kursu z prezentacji podstaw sztuki medialnej jako fenomenu światowego i kiedy przyszła kolej na kontekst krajowy, uświadomiłam sobie, że historia ukraińskiej sztuki medialnej nie tylko nie jest opracowana, ale jest też skomplikowana w kontekście badań w ogóle, ponieważ większość dzieł ukraińskiej sztuki medialnej do 2008 roku, jest utrwalona na przestarzałych nośnikach – kasetach VHS.

Zacząłam opracowywać osobiste archiwum Oleksandra Sołowjowa, prawdopodobnie jedynego ukraińskiego kuratora, który nie tylko był świadkiem narodzin sztuki współczesnej na Ukrainie od drugiej połowy lat osiemdziesiątych, ale również brał bezpośredni (przy czym aktywny) udział w jej rozwoju jako badacz, krytyk, kurator i archiwista.

Dowiedziawszy się, że w tworzeniu ukraińskiej sztuki cyfrowej końca lat dziewięćdziesiątych i początku lat dwutysięcznych, aktywnie uczestniczy Centrum Sztuki Współczesnej Sorosa, niezależna instytucja, która znajduje się w Kijowie i Odessie, zaczęłam badać archiwum Centrum Sztuki Współczesnej. Niedawno założone archiwum ukraińskiej sztuki medialnej we współpracy z CSW otrzymało nazwę – Otwarte Archiwum Ukraińskiej Sztuki Medialnej i program edukacyjny „Krzywe zwierciadła: historia ukraińskiej sztuki medial-

nej w słowach i ruchomych obrazkach”, w którym brali udział kuratorzy i malarze, pracujący z nowoczesnymi technologiami w latach dziewięćdziesiątych – do początku lat dwutysięcznych. W szczególności przeprowadzono lekcje i pokazy poświęcone powstaniu kijowskiego video-artu na samym początku lat dziewięćdziesiątych, na Parkomunie, video-art Aleksandra Rojtburda, powstawaniu sztuki nowych mediów (animacja 3D, instalacja interaktywna, sztuka generatywna, sztuka Internetu) w rezydencji InfoMediaBank. Następnie zajęłam się opracowywaniem tekstów, poświęconych historii ukraińskiej sztuki medialnej (patrz link).

Już moje wczesne badania pozwoliły na wyłonienie głównych ośrodków rozwoju nowych mediów na Ukrainie – Kijów, Lwów, Odessa, Charków i Chersoń. W szczególności w pierwszych trzech miastach zainteresowanie alternatywnymi mediami jest widoczne od początku lat dziewięćdziesiątych, a w dwóch pozostałych – od końca lat dziewięćdziesiątych. Każde z tych miast posiada indywidualne cechy artystyczne, co świadczy o tym, że w każdym z regionów sztuka medialna rozwijała się dość autonomicznie. Artystów, którzy eksperymentowali z nowymi mediami w różnych częściach Ukrainy, łączyło jedno – chęć wyjścia poza ramy tradycyjnych mediów artystycznych, form i fabuły, powstałym dzięki ideologicznym wymiarom realizmu socjalistycznego w czasach sowieckich.

Dla Kijowa typowy był video-art, który zaczęli tworzyć artyści ze squatu na Parkomunie oraz osoby związane z tym środowiskiem - Aleksandr Hnyłyckij, Illia Cziczkan, Arsen Sawadow, Georgij Senczenko, Kyryło Procenko i inni. W szczególności Aleksandr Sołowjow łączy pojawienie się video-artu na Parkomunie z kryzysem ekspozycji sztuki w młodym niezależnym państwie. Interesujące jest to, że prawie wszyscy wspomnieni malarze do końca lat dziewięćdziesiątych, powrócili do tradycyjnych środków przekazu artystycznego (z wyjątkiem Hnyłyckiego, który do końca życia eksperymentował z nowymi mediami), ich eksperymenty pozostały prawie niezauważone, ponieważ parkomunowski video-art niemalże nigdzie nie był eksponowany na początku lat dziewięćdziesiątych, a doświadczenie artystyczne nie zostało przekazane pokoleniom młodych artystów.

Dla lwowskich eksperymentów z video na początku lat dziewięćdziesiątych typowa stała się dokumentacja video performance. W tym nurcie pracowali: Fundacja Mazocha, Wasyl Bażaj, Petro Staruch, Włodko Kaufman, Hanna Kuc oraz Wiktor Dowhałuk (razem z Alfredem Maksymenką) oraz inni.

W Odessie popularne stały się video-art i instalacje video. W tym nurcie pracowali Anatolij Hankewycz, Aleksandr Rojtburd, Andrij Kazandżij, Hlib Katczuk, Myrosław Kulczyckij oraz Wadym Czekorśkij i inni. W połowie i na końcu lat dziewięćdziesiątych media art w Odessie, miał najlepszą lokalną historię ekspozycji. Na jednej z wystaw w Odessie amerykański kurator sztuki medialnej, Barbara London zobaczyła pracę “Psychodeliczna inwazja czołgu “Potiomkin” w tautologiczną halucynozę Sergieja Eisensteina” Aleksandra Rojtburda i zaproponowała, aby dołączyć ją do zasobów MoMA (Nowy Jork), co do dzisiaj uznawane jest za unikatowy fakt w historii ukraińskiej sztuki medialnej, która wciąż w większości pozostaje niezauważona przez krajowych i międzynarodowych prywatnych kolekcjonerów oraz muzea.

Praktycznie wszyscy, zarówno lwowscy jak i odesy artyści, pracujący z video w latach dziewięćdziesiątych, porzucili te eksperymenty na początku lat dwutysięcznych lub nawet wcześniej.

Niecały rok temu Otwarte Archiwum Ukraińskiej Sztuki Medialnej wzbogaciło się o zcyfrowane utwory z lat dziewięćdziesiątych, powstałe w Odessie i we Lwowie. W szczególności dzieła lwowskiej sztuki medialnej zostały przekazane do archiwum przez lwowskiego kuratora i badacza sztuki medialnej Bohdana Szumyłowycza, odeskie zaś do Muzeum Sztuki Współczesnej Odessy, przez jego kuratora Myrosława Kulczyckiego.

W połowie lat dziewięćdziesiątych w Kijowie i Odessie powstaje Centrum Sztuki Współczesnej Sorosa, które zapoczątkowało nową epokę w historii ukraińskiej sztuki medialnej i wykreowało nowe pokolenie ukraińskich artystów medialnych. Powyższe zjawisko było najbardziej widoczne w Kijowie, gdzie założono pierwszą w historii ukraińskiej sztuki rezydencję dla artystów medialnych InfoMediaBank, gdzie malarze mieli możliwość zapoznania się w trakcie warsztatów z takimi programami i gatunkami sztuki medialnej jak: morfing, sztuka generatywna, sztuka interakcyjna, modelowanie 3D, sztuka Internetu, pakiet Macromedia Director. Po każdym warsztacie artyści tworzyli nowe prace i stało się oczywiste, że należy stworzyć nową platformę do ekspozycji tych utworów. W ten oto sposób kuratorki InfoMediaBanku Natalia Manżalij i Kateryna Stukałowa stworzyły KIMAF (Kiev International Media Art Festival), organizowany w latach 2000-2003, podczas którego artyści mogli zaprezentować swoje prace obok prac znanych kolegów z Zachodu.

InfoMediaBank gromadził wokół siebie nowe młode pokolenie artystów z całej Ukrainy, którzy pragnęli pracować z nowymi mediami. Wśród nich byli: Hlib Katczuk i Olga Kaszymbekowa, Oleksandr Wereszczak i Margaryta Zineć, Iwan Ciupka, Happa Kuc i Wiktor Dowhaluk i inni. Jednak wraz z zamknięciem Centrum Sztuki Współczesnej Sorosa w 2004 roku oraz rezydencji i dobrze wyposażonego laboratorium, ta druga fala artystów medialnych również zanika. Niektórzy z nich powrócili do tradycyjnych środków przekazu artystycznego, inni korzystając z wiedzy zdobytej w InfoMediaBanku, poszli w kierunku designu i produkcji radiowo-telewizyjnej. Wyjątkiem są Hanna Kuc i Wiktor Dowhaluk, lwowscy artyści, którzy postanowili kontynuować pogłębianie wiedzy w zakresie sztuki medialnej w Berlinie w Instytucie na rzecz Nowych Mediów i stali się znaną w Europie parą artystów sieciowych - akuvido.

Dzisiaj przy klawiaturze komputerów wyrosło nowe pokolenie młodych artystów medialnych, którzy czerpią wiedzę z ogólnodostępnych źródeł w sieci. W ciągu ostatniego dziesięciolecia głośniejszą mową o sobie młodzi malarze z Chersonia i Charkowa. Jednak praktycznie wszystkie regiony mają swoje indywidualne cechy artystyczne i nie można mówić o współczesnej ukraińskiej sztuce medialnej jako o zjawisku homogenicznym. Pod względem technologicznym najbardziej złożone są prace lwowskich i kijowskich artystów, którzy pracują z gatunkiem sztuki generatywnej, instalacji interaktywnej, sztuki Internetu, rzeźby robotycznej. Wysoki poziom lwowskich artystów można wyjaśnić przede wszystkim terytorialną, mentalną i lingwistyczną bliskością Lwowa z Polską. Praktycznie wszyscy młodzi lwowscy artyści medialni, jak np. Andrij Linik, Sergij Petluk, Tamara Hridiajewa, Oleksij Horoszko uczestniczyli w rezydencjach sztuki medialnej w Polsce i niejednokrotnie prezentowali tam swoje prace.

Trudno określić czy istnieją powiązania w zakresie inspiracji pomiędzy trzema pokoleniami ukraińskich artystów nowych mediów. Za jedyne wyjątek na dzień dzisiejszy, można

uważać chersońską grupę TOTEM, działająca już od 1996 roku, gdzie artyści starszego i młodszego pokolenia zajmują się sztuką video od niespełna dwóch dekad.

Także w Charkowie jeszcze w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych, „Grupa Szybkiego Reagowania” (Borys Mychajow, Serhij Bratkow, Serhij Sołonśkyj) zaczyna tworzyć video-art, jednak ich doświadczenie w zakresie nowych mediów praktycznie w żaden sposób nie wpłynęło na eksperymenty młodych artystów medialnych, którzy pojawili się w Charkowie na początku lat dwutysięcznych.

W pierwszej kolejności sytuacja dotycząca odizolowania pokoleń artystycznych jest związana z zapotrzebowaniem na instytucję sztuki medialnej w Ukrainie, która stałaby się platformą dla komunikacji, eksponowania, wsparcia i kształcenia. Ważnym czynnikiem zaistniałej sytuacji jest również ignorowanie nowych form sztuki współczesnej przez państwowe instytucje oświatowe. Kursy z zakresu sztuki medialnej (a także sztuki współczesnej jako takiej) w ogóle nie istnieją w akademiach sztuki, koledżach i szkołach artystycznych. Częściowym rozwiązaniem problemu są niezależne pozarządowe inicjatywy edukacyjne, jak np. „Nowa Szkoła Artystyczna”, które dają możliwość młodym artystom nie tylko zdobywania wykształcenia z zakresu nowych technologii, ale także nawiązania kontaktów ze starszym pokoleniem artystów medialnych.

Mocnym bodźcem do rozwoju, komunikacji i edukacji w sferze nowych mediów są również festiwale poświęcone w całości lub w części sztuce medialnej. Przykładem jest jeden z najbardziej poważnych i najstarszych festiwali, który tradycyjnie włącza do swojego programu sztukę medialną jest biennale NonStopMedia, organizowany w Charkowie od 2003 r. Festiwal MediaDepo we Lwowie pod kierownictwem Bohdana Szumyłowycza i Andrija Linika jako samodzielna impreza, wywodzi się z programu specjalnego Tygodnia Sztuki Aktualnej. Lwowski artysta medialny i badacz sztuki nowych mediów Andrij Linik niejednokrotnie inicjował przedsięwzięcia poświęcone sztuce medialnej - „Transformator” (2009), „Futurkongres” (2010), Cyber Pills for Mental Health (2015), które miały w programie pokazy i wystawy sztuki medialnej, a także platformy dyskusyjne oraz lekcje poświęcone sztuce nowych technologii. W ciągu ostatnich kilku lat narodziło się mnóstwo regionalnych i krajowych festiwali, gdzie można zobaczyć i usłyszeć o sztuce medialnej: „Konstrukcja” w Dniepropietrowsku (2014, 2015), „M3” we Lwowie (2015), „Hamselyt media art: generative, geometry, glitch” w Tarnopolu (2015), „Linoleum” w Kijowie (2013-2015). W październiku 2015 r. odbędzie się pierwszy na Ukrainie międzynarodowy festiwal mappingu oraz instalacji świetlnych Odessa Light Fest, w ramach którego zaplanowane są także wykłady z zakresu sztuki medialnej. Poza tym obserwujemy rozwój sceny muzyki elektronicznej na Ukrainie, której opis wymaga odrębnej analizy.

Obecnie Otwarte Archiwum Ukraińskiej Sztuki Medialnej pracuje nad treścią własnej strony <http://www.mediaartarchive.org.ua/>, stworzonej dzięki wsparciu programu i3. Na stronie przedstawione są teksty kuratorskie dotyczące historii rozwoju głównych ośrodków sztuki medialnej w Ukrainie. Strona posiada bazę danych wszystkich artystów, kuratorów i badaczy, pracujących nad sztuką medialną, bazę danych wszystkich imprez, festiwali i konferencji, poświęconych sztuce medialnej oraz odbywających się w Ukrainie, a także cyfrowe utwory ukraińskiej sztuki medialnej, katalogi, artykuły, plakaty, zaproszenia, ske-

cze artystyczne, które tworzone są od początku lat dziewięćdziesiątych do dnia dzisiejszego. Na stronie są przedstawione wszystkie obecne w Ukrainie gatunki sztuki medialnej: video-art, instalacja video, dokumentacja video performance, instalacja interaktywna, rzeźba kinetyczna, aktywizm medialny, sztuka generatywna, sztuka Internetu, excel art, ascii art, pixel art, sound art, science art, glitch art etc.

Archiwum jest otwarte, a praca nad jego uzupełnieniem oraz badaniem ukraińskiej sztuki medialnej nie jest dokończona. W szczególności dużo uwagi wymaga badanie historii sztuki medialnej w poszczególnych regionach. Status otwartości archiwum przewiduje jego uzupełnienie o prace młodych ukraińskich artystów, pracujących nad nowymi technologiami. Od roku 2014 kopie wszystkich prac ukraińskich artystów medialnych znajdują się w zbiorach Narodowego Centrum Oleksandra Dowżenki oraz w Centralnym Archiwum Kina i Video Ukrainy.

W chwili obecnej Otwarte Archiwum Ukraińskiej Sztuki Medialnej pracuje nad nowymi kierunkami badań: wykorzystanie nowych mediów w ukraińskim teatrze (np. scenografia video), eksperymentowanie z dźwiękiem i nowymi technologiami (ukraińska scena muzyki elektronicznej) oraz ukraińską archeologią medialną (np. wykorzystanie pokazów filmowych w przedstawieniach Łesia Kurbasa na początku XX w. oraz eksperymentowanie z dźwiękiem i filmowym obrazem wizualnym Dzygi Wertowa i Wołodymyra Kaufmana).

Linki:



Ianina Prudenko, Zabawy z kamerą. Pierwsza ukraińska sztuka video
old.korydor.in.ua



Ianina Prudenko, Rabelais ukraińskiego video artu. Oleksandr Rojtburd
old.korydor.in.ua

➤ **Ianina Prudenko** doktor habilitowany, docent katedry kulturologii Narodowego Uniwersytetu Pedagogicznego im. M.P. Drahomanowa, kuratorka Otwartego Archiwum Ukraińskiej Sztuki Medialnej, kuratorka Nowej Szkoły Artystycznej, niezależna kuratorka projektów „Ukraina nowych mediów” (w ramach MUXi-2011), „Uwaga! W środku nowe media” (2014, Żylina, Słowacja, Nowa Synagoga), „Tresowane glitche” (2014, Mała galeria Arsenału Artystycznego), „[un]moved” (2014, Arsenał Artystyczny), „Przecucie’013” (2015, galeria Chudgraf), „EkoBiruchiy” (2015, o. Biriuchiy w ramach BIRUCHIY contemporary art project), „Peace Never Again” (2015, Kijów, w ramach GOGOLfest), WARNING (2015, Lwowski Pałac Sztuki) autorka artystycznego/badawczego projektu „Mitogeneza” (2015, Narodowe Muzeum Artystyczne Ukrainy, Ars Electronica-2015).

Edukacja medialna na Ukrainie

W sytuacji, kiedy na państwowym poziomie odczuwamy chroniczny brak korelacji pomiędzy współczesnymi mediami i funkcjonowaniem kultury – w sektorze prywatnym, obywatelskich inicjatyw, dostrzegamy zainteresowanie nowymi technologiami, szczególnie w segmencie sztuk medialnych. Przejawia się to przede wszystkim w ilości inicjatyw edukacyjnych, skierowanych na upowszechnianie informacji i poszerzanie koła zainteresowanych nowymi mediami.

Relacje nowych mediów z tradycyjnym systemem edukacji na Ukrainie są przeważnie sporadyczne i nieregularne – nadal nie mówimy o ukierunkowanym rozwoju strategicznym, a tylko o pasjach i entuzjazmie pojedynczych osób zarówno w sektorze państwowym, jak i prywatnym. Szczególnie niezadowolająca jest sytuacja dotycząca edukacji artystycznej, która nadal jest na tyle konserwatywna, że nie dopuszcza obecności nowych mediów w procesie kształcenia w jakiegokolwiek postaci. Podobnie jak 24 lata temu, tak i dziś, artyści medialni w Ukrainie pojawiają się nie dzięki systemowi oświaty, a pomimo jego nieobecności w tym zakresie. Na przestrzeni ostatnich trzech-pięciu lat zaczęły pojawiać się prywatne niszowe inicjatywy, które wypełniają próżnię w systemie oświaty państwowej w obszarze nowych mediów i technologii. Mamy dziś do czynienia z nowym pokoleniem artystów, teoretyków i kuratorów, zainteresowanych rozwojem sztuki nowych mediów, którzy nie tylko efektywnie pracują i tworzą w Ukrainie, ale dosyć skutecznie budują relacje z artystami w przestrzeni międzynarodowej.

Państwowa edukacja medialna: pomiędzy dziennikarstwem i socjologią

W Ukrainie w systemie oświaty istnieją dwa podejścia dotyczące mediów i edukacji medialnej. Obydwa są przede wszystkim związane z dziennikarstwem. W pierwszym przypadku mamy do czynienia z nowymi programami i kierunkami na wydziałach i w instytutach dziennikarstwa, ale w rzeczywistości elementarnymi, pochodzącymi jeszcze z czasów radzieckich, tylko trochę unowocześnionymi w okresie postradzieckim (często zachowana została formuła wykładu, jak też kadra naukowa z okresu ZSRR). W drugim przypadku istnieją katedry, które prowadzą program przygotowujący studentów w zakresie specjalności „komunikacji mediów”. One także ukierunkowane są na przygotowanie do pracy w środkach masowego przekazu, ale program bardziej dostosowany jest do wymagań współczesnej przestrzeni medialnej z bardziej dynamicznym systemem kształcenia, który otwarty jest na wykłady lektorów z całego świata.

Największe zainteresowanie problematyką mediów w systemie oświaty Ukrainy przypada na pierwszą dekadę XXI wieku. Na poziomie kształcenia wyższego, najbardziej zbliżone do tego co nazywane jest media studies, są programy studiów magisterskich dwóch szkół wyższych w Charkowie i we Lwowie. W roku 2009 w Charkowskim Narodowym Uniwersytecie im. N. W. Karazina utworzono Katedrę Komunikacji Medialnej, która prowadzi dwuletni program pozwalający na uzyskanie tytułu magistra. W 2013 roku Szkoła Dziennikarstwa Ukraińskiego Uniwersytetu Katolickiego otworzyła analogiczną specjalizację. W Ukraińskim Uniwersytecie Katolickim studenci wybierają konkretną specjalizację w taki oto sposób: „na Katedrę Dziennikarstwa idą studenci, żeby pracować w środkach masowego przekazu, a na Katedrę Komunikacji Medialnej idą studenci, którzy będą pracować ze środkami masowego przekazu”.

Poza Lwowem i Charkowem, bardziej tradycyjnymi katedrami komunikacji społecznej, ale również odpowiadającymi współczesnym wymaganiom teorii i praktyki mediów są katedry w Kijowie (powstałe na bazie instytutu dziennikarstwa) oraz w Mariupolu, gdzie dyrektorem jest jeden z najbardziej znanych w postradzieckiej humanistyce specjalista ds. teorii komunikacji Georgij Poczepecow.

Na dzień dzisiejszy na ukraińskich uniwersytetach nie ma katedr, które media ujmowałyby nie tylko w aspekcie praktycznym, ale również w aspekcie filozoficznym i antropologicznym lub jako fenomen społeczno - kulturalny. W związku z tym, że punkt ciężenia skierowany jest na sferę praktyczną, to w ukraińskim środowisku akademickim w pierwszej kolejności łączy się media z praktycznym wymiarem funkcjonowania w zakresie środków masowego przekazu, co powoduje, że pojęcie „edukacja medialna”, „ekologia w mediach”, „analitka medialna” i „krytyka medialna” stają się częścią dyskursu humanistycznego (drukowane są monografie, podręczniki), co powoduje, że analiza „kultury medialnej i „sztuki medialnej” pozostaje poza sferą zainteresowań humanistów, a to z kolei prowadzi do zamiany lub mylenia tych pojęć.

Tak, na przykład pojęcie „sztuka medialna” używane jest często się w różnym znaczeniu, nawet w takim, który ze sztuką nie ma nic wspólnego. Często w środowisku akademickim pojęcie „sztuka medialna” (media art) używane jest zarówno w odniesieniu do internetowej publicystyki, przekazów telewizyjnych i radiowych oraz w odniesieniu do web-design, itp. Warto przytoczyć jeszcze jeden wymowny przykład: w Kijowie już od dwóch lat działa prywatna akademia Kyiv Academy of Media Arts, która kształci przede wszystkim w zakresie marketingu, reklamy, designu graficznego, a zajęcia z tematyki video mają na celu opanowanie rozmaitych programów dla tworzenia efektów specjalnych (naturalnie w pierwszej kolejności dla kina i reklamy).

Powyższy problem, w pewnej mierze, dotyczy również Katedry Komunikacji Medialnej w Charkowskim Uniwersytecie im. N. W. Karazina, która określa swoją strategię jako „mediaestetyczną”. „My uważamy, że media – to sztuka” mówi założycielka katedry, profesor Lidia Starodubcewa. Pomimo, że prowadzone są tam zajęcia z „cyberkultury”, „kultury wizualnej” oraz właśnie „sztuki mediów”, to są one tylko tłem dla specjalizacji studentów, z których większość jest przeważnie ukierunkowana na pracę w dość tradycyjnych środkach masowego przekazu, jak radio lub telewizja. Patrząc na artystyczną działalność stu-

dentów, zaprezentowaną na stronie katedry mediatopos.org, jest oczywistym, że ich stosunek do tradycyjnych mass mediów nie jest krytyczny, a nawet można powiedzieć komercyjno-rozrywkowy, w nurcie panującym we współczesnej telewizji.

Wykładowcy Charkowskiej Katedry Komunikacji Medialnej tworzą dla lokalnej telewizji nasycony intelektualnie produkt telewizyjny, „Strefa postrzegania”, do którego zapraszają artystów (Borys Mychajłow, Petro Pawłenśkyj) kuratorów (Tetiana Tumasian i Marat Helman), prezenterów telewizyjnych (Andrij Kułykow), działaczy teatralnych i innych twórców przeprowadzając z nimi rozmowy na temat stanu współczesnej kultury. Chociaż sens tego programu jest w pełni uzasadniony (wszystkie odcinki można obejrzeć na własnym kanale Youtube «Территория Взгляда»), to z punktu widzenia formy przekazu, jest to program zbyt ciężki w odbiorze dla współczesnego internetowego audytorium. Ta niespójność interfejsu i treści jest symptomatyczna dla całego ukraińskiego systemu oświaty (przynajmniej w sektorze publicznym), gdzie metody i praktyki „innovacyjne” są tak naprawdę tradycyjne.

Edukacja artystyczna w sferze mediów

Pewne wyobrażenie dotyczące nowych mediów w bardziej szerokim kontekście kultury dają zajęcia poświęcone sztuce nowoczesnych technologii, które od 2008 roku prowadzone są na Katedrze Kulturologii Narodowego Uniwersytetu Pedagogicznego im. M. P. Dromomanowa przez Janinę Prudenko oraz od 2009 roku na Katedrze Teorii i Historii Sztuki Narodowej Akademii Sztuki i Architektury przez autora tego tekstu. W obu wypadkach studenci uczestniczący w zajęciach są teoretykami sztuki i kulturologii, którzy powinni znać i potrafić analizować nowe zjawiska artystyczne, ale nie praktycy, których zadaniem jest stworzenie artystycznego produktu. Żadna szkoła artystyczna czy akademie w Ukrainie nie uczy o digital, czy science art (powszechnie stosowana na Zachodzie praktyka laboratoriów artystycznych w technicznych szkołach wyższych w Ukrainie jest nieobecna z uwagi na obniżenie poziomu i niedofinansowanie nauki), ale nie rozwija nawet najbardziej niezbędnych umiejętności we współczesnym świecie w dziedzinie sztuki fotografii i video, co jest obecnie absolutnym anachronizmem.

Taka sytuacja wynika nie tylko z konserwatywnego i nieelastycznego podejścia kierownictwa wyższych szkół artystycznych, które zdają się nie zauważać zmian, które zaszły po rozpadzie Związku Radzieckiego. Przede wszystkim taka sytuacja wynika z braku kadry naukowej, ponieważ istniejące wymagania dotyczące pracowników naukowych i ich wykształcenia wymaganego do prowadzenia zajęć na uczelni wyższej nie pozwala włączając w istniejący system oświaty przedstawicieli sceny artystycznej, znanych współczesnych artystów, pracujących z fotografią, video i nowymi mediami z powodu braku wśród tych artystów odpowiednich „stopni” i niezbędnych „tytułów” (w ukraińskich szkołach wyższych, w tym i w artystycznych, mają prawo wykładać tylko specjaliści ze stopniem doktora, w ukraińskim systemie oświaty publicznej nie istnieje pojęcie „lektor gościnny” - przynajmniej na poziomie oficjalnym).

Jedynym miejscem, gdzie taka praktyka wymiany wiedzy może funkcjonować – to prywatne inicjatywy. Na przestrzeni ostatnich pięciu-sześciu lat w Kijowie, Lwowie i Charkowie sys-

tematycznie odbywają się wykłady, a nawet całe programy skierowane do szerszego audytorium, podczas których mają możliwość wystąpić różni specjaliści nowych technologii.

Jednym z najważniejszych wydarzeń w dziedzinie sztuki mediów i nowych technologii jest stworzona przez kuratora, teoretyka i badacza ukraińskiego media-art Janinę Prudenko „Nowa Szkoła Artystyczna”. Edukacyjny projekt rozpoczął się na wiosnę 2013 roku pod nazwą „Media-art dla praktyków”. Uczestnikami szkoły było 24 słuchaczy z całej Ukrainy, którzy mieli możliwość odbycia praktyczno-teoretycznego kursu obejmującego różne przejawy sztuki nowych technologii od video-artu do bio-artu. Kurs składał się z czterech modułów, gdzie każdy z nich składał się z wykładów otwartych dla szerokiego audytorium oraz indywidualnych warsztatów z artystami, kuratorami i teoretykami nowych mediów z Europy, Ukrainy, Rosji. Projekt objął swym zasięgiem niemalże wszystkich nieformalnych badaczy i artystów, pracujących z nowymi technologiami w Ukrainie. Ważnym komponentem projektu było międzynarodowe doświadczenie: wśród zagranicznych lektorów, którzy wzięli udział w projekcie byli: Daniel Muzyczuk (Polska), Ołeksij Szulgin (Rosja), Dmytro Bułatow (Rosja), Kris Bejgl (Austria), grupa Marioshka (Rosja). W tym roku „Nowa Szkoła Artystyczna” odbyła się w formie szkoły letniej, gdzie poza wykładami artyści-słuchacze mieli za zadanie w dosyć krótkim czasie, eksplorować miasto i stworzyć na podstawie tego badania własny utwór audio-wizualny przy pomocy MAX MSP. Za każdym razem „Nowa Szkoła Artystyczna” odbywała się w ramach działalności organizacji „Projekt Kulturowy”. W ramach tegorocznego Kijowskiego Biennale Sztuki Współczesnej „Szkoła Kijowska”, „Nowa Szkoła Artystyczna” organizują spotkania z zagranicznymi artystami nowych mediów, biorącymi udział w Biennale.

Jesienią 2014 roku w niewielkiej prywatnej „Szkołe Komunikacji Wizualnej” otwarto praktyczną, ale dosyć innowacyjną specjalizację „media design”, gdzie Janina Prudenko prowadzi wykłady na temat sztuki mediów, a artyści nowych mediów Anton Lapow i Jurij Kruczak prowadzą zajęcia praktyczne pokazując studentom możliwości artystycznego zastosowania TouchDesigner, vvvv, aspekty pracy z instalacjami video, itp.

Wszystkie tego typu inicjatywy skupiają wokół siebie nieformalne środowiska, które funkcjonują głównie w oparciu o pasję każdego profesjonalisty, który jest zainteresowany rozwojem medialnego dyskursu, nowych technologii i środowiska artystycznego i ma potrzebę oraz chęć do realizacji tego typu działań. Sercem takiego środowiska w Kijowie jest Janina Prudenko, we Lwowie artysta i teoretyk Andrij Linik oraz historyk i badacz sztuki Bohdan Szumylowycz, którzy cyklicznie prowadzą we Lwowie różnorodne wydarzenia poświęcone sztuce nowych mediów, które łączą w sobie nie tylko program wizualny i wystawowy, ale program w formie wykładów i dyskusji. W 2010 roku Andrij Linik zorganizował „Kongres Futurologiczny” w którym uczestniczyli Richard Barbruk, Wali Hioshl, Stefan Lutshinger i Robert Piotrowicz. Linik i Szumylowycz prowadzą również programy tematyczne w ramach Tygodnia Aktualnej Sztuki we Lwowie.

Sporadycznie w innych miastach Ukrainy pojawiają się różne inicjatywy, które w ten lub w inny sposób związane są z kulturą i sztuką nowych mediów – festiwale, wystawy, wykłady, ale niestety inicjatywy te znikają tak samo szybko jak się pojawiają. Wydaje się, że wszystko co możliwe było do zrobienia w formie pozainstytucjonalnego funkcjonowania

tego typu niszowych inicjatyw, zostało zrobione. Teraz czas na etap instytucjonalny, nie-
możliwy bez wsparcia państwa.

Na koniec należy nadmienić, że sztuka mediów istniała i była wspierana instytucjonalnie
w okresie prowadzenia działalności przez Centrum Sorosa w Kijowie w połowie lat 90-tych,
które w tym zakresie prowadziło swój program. Dzięki ich działalności pojawiło się całe
pokolenie artystów nowych mediów, powstało kilka festiwali i rozpoczęła się współpraca
z zachodnią sceną. Na początku pierwszej dekady XXI wieku Soros przestał być finanso-
wany i program zamknięto. W połowie pierwszej dekady XXI wieku nabyte doświadczenia
zostały zapomniane: artyści prawie w całości przestali zajmować się sztuką, pozatrudniali
się w agencjach reklamowych i telewizyjnych jako producenci lub wrócili do malarstwa lub
grafiki. Kuratorzy również zniknęli. Nie pozostało nawet archiwum wydarzeń i dzieł tych
czasów. Nasze pokolenie, które rozpoczęło aktywnie pracować w obszarze mediów w dru-
giej połowie pierwszej dekady XXI stulecia, zaczęło swoją pracę od początku, samodzielnie
odnawiając strony zapomnianej historii z ustnych opowieści uczestników tego procesu.

Podsumowując wyżej wymienione, można powiedzieć, że w sytuacji, kiedy na państwo-
wym poziomie odczuwamy chroniczny brak korelacji pomiędzy współczesnymi mediami
i funkcjonowaniem kultury – w sektorze prywatnym, obywatelskich inicjatyw, postrzega-
my zainteresowanie nowymi technologiami, szczególnie w segmencie sztuk medialnych.
Przejawia się to przede wszystkim w ilości inicjatyw edukacyjnych, skierowanych na upo-
wszechnianie informacji i poszerzanie koła zainteresowanych nowymi mediami.

Mimo, że w Ukrainie w okresie niepodległości tworzy się tendencja do przerywania cią-
głości tradycji, rozumienia mediów zarówno w znaczeniu naukowym jak i artystycznym,
dzięki niektórym prywatnym inicjatywom i projektom pojawiają się nowi artyści, badacze
i wydarzenia. Systematycznie zwiększa się ilość osób zainteresowanych rozwojem kultury
mediów, co prowokuje do zadawania pytań i powoduje społeczny nacisk na archaiczne in-
stytucje oświaty, które wcześniej, czy później będą zmuszone otworzyć się na nowe tech-
nologie i same zaczną prowokować zmiany w społeczeństwie.

› **Olga Balashova** doktor nauk filozoficznych, wykładowca Katedry Teorii i Historii Sztuki,
Akademii Narodowej Sztuki i Architektury, badacz sztuki ukraińskiej XX wieku, krytyk arty-
styczny. Współredaktor książki „Mystectwo ukraińskich szistedesiatnykiw” (2015).

Rewolucja, później wojna i kryzys gospodarczy – te procesy przewróciły do góry nogami zwykłe życie. Wydaje się, że media są najbardziej wrażliwą dziedziną, która z jednej strony maksymalnie szybko reaguje na takie procesy i zgodnie z potrzebami odbiorców przejawia elastyczność, a z drugiej strony mocno poddaje się wpływowi tych procesów. W tym sensie rewolucja, wojna i kryzys miały miejsce również w mediach ukraińskich.

Agenci prawdy

Po 23 listopada 2013 roku świat w Ukrainie i wokół niej nagle się zmienił. Rewolucja, później wojna i kryzys gospodarczy – te procesy przewróciły do góry nogami zwykłe życie. Wydaje się, że media są najbardziej wrażliwą dziedziną, która z jednej strony maksymalnie szybko reaguje na takie procesy i zgodnie z potrzebami odbiorców przejawia elastyczność, a z drugiej strony mocno poddaje się wpływowi tych procesów. W tym sensie rewolucja, wojna i kryzys miały miejsce również w mediach ukraińskich.

Po wydarzeniach na Majdanie zaczęli zmieniać się właściciele i szefowie grup medialnych, pojawiły się nowe media, a także utworzono Ministerstwo Polityki Informacyjnej, które jako swój główny cel podaje walkę z rosyjską propagandą. Silniejsza jest pozycja sieci społecznościowych, wzrosła wpływowość osób medialnych i mediów osobistych jako takich, zmieniły się metody pracy dziennikarzy z tak zwanymi faktami internetowymi (wiadomości, które w pierwszej kolejności pojawiają się w blogach i sieciach społecznościowych, a dopiero później przenoszą się do mediów tradycyjnych). W związku z tym, dziennikarze zostali zmuszeni do ponownego przyjrzenia się standardom zawodowym. Każdy z tych procesów niewątpliwie wymaga osobnej analizy. Jasne jest, że ukraińskie dziennikarstwo od zimy 2013/2014 ogólnie przeszło istotną transformację. Ta kwestia mogłaby stać się podstawą badań w ramach szerszego tematu, mianowicie problemu transformacji zawodu dziennikarza w warunkach kryzysu i wojny w krajach postradzieckich i wschodnioeuropejskich.

W tym miejscu chciałabym skupić się na jednym fenomenie, który, jak wydaje się, nie doczekał się jeszcze należytej uwagi ze strony badaczy i odbiorców, a jednocześnie posiada niezwykle duży potencjał. Spróbuję opisać go przynajmniej w sposób ogólny.

W pierwszym dniu Euromajdanu, 23 listopada 2013 r., kiedy na Plac Niepodległości w Kijowie przyszedł pierwszy tysiąc ludzi, główną sensacją w mediach stała się relacja na żywo. Stała się sensacją dlatego, że nie była to zwykła transmisja telewizyjna, która ze względu na kwestie techniczne i ekonomiczne jest bardzo kosztowna i wykorzystywana tylko przez duże stacje telewizyjne, a transmisja online za pośrednictwem darmowej aplikacji Ustream. Autorem tej transmisji był bloger Ołeksandr Baraboszko, znany jako „KrusKrus”.

Nagrywał on wszystko na swój iPhone i pokazywał na żywo dzięki mobilnemu modemowi. Wszystko co było potrzebne do takiej transmisji, to smartfon, modem z opłaconym dostępem do szybkiego Internetu i mobilna ładowarka na wszelki wypadek.

W czasie nagrywania bloger aktywnie komentował wydarzenia, robił krótkie wywiady z pierwszymi protestującymi, pokazywał Majdan z różnych punktów widzenia. Później w wywiadzie dla „Ukraińskiej Prawdy” wyjaśnił swoją chęć realizacji własnej transmisji tym, że, jego zdaniem, ukraińscy dziennikarze zbyt wolno reagują na wydarzenia i „beźmyślnie kopiują teksty”. Zatem jego celem było nie tylko pokazanie swoim przyjaciołom i zwolennikom, co dzieje się na Majdanie, ale też rzucenie wyzwania mediom tradycyjnym.

Takie wyzwanie jednocześnie rzucili niektórzy zawodowi dziennikarze i aktywiści medialni. Transmisję online przez Ustream zorganizowali dziennikarze, którzy później przyjęli nazwę „Spilno TV” i korespondenci „Hromadske TV”. Nawiasem mówiąc, „Hromadske TV” miało rozpocząć swoją działalność wiosną 2014 roku, ale w związku z aktualnymi wydarzeniami dziennikarze postanowili wystartować wcześniej. Pierwszą realizacją, którą organizatorzy nowej telewizji publicznej pokazali swoim widzom, stała się właśnie mobilna transmisja online. W rezultacie, prawie wszystkie wejścia „Hromadske TV” zimą 2013/2014 były realizowane na streamach z Majdanu i innych „gorących punktów” protestów. Po pierwsze, było to tanie. Po drugie, brak zajmującego dużo miejsca sprzętu pozwalała dziennikarzom na mobilność, mogli oni szybko przemieszczać się z miejsca na miejsce i szybko łączyć się z wiadomościami. A po trzecie, właśnie tego chciał widz – przebywając w pracy lub w innym miejscu, obserwować ze swojego komputera lub smartfona, co dzieje się na Majdanie. Liczba wejść na te transmisje była ogromna: w czasie najbardziej napiętych wydarzeń oglądało je kilkaset tysięcy osób. Ponadto użytkownicy Internetu mieli wybór: mogli oglądać streamy i śledzić relacje kilku dziennikarzy jednocześnie, obserwować sytuację z różnych punktów widzenia, odbierając w ten sposób trójwymiarowy obraz aktualnych wydarzeń. Liczni odbiorcy wybierali sobie streamy ze względu na osobiste sympatie. Ktoś wolał emocjonalne transmisje Nastii Stanko, ktoś inny powściągliwe raporty online Natalii Humeniuk, a komuś podobało się obserwowanie jak Bogdan Kutiepow dosłownie organizuje koncerty wokół swoich reportaży na żywo. Każdy wybierał najlepszy dla siebie gatunek. Zainteresowanie to jest bardzo podobne do sytuacji sprzed kilku lat, gdy pojawiły się transmisje online z gniazd sów i innych zwierząt w zoo, które, wstrzymując oddech, śledził cały świat.

Kiedy na Majdanie rozpoczynał się kolejny atak milicjantów, widzowie przywierali do monitorów komputerów z otwartymi transmisjami i oceniali stopień niebezpieczeństwa. W razie potrzeby wyjeżdżali na Plac Niepodległości by wesprzeć protestujących. W ten sposób transmisje online stały się także narzędziem rozwoju aktywności obywateli, ich zaangażowania w wydarzenia.

Mobilne transmisje ponownie okazały się ważne w momencie, kiedy na wschodzie Ukrainy i na Krymie zaczęły mieć miejsce znane nam wydarzenia. W czasie, gdy zwyciężył Majdan, a prezydent Wiktor Janukowycz uciekł z kraju, w tych regionach pełną parą działała już kremlowska maszyna propagandy. Rosyjskie media rozpuszczały pogłoski o tym, że na Krym i do Donbasu jadą „faszyści”, aby przejąć władzę i powyrzynać rosyjskojęzycznych mieszkańców, ponieważ w Kijowie władzę przejęła „junta”. Przestrzeń informacyjna została

skażona podobnymi informacjami. Wzmacniały je hasła, z którymi ludzie we wspomnianych regionach wychodzili na demonstracje (do 28 lutego na Krymie to były demonstracje „przeciwko faszyzmowi”, a kiedy na półwysp przenikli rosyjscy żołnierze – „zielone ludziki” – akcent przeniesiono na referendum dotyczące oddzielenia od Ukrainy i przyłączenia do Rosji). Jednym z głównych przesłań propagandy rosyjskiej stało się to, że ukraińskim mediom nie wolno ufać, ponieważ miały one swój aktywny udział w zwycięstwie Majdanu, co oznaczało, że one są wrogami. Dlatego gdy uczestnicy demonstracji widzieli dziennikarzy przygotowujących reportaże dla ukraińskiej telewizji, w najlepszym wypadku otaczali ich i przeszkadzali w nagrywaniu, a w gorszym przywoływali „samoobronę” i żołnierze bez znaków rozpoznawczych wywozili dziennikarzy w nieznanym kierunku. Takich przypadków było niemało, zostały one zarejestrowane w raportach Krymskiej Misji Polowej i OBWE.

Jedynym mechanizmem, który umożliwiał nagrywanie wydarzeń z minimalnym ryzykiem, stała się osobista transmisja online, ponieważ nawet agresywnie nastawieni protestujący rozumieli, że z transmisji na żywo nie da się nic wyciąć, nie da się jej zmontować i zmienić lub w jakikolwiek inny sposób wpłynąć na to, co jest rejestrowane online. A zdystansowanie się streamerów od konkretnych stacji telewizyjnych u wielu widzów wywoływało zaufanie.

Poza tym, tak samo jak na Majdanie, właśnie tego typu media pozwalały zapewnić w mniejszym lub większym stopniu bezpieczeństwo uczestników wydarzeń. Powszechne jest przekonanie, że transmisja online mogła uratować życie i zdrowie niektórym ludziom, których gotowi byli zaatakować agresywnie nastawieni prorosyjscy aktywiści. Przed atakiem powstrzymał ich tylko transmisje prowadzone przez aktywistów medialnych, przerażała ich publiczność. Były też jednak sytuacje odwrotne. Osobiście podczas demonstracji w Jałcie stałam się ofiarą przemocy ze strony rosyjskiego motocyklisty z „Nocnych Wilków”. Gdy zobaczył, że nagrywam atak prorosyjskich aktywistów na proukraińską demonstrację pokojową, uderzył mnie w twarz i próbował odebrać sprzęt. Niestety, dziennikarzowi trudno jest uniknąć podobnych sytuacji.

Kiedy rozpoczął się konflikt na Krymie i w Donbasie, ujawnił się jeszcze jeden poważny problem, który faktycznie obnaża meritum konfliktu – skrajnie niski poziom dziennikarstwa w tych regionach. Nie będę dokładnie analizować tego problemu, gdyż jest to temat na osobny artykuł. Zaznaczę jedynie, że, kiedy Rada Najwyższa Krymu, a później jednostki wojskowe i inne obiekty strategiczne zostały przejęte przez „zielonych ludzików”, na miejscu nie było ani jednego dziennikarza lub aktywisty medialnego, który prowadziłby transmisję z „gorących punktów”. Taką próbę podjęła jedynie opozycyjna krymskotatarska stacja ATR. W związku z tym streamerzy musieli jechać na Krym z Kijowa i organizować transmisje samodzielnie. Wspólnie z kolegami zorganizowaliśmy serię transmisji online z przejęcia jednostek wojskowych, z demonstracji w różnych punktach półwyspu, referendum i innych kluczowych wydarzeń. Dzięki temu, że Ustream jest darmową aplikacją dostępną dla każdego, nasze transmisje były pokazywane praktycznie przez wszystkie ukraińskie i niektóre zagraniczne stacje telewizyjne.

Kolejny punkt zwrotny dla osobistej transmisji online nastąpił, kiedy rozpoczęły się aktywne działania w Donbasie. Gdy konflikt był jeszcze w fazie pokojowej, dziennikarze mieli możliwość prowadzenia streamów z demonstracji i posiedzeń w przejętych przez rebe-

liantów budynkach. Ale w miarę podgrzewania atmosfery i wzrostu napięcia, na ulicach pojawiły się agresywnie nastawione osoby z karabinami, które groziły rozstrzelaniem za nieuprawnione nagrywanie (w pewnym momencie wprowadzono obowiązkową akredytację dla dziennikarzy na okupowanym terenie Donbasu), a w poszczególnych rejonach w związku z ostrzałami zanikła sieć mobilna. Możliwość prowadzenia transmisji stała się ograniczona, w związku z tym streamy ze strefy działań wojennych sprowadzały się do streszczenia wszystkiego, co zobaczył dziennikarz.

W trakcie konfliktu wojennego na terenie Ukrainy stało się jasne, że jednym z głównych celów propagandy rosyjskiej jest dehumanizacja „Odczłowieczając” społeczeństwo, które przebywa w warunkach konfliktu z czynnikiem agresji zewnętrznej, czyniąc je okrutnym, przeciwnik otrzymuje ważną przewagę – masę ludzi żywiących uczucie nienawiści i gotowych w każdym momencie do wybuchu tej nienawiści. Takie społeczeństwo łatwiej jest zmanipulować, co pozwala łatwiej wygrać negocjacje i otrzymać różnego rodzaju korzyści. Jak wiadomo, niestabilność słabego państwa jest na rękę agresorowi.

Wraz z dehumanizacją mieszkańców trwa także dehumanizacja mediów. Również w tym sensie stream jako mechanizm medialny może uratować pokój, ponieważ transmisja online jest w zasadzie prawdą w czystej postaci. Stream nie może niczego ukryć, zmontować, wkleić. Stream pokazuje wydarzenia takie, jakimi one są. Jedyne instrumenty manipulacji, który wynika z właściwości samego sprzętu, to punkt widzenia. Od punktu nagrywania, w którym znajduje się streamer, zależy to, co widzi i słyszy widz. Dlatego widz nie mógł zobaczyć, kto i kiedy rzucił pierwszy kamień w milicjantów na Majdanie. W sensie globalnym nie ma to znaczenia: to tak samo jak przegapić moment, kiedy sowa w zoo przelatuje z jednej gałęzi na inną.

Jeszcze jedno ryzyko polega na tym, że dla streamerów można zorganizować obrazek, stworzyć przedstawienie, które będzie transmitowane jako rzeczywistość. Niestety od takiego ryzyka nie jest wolne nawet najbardziej rozwinięte społeczeństwo: zainteresowane osoby mogą tworzyć misternie wyreżyserowane prowokacje.

W szerokiej perspektywie personalna transmisja online budzi u widza zdolność do współprzeżywania wydarzenia, przy czym nie tylko z uczestnikami transmitowanych wydarzeń, ale też z samym streamerem, ponieważ to on tak naprawdę znajduje się w centrum uwagi jako główny bohater wydarzeń. To on jest prawdziwym medium, pośrednikiem pomiędzy wydarzeniem i widzem, to przez niego widz przyswaja informacje, nieosadzone wcześniej w kontekście politycznym.

Właśnie z tego powodu tak popularne są reality show i serwisy z kamerami internetowymi (kamery na plażach, w zoo, strona chatroulette.com i in.). Pokazują one wydarzenia i towarzyszące im ludzkie emocje w czasie rzeczywistym, rejestrują nieoczekiwane zdarzenia i zaskakujące zbiegi okoliczności, których po prostu nie da się wymyślić. W trybie online na

oczach widza często rozgrywają się prawdziwe dramaty i sensacje. To, można powiedzieć, reality show w „ludzkiej skali”. Show, które każdy może zorganizować przy pomocy tabletu i Internetu mobilnego.

Mobilne transmisje online to narzędzie medialne, które może stać się częścią systemu oczyszczającego przestrzeń informacyjną w okresie postkonfliktowym. I jeśli stream jest informacją w czystej postaci, to streamer w takim razie jest agentem prawdy. Im więcej takich agentów, którzy pokazują aktualne wydarzenia na żywo, tym mniej miejsca na polityczne manipulacje i więcej na fakty.



› **Kateryna Sergatskova** niezależna dziennikarka i aktywistka medialna, pisze dla „Ukraińskiej prawdy”, „Nowego czasu”, portali rosyjskich Colta.ru i Meduza.io. Prowadziła transmisje online i reportaże z terenów okupowanych, autorka projektu „Wypowiadam wojnę wieży telewizyjnej” w ramach Kijowskiego Biennale Sztuki Współczesnej. Autorka książek „Euromaidan: history in the making” i „Wojna na trzy litery”.

Historia hackerspace'ów na Ukrainie

Mimo krótkiego stażu, środowisko ukraińskich hakerów zdążyło się już ukształtować jako ciekawe i nieprzeciętne zjawisko. Po okresie przejściowym, w ciągu ostatnich kilku lat hackerspace'y stały się ważnymi reprezentantami przemian społeczno-kulturalnych i gospodarczych w Ukrainie. Dowodem na to jest udział ich przedstawicieli w szeregu wydarzeń związanych zarówno z poszukiwaniami innowacyjnych rozwiązań technologicznych, rozwojem kreatywnego przemysłu, a także ze sztuką nowych mediów.

Ruch hakerski jest specyficznym zjawiskiem społeczno-kulturowym, towarzyszącym rozwojowi społeczeństwa postindustrialnego od drugiej połowy XX do początku XXI w. Pod wpływem reform, wraz z powstaniem nowych technologii informacyjnych oraz hi-end, fenomen ten nabiera zupełnie różnych form i konotacji ideologicznych. W latach 1990-2010 zaobserwowano kilka fal popularności terminu „haker”, co w pewnym stopniu odzwierciedlało gospodarcze i polityczne zmiany, związane z informatyzacją i globalizacją życia społecznego.

W ostatnim czasie uwaga licznych analityków i badaczy była zwrócona na zjawiska, które są potwierdzeniem nagłego rozpowszechnienia nowej formy społecznej działalności hakerów – hackerspace'ów. Nie wdając się w dogłębną analizę tego zjawiska, podstawowe znaczenie określenia hackerspace to społeczność osób o podobnych poglądach, których łączy wspólne zainteresowanie poznaniem i niestandardowym wykorzystaniem nowoczesnych technologii, swobodnym rozpowszechnianiem wiedzy, zamiłowaniem do dehierarchizowanych, niezależnych form. Drugie znaczenie terminu hackerspace – to konkretne pomieszczenie, przestrzeń fizyczna, w której przedstawiciele tej społeczności mają możliwość odbywania spotkań oraz kontaktowania się, realizowana jest wymiana pomysłów oraz twórcza i efektywna współpraca. Bardziej szczegółowo pojęcie „hackerspace” zostanie wyjaśnione poniżej.

Na początek trochę danych statystycznych dotyczących mody na hackerspace'y. Według jednego z ideologów ruchu hackerów, znanego wynalazcy i hakera Mitcha Altmana, w okresie od 2007 do 2012 r. na całym świecie założono ponad 1100 hackerspace'ów¹. Jednocześnie najbardziej intensywnym okresem ich rozpowszechnienia wydaje się okres 2010-2012, w którym powstało około 1000 hackerspace'ów². W chwili pisania artykułu (sierpień 2015) główna strona zrzeszająca hackerspace'y hackerspaces.org informuje

¹ Mitch Altman, Talk The Hackerspace Movement at TEDx Brussel, 2012 (<https://youtu.be/WkiX7R1-kaY>).

² Tweney Dylan, DIY freaks flock to “Hacker Spaces” worldwide, 2009 (<http://www.wired.com/2009/03/HACKERSPACES>).

o istnieniu 1187 aktywnych hackerspace'ów i 354 planowanych (przy czym ogólna liczba zarejestrowanych hackerspace'ów od początku istnienia strony osiągnęła 1953). Powyższe dane wskazują na gwałtowną dynamikę rozpowszechniania tego zjawiska, przy czym obszar działań stale ulega poszerzeniu (poza państwami Europy Zachodniej i USA, dużą liczbę hackerspace'ów zarejestrowano w Australii, Brazylii, Indiach, państwach Europy Wschodniej)³.

Pierwszy hackerspace w Ukrainie powstał w 2012 roku. Mimo krótkiego stażu, środowisko ukraińskich hakerów zdążyło się już ukształtować jako ciekawe i nieprzeciętne zjawisko. Po okresie przejściowym, w ciągu ostatnich kilku lat hackerspace'y stały się ważnymi reprezentantami przemian społeczno-kulturalnych i gospodarczych w Ukrainie. Dowodem na to jest udział ich przedstawicieli w szeregu wydarzeń związanych zarówno z poszukiwaniami innowacyjnych rozwiązań technologicznych, rozwojem kreatywnego przemysłu, a także ze sztuką nowych mediów.

Z mojego punktu widzenia ukraiński ruch hakerów wymaga odrębnej analizy. Ten artykuł jest próbą wstępnego zapoznania się z tematem i ma na celu jedynie nakreślić zarys dalszej analizy. Ponieważ przedmiotem badania są hackerspace'y, w publikacji skupię się na faktach z ich najnowszej historii. Za podstawowe źródła informacji posłużyły wywiady z działaczami ukraińskiego ruchu hakerów, przygotowane przez autora, jak również informacje pozyskane z sieci społecznościowych, specjalistycznych serwisów internetowych oraz stron www⁴.

Aby dokładniej określić przedmiot badań, warto powrócić do zdefiniowania hackerspace'u jako specyficznej grupy społeczno-kulturalnej. W ostatnim dziesięcioleciu obserwujemy pojawienie się szerokiego spectrum różnych modeli współdziałania społecznego w oparciu o wspólną twórczość technologiczną. Związane jest to przede wszystkim z globalnymi procesami zwiększenia dostępności do technologii z uwagi na ich niską cenę, demokratyzacji kształcenia i rozpowszechnienia nowych strategii ekonomicznych kapitalizmu informacyjnego. Często bardzo trudno określić specyficzne cechy tego lub innego środowiska społeczno-ekonomicznego, związanego z kreatywnym wykorzystaniem nowoczesnych produktów technologicznych.

Oprócz hackerspace'ów, wśród nowych terminów, opisujących wspomniane rodzaje działalności, można wymienić: „makerspace” (ruch „makerów”), „FabLab”, „TechShop”, „hacklab” etc. Do pewnego stopnia również elementy twórczości technologicznej oraz działalności wynalazczej są propagowane zarówno w różnorodnych „startupach”, jak i w komercyjnych „inkubatorach”, których podstawowym celem jest opracowanie innowacyjnych projektów biznesowych oraz różnych inicjatyw naukowych. Obecność tak dużej liczby spokrewnionych zjawisk może oczywiście utrudnić proces pierwotnej analizy. Pomocne przy wyjaśnieniu terminu „hackerspace” może się okazać odwołanie do perspektywy historycznej, ukazującej jego genezę. W oparciu o obserwację niektórych badaczy, historii rozwoju hackerspace'ów dopatrujemy się w nurcie, który pojawił się w drugiej połowie lat 90-tych

³ https://wiki.hackerspaces.org/List_of_Hackerspaces.

⁴ Autor składa podziękowania za informacje Dmytrowi Biriukowi (aDDitive & KHackerSpace), Maksymowi «Maskitolu» Łosiewowi (KHackerSpace) oraz Wasylowi Rybakowi (BetaLab).

w Niemczech⁵. Ideologiczne podstawy tego nurtu – dehierarchiczna organizacja, wspieranie emancypacji technologii przez swobodne kształcenie i swoboda dostępu do informacji – pochodzą z praktyk aktywizmu jednej z najstarszych niemieckich społeczności hakerskich Chaos Computer Club. Z kolei wzorcem modelu funkcjonalnego fizycznie istniejącej przestrzeni społecznej, przeznaczonej do współpracy hakerów, stał się jeden z pierwszych na świecie hackerspace'ów c-base, założony w 1995 roku w Berlinie. W oparciu o zasady stałego członkostwa i samofinansowania, c-base przeprowadził szereg szkoleń z podstaw programowania, elektroniki i robotyki⁶.

W społecznościach c-base oraz Chaos Computer Club zostały sformułowane podstawowe zasady kolektywnego współdziałania i twórczości, które po pewnym czasie stały się wzorcami dla hackerspace'ów: wspólne wykorzystanie pomieszczenia oraz mocy produkcyjnych, ogólny udział w finansowaniu i skompletowaniu wyposażenia, równe prawa wszystkich członków, podejmowanie decyzji poprzez konsensus, otwartość na nowych uczestników, niekomercyjny charakter działalności⁷. Dla hackerspace'ów duże znaczenie posiada „community”, społeczność. Według Dmytra Biriukowa, inicjatora stworzenia Charkowskiego hackerspace'u (KHackerSpace), proces założenia nowego hackerspace'u zakłada raczej ukształtowaną społeczność w odróżnieniu od formatu „lab” (FabLab, TechShop, MakeLab, HubLab, itd.), w którym głównym założeniem jest stworzenie warsztatu-laboratorium technicznego z określonym zestawem wyposażenia⁸. Z kolei specyfika organizacji procesu produkcyjnego w „labach” warunkuje bardziej dokładne hierarchiczne uporządkowanie relacji gospodarczo-prawnych w odróżnieniu od anarchicznego oblicza hackerspace'u⁹.

Wzrost zainteresowania internetem pod koniec lat 90-tych w pewnym stopniu doprowadził w Niemczech do powstania idei mówiącej o wolnej twórczości technicznej i alternatywnych sposobach kolektywnego współdziałania w warunkach informatyzacji społeczeństwa. Jedną ze szczególnych publicznych akcji artystycznych c-base oraz Chaos Computer Club była instalacja świetlna Projekt Blinkenlights we wrześniu 2001 roku. Fasadę Domu Nauczyciela w Berlinie przetworzono na ogromny ekran, na którym obraz kształtował się dzięki automatycznemu sterowaniu lampami zainstalowanymi w oknach¹⁰.

Biorąc pod uwagę wzrastającą popularność środowiska hakerów, Chaos Computer Club od roku 1999 zaczął organizować Chaos Communication Camp, ogólnoświatowe spotkanie hakerów, aktywistów i uczonych, poświęcone społeczno-kulturowym problemom roz-

⁵ Cavalcanti Gui, Is it a Hackerspace, Makerspace, TechShop, or FabLab?, 2013 (<http://makezine.com/2013/05/22/the-difference-between-hackerspaces-makerspaces-techshops-and-fablabs/>); Maxigas, Hacklabs and hackerspaces – tracing two genealogies, 2012 (<http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/>); Pettis Bre, Series of blogposts dedicated to history of Chaos Computer Club, 2008 (<http://www.nycresistor.com/index.php?s=ccc+history&sbtt=Go>); Brett Scott, The hacker hacked, 2015 (<http://aeon.co/magazine/technology/how-yuppies-hacked-the-original-hacker-ethos/>).

⁶ Pettis, Ibid.

⁷ Jens Ohlig, Lars Weiler, Building a Hacker Space, in materials of 24th Chaos Communication Congress, 2007.

⁸ Biriukow Dmytro, Wywiad, 14.08.2015.

⁹ Cavalcanti, Ibid.

¹⁰ <http://blinkenlights.net/>

woju technologicznego, autonomii informacyjnej i swobodnemu dostępowi do wiedzy. W dużym stopniu dzięki temu przedsięwzięciu, organizowanemu raz na 4 lata w formie obozu, myśl przewodnia hackerspace'ów zyskała popularność na skalę światową.

W roku 2006 w Wiedniu założono pierwszy hackerspace poza granicami Niemiec – Metalab. W trakcie powstawania tej struktury, po raz pierwszy wykorzystano model crowdfundingowy, który stał się popularną strategią oraz czynnikiem powodującym gwałtowny wzrost liczby hackerspace'ów.

W roku 2007 delegacja amerykańskich hakerów i aktywistów („Hackers on a Plane”) odwiedziła Chaos Communication Camp oraz największe hackerspace'y Niemiec. Wkrótce zostały założone pierwsze podobne społeczności w USA: NYC Resistor w Nowym Jorku, Noicebridge w San-Francisco oraz HacDC w Waszyngtonie¹¹. Dla północnoamerykańskich hackerspace'ów charakterystyczne było rozszerzenie spectrum działalności, w szczególności przez wdrożenie technologii związanych z produkcją (druk 3D, obróbka materiałów). W pewnym stopniu jest to związane z wpływami potężnego ruchu „makerów” w USA¹².

W latach 2009-2012 popularność hackerspace'ów osiągnęła apogeum na całym świecie. W tamtym okresie pierwsze hackerspace'y pojawiły się również w Europie Wschodniej i państwach postradzieckich. Tak w latach 2011-2013 założono: Neuron w Moskwie (2011), HackSpace SpB w Sankt-Petersburgu (2011), MakeitLab w Jekaterynburgu (2013), Miński Hackerspace (2013).

Niewątpliwie, powstanie pierwszych hackerspace'ów w Ukrainie miało swoje specyficzne uwarunkowania. Jak każde postradzieckie państwo, Ukraina, bez względu na trudne warunki gospodarcze w latach 1990-2000, dbała o cenne zasoby techniczne oraz działalność wynalazczą placówek oświatowych. Radioamatorstwo również było stałą sferą kształtującą środowiska społeczne. Jednakże dogłębna analiza uwarunkowań społeczno-kulturowych będzie przedmiotem dalszych szczegółowych badań.

W tym artykule chciałbym w pierwszej kolejności odwołać się do kluczowego wydarzenia, które moim zdaniem było fundamentalne dla pierwotnej komunikacji między nowym pokoleniem kreatywnych programistów i prekursorów techniki. Mowa tu o festiwalu de:coded, organizowanym corocznie we Lwowie w latach 2006–2011. Pod nazwą „festiwal IT”, de:coded stał się platformą do propagowania nowych technologii oraz nawiązywania kontaktów wśród młodych specjalistów z branży komputerowej. Festiwal z 2011 roku, odbił się szerokim echem. Między innymi w trakcie jego trwania przeprowadzono zawody z udziałem programistów zajmujących się sztuczną inteligencją (AI:coded) oraz zorganizowano ogólnokrajowy etap europejskiego pucharu z dziedziny robotyki Eurobot¹³.

Mimo iż według niektórych informacji większość innowatorów technologicznych i kreatywnych koderów po tych wydarzeniach rozpoczęła działalność w ukraińskim lub zagranicznym sektorze komercyjnym, to właśnie w tej twórczej atmosferze tworzyła się sieć kontaktów przyszłych działaczy środowiska hakerów.

¹¹ Pettis, Ibid.

¹² Cavalcanti, Ibid.

¹³ <http://decoded.org.ua/2014/ua/history.php>.

W tym miejscu należy wspomnieć o Iwanie Solskim, który był jedną z najważniejszych osób de:coded, a obecnie jest aktywnym członkiem społeczności hakerskiej Lwowa. Współpracuje on także ze lwowskim artystą medialnym Andrijem Linikiem, z którym wspólnie zorganizowali hackaton w ramach projektu interdyscyplinarnego Cyber Pills for Mental Health we Lwowie w maju 2015 roku.

Wśród uwarunkowań powstania hackerspace'ów w Ukrainie, warto przytoczyć czynnik informacyjny. Powstanie pierwszych hackerspace'ów w Federacji Rosyjskiej, niewątpliwie miało ogromne znaczenie dla rozpowszechnienia informacji o ruchu hakerskim na terenach postradzieckich. Ponadto wzrastająca od początku roku 2010 popularność profilowych serwisów internetowych (makezine.com, instructables.com, hackaday.com) oraz grup w sieciach społecznościowych doprowadziła do wzrostu zainteresowania tematyką hackerspace'ów wśród technoentuzjastów w Ukrainie.

W 2012 roku po wizycie w kilku europejskich hackerspace'ach, Artem Kariawka wspólnie ze Stanisławem Drozdem oraz Iwanem Pasicznykiem postanawiają założyć pierwszy ukraiński hackerspace w Kijowie. Początkowo spotkania odbywały się w różnych nieprzystosowanych miejscach – coworkingach, kawiarniach, pomieszczeniach biurowych. Ale do sierpnia 2012 roku pomysłodawcom udało się znaleźć stałą siedzibę w przemysłowej dzielnicy Padołu (ul. Nowokostiantyniwska 1B). Oficjalną datą otwarcia pierwszego hackerspace'u w Ukrainie, nazwanego po prostu Hackerspace jest 10 sierpnia 2012 roku¹⁴.

Dzięki wysiłkom Iwana Pasicznyka, który pracował nad aktywną promocją nowej organizacji w mass mediach i sieciach społecznościowych, już wiosną 2013 roku wokół Hackerspace'u zgromadził się pokaźny zespół „techno-geeków”, programistów, wynalazców, którzy zajmowali się wieloma różnorodnymi i rewolucyjnymi projektami. Wielu członków kijowskiego hackerspace'u było zaangażowanych w opracowanie unikatowej drukarki 3D, projektu z dziedziny skanowania 3D oraz automatyzowanych makiet. Hackerspace był czynny całodobowo, stając się miejscem do podtrzymywania kontaktów i kolaboracji. Po wzięciu udziału przedstawicieli Hackerspace w popularnym hackatonie z energetyki alternatywnej Tesla Camp 2013 (sierpień 2013, Oseszczyzna w obwodzie kijowskim) rozpoczęto jeden z najlepszych ukraińskich projektów w branży IoT – czujnik monitoringu energii elektrycznej Ecoisme¹⁵.

Członkowie kijowskiego hackerspace'u sukcesywnie propagowali nowy wymiar twórczej organizacji, co sprzyjało popularyzacji środowiska hakerów w Ukrainie. Wspomniany już Dmytro Biriukow podkreśla, że idea stworzenia charkowskiego hackerspace'u narodziła się u niego po wizycie w kijowskim hackerspace latem 2013 roku¹⁶.

W roku 2014 do zespołu kijowskiego hackerspace'u dołączył Ołeksandr Ostapenko, specjalista z zakresu maszyn CNC. Pełnił on rolę głównego inicjatora rozwoju laboratorium technologicznego przy Hackerspace, które mieściło się w sąsiednim pomieszczeniu.

¹⁴ <http://www.hackerspace.com.ua/>; Biriukow, Ibid.

¹⁵ <http://ecois.me/>

¹⁶ Biriukow, Ibid.

Jednakże latem 2014 roku drogi założycieli pierwszego ukraińskiego hackerspace'u rozeszły się i jak informuje oficjalna strona Hackerspace, w maju 2014 roku projekt zamknięto. Artem Kariawka został inicjatorem kilku udanych projektów komercyjnych, a Iwan Pasicznyk dołączył do społeczności, która z czasem utworzyła się w obrębie laboratorium. Stała się ona następczynią Hackerspace pod nazwą HackLab i funkcjonuje do dzisiaj¹⁷.

Profil działalności HackLabu charakteryzuje nacisk na opracowanie oryginalnego hardware i systemów robotyzowanych. Są tam również realizowane różnorodne szkolenia, tj. kursy z programowania mikrokontrolerów, radioelektroniki, warsztaty z druku 3D, programowania maszynowego.

W ten sposób kijowski Hackerspace i jego następca HackLab stały się poniekąd paradygmatem nowego typu społeczności, z której założeń inspiracje czerpali organizujący hackerspace'y w innych miastach Ukrainy. Kijowskie hackerspace'y odegrały i wciąż odgrywają jedną z ważniejszych ról w odniesieniu do koordynacji i rozwoju ruchu hakerów w Ukrainie.

Jak już wcześniej wspomniano, Dmytro Biriukow po wizycie w kijowskim hackerspace latem 2013 roku, postanawia założyć podobną organizację w Charkowie. Przy czym Iwan Pasicznyk brał aktywny udział w fazie przygotowawczej tego procesu. W ten oto sposób osiągnięto porozumienie z dyrektorem Charkowskiego Koledżu Komputerowo-Technologicznego Narodowego Uniwersytetu Technicznego „Charkowski Instytut Politechniczny” Eduardem Rubinem w związku z przekazaniem pomieszczenia, w którym byłyby realizowane nowe inicjatywy. Jest to doskonały przykład produktywnej współpracy uczelni z organizacją nieakademicką¹⁸.

Dmytro Biriukow wraz z Serhijem Nestercowym zajmowali się przystosowaniem pomieszczenia i poszukiwaniem potencjalnie zainteresowanych osób za pomocą sieci społecznościowych oraz przy wykorzystaniu kontaktów osobistych. W ten sposób, w grudniu 2013 roku odbyło się pierwsze spotkanie hakerów Charkowa, na którym pojawiło około 10 osób. Nową społeczność nazwano KhackerSpace¹⁹.

Na początku 2014 roku po remoncie pomieszczenia, ukształtował się trzon zespołu oraz wykryła się jego struktura organizacyjna. Najważniejszą zasadą zarządzania charkowskim hackerspace'em jest obecność jednostki koordynującej – Rady Kuratorów składającej się z sześciu osób z uwzględnieniem zachowania horyzontalnego systemu podejmowania decyzji. W siedzibie KHackerSpace mieszczą się dwa pomieszczenia: główne, służące do przeprowadzania zebrań, posiadające wyposażenie laboratoryjne, drukarki 3D oraz drugie, posiadające „ciężkie” wyposażenie, maszyny.

Obecnie, charkowskie stowarzyszenie liczy około 30 członków. Wielu z nich (Maksym Łosiew, Oleksandr Semczenkow, Mykoła Chrystenکو, Jehor Isztwan), to autorzy oryginalnych opracowań technologicznych i projektów w branży druku 3D, mikrokontrolerów, energetyki alternatywnej, radioastronomii oraz produkcji programów. Członkowie hackerspace'u

¹⁷ <http://hacklab.kiev.ua/>

¹⁸ Biriukow, Ibid.; Łosiew Maksym. Wywiad, 5.08.2015.

¹⁹ <http://www.khackerspace.org>.

aktywnie uczestniczą w działalności edukacyjno-naukowej, zarówno w ramach samego KHackerSpace, jak i konferencji naukowych i przedsięwzięć akademickich (Jehor Isztwan, Maksym Łosiew).

Dzięki zdolnościom organizacyjnym Dmytra Biriukowa, który jest jednym z wiodących prekursorów środowiska hakerów w Ukrainie, KHackerSpace w latach 2014-2015 wziął udział w szeregu działań publicznych, poniżej przedstawiam najważniejsze z nich.

19 maja 2014 roku odbyło się wydarzenie Hi-Tech Night w ramach Światowej Nocy Muzeów, które stało się pierwszą akcją publiczną charkowskiego hackerspace'u (we współpracy z ośrodkiem robotyki BOTEON) i zgromadziło prawie 3500 osób. W ramach akcji został zaprezentowany szereg opracowań ("cewka Tesli", drukarki 3D), zorganizowano nowatorski program naukowy (interaktywne muzeum radioelektroniki). Latem 2014 roku, zespół KHackerSpace na hackatonie SunnyDay w Kijowie przedstawił własny model koncentratora słonecznego SolarBit, z którego projektem można zapoznać się na zasadzie wolnego dostępu. W dn.19-21 lipca 2015 roku KHackerSpace był organizatorem hackatonu Hack4Energy w Charkowie.

Warto wspomnieć również o działalności jednego z uczestników charkowskiego hackerspace'u – Maksyma „Maskitola” Łosiewa. Poza imponującymi osiągnięciami w branży radioastronomii i elektroniki, Łosiew jest jednym z nielicznych ukraińskich hakerów działającym na pograniczu nauki i sztuki nowych mediów. Jego największą zasługą jest współautorstwo sound-art projektu Tuner (we współpracy z Witalijem Lebuchorskim) oraz udział w opracowaniu media-art projektu „Glitch Stream v. 2” (wspólnie z Antonem Łapowem) w 2015 roku²⁰.

Jeszcze jednym ważnym ośrodkiem ruchu hakerów jest Lwów. To właśnie tam w okresie od sierpnia do października 2013 roku za pomocą czatu tematycznego na Skype i grupy na portalu Facebook uformowała się wirtualna grupa (ponad 20 osób), której zainteresowania były ukierunkowane na rozwój lokalnego hackerspace'u²¹. W listopadzie 2013 roku po kilku spotkaniach offline i konsultacjach z przedstawicielami kijowskiego hackerspace'u, udało się znaleźć niewielkie pomieszczenie w coworkingu Betaplace. W tym czasie liczba stałych członków lwowskiej organizacji, noszącej oficjalną nazwę Hackerspace wynosiła nie więcej niż 5 osób. Głównym aktywistą lwowskiego hackerspace'u był Wasyl Rybak.

W maju 2014 roku zespół lwowskiego Hackerspace zajął miejsce w czołówce hackatonu Smart Energy. Z wykorzystaniem otrzymanych pieniędzy udało się rozpocząć projekt unikatowej drukarki 3D, drukującej głowicą, opracowaną przez lokalny zespół (obecnie projekt jest w fazie końcowej). W maju 2015 roku lwowskie Hackerspace'y (dzięki wsparciu Iwana Solskiego) brały udział w międzydyscyplinarnym projekcie Cyber Pills for Mental Health.

Jednak mimo promocji hackerspace'u i wzrostu popularności środowiska hakerów we Lwowie, ogólna liczba uczestników ciągle była niska. Jedynym niezmiennym liderem tej

²⁰ Беба Юлія, «Трудна земля»: постіндустріальна реальність Донбасу, 2015 (http://artukraine.com.ua/a/trudna-zemlya--postindustrialna-realnist-donbasu/#.VeU6L_ntmkp).

²¹ Rybak Wasyl, Wywiad, 27.08.2015.

organizacji pozostawał Wasyl Rybak, który posiadał duże doświadczenie w dziedzinie inżynierii, obróbce metalu i spawaniu. Po jakimś czasie, w dwóch pomieszczeniach we wspomnianym coworkingu, w drugiej połowie 2014 roku zespołowi lwowskiego hackerspace'u udało się uruchomić pełnowartościowy wielobranżowy warsztat-laboratorium. Pod względem organizacyjnym, lwowski hackerspace coraz bardziej upodabniał się do „fablab”, co zresztą doprowadziło do jego modyfikacji. W czerwcu 2015 roku, lwowski hackerspace zmienił swoją nazwę na Betalab.

Obecnie, Betalab ma 4 stałych członków. Jest on ukierunkowany na projektowanie przedmiotowe (wspólne projekty z biurem projektowym „Chcę raję”), projekty społeczne (zielone przedsiębiorstwo społeczne Zelenew), projekty skierowane do wojska ukraińskiego, itd. Prowadzona jest również działalność naukowa²².

W okresie od drugiej połowy roku 2014 do pierwszej połowy 2015 pomysł tworzenia hackerspace'ów odbił się szerokim echem wśród społeczności ukraińskiej, zajmującej się branżą IT oraz nowymi technologiami. Na chwilę obecną, można wymienić jeszcze kilka miast, w których narodziły się inicjatywy dotyczące kształtowania się lokalnych hackerspace'ów. Jesienią 2014 miało miejsce spotkanie hakerów w Czernihowie (CheSpace), a wiosną 2015 roku podobne mechanizmy były widoczne w Dniepropietrowsku (hackerspace na bazie lokalnego oddziału akademii „SZAG” (szkoła komputerowa – tłum.)) oraz w Iwano-Frankiwsku (Comport)²³. Należy również wspomnieć o powstaniu środowiska hakerów w Chmielnickim, gdzie głównymi inicjatorami są Serhij Kursun i Jarosław Janusz, którzy utrzymują bliskie kontakty z lwowskim Betalab²⁴.

W ten oto sposób ten krótki zarys historii umożliwia nam dostrzeżenie ciekawej i niejednoznacznej dynamiki rozwoju hackerspace'ów w Ukrainie. Spośród trzech podstawowych ośrodków środowiska hakerów, w dwóch z nich (Kijów i Lwów) ruch przybrał postać FabLab/MakerLab, zachowując przy tym organizacyjną specyfikę tradycyjnej społeczności hackerspace'ów. Z kolei charkowski KHackerSpace może posłużyć jako przykład wieloosobowej organizacji, która wzoruje się na europejskiej linii rozwoju, składającej się w głównej mierze z projektów dotyczących opracowania zabezpieczeń programowych i radioelektroniki. Warto również wspomnieć o nieprzeciętej aktywności charkowskiego ośrodka w różnorodnych akcjach publicznych, działalności naukowej i oświatowej, projektach artystycznych.

Dalsze badania mogą zmienić nasze rozumienie specyfiki rozwoju hackerspace'ów w Ukrainie. Szczególnie ważna, moim zdaniem, jest dogłębna analiza uwarunkowań powstawania lokalnych społeczności hackerskich, badania porównawcze ukraińskich hackerspace'ów z analogicznymi praktykami światowymi, a także zapoznanie się z innymi gatunkami twórczości technologicznej w Ukrainie (FabLab, IT-inkubatory, ośrodki oświatowe, itd.).

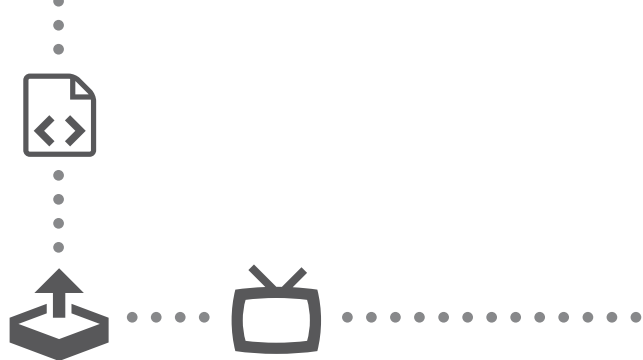
➤ **Anton Lapov** artysta, badacz media-artu, niezależny kurator, koordynator art-klastra R+N+D.

²² <https://www.facebook.com/betalablviv>.

²³ <http://chespace.esy.es/>; <https://www.facebook.com/groups/comport>

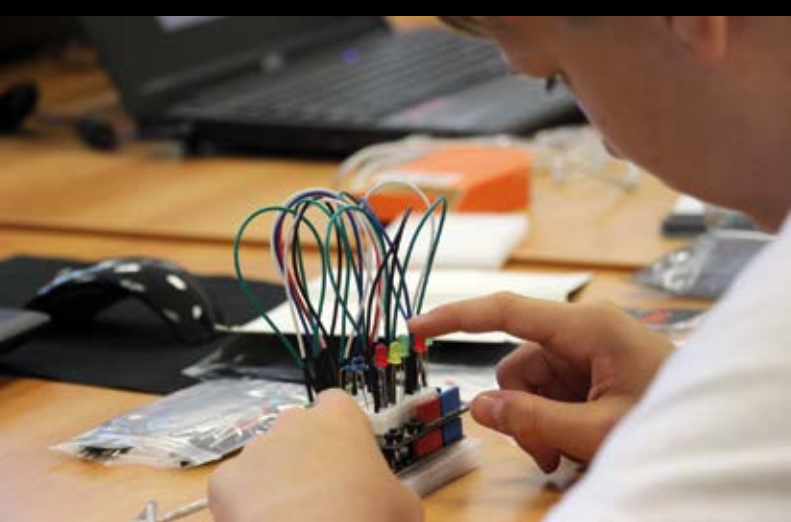
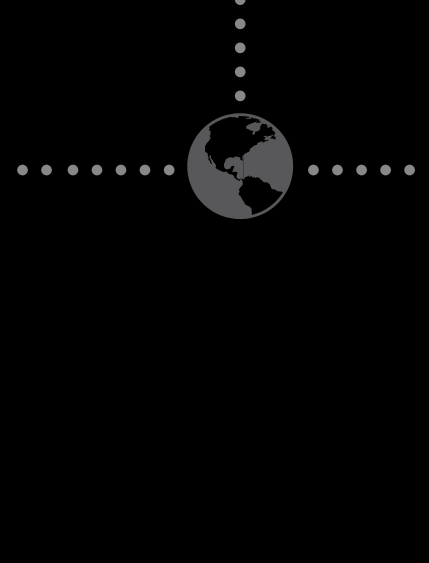
²⁴ Rybak, Ibid.

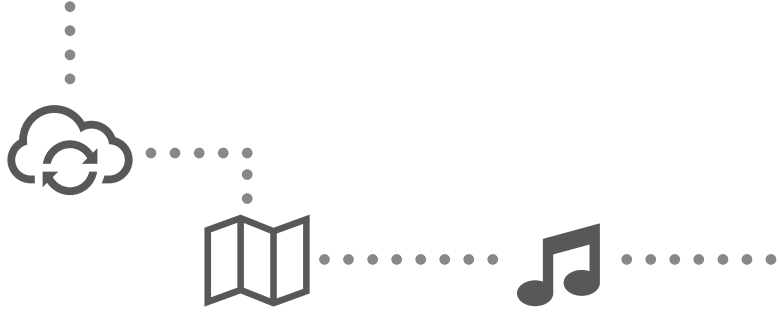




Про проект

Публікація «Культурна освіта. Нові часи, нові інструменти» з'явилася в рамках проекту «Інвестиція в культуру. Системні заходи з метою сприяння культурній освіті», що співфінансується Європейським Союзом в межах Програми транскордонної співпраці Польща-Білорусь-Україна 2007-2013 з коштів Європейського інструменту сусідства і партнерства. Проект реалізувався з квітня 2013 року до грудня 2015 року ґміною Люблін у партнерстві з виконавчим комітетом Рівненської міської ради, Управлінням культури і мистецтв Тернопільської міської ради та виконавчим комітетом Івано-Франківської міської ради. Метою проекту було зміцнення потенціалу та ролі будинків культури в творенні культурної співпраці на території польсько-українського пограниччя. Підтримкою було охоплено 9 інституцій культури: 3 інституції культури з Любліна (Районний будинок культури «Венглін», Районний будинок культури «Броновице», Майстерня культури у Любліні) та 6 інституцій культури з України (Тернопіль: Палац культури «Березіль», Український народний дім в Тернополі; Івано-Франківськ: Івано-Франківський міський центр дозвілля, Івано-Франківський центральний народний дім; Рівне: Рівненський міський палац культури і Рівненський міський будинок культури). У кожній інституції було створено професійно обладнані майстерні «MediaLab East», навколо яких з'явилися так звані суспільні лабораторії нових технологій. Це формула, що є відомою у багатьох країнах світу і полягає вона на творенні навколо окресленої інфраструктури «software» і «hardware», груп, набраних із людей із різними медійними компетенціями, котрі, працюючи спільно, діляться власними знаннями та вміннями, створюючи таким чином медійні змісти. До роботи в медіалабораторній формулі ми запросили представників різних груп: дітей, учнів, студентів, пенсіонерів. Ми створили середовище для нових форм культури як освітньої і культурної активності. Медіалабораторія для всіх є ідеальним простором поширення комунікаційних компетенцій. Наш проект є невеликим, проте важливим заходом на шляху розвитку інфраструктури цифрової комунікації та здобуття компетенції використання нових технологій у сфері культури. Це перший такого типу проект у Любліні та українських містах, що беруть участь у проекті. Маємо надію, що нинішня публікація буде добрим прикладом і стимулом для творення подібних ініціатив в інших містах як у Польщі, так і в Україні.





Вступ. Медіалабораторія Польща-Україна

Паралельно зі змінами і подіями, які ми зазвичай вважаємо важливими і далекосяжними – політика, війна, зміни клімату, - здійснюється ще одна, не менш важлива: революція комунікацій. Цифрові медіа та мережі, з допомогою яких відбувається наше спілкування, стали настільки важливими героями сьогодення, що без них важко уявити наше життя. Доручаємо їм все більше завдань, довіряємо свою приватність, а також справи, пов'язані з безпекою, фінансами, здоров'ям і освітою. Одночасно з радістю думаємо про ті, розвинені і складні творіння західної сучасної цивілізації в категорії пристроїв, ігор, цікавинок і приємностей. Нам складно, мабуть, інакше укласти комфорт, який пропонує цифровий світ, з необхідними в контактах відібраними технологіями безпеки і дистанції. Тому на практиці ми недооцінюємо цифрові виклики і примружуємо око, коли довідуємося про можливості, які вислизують від нас, про потенціал, від якого відмовляємося, про загрози, які нас оточують. Набагато охочіше просто граємося з технологіями. У результаті – соціологи і медіазнавці погоджуються, що в суспільних масштабах стаємо за власним бажанням все більш пасивними споживачами мережевих змістів. Замість того, щоб бути виконавцями медійного світу, погоджуємося з позицією спостерігачів. Адже обіцянка загальної інформатизації говорила про епоху свідомих *користувачів*, котрі мають замінити масу споживачів епохи масових медіа.

Представлений стан речей – це не лише команда понять, яка більш чи менш влучно описує культурне середовище медійних практик. Багато з них виявилися виразними дороговказами, за змістом яких поспішають інституції культури, грантодавці і реалізатори і суспільних культурних проєктів, локальна влада і органи самоврядування. Усі шукають в цифрових обставинах і мережах свою ідентичність і нові простори для діяльності. У результаті суб'єкти такого типу все частіше втручаються в такі заходи, як медіалабораторія, діяльність зі сфери науки, техніки і мистецтва, креативне підприємництво, мистецтво медіа, а також намагаються діяти при вирішенні наступних викликів: цифрове виключення, цифрова пам'ять і спадщина або освіта, медійні компетенції. За цими і багатьма іншими словами-ключами, які описують технічно-культурний стан речей, ховаються надзвичайно реальні проблеми і ситуації, присутність яких означає необхідність вийти назустріч громадянам і жителям культури в їхньому діалозі з технікою й економічним порядком, що стоїть за ними. Сума цифрових викликів і їхня доступність – це зараз особливо незвичний важливий параметр т. зв. суспільної відповідальності й місійності публічного сектора.

Важко придумати кращий симбіоз, особливо, що тактика цифрового бізнесу та всілякі його інтереси є настільки інтегровані з потребами і очікуваннями держав, урядів та війська – вистачить викликати в цьому контексті збір даних про суспільні активності громадян, здійснені спільно з міжнародними корпораціями та урядами держав. Це саме в сфері культури і мистецтва можна шукати щодо таких практик якісь альтернативи, нові приклади між знаннями, культурою та технікою, що мають шанс працювати для громадян і покровителів культури безпосереднім способом і закорінений в їхні реальні потреби. У цьому контексті культурні інституції, проекти і програми мають великий шанс на успіх і ефекти в сфері медійної освіти та будівництва суспільних і культурних компетенцій, пов'язаних з цифровими медіа та мережами. Маючи відповідний досвід, природнім способом оперують в символічному просторі настільки важкому для уніфікації і формалізування (у відріненні від, напр., системи публічної освіти). Часто пропонують формальні дії і освітні засоби, відповідають на конкретні локальні потреби та вписуються у суспільну вразливість. Завдяки цьому їхня пропозиція є більш еластичною і дає можливість персоналізувати у відріненні від центрально управляючих адміністраційних, політичних чи комерційних дій. Такий підхід ідеально вписується в вимоги сучасної медійної освіти. Вона є ближчою «духові» нових технологій, а не тільки – як це має місце в випадку традиційної, «аналогової» версії – виконує функцію інструменту зв'язку знань і вмінь від еліти в напрямку масового споживача. Нова медійна освіта має шанс бути і в великій мірі на практиці є більш егалітарна, багатовимірною, інтерактивна, критична і креативна. У зв'язку з цим її можна вживати тільки в перформативних формах та формах – таких, в яких знання і замисл зіставляються із дією та творенням, естетика – з інженерією, а співпраця – зі свободою вираження на різних полях і згідно різних відчуттів та уяв. На такій моделі дії опираються зараз найбільш результативні й популярні ініціативи, пов'язані з культурою технології і медій: медіалабораторії і майстерні суспільної комунікації, проекти медійного неформального навчання, креативне медійне підприємництво (старт-ап) і різні види міжсекторної співпраці навколо медіа. Відносно слабшими виявляють подібні дії, реалізовані традиційними способами в школах, за допомогою управляючих урядових програм згори і органів самоврядування, односекторно, на засадах простого трансферу знань чи капіталу.

Це не риси і параметри для сектору культури чужі, видумані або недосяжні. В останні кільканадцять десятиліть культура, за справою динаміки мистецтва, змогла відкрити для себе такі феномени як: перформанс, відкритість, нелінійність, інтерактивність, мережі відносин і, в меншій чи більшій мірі, в залежності від локальних умов, поглинула їх і використовує. Майстер-класи займають місце лекцій та практичних занять, перформансів і хеппенінгів – статичні виставки в музеях, імпровізований театр – програвання сценаріїв тощо.

Культура, її інституції та люди видаються у зв'язку із описаними вище правильними діями готові на прийом освітніх викликів та медійного підприємництва. Звичайно, краще собі з ними порадять, ніж школи та інституції, більш прозоро, ніж корпорації та державні структури, більш еластично і локально, ніж глобальні та національні ініціативи. Мають шанс стати одночасно авторитетом і вчителем для згаданих секторів у цій

сфері. Генерувати і впроваджувати дії, які будуть зразком для наслідування, як, наприклад, лабораторії нових медіа в Західній Європі, що впроваджуються як сучасні хаби культури (Медіалабораторія «Prado» в Мадриді чи Центр «Ars Electronica» в Лінці). Такого типу дії не лише привертають увагу і симпатії споживачів, але й будують суспільний і культурний капітал, навколо якого культура зміцнює свою здатність до співпраці і стає привабливим партнером хоча б для бізнес-оточення. Багатостороння користь, що виникає у результаті реалізації цієї моделі дій, видається настільки очевидними, що не видно в перспективі ані освітньої, ані культурної, ані економічної інших однаково безпечних і суспільно відповідальних альтернатив для цього напрямку дій.

Цифрові виклики є спільними для всіх середовищ і культур, які будь-яким способом увійшли в «комп'ютерний» порядок і змушені були з ним змагатися. Увесь світ користується невеликою за правилами кількістю інструментальних вирішень, програмного забезпечення і найрізноманітніших мережевих послуг. Тим самим всі маємо подібні вигоди, уявлення і проблеми з тим пов'язані. Тому культурні проекти, що стосуються цієї проблематики, є за природою речей, в великій мірі, надлокальними, транскультурними і універсальними в суспільному сенсі. Вони результативно оминають обмеження, пов'язані з мовою, суспільними обставинами і актуальними політичними умовами. Інтегрують суспільство, оминають традиційні поділи та обмеження. З такими засадами Польща і Україна співпрацювали в проекті «*Інвестиція в культуру. Системні заходи з метою сприяння культурній освіті*», в рамках якого відбулася конференція «*Культурна освіта. Нові часи, нові інструменти*». Проект був продуманий як інструмент інтеграції та обміну досвідом сусідів, котрі шукають вирішення спільних проблем. Я переконаний, що в образі різних медійних та культурних процедур, таких як, наприклад, проведена через Інтернет гібридна війна, а саме союзи і співпраця, пов'язані за цифровою культурою, мають все більше, проте ключове значення для добросусідських відносин між обома суспільствами.

Для аналізу проблем, які стосувалися суті нашого проекту, ми запросили спеціалістів з обох країн. Їхні зацікавлення зосереджуються на цифровому мистецтві, анімації та медійній освіті, цифровій, вільній та відкритій культурі. Наші автори – це один із визначників нових ролей у цифровому світі – практикуючі аналітики чи, іншими словами, виконавці нової реальності. Знання здобувають під час практичної роботи в освітніх та культурних діях, а компетенції та вміння безперервно удосконалюють в діяльності та її осмисленні.

➤ **Пьотр Целінський** медіазнавець, дослідник культури, технології та комунікацій. Аніматор та один із творців культурних подій. Пов'язаний із факультетом політології УМКС та Інститутом цифрової культури. Автор публікації «Інтерфейси. Цифрові технології в комунікації» (Вроцлав, 2010) та «Постмедіа. Цифровий код і бази даних» (Люблін, 2013).



Вступ. Нові медіа в Україні: освіта, мистецтво, революція та хакерспейси

«Нові медіа» (в широкому розумінні цього поняття) в Україні наразі перебувають у фазі свого становлення. Статті українських авторів, що увійшли до збірника «Культурна освіта. Нові часи, нові інструменти» демонструють цей процес, аналізуючи нові медіа в часових рамках від початку 1990-х – часів становлення молодого незалежної держави – до сьогодні. Медіа часів УРСР, чи то ми говоримо про ЗМІ, чи то про новітні технології загалом, тотально контролювалися владою. Падіння Союзу відкрило нові можливості для художників, журналістів, освітян та інженерів-винахідників, які почали відкрито експериментувати з новими формами, змістами та медіумами.

Українські художники були одними з перших, хто почали експериментувати з новими технологіями, звільнені від необхідності працювати з держзамовленнями у стилі соціалістичного реалізму. Нові форми візуального мистецтва 1980-х років доповнилися відео-артом на початку 1990-х. Це захоплення новими художніми медіа мало всезагальний характер та проявилось у творчості провідних художників українського сучасного мистецтва, які працювали у Києві, Львові, Одесі, Харкові та Херсоні. Середина 1990-х в Україні у сфері сучасного мистецтва позначилася створенням Центрив сучасного мистецтва Сороса у Києві та Одесі, в яких, виконуючи загальну директиву для всіх ЦСМ у Східній Європі, почали інтегрувати у арт цифрові технології. Обидві хвилі українських медіахудожників, що виникли на початку та в середині 1990-х виявилися недовготривалими та не залишили по собі шкіл, оскільки у державних художніх закладах України відсутні відділення нових медіа, а незалежні школи медіа арту починають з'являтися тільки протягом останніх декількох років. Та не зважаючи на це, на сьогодні в Україні за клавіатурою комп'ютера виросло нове покоління художників, що працюють з новими медіа. Досвід створення історичного нарративу українського медіа арту представлено у збірці статтею «Історія медіа арту в Україні. Досвід архівування» кураторки «Відкритого архіву українського медіа арту» Яніни Пруденко.

Питання освіти молодих художників і журналістів у сфері нових медіа розкрила дослідниця сучасного українського мистецтва, викладачка та художній критик Ольга Балашова. Нечисленні факультети журналістики, які є на сьогодні в Україні мають рудиментарну форму освіти, успадковану від «совка», таку, що не відповідає реаліям сьогодення. Відносним виключенням є магістерські програми з медіакомунікацій Українського католицького університету у Львові та Харківського національного уні-

верситету імені В.Н. Каразіна. Однак, аналізуючи журналістську практику студентів і викладачів харківського університету, Балашова приходиться до висновку, що за «інноваційними» програмами курсів часто приховуються ті ж самі рудиментарні методології викладання. Відзначаючи також проблему художньої освіти у сфері нових медіа авторка перераховує альтернативні недержавні інституції, де на сьогодні молоді українські художники та дизайнери можуть познайомитися з медіамистецтвом та технологіями його створення.

Недостатній рівень освіти у сфері журналістики позначився, безумовно, і на якості українських ЗМІ. У середньому українських журналістів часів становлення молоді незалежної держави важко було назвати висококваліфікованими професіоналами, а засоби масової інформації та комунікації такими, що прагнули до поширення думок громадськості та розвитку демократії. Донедавна всі мас-медійні канали поділялися між олігархічними власниками, що транслювали заангажовану інформацію у полі, де була практично відсутня будь-яка альтернатива. Однак дана ситуація різко змінюється з Євромайданом – створюються нові ЗМІ, посилюється роль соціальних мереж та поширення новин в Інтернеті, навіть створюється Міністерство інформаційної політики, що свідчить про усвідомлення необхідності методично та професійно працювати над контрпропагандистською ідеологією. Особливим фокусом уваги статті «Агенти правди» незалежної журналістки та медіаактивістки Катерини Сергацкової став принципово новий для України феномен stream'у, що намагався максимально об'єктивно транслювати події Майдану (а пізніше Кримських події та події на Донбасі) на відміну від інших українських та закордонних новинних каналів.

Альтернативним формам роботи з новими медіа присвячена стаття «Історія хакерспейсів в Україні» медіахудожника, дослідника медіамистецтва та незалежного куратора Антона Лапова, який вперше розглядає даний феномен, досліджуючи інформацію з соціальних мереж, профільних інтернет-видань, сайтів та беручи інтерв'ю у безпосередніх засновників руху «хакерів» в Україні. І хоча процес створення хакерспейсів в Україні було запущено зовсім нещодавно – 2012 року – на сьогодні вони існують практично в усіх регіонах України та, як вважає Лапов, «є вагомими агентами соціокультурних та економічних перетворень в Україні, що спостерігається на прикладі участі їхніх представників у низці подій, пов'язаних як з пошуками нових технологічних іновативних рішень, розвитком креативних індустрій, так і з мистецтвом нових медіа».

Нові медіа, як зазначалося на початку даного тексту, розпочинають свій процес становлення у різних галузях сучасної культури в Україні. Статті українських авторів, що увійшли до даного збірника, переважно відкривають теми, що довго лишалися поза увагою дослідників, а тому становитимуть інтерес не тільки для польської аудиторії, але й для вітчизняної.

Пауліна Енджеєвська,
Фундація «Culture Shock»,
(співпраця: Олександр Янас)

Тільки вільний обіг знань є в стані гарантувати правильне функціонування суспільства та його подальший розвиток. Ми живемо у світі понад географічними кордонами, проте кордони, які не можна перетнути, часто починаються разом із корпусом нашого телефону чи комп'ютера

Медіалабораторія – магія в процесі

«Кожна достатньо розвинена технологія є невіддільною від магії».

Артур Ч. Кларк

«Компетенції у сфері здобування, оцінювання і використання інформації та безпечного, творчого користування інформаційними технологіями є сьогодні свого роду абеткою. Медійна та інформаційна освіта мають велике значення у будівництві інноваційності та суспільного капіталу»,¹ - так починається звіт Фундації «Сучасна Польща» щодо цифрового майбутнього Польщі. Основні цифрові компетенції також стають однією з вимог, що дозволяють на вільний рух культурою. Зміни в моделях суспільної комунікації, викликані цифровим розвитком, змушують користуватися новими технологіями. Проте спосіб їхньої діяльності залишається для більшості людей таємницею. Оскільки, цитуючи Артура Ч. Кларка, достатньо розвинена технологія не відрізняється від магії, незнання технологічних механізмів, які управляють нашою реальністю, призводить до того, що зростає рівень страху і безпорадності.

Цифровий простір стає відповідним місцем не тільки для нав'язання чи підтримання зв'язків, це також місце для пошуку власної ідентичності та творчої експресії. Завдяки цій мотивації користувачі, особливо молоді люди, здобувають природно, на практиці елементарні компетенції, що дозволяють на пасивне користування комунікативними інструментами.

У традиційному розумінні освіти надалі бракує місця на представлення основ функціонування сучасних технологій, що пов'язане із темпом їхнього розвитку і змін, а також непристосуванням програми навчання механізмів, які впливають на щоденне функціонування у суспільстві і в його культурі. Надалі одним із найістотніших проблем сучасної Польщі є освіта, непристосована для потреб сучасного світу.

¹ Звіт «Цифрове освітнє медійне та інформаційне майбутнє в Польщі», вид. Фундація «Сучасна Польща».

Натиск повинен робитися не лише на навчання інформаційним компетенціям, які діти і так опановують доволі рано самі, але також на навчання інформаційним компетенціям, тобто роботі з інформацією та її пошуку, критичному аналізу, оцінці її вірогідності, верифікації джерел інформації та їхній обробці. Важливим є також розвиток мотивації, що схиляє до кращого користування засобами, які знаходяться у мережі, в тому числі також їхнє співтворення.

За допомогою нових технологій молоді люди експериментують зі своїм зображенням, навчаються виражати себе. Одночасно в цифровому світі залишаються наражені на різноманітні загрози, від агресії ровесників, через загрози, пов'язані із приватним життям і авторським правом, до корпоративного і доступного стеження. Мережа як спільний простір суспільної інтерактивності сформувала також своєрідний кодекс добрих практик і поведінки, а саме мережевий етикет. Обізнаність із мережевим етикетом має бути вмінням настільки елементарним, як і більш сталі технологічні компетенції, такі як користування текстовим редактором чи електронною таблицею. Школа тільки починає порушувати ці теми й неохоче відповідає на такі загрози.

Факти

Згідно Суспільного діагнозу² комп'ютери є нині присутніми в 70% домашніх господарствах, з яких 66,9% мають доступ до Інтернету. Для дуже великої частини користувачів користування Інтернетом є головною метою володіння та користування комп'ютерами. Проте не всі люди, домашні господарства яких мають технологію ІКТ (інформаційно-комунікативні технології), фактично нею користуються. Для дуже великої групи людей, яка надалі зростає, приводом для відмови від користування комп'ютером та Інтернетом є не відсутність доступу, а відсутність мотивації до самостійного використання. Значення має також відсутність знань для чого Інтернет міг би стати в пригоді, а також відсутність вмінь користування ним.

Основні причини слабого використання нових інформаційних технологій в домашніх господарствах, проте мають мотиваційний і психологічний характер, а не фінансовий чи технологічний. Отже, поглиблюється мода, що помітна упродовж останніх років, - тверді бар'єри доступу до Інтернету (інфраструктурні чи фінансові) є все менш помітними, у свою чергу все більшими бар'єрами поширення нових технологій є м'які бар'єри – відсутність знань та усвідомлених потреб, а також відсутність відповідних вмінь користування технологіями. Особливо це стосується осіб, котрі виключені через своє місце проживання або у зв'язку із патологіями. Варто очікувати, що така тенденція у найближчі роки поглиблюватиметься.

Згідно звіту Цифрового агентства для Європи, затвердженого Європейською Комісією у 2010 р., одним із найістотніших пріоритетів для Польщі є «розвиток вмінь програмування». Тим часом, як виникає із додаткової частини досліджень PISA 2012, польські учні слабо орієнтуються в вирішенні проблем із використанням комп'ютерів (пере-

² http://analizy.mpips.gov.pl/images/stories/publ_i_raporty/DS2013/Raport_glowny_Diagnoza_Spoleczna_2013.pdf

січний учень здобув 481 бал щодо середньої оцінки в OECD, яка становить 500 балів). Гірше від підлітків з інших країн вони радять собі із вирішенням нетипових справ, математичних завдань, які використовують ІКТ або навіть із читанням текстів і пошуком інформації в мережі. Це створює складність не лише найслабшим польським учням, але і найкращим. В усіх інших сферах, охоплених дослідженням OECD – читання із розумінням, інтерпретація тексту, математичне і наукове мислення в сфері точних наук – польські підлітки знаходяться на найвищих місцях у Європі та світі, а Польща здійснила найвищий стрибок упродовж останніх 12 років. Отже, необхідно негайно провести дії, які допоможуть зменшити цей компетенційний розрив у сфері «digital literacy», яка може призвести до зниження освітніх та професійних шансів молодих поляків у світі, де саме такі компетенції стали абсолютно необхідними.

Як діє Медіалабораторія?

Щоб змінити таку тенденцію, необхідними є зміни в школі на кожному рівні навчання. Розвиток розумових навиків, передусім алгоритмічного підходу до вирішення проблем, особливо важливе у двох ключових моментах – на початку освітнього процесу (освіта в початковій школі) та в період вибору подальшого професійного/життєвого шляху – у так званих післягімназійних школах.

Ідея формули Медіалабораторії має понад тридцять років і походить зі Сполучених Штатів, а саме із Массачусетського технологічного інституту медіалабораторії. Інспірацією для початку нашої роботи з молоддю в режимі Медіалабораторії була участь мене та Олександра Янаса в таборі культури 2.0, який у 2010 році Фондація Ортус і Цифровий центр організували в селі Хшеліце під Ополем. Тоді ми подумали, що це чудовий спосіб для втручання молодих людей у творення власних змістів культури. Запропоновані нами освітні дії ініціювали також зміни у сфері поведінки учасників: подолання міжлюдських бар'єрів, будівництво почуття власної певності, віри у власні можливості.

Назва Медіалабораторія дослівно перекладається із латини як лабораторія носіїв – простір, в якому експериментується з формою висловлення думки і варіацією способів комунікації. Надзвичайно важливим є аспект досвіду. Активність є по стороні учасника, котрий одночасно є творцем. Підхід «ДІЙ», тобто «зроби це сам(а)» відкриває простір для експерименту, дає згоду на вчинення помилок і дослідження кордонів. Це процес дуже динамічний, який вимагає як від учасників, так і від ведучих поведінки відкритості – до себе та інших. Тому особливо важливим є будівництво простору довіри і співпраці всередині групи. Молодь під час шкільного навчання призвичаюється до пасивності і прийняття позиції споживача комунікату частіше, ніж його творця. У ході майстерні Медіалабораторія навчаються як перейняти ініціативу і взяти відповідальність за себе та групу, відкритися на спосіб бути проактивним, як допомагати собі самому. Метою занять не є виключно пізнання правил і мови нових технологій. Передусім, це наука про те, як залишатися собою в складному, цифровому світі.

Медіалабораторія відкидає ієрархію, усталені рамки та поділ на сфери знань. Це час і простір, в яких мішаються освітній, творчий та виробничий виміри. Це інтердисциплінарна ситуація. Викладачі ідуть за групою, намагаючись відповісти на їхні потреби і питання. Їхня роль полягає більше на бутті менторами, аніж вчителями, котрі переказують інформацію. Тут панує основа, що знання є доступним, обмежуються, в свою чергу, вміння їх пошуку та селекції. Медіалабораторія робить великий тиск на розвиток таких компетенцій.

В організації Медіалабораторії важливим є впровадження методів навчання як поєднуючих очікування учасників з освітніми ефектами. Активізуючі методи (наприклад, програмний метод чи проектний метод) змінюють роль молоді з пасивних слухачів на активних учасників. Виконання завдання (індивідуального чи групового) під оком ментора, найкраще практика, приносять очікувані ефекти швидше, ніж робота в рамках традиційних дидактичних занять. Завдання активізуючих методів є викликом в учасника потреби проведення дій. Підопічний набуває при цьому вміння, які знадобляться йому в суспільному житті (комунікативність, креативність, вміння вести переговори, вміння працювати в команді).

Молоді люди зазвичай користуються комунікативними інструментами пасивним способом, природно набуваючи елементарні цифрові компетенції на практиці, рухаються світом мережі переважно як кінцеві користувачі наданими ним технологіями, найчастіше комерційними. Це є настільки небезпечним, що лінуються та обмежують втручання у користуванні новими медіа заїждженими і перевіреними схемами. Медіалабораторія ставить на відкритість, на нові розв'язання і відкритість розв'язань (відкриті software і hardware) – це означає, що використовуване під час майстер-класів програмне забезпечення і обладнання повинні бути доступними на вільних, найкраще відкритих ліцензіях.

Медіалабораторія Фондації «Culture Shock»

Медіалабораторія Junior – це серія інноваційних майстер-класів, які поєднують нові технології, освіту та розвиток м'яких компетенцій, приводячи до зменшення цифрового виключення серед молоді, яка має певні труднощі в житті. Нашими адресатами є варшавська молодь, передусім та, яка перебуває під опікою варшавських виховних закладів. Під час майстер-класів молоді люди разом із тренерами, спеціалістами в даній сфері, випрацювали оригінальні ідеї, навчаючись правилам програмування, роботі зі звуком, зображенням і картою, завдяки доступним, відкритим технологіям. Під час занять теоретичні знання, які стосуються нових технологій, знаходили застосування у практиці, вивільняючи творчу експресію та провокуючи учасників до креативності.

Виходячи назустріч потребам сучасних людей, передусім молоді, і базуючись на методі «hands on education», Медіалабораторія навчає шляхом експерименту і гри як свідома рухатися цифровим світом. Це результативний спосіб пробудити креативність і радість творення. Майстерня Медіалабораторія Junior, яка реалізується Фондацією

«Culture Shock», виходить назустріч потребам сучасної молоді і вчить як свідомо рухатися в цифровому світі та як стати активним співтворцем цього світу.

Нижче представляю вибрані теми майстер-класів, реалізованих Фондацією «Culture Shock».

Усі наші сценарії, матеріали, фотографії, фільми, апікації, які виникли в рамках проекту, є доступними на ліцензії «Creative Commons визнання авторства – На тих самих умовах 3.0 Polska (CC BY-SA)». Нам залежить, щоб вони служили іншим особам, організаціям, тренерам для реалізації подібних проектів. Тому, якщо вміщені матеріали стануть у пригоді, радісно вислухаємо їхні думки на їхню тематику.

Arduino

«Arduino» – це майстер-класи, які дозволяють опанувати за короткий час основи електроніки та програмування мікроконтролерів, які надають основи знань про те, чим є інтеракція між людиною та електронними пристроєм. Їхньою метою є ознайомлення молодих людей із загальними засадами діяльності інтерактивних технологій та поглиблення розуміння оточуючого їх світу. До роботи з програмуванням використано платформу «Arduino», виготовлену для освітніх потреб, дуже популярну в технологічній освіті та в колах «ДІЙ», тобто «зроби це сам(а)» – самостійного виконання запланованих завдань. Вона складається із диску мікроконтролера та спрощеного програмного середовища мови «С». Учасники отримують основні знання на тему дії електроніки, щоб згодом від основ створити власний електронний пристрій.

Автомобільчик, керований телефоном, напис, який реагує на рух, мигаючий браслет, пасок із підсвітлюваним написом, валізка з діодами, карусель для дитини, інтерактивна гра – це прикладні предмети, які вигадали та створили учасники майстер-класів. Найголовнішою вартістю занять є, проте, не стільки самі проекти, і розуміння учасниками, що технологія – це не магічний світ поза досягненням пересічної людини, а доступна сфера реальності, до якої (якщо тільки бажати) можна мати доступ.

Field recording, sound design і sampling, тобто майстер-класи з хіп-хопу

Під час цієї серії майстер-класів молодь довідується на чому полягає цифрова музична творчість, пізнає основи обслуговування програми «Audacity», яка сприяє цьому процесові. Учасники записують звуки міста, беруть участь у їхньому редагуванні та розміщенні в музичному контексті. Звичайна і надаюча захоплюючі ефекти техніка довела, що звуки, які не асоціюються донині з музикою, виявляються ідеальним джерелом мелодії та ритму. Особи, котрі беруть участь у майстер-класах, також мають можливість записувати звуки за допомогою традиційних інструментів (гітари, басу), а також свого голосу, використовуючи при цьому власні тексти. Завдяки цифровій переробці композиції можуть зазвучати свіжим та новаторським способом. Учасники занять також ознайомлюються з технікою «sampling» – тісно асоціюється із культурою

хіп-хоп, а також основами звукового дизайну. Молодь дізнається, що електронна музика, яку знає з почутого і пасивного відбору, не з'являється «магічно» – її можна творити, опираючись на доволі прості правила та інструменти, що є в їхньому володінні.

Відео

Метою майстер-класів є показ учасникам як можна висловити власні емоції, прагнення та потреби за допомогою інструментів, що охоплюють рухомі образи. Молодь навчається як записати, безкоштовно змонтувати і опублікувати в Інтернеті фільм. Користуємося програмою для монтажу «OpenShot». Досвідчені групи можуть користуватися програмою «Cienelerge», яка надає набагато більше можливостей. Додатково в роботі над фільмом може знадобитися «Ffmpeg» – програма для конвертації відеофайлів та «Blender» – додаток для 3D графіки. Завдяки вивченню програм «opensource», молоді люди можуть виготовити фільми, які часто крутять самостійно, ще більш цікавими. Також варто порушити питання, пов'язані зі збереженням картинки і приватності в мережі, завдяки чому зростає свідомість щодо можливих загроз, які можуть виникнути після публікації фільму в Інтернеті. Інші програми, якими можна користуватися, це «Audacity» – для монтажу звуку; «Ardour» – професійний додаток для монтажу звуку (альтернатива для «Protools»); «Gimp» – додаток для растрової 2D графіки (альтернатива для «Photoshop»); «Inkscape» – додаток для векторної графіки (альтернатива для «Illustrator»); «Yashaka» – додаток для створення відеоефектів.

«Open Street Map» і приховані скарби

Темою майстер-класів є карта та те, як користуватися картою у вигляді інструмента опису простору. У ході зустрічей учасники знайомляться із різними видами карт – від традиційних паперових – до сучасних, цифрових та мультимедійних. Одночасно експериментують із такими інструментами як «iPad», «GPS» або додаток «Open Street Map» (разом із записом і доповненням на ній доріг). Дізнаються як користуватися існуючими картами в Інтернеті, а також як обробляти фотографії та записувати їх до глобального фотосервісу «Panoramio». Шляхом ігор, пов'язаних із знаходженням прихованих скарбів навколо, а також творення і означення власних місць (т. зв. «Geocaching») експлорують вибраний спільний простір (з використанням сервісу «Opencaching.pl»). Під час занять група вирушає у мандрівку по нові, недосліджені сліди доріг і творить інтерактивну, відкриту Інтернет-карту вибраної околиці.

Мобільний додаток для Варшави

Восени 2015 року починаються чергові медіалабораторні майстер-класи Фондації «Culture Shock». Пропонований нами цикл майстер-класів – це амбітний експеримент, прецеденс на загальнопольську шкалу і великий виклик. Учасники – молоді люди із варшавського мікрорайону Прага – довідаються як створити мобільний додаток від ідеї

до реалізації. Вигадають, спроектують, запрограмують, а згодом нададуть її жителям Варшави. Проект додатку буде визначений спільно на основі зацікавлень і тем, важливих для наших учасників. Сценарії зустрічі будуть опрацьовані таким чином, щоб молодь сама продумала і створила концепцію додатку. Викладач працюватиме над тим, щоб завдання було виконаним у запланований час, а рівень складності був пристосованим до можливостей учасників. У дорослому житті вміння співпрацювати в проєкті з різними фахівцями – це дуже важлива компетенція. На жаль, у ході формального навчання їй присвячена незначна увага. Нові медіа є нашим інструментом для роботи над суспільними компетенціями, а також наближають сучасний світ молодим людям, котрі у зв'язку зі своєю ситуацією, мають до нього обмежений доступ. Учасники проєкту спільно працюватимуть над ідеєю додатку, над графікою, вмістом, популяризацією, мультимедіа та програмним забезпеченням. Дізнаються якими є можливості переносних пристроїв, а також пізнають практичні вказівки, що стосуються творчого змісту на ці пристрої – можливості мобільних додатків, сегментація ринку, детальні платформи та пристрої, все у контексті творення змісту культури.

Медіалабораторія – Зроби це сам(а)

Тематика медіалабораторних майстер-класів є невичерпною і може бути пристосованою для ширшого суспільного контексту. Медіалабораторія є чудовим інструментом, який відкриває мислення на можливості, які дають нові технології не тільки під кутом боротьби із цифровим та технологічним виключенням або як форма освіти, а також як можливість зміни інтеграції локальної суспільної групи, вирішення суспільних проблем, мистецької експресії, створення нових робочих місць та ініціатив, пов'язаних із креативною промисловістю. Істотним є попереднє проведення діагнозу специфічних потреб для даної організації та її споживачів і діагнозу засобів. Медіалабораторії є дорогими – зосереджують не лише обладнання, яке часто є дорогим, але також кваліфіковані кадри, котрі повинні мати не тільки знання на дану тематику, але й компетенції до їхньої передачі. Згода на експеримент передбачає також обмежений контроль над процесом і результатами, які часто очікуються при проєктах, які фінансуються зовнішніми грантодавцями. Особливо важливим є також використання вільного програмного забезпечення. Це є основа функціонування більшості Медіалабораторій. Її головною перевагою є те, що створення за її допомогою сприяє вільному обігу змісту культури. Також вона є безкоштовною, тобто доступною для всіх, у тому числі поза годинами майстер-класів. Зрештою, навчає тих самих правил діяльності, що й комерційне програмне забезпечення, відмінності є присутні тільки в інтерфейсі, сфері функціональності форматів, але правила залишаються тими ж самими і точно не обмежують творчої свободи. Легко адаптується і все більш інтуїтивне – дуже легко почати користуватися нам як альтернативою для комерційного програмного забезпечення. Вибір цього програмного забезпечення також дозволяє інституції заощадити гроші, які згодом можуть бути використані на купівлю обладнання чи іншу медіалабораторну діяльність. Вільний обмін знаннями і програмуванням є необхідним чинником екосистеми, яка опирається на знаннях і співпраці у загальносвітових масштабах.

Завдяки цьому продукти Медіалабораторії стають черговим «паливом», призводять до зміни і розвивають альтернативні для корпоративних систем і додатків. Додатково – дуже легко про ентузіастів у цій галузі, котрі точно допоможуть і підкажуть, якщо виникне така потреба. Завдяки цьому медіалабораторні дії мають шанс створити нові якість та можливості для учасників, і, тим самим, місцевому суспільству. Тільки вільний обіг знань є в стані гарантувати правильне функціонування суспільства та його подальший розвиток. Ми живемо у світі понад географічними кордонами, проте кордони, які не можна перетнути, часто починаються разом із корпусом нашого телефону чи комп'ютера. Медіалабораторії причетні до співтворення світу не лише матеріального – світу потреб, розв'язань та нових викликів.



› **Пауліна Єнджеєвська** голова фундації «Culture Shock», яка зосереджує осіб, котрі займаються новими технологіями в роботі, освіті та культурі. Формує відкриту дорогу до поширення цієї ідеї в контексті мистецтва, освіти та анімації місцевого суспільства. Співзасновниця «Hedoco» – першої марки в Центрально-Східній Європі, що виготовляє і продає виключно «open design» (мода і дизайн із використанням нових технологій), де споживач, абсолютно легально, може бути одночасно проектантом і виробником.

Зміни, які проявилися у створенні та сприйманні твору мистецтва за допомогою цифрових технологій і мережевої комунікації призводять у результаті також до незмінного перетворення системи передачі мистецтва, а також функціонування інституції культури.

Зворотна реакція. Мистецтво медіа та інституція культури

У цій статті розважаю над зв'язками між інституцією культури та мистецтвом медій, а також ширше – над роллю інституції культури у сучасному медіатизованому та технологізованому світі, а також над функцією мистецтва медіа в процесі трактування сучасних цивілізаційних та культурних змін. Обговорення теми частково стосується безпосередніх зв'язків між мистецтвом медій та інституційною практикою, в тому числі представлення і сприймання мистецтва, а частково є охоплена в символічному сенсі як ефект цивілізаційних змін, коли мистецтво медій може і повинно впливати на образ сучасних культурних інституцій. Контекстом для порушуваних проблем є локальність, в якій більш помітно видно результативність і тривалість змін, що виникають зі стану місцевого впровадження цивілізаційних досягнень, особливо в культурній та мистецькій діяльності. До цієї теми звернувся у зв'язку із практикою куратора й організатора мистецьких, наукових та освітніх заходів, у тому числі технологічного характеру.

Опорною точкою для нинішніх розважань є напруга між мистецтвом медій та «інституційною» традицією мистецтва, що є відображенням збережених відносин митець – твор мистецтва – глядач, передусім позбавлених зворотної реакції. Така зворотна реакція видається тут ключовою справою, однак не лише в її відчутній формі як інтерація з твором мистецтва, передусім як звернення мистецтва в бік адресата, тобто зміна відносин між мистецтвом/твором мистецтва та її суспільним адресатом і глядачем. Деконструювання традиційного розуміння твору мистецтва відбувається понад століття, можливість спільного творення твору адресатом/учасником з'явилася приблизно півстоліття тому, у свою чергу реальний, інтерактивний вплив адресата на твор мистецтва є справою останньої чверті століття. Звідси також у збірній суспільній свідомості надалі домінує переконання, що твор мистецтва служить, передусім, для перегляду та споглядання, а для «використання» служить користувацьке мистецтво, що є очевидним. Звернення в сторону інтерактивності у мистецтві вписується у ширшу тенденцію звернень/змін у сучасному мистецтві, таких як, наприклад, суспільне звернення чи кінематографічне звернення, а також тих, що здійснюються поза мистецтвом як цифрове звернення у гуманістиці чи енергетичне – в економіці та культурі.

Чим є мистецтво нових медій, яке відзначається інтерактивністю, інтермедійністю, гіпертекстуальністю чи цифровістю? Його початки варто шукати у відеомистецтві, яке використовувало в якості засобу відеозапис на магнітну стрічку. Митці відео-сфери експериментували як із концептуальною сферою твору (фільму, інсталяції, об'єкту), як і саме медіа, яке було далеким від технологічної досконалості через пошкодження запису. Магнітна стрічка стала революційним способом запису рухомої картини в середині шістдесятих років і призвела до зміни нового медіа в сучасному мистецтві до середини дев'яностих років. Проте мистецтво медій, передусім, поєднується з технологією цифрового запису та новими комунікаційними стратегіями. Ера цифрових медій розпочалася на початку дев'яностих років, а її гіпермедіумом став персональний комп'ютер. Використання цифрових машин (хард) і управляючого ними програмного забезпечення (софт), і глобальної мережі обміну інформації призвело до відкриття мистецтва на нові, раніше незнані дотепер простори. Цифрові технології, а також нові способи комунікації змінили обличчя всього мистецтва, яке з лінійних нарацій, що змінили аванґард, змінилося в схоластичну і палімпсестну хмару тегів та лінків. Розвиток цифрових і комунікаційних технологій, у тому числі особливості доступу до Інтернету, суттєво змінили статус сучасного твору мистецтва, а також змінили можливості доступу і користування мистецькою спадщиною. Змінився також вплив мистецтва – поряд із виконанням дотеперішніх функцій, таких як магічна, сакральна, символічна, естетична, експресивна чи дидактична, мистецтво стало також медіатором у суспільних справах чи інтерпретатором сучасної медійної та комунікативної реальності.

Наочним прикладом інтерактивного мистецтва медій від початку його розвитку є інсталяція «The Legible City» 1989 року, автор – Джефрі Шоу, в якій митець переконливим і багаторівневим способом поєднав віртуальну і реальну дійсності. Навпроти образу/проекції, яка представляє віртуальне місто, збудоване зі слів, в яких літери становлять ряди будинків, поставив велосипед – механізми велосипеда (кермо, привід) були пов'язані з програмуванням віртуального міста. Учасник такої інтерактивної поїздки велосипедом міг довільно вибирати трасу і швидкість проїзду, користуючись картою конкретного міста (Мангеттен, Амстердам, Карслруе). Шоу в «The Legible City» продемонстрував бачення віртуального міста, надписаного над реальним, таким чином протиставивши образ сучасного світу, існуючого у двох паралельних просторах: реальному та мережевому.

Зміни, які проявилися у створенні та сприйманні твору мистецтва за допомогою цифрових технологій і мережевої комунікації призводять у результаті також до незмінного перетворення системи передачі мистецтва, а також функціонування інституції культури. Поява нових інструментів у руках митців призводить до нових методик роботи кураторів та урядовців роботи, а також до нових стратегій популяризації мистецтва. Проблема є загальною, як і сам характер цивілізаційних змін, проте її вирішення пов'язане в локальності і стосується так само інституції мистецтва, як і мікрорайонних будинків культури. Попри помітні зміни у підході до популяризації мистецтва медій, воно надалі є доменом спеціалізованих інституцій, як у творенні, так і наданні. Мистецтво медій надалі постійно сприймається у відриві від головного

напрямку сучасного мистецтва, а про його популяризацію вирішують занадто часто технічні вимоги, доступ до мережі, а також особливості компетенцій інституції та кураторів. Приводів для такої ситуації є багато, проте найістотнішим, на мою думку, є бар'єр у використанні нових технологій під кутом їхнього креативного використання в діяльності інституції. Справа також є пов'язаною зі змінами, що проявляються в «ментальності» інституції. Першими варто назвати компетенції людей, котрі змінюють програму інституції, яка, в свою чергу, створює нові інфраструктурні та фінансові можливості, ними, зрештою, користуються митці та публічність.

Зміни в мистецтві, пов'язані із новими технологіями, бачу від початку дев'яностих років, проте в мінімальному ступені спостерігаю їх в локальному масштабі чи в середовищі або мікрорайоні. Зобов'язанням сучасної інституції культури є ініціювання програм і заходів, які своєю дією повинні ослабити напругу між аналоговим та цифровим, реальним та віртуальним. Ці події мають трактувати медійну реальність, приводячи до необхідності свідомого і креативного користування новими технологіями. У моєму переконанні мета мистецтва залишається надалі та ж сама і стосується постійного зв'язку із найвищими цінностями, красою, добром і правдою. Проте змінилося сучасне сприймання цих цінностей, краса і правда актуального мистецтва проявляється у підході *mindware* до опису та інтерпретації сучасної реальності – цей напрямок обговорю в черговому абзаці. Натомість добром, що йде з формули відкритості сучасного мистецтва є свідомий і активний (реактивний) підхід митців і глядача щодо твору, що є ключовим для дискусії про сучасну роль мистецтва та нову роль інституції культури.

В описі сучасної реальності «хард-софт» бракує важливого компоненту, ним є *mindware*. Обговоренню суті та важливості цієї категорії був присвячений виставковий, науковий та освітній захід під назвою «Mindware. Технології діалогу», організований у 2011 році в Любліні, який складався із серії мистецьких і теоретичних подій. Набір учасників проводився в результаті відкритого Інтернет-набору. Представлені ідеї, які багаторазово обговорювалися, розвивалися чи модифікувалися, були охоплені локальним контекстом, а також орієнтувалися на глобальні проблеми. Мистецькі дії були представленими в дуже різних, часто в абсолютно неочевидних просторах міста, таких як євангельсько-аугсбурзький костел, торгова галерея, будинок пошти, зупинки міського транспорту, міськрада, а також на хвилях ефіру – за посередництвом локального радіо. З метою кращого зображення того, яким способом захід «Mindware. Технології діалогу» вплинув на формування і перебіг дискусії про сучасний медійний і технологізований світ, який бере до уваги локальний вимір, процитую обширний фрагмент тексту, що підсумовує цей захід, який написав спільно із Мартою Ричковською.

«Митці *mindware* у своїх діях показали, яким чином технологія перекладається на суспільне життя та функціонування публічного простору. Робили натиск на те, що існує реальність, яка надбудована над тим, що є реальним і дотримується нами на перший погляд. Ця реальність не завжди є відчутною – користування технологією та віртуальним образом не творить її, а тільки допомагає вийти на денне світло, акцентує на детальних її аспектах, таких як: криза вартості в глобалізованому сві-

ті, пересилання інформації в ефірі, повторюваність і імпульсивність жестів та поведінки, комунікація незважаючи на географічні масштаби, правда і ілюзія контролю сучасного паноптикону і багатьох інших. Митці нових медій не створюють нового арсеналу понять і проблем – використовують ті, які упродовж довгого часу лежали нетронуті чи народилися в результаті прірви між технологічним розвитком і цивілізаційною кризою. Електронні медіа є прірвою, що провокує поглянути на створені глибини реальності.

Мистецтво по відношенню до науково-технічних знань оголює перехід між матеріальною, суспільною, політичною і культурною реальністю та розвинутою технологією, яка буває чужою та нематеріальною. Мистецтво пробує скористатися з її потенціалу різними способами. Проте якщо митці приймають технологічний виток, то часто роблять це в меланхолійно-критичній перспективі, що заохочує до ідеї, яка провокує рефлексію щодо сенсу і механізму використання електронних ЗМІ. Світ смартфонів, Інтернету, iPod-ів, інформації, яка поширюється зі швидкістю світла і відкритого життя на суспільних порталах є тим самим світлом, в якому люди борються з бідю, голодом, неволею, викликом, браком порозуміння в найпростіших, міжлюдських ситуаціях. «Mindware. Технології діалогу» – це один із тих заходів, який продемонстрував, що дві згадані площини – реальна і віртуальна – не розщиплюють світу. Кожна із них буває демонізованою, коли в кожній з них правда співіснує з фікцією, а діалог пов'язаний з порушеннями в комунікації. Митці «mindware» поєднали питання, пов'язані з програмуванням, зі суспільною реальністю, пропонуючи еластичне розв'язання, яке є ключами, мабуть, єдиними з багатьох, до розуміння того, що оточує кожну людину.»

Каталізаторами, які прискорюють реакцію поєднання сучасної медійної реальності з мистецькими просторами і діяльністю інституції культури можуть бути, наприклад, уявою відкритості, емансипацією твору мистецтва, подоланням кордонів мистецтва, а також руйнуванням інституційних обмежень. Необхідним є зміцнення ролі мистецтва в трактуванні нових технологій та цивілізаційних змін. Нові можливості творення мистецтва окреслюють нові простори його існування, а вони, в свою чергу, вимагають нових методик презентації та популяризації мистецтва. Зміну суспільної ролі мистецтва, кураторської та критичної діяльності, функціонування інституції мистецтва і музеїв, а також активності та потреб адресатів можна укласти і описати в моделі, в якій по протилежних сторонах щодо мистецтва опинилися б з одного боку сучасні категорії, такі як елітарність, інституціоналізм, центр, з іншого боку – категорії нині необхідні, такі як інтердисциплінарність, співпраця, обмін.

Викликавши повторно локальність, яка є контекстом моїх розважань, хотів би викликати в неї концепцію нової інституції культури, інституції, яка могла б протистояти викликам сучасності. Така інституція, з одного боку, мусила б дбати про місцеве мистецьке середовище, ангажувати і навчати жителів, запрошувати до співпраці бізнесові суб'єкти, активно брати участь в житті міста та регіону, з іншого боку включатися до глобальної мережі, позиціонуватися і творити надлокальні суспільні групи, зосередити локальність в мережі – інтренітизувати локальність. Найкращою для мене уявою структури такої інституції є модель пристрою типу хаб, тобто з одного боку

«концентратор», який зосереджує увагу та можливості, а з іншого – «розгалужувач», який надсилає повідомлення та ідеї. Нині мистецтво стає полем інтердисциплінарного обміну думки, твір мистецтва входить в інтеракцію з глядачем і його вимагає, інституція культури перетворюється в лабораторію сучасності та обсерваторію майбутнього. Такий образ повинна мати кожна інституція культури, від спеціалізованої – до мікрорайонного будинку культури.

Цивілізація опирається на перманентний розвиток цифрових і комунікативних технологій, в яких людина приведена, переважно, до ролі користувача і споживача. Шансом на зміну такої ситуації є мистецтво медій, яке вимагає креативного використання нових технологій і мережі з метою ведення адекватного діалогу із адресатом. Звичайно, цей діалог мусить базуватися на цінностях, мусить виникати зі спадщини та ідентичності, а потім черпати з баз даних і засобів, якими вже володіємо, з пам'яті та традиції, культивування яких є нашим завданням. Такий діалог мусить передбачати нові мови, для яких потрібні нові перекладачі і словники.

Мистецтво нині має абсолютно іншу роль, ніж в праісторичні часи, коли було носієм інформації про світ, а також тоді, коли від старожитності до сучасності його функція зводилася до алегорії, чи коли абстрагувалося від реальності та коли ідеологічно заплутувалося і втрачало свою силу. Зараз мистецтво є необхідним для опису і трактування багатогалузевої та багаторівневої медійної і комунікативної реальності, до якої потрібна критична дистанція та в якій потрібним є творчий фермент.

У підсумку хотів би перерахувати низку зауваг і рекомендацій, які стосуються ролі сучасної інституції культури та актуальної функції мистецтва медій.

Незаперечним обов'язком інституції культури є стале і результативне посередництво:

- між світом ідеї та цінності, а також світом технологічних можливостей;
- між локальною унікальністю та глобальною базою даних;
- між власниками й користувачами цифрових пристроїв і митцями, котрі ці пристрої зможуть креативно використовувати для творення мистецтва;
- між бабусею, що уникає нових технологій, та внучкою, котра не знає світу без Інтернету.

Використання мистецтва медій в програмній діяльності інституції культури може позитивно підтримувати освіту, в тому числі особливості медійної освіти, впливаючи на:

- свідоме користування досягненнями цивілізаційного розвитку;
- критичне ставлення на медійну реальність;
- креативне використання нових пристроїв та програмування.

› **Збігнев Собчук** куратор мистецтва, координатор, виробник і дизайнер. Із 1992 року пропагує і популяризує сучасне мистецтво і дизайн, пов'язаний із інституціями: Галерея «KONT», Люблінське товариство заохочення образотворчого мистецтва, Майстерня культури в Любліні. Співтворець заходу «Mindware. Технології діалогу» (Люблін, 2011).

Цифрові суспільні архіви: коротке введення

Під питанням «Як збудувати цифровий суспільний архів?» не криються лише питання щодо методів організації чи цифрових інструментів, які можна було б використати для опрацювання і надання зібраних матеріалів. Специфіка цих архівів у їхній відкритості на надання матеріалів он-лайн та громадський і віднизовий характер дозволяють бачити в них щось більше, аніж тільки діяльність любителів-ентузіастів минулого.

Нинішня стаття є введением до концепції суспільних архівів, доповненням змістом інформації та розважань на тему добрих практик підтримки суспільної архівістики та проведення такого типу ініціатив.

Цифрова суспільна архівістика – відносно нове явище у Польщі. Це не означає, що віднизові архівні ініціативи вже не мають тут багатої історії, проте зараз, віднедавна, можна зауважити інтенсивну діяльність із будівництва середовища суспільних архівів та системної підтримки їхньої активності. Головну заслугу тут необхідно віддати Фондації центру «KARTA», яка сама, будучи суспільним архівом, принаймні з 2010 року намагається анімувати віднизові архівні ініціативи у Польщі.

Приватні особи, ініціативні групи та неурядові організації сьогодні використовують Інтернет для поширення зібраних собою історичних збірників. Заскановані фотографії, карти, документи і навіть записи розмовної історії публікуються на різних приватних сторінках, блогах, Інтернет-форумах чи в інфраструктурі суспільних медіа, наприклад, у Facebook. На жаль, більшість такого типу презентацій готуються відповідним чином: історичні матеріали, вміщуються он-лайн, без відповідних описів і в файлах поганої якості, мало людей також дбає про правильне розміщення цифрових репродукцій. Окремим викликом є юридичні питання – закони авторського права та охорони зображень.

При такій формі надання зібраної історичної інформації важко очікувати навчальні та наукові ефекти. Єдине це є якась основна форма популяризації історії, причому не-вільна від вад, пов'язаних хоча б із дублюванням історичних міфів та спотворень. Тим часом приватні Інтернет-архіви, локальні чи такі, що ведуться неурядовими організаціями, могли б бути важливим доповненням формальної, шкільної історичної освіти, а можливо навіть певною для неї альтернативою, якщо в своєму викладі вона оминає певні теми чи маніпулює ними.

Яким чином можна підтримати виникнення таких архівів?

I. Як підтримати суспільну архівістику?

У Польщі комплексні дії для підтримки розвитку віднизових цифрових архівів проводить Фондація центру «KARTA», що вже багато років збирає історичні матеріали, пов'язані з історією Польщі та її сусідів у XX столітті. Ініційована центром «KARTA» програма використовує поняття соціального архіву:

Суспільний архів, який ведеться неурядовою організацією чи з'являється при одиниці територіального самоврядування в ефекті цільової громадянської активності. Архів збирає, зберігає, опрацьовує (з метою надання) документальні, іконографічні чи аудіо-візуальні матеріали. Ця документація творить недержавний архівний засіб.

Ця дефініція виключає заходи оцифровування та архівізації ініціативних груп та приватних осіб. Таке окреслення отримувачів дій проте полегшує керування підтримки – ці суб'єкти знаходяться в стані укласти договори та в разі потреби звертатися по публічну фінансову підтримку для своєї роботи, також можна очікувати, що створювані ними архіви не будуть ефемерними.

Ведена з 2012 року активність Центру «KARTA» на користь суспільних архівів проявляється на кількох площинах:

1. Збір даних та інтеграція

Центр «KARTA» прийняв важкий виклик опису та інтеграції середовища суспільних архівів у Польщі та архівів, які ведуться за кордоном полонійними організаціями. Це середовище є розпорошене, архіви діють незалежно і не мають власної репрезентації, що, у випадку неурядових організацій, є в Польщі стандартом (існують локальні чи тематичні групи, фора або ради НГУ).

«KARTA» розпочала створення індексу суспільних архівів, намагаючись в одній базі даних зібрати інформацію про засновників, зібрання та формулу діяльності такого типу ініціатив у Польщі. У базі нині знаходяться дані понад 420 суспільних архівів, також тих, що ведуться ініціативними групами та приватними особами. Центр також прийняв рішення щодо опису потреб середовища суспільної архівістики: на розписану анкету відповіло 155 організацій та інституцій, діючих як у великих воєводських містах, так і в менших населених пунктах. Дослідження мало окреслити потреби суспільних архівів перед початком дій, які розпочав Центр на політичному та центральному рівнях, що мали намір урухомити системну фінансову допомогу для такого типу ініціатив.

Метою Центру «KARTA» було також створення та інтеграція середовища суспільних архівів. Поряд із підтримкою при нав'язанні контактів між окремими віднизовими архівними ініціативами, інструментом чого є «newsletter» та присвячений архівам дискусійний форум, Центр намагається творити сильне середовище суспільних архівів шляхом вироблення та впровадження стандартів. Наприклад, цьому служать роботи над «Картою правил суспільних архівів», що визначає правила віднизових архівних ініціатив, їхню місію та етичні стандарти.

Можливістю для зміцнення вже ініційованої галузевої співпраці буде запланований на осінь 2015 року Конгрес суспільних архівів.

2. Освіта та головна підтримка

Великою вадою суспільних архівів є відсутність відповідної головної та організаційної основи їхньої діяльності. Адже цифрові архіви є чимось більшим, ніж звичайною презентацією історичних засобів: це, відповідно, підготована структура організації зібраного матеріалу, відповідно опрацьована модель його опису чи правил надання і використання. Центр організовує комплексну головну підтримку для суспільних архівів: навчання, підручник (пропонований також он-лайн на вільній ліцензії) та громадить і поширює поточну інформацію про найважливіші юридичні зміни щодо їхньої діяльності, нові джерела фінансування і т.п..

Проведені Центром навчання охоплюють основні компетенції, пов'язані з веденням цифрового архіву: пошук, оцифрування, опис, упорядкування та надання зібраного матеріалу, його захист і збереження, а також найважливіше питання – авторське право. До місії цифрового архіву Центр включив також роботу із записами розповідної історії (oral history).

Пропозиція стаціонарних навчань доповнюється вебінарами (навчання он-лайн) та публікацією навчальних матеріалів на домашній сторінці програми суспільних архівів: archiwa.org. У 2012 році «KARTA» видала підручник «Суспільна архівістика», навчальний матеріал представляє головні питання, пов'язані з організацією та веденням суспільного архіву. Приблизно 140 сторінок видання було розміщено он-лайн на вільній ліцензії Creative Commons Визнання авторства – на тих самих умовах (CC BY-SA), що означає можливість вільного поширення, перекладу та доповнення. Підручничкова частина публікації охоплює наступні теми: пошук матеріалів, реалізація запису розмовної історії, опрацювання документації актів, опрацювання фотографій, опрацювання аудіовізуальних матеріалів, оцифрування архівних матеріалів, збереження документації актів, збереження фотографій, надання архівних матеріалів та специфікація діяльності суспільного архіву в Інтернеті.

3. Інфраструктура

Поряд із навчальною діяльністю Центр дбає про розвиток інструментів, що дозволять робити каталоги і надавати історичні матеріали он-лайн. Понад 100 суспільних архівів, у тому числі діючі у малих населених пунктах при публічних бібліотеках, надають інформацію про свої матеріали на порталі CATL (http://archiwa.org/index_catl.php). «KARTA» нині працює над програмним забезпеченням, що дозволить робити каталоги архівних матеріалів.

4. Зміни в законодавстві і співпраця із державою

Важливим елементом діяльності Центру є робота над відкриттям системної фінансової підтримки для діяльності суспільних архівів. Завдяки старанням «KARTA» зміна архівного законодавства дозволила Генеральному директору державних архівів оголосити відкриті дотаційні конкурси на ведення суспільного архіву, опрацювання зібраного матеріалу, їхнє надання і захист. Центр спільно із представленням суспільних архівів також працює над моделлю співпраці цього середовища з державними інституціями, намагаючись з одного боку зміцнити незалежність віднизових архівних ініціатив, а з іншого – поширювати стандарти та впроваджувати фінансову й організаційну допомогу зі сторони держави.

Цей короткий опис активності Центру «KARTA» на полі суспільної архівістики в Польщі дає зрозуміти, наскільки комплексними мають бути дії, розпочаті стосовно цього середовища. Поряд із навчальною програмою чи створенням цифрових інструментів важливим є інтеграція розпорознених архівних ініціатив і забезпечення їм автономії щодо держави, при однозначному відкритті його інституції та віднизову суспільну активність на полі зібрання та надання історичних матеріалів.

II. Як збудувати цифровий суспільний архів?

Діяльність на користь суспільних архівів приймаються на центральному рівні, однак є доповненням щоденної роботи з історичними матеріалами. Суспільні архіви не виникли з нічого: те, що сьогодні можемо переглядати їхні матеріали в Інтернеті, є тільки черговим етапом їхньої діяльності.

Під питанням «Як збудувати цифровий суспільний архів?» не криються лише питання щодо методів організації чи цифрових інструментів, які можна було б використати для опрацювання і надання зібраних матеріалів. Специфіка цих архівів у їхній відкритості на надання матеріалів он-лайн та громадський і віднизовий характер дозволяють бачити в них щось більше, ніж тільки діяльність любителів-ентузіастів минулого.

1. Історія та суспільна місія

Суспільний архів може бути справжньою віднизовою інституцією, що популяризує реальну альтернативу для домінуючої історичної політики. Ніхто природно не очікує, що вона в стані замінити пропоновану через медіа чи систему навчання інтерпретацію минулого – може бути однак, як у випадку з російським Меморіалом, виразним голосом спротиву, спростовуючи домінуючі міфи, спрощення та історичні маніпуляції. Дальність дії суспільного архіву не буде великою, проте навіть пропоновані ним на місцевому рівні знання і засоби можуть привести до змін, у тому числі, як окреслена збірність чи середовище розуміє історію. Суспільний архів також може активувати пам'ять, яка до цього часу приховувалася від неусвідомлення. Однак помилкою було б наївне очікування, що такий ефект вдасться отримати практично автоматично, що його спровокує звичайна публікація матеріалів, видання книжки чи запис репорта-

жу. Робота з пам'яттю і втручання в історичні спори є серйозним викликом: багато суспільних архівів уникає такого процесу, концентруючись на громадженні історичних артефактів і популяризаторській роботі.

Британський, німецький чи американський досвід суспільної архівістики проте демонструє, що цифровий суспільний архів може бути не лише історичною інституцією, але також активною громадською інституцією. В такому випадку історія не є виключно закритим засобом історичних матеріалів і створюваного на їхній основі знання, але також інспірацією та джерелом інтеграційних дій, антисилкових чи антидискримінаційних. Суспільні архіви концентруються на історії жінок, етнічних чи сексуальних меншин, чи також місцевих суспільств у джентрифікованих мікрорайонах. Можливо, відповідь на питання про те, як збудувати цифровий суспільний архів, необхідно почати від пояснення його місії: чи він має бути виключно історичною, головною або дослідницькою діяльністю, або ж також основою навчальної активності, або навіть політичної.

2. Архівіст чи колекціонер?

Цікавим явищем, якого дотримуюся спостерігаючи за польськими суспільними архівами, є специфічний конфлікт між стратегією архівіста і колекціонера. Він не мусить природно виступати завжди, проте з певністю можна визнати його за певний виклик для розвитку всього середовища. Тут також бачив би чергову передумову для відповіді на питання про методика будівництва суспільного архіву.

Не лише суспільні архіви, але навіть великі, професійні державні інституції, що управляють величезними історичними зібраннями, мають проблему зі свободою використання зібраних нею матеріалів. На жаль, надалі багато з них трактує зібрані матеріали як капітал, про який не лише потрібно дбати, але його також треба ревниво оберігати, щоб зберегти перевагу серед конкуруючих із собою інституцій. Важко визнати аргументованість такої політики у випадку зібрань із публічного домену, тобто таких, які вже не мають охорони майнових прав і повинні вільно використовуватися. Важко також визнати аргументованість у випадку зібраних матеріалів, які виникли з публічних засобів.

Проблема власності цифрових візерунків історичних зібраних матеріалів (бо не говоримо тут про оригінальні артефакти) помітна також в середовищі суспільних архівів. Багато з них збирає і оцифровує історичні матеріали, проте уникає викладання їх в Інтернеті побоюючись несправедливого їхнього використання. Інші обмежують можливість використання сканованих матеріалів, публікуючи тільки файли для огляду, які, наприклад, неможливо видрукувати, вставляючи у зміст сканів водяний знак чи посилаючись на правила захисту авторського права. Архіви, які діють в моделі колекціонера, ревниво охороняють свої зібрані матеріали як капітал, що надає їм перевагу над іншими ініціативами такого типу. Архіви, які повністю реалізують ідею архіву – суспільні інституції, що гарантують свободу використання їхніх зібрань в межах, що окреслюють авторське право.

Плануючи організацію цифрового архіву, варто продумати в якій моделі він має діяти: власницькій (колекціонерській) чи вільній. Вільна модель може базувати на стандартах, випрацьованих вже інституціями культури в рамках руху Open GLAM (Open GLAM Principles) та на системі ліцензій Creative Commons, якщо матеріали, якими володіємо, надалі оберігаються майновим правом.

3. Відділення артефакту від пам'яті

Великим викликом для суспільних архівів є впровадження та утримання відповідної методики опису зібраного матеріалу. Діючи в місцевих середовищах, ці архіви дуже часто описують зібрані історичні матеріали виключно опираючись на інформацію, що передається дарувальниками. Це має велику цінність, однак може вводити в роботу архіву певні системні помилки.

Роль архіву повинна зводитися до відділення історичних артефактів від пам'яті, тобто їхній опис можливим речовим і об'єктивним способом. Часто це може приводити до оспорування в процесі праці архівної інформації або зв'язку наданого дарувальником. Це не легко робити в ситуації, в якій архів є від них залежним, а також діючи в місцевому середовищі. Протиставлення домінуючій пам'яті вимагає відваги й послідовності. Чи плануючи створення суспільного архіву ми готові до цього? Без цього архівний проект втратить свій критичний характер і буде тільки відтворенням колективної пам'яті, яка може ігнорувати важливі факти з минулого.

4. Відповідальність

Консультації, що надалі робляться з кола Центру «KARTA» і співпрацюючих організацій та ініціатив Карти правил суспільних архівів, вказують на відповідальність суспільного архіву під кутом зору осіб, котрі надають чи передають йому свої історичні матеріали. Суспільний архів має зберігати повну інформацію про дарувальників, як у процесі прийому, опрацювання та надання матеріалів. Робота з архівами, їхня охорона та надання має демонструвати порозуміння та співпрацю дарувальника і архівіста.

Впровадження цих правил означає, що архів стає партнером, а не клієнтом чи посередником в управлінні історичними матеріалами. Безумовне правило вшанування осіб дарувальників мусить реалізуватися також тоді, коли, як продемонстрував вище, пам'ять та історична інтерпретація дарувальників відрізняються від об'єктивного та раціонального аналізу наданих ними матеріалів.

Звертаючи увагу на проблему відповідальності у роботі цифрового суспільного архіву, варто добре обдумати кожне рішення про оприлюднення в Інтернеті історичних матеріалів. Суспільний архів – навіть якщо ведеться приватною особою чи неформальною групою, мусить виконувати стандарти охорони особових даних, таємниці кореспонденції, охорони візерунку тощо. До щоденної роботи архіву повинні бути впроваджені також правила роботи з історичними матеріалами мартирологіч-

ного характеру, що демонструють безпосередні знущання чи є ефектом пропаганди і ненависті.

5. Доступність

Плануючи організацію суспільного архіву, а також будівництво його цифрової інфраструктури і матеріалів варто обдумати проблему доступності. Архіви часто асоціюються із закритими та неприязними інституціями, які діють за складними правилами. Суспільний архів має бути доступним архівом, тобто відкритим для всіх, хто шукає інформацію та знання, працюючим згідно зрозумілих правил та обмежувачим бар'єри в доступі і користуванні матеріалами. Тут не йдеться виключно про питання регламентування використання сканованих документів, присутність водяних знаків чи політику права власності. Доступність архівів створює також добре підготований інвентар, каталоги та індекси, готовність до безпосередньої підтримки осіб, котрі шукають певні матеріали чи навіть достосування до потреб користувачів годин надання матеріалів на місці. В Інтернеті доступність архіву формується шляхом унікальних технічних рішень, що обмежують легкість перегляду засобів шляхом заповнення стандартів зручності сторінки WWW архіву щодо потреб неповносправних осіб (стандарт WCAG 2.0) чи відповідну політику приватності.

Справжній доступний суспільний цифровий архів не використовуватиме Facebook як основну платформу публікації власних зібраних матеріалів (нікого не можна змушувати реєструватися там), буде уникати водяних знаків, що закривають зміст сканованих матеріалів та розмістить он-лайн читабельний і зрозумілий регламент користування сканованими документами. Надасть добре підготовлений архівний інвентар. Головною рисою архіву не повинна бути сучасність, оскільки доступність є значно важливішою суспільною вартістю. Тому, плануючи будівництво Інтернет-інфраструктури архіву, варто критично підходити до домінуючих трендів у проектуванні Інтернет-сервісів.

Доступні знання

Доступні польською мовою навчальні матеріали, які стосуються практики ведення суспільного архіву, зберігає на сервісі archiwa.org Фундація Центру «KARTA».

Вартий рекомендації, передусім, виданий Центром підручник «Суспільна архівістика» (ред. К. Зєнталь, Варшава 2012). Цей підручник складається із двох частин. У першій, теоретичній, представлено концепцію суспільного архіву та його місце на тлі діяльності державних архівів та юридичні й організаційні умови діяльності суспільних архівів у Польщі. Друга частина підручника надає вже практичні знання щодо відкриття та ведення цифрового суспільного архіву і є допомогою громадським архівістам і архівісткам у їхній щоденній роботі зі зібраними історичними матеріалами. Публікація доступна із вільною ліцензією, що означає, що може вільно перекладатися і поширюватися без жодних оплат для видавця.

Підручник можна отримати за адресою:



archiwa.org

В Інтернет-сервісі британської організації Community Archives and Heritage Group (CAHG, www.communityarchives.org.uk) можна знайти цінні навчальні матеріали, що дозволять добре підготуватися до планування та будівництва суспільного архіву.

Документ «Starting up a community archive - a check list» – це звичайний список запитань, на які варто собі відповісти перед початком роботи над архівом. *Якою є наша мета? Що бажаємо збирати? Хто користуватиметься нашим архівом? Чи хтось вже робить подібні речі? Кому належатимуть зібрані нами матеріали?*

Документ можна отримати за адресою:



communityarchives.org.uk



› **Марчін Вільковський** творець сервісу «Historiaimedia.org», присвяченого цифровій історії, автор книжки «Введення до цифрової історії» (Гданськ, 2013), координатор робіт Коаліції відкритої освіти (КВО) – особливо зацікавлений відкритістю в інституціях культури і пам'яті.

Чи живучи в сучасній цифровій культурі ми приречені на представлення інформації виключно в візуальній формі? Чи інші форми передачі будуть витіснені на маргінес і девальвовані? Відповіді на ці запитання є різними.

Цифрова оповідь історії. Проекти, інспірації, перспективи

Цифрові медіа впродовж останніх кількох років призвели до серйозних змін у сфері сучасної культури. Однією з найістотніших змін є популяризація численних інструментів, способів та засобів, що дозволяють мультимедійну комунікацію. Інфографіки, ремікси, мешапи стали сьогодні щоденністю, а легкість їхнього створення і результативність такої форми комунікації сприяє їхній популяризації.

У нинішній статті хотів би, базуючись на серії прикладів, продемонструвати який вигляд можуть набути цифрові наррації.

Візуалізація

Візуалізація є явищем, яке в останні роки набуло великої популярності. Завдяки цій формі інформацію можемо передавати більш прозорим і доступним способом. Проекти, які базуються на візуалізації, результативно привертають увагу також естетичними основами. Подібно як оточуюча нас дійсність, суспільство також починає все більше підлягати процесам естетизації. Тим самим все більш правдоподібними стають основи того, що проекти, які будуть використовувати привабливі естетичні методи передачі інформації, матимуть все більший вплив на суспільство і форму сучасної культури. Тому також аргументованим видається те, щоб у творенні сучасної візуалізації аніматори культури не лише використовували випрацюваними в XIX ст. методиками візуалізації даних, але й шукали експериментальні форми. Іншими словами, інспірацію повинні шукати в мистецтві і мистецьких проектах.

Одним із цікавих методів є візуалізація часу. Загальним способом візуалізації часу, який трапляється в наукових працях, є лінія часу, що найчастіше приймає форму поділки, на якій зазначені певні події. Чи можна це зробити іншим способом? Показати час за допомогою візуальних медій? Цікавим експериментом є ідея використання для цієї мети відео та фотографії. У мистецькому проекті Харен Ескандара під назвою «The Waters Re» митець використовує відеозаписи та фотографії, щоб продемонструвати це місце в різні моменти часу. Ідея опирається на фотографування і зйомки фільму

цього ж місця в різні моменти часу. Ідея полягає на фотографуванні та зйомці фільму того самого пейзажу в різну пору дня. Згодом із отриманого матеріалу митець за допомогою програмного забезпечення вирізає вертикальні смуги. Кожна смуга показує фрагмент даного пейзажу в окреслений момент часу. Після їхнього складання разом отримуємо однорідний образ, в якому кожна смуга демонструє інший момент. Сам митець таким чином описує свої дії: «The goal is to break the linear experience of time, allowing viewers to perceive multiple times within a single viewpoint. As a result, insignificant moments become significant events, heightening one's experience of the landscape and one's existence in that particular moment in time and space».

Дослідження над мистецтвом, як правило, зосереджені на аналізі та інтерпретації творів. Однак яким чином продемонструвати зміни та трансформації в кількох образах одночасно? Перед такою дилемою постав митець Пабло Гарсія, досліджуючи трактат Альбрехта Дюрера (1471-1528), присвячений анатомії. Митець часів ренесансу описував у своїй роботі численні типи вигляду людського обличчя, ілюструючи його образами та профілями обличчя. Гарсія вирішив використати сучасне програмне забезпечення, обраховуючи параметри змін, які можна зафіксувати в чергових ілюстраціях Дюрера. Згодом, на цій основі створив модель циліндра, на якій розмістив випуклі предмети, що відповідають рисам окреслених в трактаті профілів обличчя і видрукував його на принтері 3D. Циліндр був розміщений на оборотну установку і підсвітлювався звичайною лампою. Таким чином, після приведення в дію пристрою на стіні бачимо обриси чергових змінюваних профілів. Митець свою методику окреслив назвою профлографія.

Традиційні форми візуалізації були представлені статичним способом. У нинішній час, коли Інтернет змінюється в динамічний струмінь даних, що змінюються з кожною секундою, така форма презентації видається все більше адекватною. Тому група митців і дослідників із медійної лабораторії «Kitchen Lab Budapest» вирішила створити візуалізацію, яка демонструє цю динаміку. Таким чином з'явився проект «SubMap» – ідея візуалізації даних, яка базується на карті й перетворює окреслений простір в залежності від кількості та характеру даних, що були з ним пов'язані. Додатково було використано в проекті «SubMap 2.0» звук. Таким чином візуалізація стає не лише дослідницьким проектом, але також синестетичним способом дії на думки глядачів. Візуалізація доповнюється тут шляхом соніфікації. У представленому проекті дані, що стосуються окремих угорських населених пунктів, що походять із угорського порталу origo.hu накладалися на карту. Чим частіше даного дня з'являлася назва міста чи села на порталі, тим більшою ставала пов'язана з ним географічна територія. Показник величини також супроводжувала зміна звуку.

В іншому просторі, в свою чергу, поміщається проект «Null_Sets», який за допомогою естетики «glitch» змінює тексти і абстрактні образи. На Інтернет-сторінці проекту кожен може вставити свій текст у вікно аплікації, яка підпорядковує окресленим словом кольори та фрагменти доступних фотографій на відкритих ліцензіях у мережі. «Our custom script encodes text files as images, making it possible to visualize both the size and architecture of large-scale data sets through an aesthetic lens. So if you ever wanted to see hamlet as a jpeg and find artistic merit hiding within its code, here's your chance», - заохочують на Інтернет-сторінці аплікації творці проекту.

Звук, смак і мережа. Як розповісти Інтернет?

Цікавими проектами є заходи, які охоплюють ілюстрування великих Інтернет-подій. Одним із таких проектів є аплікація, створена Стівеном ЛаПорте і Махмудом Хашемі. Цей проект, базуючись на даних, наданих Вікіпедією, дозволяє слухати і переглядати в реальному часі зміни, які в цей момент проводяться у найбільшій енциклопедії світу. На чому це базується? У «Listen to Wikipedia» кожен змінюваний слів супроводжує звук і поява кулі з назвою нині редагованого поняття. Величина кулі та її колір залежить від кількості змін, введених у понятті, а також від того, хто його змінює (наприклад, зелені кола символізує незареєстрованих користувачів, і пурпурні – ботів). Таким чином, динамічні зміни, які проводяться в Вікіпедії, можуть не тільки спостерігатися в реальному часі, але також прослуховуватися. Аплікація дозволяє також слухати конкретні національні зміни в Інтернет-енциклопедії. Таким чином, можемо порівняти, як зі змін Вікіпедії частіше змінюється і що з цим пов'язане, пропонує цікавіший звуковий супровід.

Інший підхід до Вікіпедії, що використовує візуалізацію мережі, представляє проект авторства Оуена Корнека. Ідея автора не закінчується на створенні статичної візуалізації, що вже часто бачили. Корнек вирішив продемонструвати мережу зв'язків, які проявляються між статтями як велику галактику з'єднань. Така космічна естетика є повністю інтерактивною і використовує анімацію 3D. Створений Оуеном Корнеком «Wiki Galaxy» – це вироблена естетично, тривимірна і інтерактивна візуалізація Вікіпедії. Ідея «Wiki Galaxy» вписується в ідею візуальних, інтерактивних інтерфейсів, які не лише мають велику дослідницьку вартість, але й естетичну.

Представлені проекти демонструють найбільшу у світі енциклопедію у повній шкалі як живе, велике, складне медіа-середовище. Завдяки естетичним експериментам користувач може використовувати ці простори багатьма різними способами, що включають різні ідеї. Це формує можливість погляду на Вікіпедію новим чином, що демонструє гігантську шкалу глобального заходу. Виходячи поза текстовий інтерфейс, входимо в простір естетичного та інтелектуального досвіду, який навідиним чином може впливати на розуміння культурної ролі Вікіпедії і вміщеного там змісту.

Чи соніфікація є єдиним способом збагачення чи експериментування з передачею даних? Творці чергового проекту доводять, що також цікавою ідеєю може бути також смак. Проект «Tasty Tweets», опрацьований робітниками «Copenhagen Institute of Interaction Design», дозволяє пізнати смак даних із Твіттера. Концепція, яка стоїть за цим заходом, базується на комп'ютерній програмі, яка в реальному часі сканує Твіттер, рахуючи частоту появи виразів, які окреслюють різні фрукти (наприклад, яблуко, полуниця, помаранч і т. п.). Згодом ці дані передавалися до спеціально сконструйованого пристрою, який, базуючись на них, творить фруктовий напій, пропорції якого відповідно подаються до частоти появи даного фрукту в дискусіях у Твіттері.

Експерименти такого типу виходять поза досвід виключно візуальний і пропонують нові, багатші форми ангажування в отримання інформації. Одночасно самі дані отримують новий естетичний і одночасно, як у випадку з «Tasty Tweets», більш інтимний і деколий тілесний характер.

Цифрова оповідь культури

Цифрові інструменти і аплікації, які можуть використовуватися в різних культурних проєктах, є нині також оцінювані на мистецьких конкурсах. Упродовж кількох років ZKM Center For Art And Media у Карлсруе і Sberforum E.V. організують спільний конкурс мистецьких творів у формі аплікації на мобільні пристрої. Серед представлених проєктів найкраще оцінюють ті, які креативним чином поєднують між собою мистецькі переваги та можливість представлення за допомогою сучасних технологій.

Під час фіналу четвертого відбірного конкурсу головну нагороду вручили за мистецьку інноваційність міжнародній команді, що складається з чотирьох митців: Джуссі Анггеслева, Філіп Бош, Росс Купер, Данквінг Ші за аплікацію «Last Clock». Переможна аплікація – це свого виду годинник, який має показники секунд, хвилин і годин, які набирають тут форму трьох округів. Ці округи творяться зі стрімінгу відео, записаного камерою даного мобільного пристрою, який освітлюється з різною частотою, адекватною для даного показника часу (секунди, хвилини, години).

Нагорода в категорії мистецтво і наука була вручена Ернс Уис за аплікацію «Sablo». Та аплікація демонструє моделі теоретичної фізики, що аналізує межі між хаосом та порядком. Окреслені дії користувача, такі як дотик екрану – ініціюють процес появи нових структур, які починають жити власним життям, генеруючи чергові зразки.

У минулорічному конкурс AppArtAward також вручило дві спеціальні нагороди. Перша в категорії «crowd art» за аплікацію «LASACT», яка дозволяє на спільне створення інтерактивного «світлового візерунку» багатьом користувачам одночасно за допомогою смартфонів та інших мобільних пристроїв.

Також спеціальну нагороду отримала аплікація «Geometric Music», створена Гаель Бертран, Гаетан Лібертокс. Аплікація дозволяє компонувати музику із записаних користувачами звуків, які на екрані представлені геометричними фігурами. Відповідне їхнє складання дозволяє аранжувати новий твір.

AppArtAward є надзвичайно цікавою ініціативою, формула якої сприяє популяризації інтерактивного мистецтва. Можливість отримання аплікацій на власний пристрій є способом промоції такого типу творчості. Шкода лише, що більшість програм доступна в AppStore, обмежуючи тим самим групу користувачів шанувальниками «надкушеного яблука».

Потенціал фестивалю полягає також у тому, що він робить цінним новий вид мистецтва за допомогою можливостей аплікації, які використовуються мобільними пристроями, заохочуючи команди митців з усього світу розвивати цей напрямок.

Яким чином інституція культури повинна відкритися на практику, пов'язану з формуванням цифрової наративу? Відповідь дає один із проєктів, реалізованих Центром «Гродська брама – Театр NN» під назвою «Документальний ремікс». Проєкт охоплював низку майстер-класів, присвячених, наприклад, створенню цифрових наративу, комп'ютерних ігор, віддаленої архівізації та візуалізації інформації. Цінним резуль-

татом заходу є також публікація на тему «Документальний ремікс. Нові наррації та місто. Ремікс міста»¹. Цю книжку можна визнати як своєрідним підручником, інструкцією користувача, що, з однієї сторони, дає низку практичних порад і конкретних сценаріїв дій, а з іншої сторони – пропонує поглиблену рефлексію над культурним значенням ремікса. Серед матеріалів, вміщених у публікації, знайдемо описи майстер-класів, реалізованих в рамках проекту «Документальний ремікс». З цих заходів добре видно, що ремікс є практикою, що відновлює культурні засоби, надаючи їм нове життя, включаючи в обіг сучасної культури. Окрім того в книжці практика реміксів була використана в ширшому культурному контексті. Тим самим читач отримує бачення сучасної рефлексії над використанням реміксу у площині: медійної освіти (Гжегож Стунжа), функціонування сучасних інституцій культури (Славек Чарнецкі), значення реміксу для розвитку міста (Томаш Петрасевич, Едвін Бендик), проблематики зміни у відносинах з прийому-передачі (Пьотр Целінські) та питання, пов'язані з авторським правом (Йоанна Зентар, Марчін Вільковські).

Публікація є практичним путівником, на базі якого можна творити власні проекти, які стосуються обробки культурних засобів. Додатково вона пропонує розширену інтелектуальну рефлексію над явищем реміксу в контексті функціонування сучасних інституцій культури.

Чи живучи в сучасній цифровій культурі ми приречені на представлення інформації виключно в візуальній формі? Чи інші форми передачі будуть витіснені на маргінес і девальвовані? Відповіді на ці запитання є різними. Від еволюційних концепцій, що роблять ставку на зміну старих медійних форм новими, після концепції ремедіації, гібридизації і конвергенції, де нові та старі форми спільно доповнюють один одного. Популярність і різноманітність цифрових оповідей дозволяють однак припустити, що все більш загальним стане відкрита модель комунікації, в якій різні культурні форми і експериментальні дії будуть входити між собою в складні інтеракції, створюючи новий досвід подачі-відбору.

➤ **Радослав Бомба** медієзнавець і цифровий гуманітарій, займається теорією і практикою візуалізації знань, культурною аналітикою, людологією, кіберкультурою. Працює в Інституті культурології УМКС. Автор та ініціатор відкритих мережових проектів, наприклад: Візуалізація мистецтва (<http://wizualizacjasztuki.umcs.lublin.pl>); Медіалабораторія УМКС (<http://medialab.umcs.lublin.pl>). Редактор першої у Польщі наукової монографії, присвяченої цифровій гуманістиці під назвою: «Цифрове звернення в гуманістиці».

¹ Публікація «Документальний ремікс». Безкоштовно доступна за адресою: <http://www.biblioteka.teatrnn.pl/dlibra/dlibra/doczip?id=84216>



Історія медіа арту в Україні. Досвід архівування

...основні центри розвитку мистецтва нових медіа в Україні – Київ, Львів, Одеса, Харків та Херсон. Зокрема у перших трьох містах зацікавленість альтернативними технологічними медіа простежується з початку 1990-х, у двох останніх – з кінця 1990-х. Для кожного з цих міст є свої художні особливості, що свідчить про те, що у кожному з цих регіонів медіа арт розвивався абсолютно автономно. Об'єднувало художників, що експериментували з новими медіа в різних куточках України, одне – бажання вийти за рамки традиційних художніх медіа, форм та сюжетів, нав'язаних ідеологічними лещатами соціалістичного реалізму у часи «совка».

Історія систематичної архівації українського медіа арту в Україні починається 2008 року. Отримавши запрошення викладати на новоствореному відділенні культурології філософського факультету НПУ імені М.П. Драгоманова (Київ), я отримала можливість розробити абсолютно нові для українських вишів спецкурси, серед яких був і курс «Мистецтво новітніх технологій», присвячений історії і теорії медіамистецтва. Наслідуючи загальноприйнятій дослідницькій традиції, я почала створення курсу з представлення основ медіамистецтва як світового феномену і коли дійшла черга до вітчизняного контексту, я усвідомила, що історія українського медіа арту не просто не створена, але й складна для дослідження в принципі, оскільки більшість робіт українського медіа арту на 2008 рік містилися на «застарілих медіа» - VHS касетах.

Почавши тягнути за ниточки, я почала опрацьовувати особистий архів Олександра Соловйова, напевно єдиного українського куратора, який не просто спостерігав за народженням сучасного мистецтва в Україні від другої половини 1980-х, але й приймав (і активно приймає) у його становленні безпосередню участь як дослідник, критик, куратор та архіватор.

Зрозумівши, що у становленні українського цифрового мистецтва кінця 1990-х – початку 2000-х, активну участь приймав Центр сучасного мистецтва Сороса, незалежні одне від одного представництва якого існували в Україні у Києві та Одесі, я почала досліджувати архів ЦСМ. У співпраці з ЦСМ у щойно народженого архіву українського медіамистецтва з'являється назва – Відкритий архів українського медіа арту та освітня програма «Криві дзеркала: історія українського медіа арту у словах та рухомих картинках», в якій брали участь куратори та художники, які працювали з новими

технологіями у 1990-х – на початку 2000-х. Зокрема були проведені лекції та скрінінги, присвячені народженню київського відео-арту на самому початку 1990-х на Паркомуні, відео-арту Олександра Ройтбурда, становленню мистецтва нових медіа (3D анімація, інтерактивна інсталяція, генеративне мистецтво, net.art) у резиденції ІнфоМедіаБанк. Post factum подій я почала оформлювати тексти, присвячені історії українського медіа арту (див. посилання).

Вже мої ранні дослідження дали змогу виокремити основні центри розвитку мистецтва нових медіа в Україні – Київ, Львів, Одеса, Харків та Херсон. Зокрема у перших трьох містах зацікавленість альтернативними технологічними медіа простежується з початку 1990-х, у двох останніх – з кінця 1990-х. Для кожного з цих міст є свої художні особливості, що свідчить про те, що у кожному з цих регіонів медіа арт розвивався абсолютно автономно. Об'єднувало художників, що експериментували з новими медіа в різних куточках України, одне – бажання вийти за рамки традиційних художніх медіа, форм та сюжетів, нав'язаних ідеологічними лещатами соціалістичного реалізму у часи «совка».

Для Києва був типовим відео-арт, який почали створювати художники зі сквоту на Паркомуні та ті, що були близькими до цього кола – Олександр Гнилицький, Ілля Чічкан, Арсен Савадов та Георгій Сенченко, Кирило Проценко та інші. Зокрема Олександр Соловійов пов'язує появу відео-арту на Паркомуні із кризою експозиційності мистецтва у молодій незалежній країні. Цікаво те, що практично всі перелічені художники до кінця 1990-х повернулися до традиційних художніх медіа (за винятком Гнилицького, який до кінця свого життя експериментував з новими медіа), їхні експерименти лишилися практично непоміченими, оскільки паркомунівський відео-арт практично ніде не експонувався на початку 1990-х, а їхній досвід не був переданий наступним поколінням молодих художників.

Для львівських експериментів із відео початку 1990-х стало типовим створення відеодокументації перформансу. У цьому жанрі працювали Фонд Мазоха, Василь Бажай, Петро Старух, Влодко Кауфман, Ганна Куц та Віктор Довгалюк (разом з Альфредом Максименком) та інші.

В Одесі стали популярними відео-арт та відеоінсталяція, якими займалися Анатолій Ганкевич, Олександр Ройтбурд, Андрій Казанджій, Гліб Катчук, Мирослав Кульчицький та Вадим Чекорський та інші. На середину та кінець 1990-х одеський медіа арт мав найкращу локальну експозиційну історію. Зокрема на одній з виставок у Одесі американський куратор медіамистецтва Барбара Лондон побачила роботу «Психоделічне вторгнення панцирника «Потьомкін» в тавтологічний галюциноз Сергія Ейзештейна» Олександра Ройтбурда та порекомендувала її для придбання до колекції МоМА (Нью-Йорк), що до сьогодні лишається безпрецедентним фактом у історії українського медіа арту, який все ще здебільшого лишається поза увагою вітчизняних і міжнародних приватних колекціонерів та музеїв.

Практично всі, як львівські, так і одеські художники, що працювали з відео у 1990-х полишили ці експерименти на початку 2000-х або навіть раніше.

Близько року тому Відкритий архів українського медіа арту значно поповнився оцифрованими творами 1990-х років, створеними у Одесі та Львові. Зокрема львівський медіа арт був переданий до архіву львівським куратором та дослідником медіамистецтва Богданом Шумиловичем, а одеський – Музеєм сучасного мистецтва Одеси, зокрема його куратором Мирославом Кульчицьким.

В середині 1990-х у Києві та Одесі з'являється Центр сучасного мистецтва Сорос, який розпочав нову віху у історії українського медіа арту та створив нове покоління українських медіахудожників. Зокрема у Києві було створено першу в історії українського мистецтва резиденцію для медіахудожників ІнфоМедіаБанк, де художники мали змогу ознайомитися під час воркшопів з такими програмами та жанрами медіа арту як морфінг, генеративне мистецтво, інтерактивне мистецтво, 3D моделювання, net.art, пакет Macromedia Director. Після кожного воркшопу художники створювали нові роботи й стало очевидним, що необхідно створювати нову експозиційну платформу для експонування. Так, кураторами ІнфоМедіаБанку Наталею Манжалій та Катериною Стукаловою було створено KIMAF (Kiev International Media Art Festival), який відбувався протягом 2000-2003 років і на якому художники могли представити свої роботи поряд з роботами знаменитих західних колег.

ІнфоМедіаБанк об'єднав навколо себе нове молоде покоління художників, що прагнули працювати з новими медіа з усієї країни, серед яких були Гліб Катчук та Ольга Кашимбекова, Олександр Верещак та Маргарита Зінець, Іван Цюпка, Ганна Куц та Віктор Довгалюк та інші. Однак із закриттям ЦСМ Сорос у 2004, а разом з ним і резиденції та добре обладнаної лабораторії ця друга хвиля медіахудожників також зникає. Деякі з них повернулися до традиційних художніх медіа, деякі, використовуючи отримані знання у ІнфоМедіаБанку, пішли працювати у дизайн та мас-медіа продакшн. Винятком є Ганна Куц та Віктор Довгалюк, львівські художники, які вирішили продовжувати навчання у сфері медіа арту у Берліні в Інституті для Нових Медіа та стали відомою у Європі групою мережевих художників akuvido.

На сьогодні за комп'ютерною клавіатурою вирросло нове покоління молодих медіахудожників, які беруть свої знання із відкритого мережевого доступу. Протягом останнього десятиліття все активніше про себе заявляють молоді художники із Херсона та Харкова. Однак, практично всі регіони мають свою художню особливість і говорити про сучасний український медіа арт як гомогенне явище неможливо. У технологічному плані найскладнішими за виконанням є роботи львівських та київських художників, які працюють з генеративним мистецтвом, інтерактивною інсталяцією, net.art'ом, роботичною скульптурою. Зокрема просунутість львівських художників я пояснюю територіальною, ментальною та лінгвістичною близькістю Львову Польщі. Практично всі молоді львівські медіахудожники, такі як Андрій Лінік, Сергій Петлюк, Тамара Грідяєва, Олексій Хорошко, перебували на медіа арт резиденціях у Польщі та неодноразово мали там експозиції.

Питання спадковості між трьома поколіннями українських медіахудожників наразі залишається не закритим. Єдиним винятком на сьогодні може вважатися херсонська група TOTEM, створена ще 1996 року, де художники старшого і молодшого по-

коління працюють переважно у жанрі відео-арт пліч о пліч протягом останніх близько двох десятиліть.

Так само у Харкові ще в другій половині 1990-х років відео арт починає знімати «Група Швидкого Реагування» (Борис Михайлов, Сергій Братков, Сергій Солонський), однак їх досвід у сфері нових медіа практично ніяким чином не вплинув на експерименти молодих медіахудожників, що з'являються у Харкові на початку 2000-х.

Перш за все ця ситуація розірваності художніх поколінь пов'язана з відсутністю в Україні медіа арт інституції, яка б слугувала майданчиком для комунікації, експонування, підтримки та освіти. Також вагомим чинником ситуації, що склалася є ігнорування нових форм сучасного мистецтва державними освітніми інституціями. Курси з мистецтва нових медіа (як і сучасного мистецтва загалом) для художників геть відсутні у академіях мистецтв, художніх коледжах та школах. Частковим вирішенням проблеми є незалежні недержавні освітні ініціативи, як наприклад, «Нова художня школа», які дають можливість молодим художникам не тільки отримати базову освіту у сфері нових технологій, але й поспілкуватися зі старшим поколінням медіамитців.

Так само сильний поштовх для розвитку, комунікації та освіти у сфері нових медіа дають фестивалі, повністю або частково присвячені медіамистецтву. Так, наприклад, одним з найповажніших та найстаріших фестивалів, що традиційно включає до своєї програми медіа арт є бієннале NonStopMedia, який проходить у Харкові з 2003 року. Фестиваль MediaDero у Львові під кураторством Богдана Шумиловича та Андрія Лініка виріс зі спеціальної програми Тижня актуального мистецтва у самостійну подію. Львівський медіахудожник та дослідник мистецтва нових медіа Андрій Лінік неодноразово ініціював події присвячені медіа арту – «Трансформатор» (2009), «Футурконгрес» (2010), Cyber Pills for Mental Health (2015), які містили в собі експозиції медіа арту, а також дискусійні платформи та лекторії, присвячені технологічному мистецтву. Протягом останніх декількох років з'явилося безліч регіональних та столичних фестивалів, де можна побачити та почути про медіа арт, як наприклад, «Конструкція» у Дінпропетровську (2014, 2015), «МЗ» у Львові (2015), «Гамселить медіа арт: генератив, геометрія, глітч» у Тернополі (2015), «Лінолеум» у Києві (2013-2015). У жовтні цього року в Одесі відбудеться перший для України міжнародний фестиваль меппінгу та світлової інсталяції Odessa Light Fest, в рамках якого відбудуться також і лекційні програми з медіамистецтва. Окрім того, все більших обертів набирає розвиток сцени електронної музики в Україні, опис якої вимагає окремого дослідження.

На сьогодні Відкритий архів українського медіа арту працює над наповненням власного сайту mediaartarchive.org.ua, створеного за підтримки програми іЗ. На сайті представлені кураторські тексти, що освітлюють історію у основних центрах розвитку медіамистецтва в Україні. Сайт містить базу даних щодо всіх художників, кураторів та дослідників, що працюють з медіамистецтвом, базу даних всіх подій, фестивалів та конференцій, присвячених медіамистецтву та проведених в Україні; а також оцифровані твори українського медіа арту, каталоги, статті, постери, запрошення,

скетчі художників, що створювалися від початку 1990-х до сьогодні. На сайті представлені всі наявні на сьогодні в Україні жанри медіа арту: відео-арт, відеоінсталяція, відеодокументація перформансу, інтерактивна інсталяція, кінетична скульптура, медіаактивізм, генеративне мистецтво, net.art, excel art, ascii art, pixel art, sound art, science art, glitch art та ін.

Архів є відкритим, а робота над його поповненням та дослідженням історії українського медіамистецтва не є закінченою. Зокрема особливої уваги вимагають дослідження історії медіа арту в регіонах. Статус відкритості архіву передбачає його поповнення роботами молодих українських художників, які працюють з новими технологіями. З 2014 року гарантом збереження копій всіх робіт українських медіахудожників є партнер архіву – Національний центр Олександра Довженка, центральний архів кіно і відео України.

Наразі Відкритий архів українського медіа арту починає нові напрямки дослідження: використання нових медіа в українському театрі (наприклад, відеосценографія), експерименти зі звуком і технологіями (українська сцена електронної музики) та українська медіаархеологія (наприклад, використання кінопроекції у театральних постановках Леся Курбаса на початку 1920-х рр. та експерименти зі звуком та зафільмованим візуальним образом Дзиги Вертова та Михайла Кауфмана).

Посилання:



Яніна Пруденко, Ігри з відеокамерою. Перший український відео-арт
old.korydor.in.ua



Яніна Пруденко, Рабле українського відео-арту. Олександр Ройтбурд
old.korydor.in.ua

► **Яніна Пруденко** кандидат філософських наук доцент кафедри культурології НПУ імені М.П. Драгманова куратор Відкритого архіву українського медіа арту куратор Нової художньої школи незалежний куратор проєктів „Україна нових медіа” (в рамках МУХі-2011), „Обережно! Нові медіа всередині” (2014, Жиліна, Словаччина, Нова Синагога), „Дресировані глітчї” (2014, Мала галерея Мистецького Арсеналу), „[un]moved” (2014, Мистецький Арсенал), „Передчуття’013” (2015, галерея Худграф), „ЕкоБірючий” (2015, о. Бірючий в рамках BIRUCHIY contemporary art project), „Peace Never Again” (2015, Київ, в рамках GOGOLfest), WARNING (2015, Львівський палац мистецтв) автор художнього/дослідницького проєкту „Міфогенез” (2015, Національний художній музей України, Ars Electronica-2015).

Медіаосвіта в Україні

... в ситуації, коли на державному рівні ми відчуваємо майже хронічну відсутність кореляції між сучасними медіа та, власне, функціонуванням культури – у приватному секторі громадських горизонтальних ініціатив ми спостерігаємо сплеск цікавості до новітніх технологій, особливо у сегменті, що стосується медіамистецтва. Це відображено в першу чергу у кількості саме освітніх ініціатив, спрямованих на розповсюдження знань та розширення кола зацікавлених у нових медіа.

Стосунки нових медіа з традиційною системою освіти в Україні є здебільшого спорадичними, нерегулярними та ситуативними - тут досі не йдеться про цілеспрямований стратегічний розвиток, а лише про пасіонарність та ентузіазм окремих людей як у державному, так і в приватному секторах. Особливо невтішно виглядає ситуація в художній освіті, яка продовжує бути настільки консервативною, що не допускає присутності нових медіа в освітньому процесі у будь-якому вигляді. Як і 24 роки тому, медіахудожники з'являються сьогодні в Україні не завдяки, а всупереч вітчизняній системі освіти. Але протягом останніх трьох-п'яти років почали з'являтися приватні низові та горизонтальні ініціативи, що заповнюють собою вакуум державної освіти у сфері медіа та технологій. Нові покоління митців, теоретиків та кураторів, зацікавлених у розвитку технологічного мистецтва, які не лише плідно працюють у країні, але і досить плідно вибудовують зв'язки з міжнародною художньою спільнотою.

Державна медіаосвіта: між журналістикою та соціологією

В Україні існують два підходи до освіти в області медіа. Обидва вони в першу чергу пов'язані із журналістикою. У першому випадку маємо рудиментарні, успадковані ще від радянських часів, але оновлені у пострадянський період новими програмами та курсами факультети та інститути журналістики (часто із збереженням не лише принципів викладання, але і викладацького складу від часів СРСР). У другому – маємо кафедри, що здійснюють підготовку студентів за спеціальністю “медіакомунікації”. Вони також мають орієнтацію на підготовку працівників ЗМІ, але загалом більш адекватні сучасному медіапростору та мають значно більш динамічнішу систему викладання, яка дозволяє запрошувати гостей лекторів з усього світу.

Пік зацікавленості медіапроблематикою в системі освіти України припадає на середину нульових. На рівні вищих навчальних закладів найбільш близьким до того, що прийнято називати *media studies*, є магістерські програми двох вузів у Харкові та

Львові. 2009 року у Харківському національному університеті ім.В.Н.Каразіна з'явилася кафедра медіакомунікацій, яка забезпечує дворічну навчальну програму для здобуття ступеня магістра. У 2013 Школа журналістики Українського католицького університету відкрила аналогічну спеціальність у себе. В УКУ так зазначають різницю між двома своїми спеціальностями: "на кафедрі журналістики студенти йдуть щоб працювати у ЗМІ, а на кафедрі медіакомунікацій, аби працювати зі ЗМІ".

Окрім Львова та Харкова, більш традиційні кафедри соціальних комунікацій, що так чи інакше осмислюють теорію та практику медіа є в Києві (знов таки на базі Інституту журналістики) та у Маріуполі, де її очолює один з найбільш знаних у пострадянській гуманітаристиці фахівців з теорії комунікації Георгій Почепцов.

Кафедр, які б вивчали медіа не у прикладному аспекті, а з точки зору філософської антропології або як соціо-культурний феномен в українських університетах поки що не з'явилося. А отже перехил у прикладну сферу призводить до того, що в українському академічному середовищі медіа в першу чергу пов'язують із практичним виміром функціонування ЗМІ, а отже поняття "медіаосвіта", "медіаекологія", "медіа-аналітика" та "медіакритика" поступово стають частиною гуманітарного дискурсу (друкуються монографії, підручники), тоді як аналітика "медіакультури" та "медіамистецтва" залишається поза зоною зацікавлення гуманітаріїв, що часто призводить до підміни понять та плутанини.

Так, наприклад, з поняттям "медіамистецтво" складається доволі дивна практика вживання, оскільки цим словом визначають навіть те, що до мистецтва не має жодного стосунку. Доволі часто в академічному середовищі поняття "медіамистецтво" (media art) вживають стосовно інтернет-публіцистики, телевізійних та радіопередач, веб-дизайну тощо. Або ще один не менш красномовний приклад: в Києві вже протягом двох років працює комерційна приватна академія Kyiv Academy of Media Arts, в якій здебільшого вивчають маркетинг, рекламу, графічний дизайн, а курси з відео орієнтовані на вивчення різноманітних програм для створення спецефектів (звісно, в першу чергу для кіно та реклами).

Ця проблема деякою мірою стосується навіть кафедри медіакомунікацій у Харківському університеті ім. Н. В. Каразіна, які визначають свою стратегію підготовки як "медіаестетичну". "Ми вважаємо, що медіа - це мистецтво" - говорить засновниця кафедри, професор Лідія Стародубцева. Не дивлячись на те, що на кафедрі викладаються курси "кіберкультура", "візуальна культура" та, власне "медіамистецтво", вони є лише фоном для спеціалізації студентів, більшість з яких орієнтовані переважно на роботу у досить традиційних ЗМІ, як радіо чи телебачення. І з огляду на творчі роботи студентів, що представлені на сайті кафедри mediatopos.org, є очевидним, що вони продовжують ставитися до традиційних мас-медіа не надто критично, радше підігруючи комерційно-розважальним настроєм, які панують на сучасному телебаченні.

Викладачі харківської кафедри медіакомунікацій створюють для місцевого телебачення інтелектуально насичений телевізійний продукт "Територія погляду", куди запрошують художників (Борис Михайлов, Петро Павленський), галеристів (Тетяна

Тумасян та Марат Гельман), телеведучих (Андрій Куликов), театральних діячів та інших творчих людей говорити про стан сучасної культури. І хоча контент цієї передачі (всі випуски якої можна переглянути на власному каналі в youtube «Територія Взгляда»¹) є цілком доречним, але з точки зору форми його подачі залишається надто консервативним та важким для сприйняття сучасною інтернет-аудиторією. Ця неузгодженість обгортки та контенту доволі симптоматичний для всієї української системи освіти (принаймні у державному секторі) де за "інноваційними" словами часто продовжують існувати традиційні підходи та практики.

Художня освіта в області медіа

Певне уявлення про новітні медіа у більш широкому контексті культури дають курси присвячені мистецтву новітніх технологій, що з 2008 року читається на кафедрі культурології Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова Яніною Пруденко та з 2009 на кафедрі теорії та історії мистецтва Національної академії образотворчого мистецтва та архітектури автором цього тексту. В обох випадках слухачами курсів є теоретики мистецтва та культурологи, що мають знати та аналізувати новітні художні явища, але не практики, завданням яких є створення мистецького продукту. Жодна художня академія, училище чи інститут в Україні сьогодні не навчають не лише digital чи science art, (поширена на Заході практика художніх лабораторій у технічних вузах у нас відсутня через занепад та недофінансування науки), але навіть найнеобхіднішим у сучасному світі навичкам художньої роботи з фотографією та відео, що є абсолютним анахронізмом.

Так відбувається не лише через консервативність та закостенілість керівництва художніх вузів, які не бажать бачити змін, що їх зазнало мистецтво після розпаду Радянського Союзу. У першу чергу ця ситуація пов'язана із браком викладачів, адже існуючі вимоги до професури не дозволяють інтегрувати реальних представників художньої сцени, знаних сучасних художників, що працюють з фотографією, відео та новими медіа в освітній процес через відсутність у них відповідних "звань" та необхідних для викладання "титулів" (в українських вузах, у тому числі і художніх, мають право викладати лише спеціалісти зі ступенем PhD, феномен «гостьових лекторіїв» в українській державній освітній структурі відсутній взагалі, принаймні на офіційному рівні).

Єдине місце, де подібна практика обміну знаннями може існувати - це територія приватних ініціатив. Останні п'ять-шість років в Києві, Львові та Харкові постійно відбуваються публічні лекції спеціалістів, або навіть цілі курси, що знайомлять широкую аудиторію з цариною новітніх технологій.

Однією з найбільш помітних подій в області художніх медіа та новітніх технологій стала заснована куратором, теоретиком та дослідником українського медіа-арту Яніною Пруденко "Нова художня школа". Освітній проект стартував навесні 2013 року і мав підназву "Медіа-арт для практиків". Тоді з усієї України було відібрано 24

¹ https://www.youtube.com/channel/UChccGbAr9c_MgBhwPNaF2NA

слухачі, що мали пройти практично-теоретичний курс навчання найрізноманітнішим проявам мистецтва новітніх технологій від відео-арту до робоскульптури та біо-арту. Курс скаладався із чотирьох модулів, кожен з яких мав і відкриті лекторії для широкої аудиторії, так і індивідуальні практичні воркшопи з художниками, кураторами та теоретиками нових медіа з Європи, України та Росії. При тому, що проект об'єднав мало не всіх неформальних дослідників та митців, що працюють з технологіями в Україні, його важливим компонентом був міжнародний досвід: серед зарубіжних лекторів, що працювали зі слухачами курсу були Даніель Музичук (Польща), Олексій Шульгін (Росія), Дмитро Булатов (Росія), Кріс Вейгл (Австрія), група Mathrioshka (Росія). Цього року "Нова художня школа" відбулася в форматі літньої школи, де окрім лекцій художники-слухачі мали за досить короткий термін у групах дослідити місто та створити на основі цього дослідження власний аудіо-візуальний твір за допомогою програми MAX MSP. Обидва рази "Нова художня школа" проходила на базі громадської освітньої організації "Культурний проект". В рамках цього річної київської бієнале сучасного мистецтва «Київська школа» «Нова художня школа» створює зустрічі із зарубіжними медіахудожниками, що беруть участь у бієнале.

Восени 2014 у невеликій приватній "Школі візуальних комунікацій" відкрито прикладну, але досить інновативну спеціальність «медіадизайн», де Яніна Пруденко читає теорію медіамистецтва, а медіахудожники Антон Лапов та Юрій Кручак ведуть практичні курси вивчаючи зі студентами можливості художнього застосування TouchDesigner, vvvv, особливості роботи з відеоінсталяцією і т.ін.

Всі ці горизонтальні ініціативи формують навколо себе неформальні середовища, які тримаються на пасіонарності окремих професіоналів, що зацікавлені у розвитку медіадискурсу, технологій та художнього середовища, що у них зацікавлене та здатне їх осмислювати у свій спосіб. Яніна Пруденко є серцем такого середовища в Києві, у Львові можна назвати художника та теоретика Андрія Лініка та історика і мистецтвознавця Богдана Шумиловича, які періодично проводять у Львові різноманітні події присвячені мистецтву нових медіа, що обов'язково включають у себе не лише візуальну та виставкову програму, але і лекційно-дискусійну. Так у 2010 році Андрієм Лініком було організовано "Футурологічний конгрес", учасниками якого стали Річард Барбрук та Валі Гьошль, Штефан Лютшінгер та Роберт Пьотрович. Також Лінік та Шумилович курують відповідні художні програми в рамках Тижня актуального мистецтва у Львові.

Час від часу в інших містах України з'являються різноманітні ініціативи, що в той чи інший спосіб дотичні до медіакультури та мистецтва нових медіа - фестивалі, виставки, лекторії, але вони, на жаль, зникають так само швидко, як і з'являються. Наразі здається, що все, що можливо було зробити у позаінституціональній формі існування низові ініціативи, що генерують цей процес вже зробили. Тепер на часі інституційний етап, неможливий без державної підтримки.

Востаннє медіамистецтво існувало і підтримувалося інституціонально в період роботи Центру Сороса в Києві, що в середині 1990-х рр. мав відповідну програму. Внаслідок цієї роботи з'явилося ціле покоління українських медіахудожників, виникло

декілька фестивалів та забезпечувався постійна комунікація із західною художньою сценою. Але на початку 2000-х Сорос припинив фінансування і програма згорнула. В середині 2000-х років цей досвід був майже забутий: художники або взагалі перестали займатись мистецтвом, працевлаштувавшись у рекламні агенції та телевізійні продакшени, або повернулись до звичних їм медіа - живопису або графіки. Куратори також зникли з мистецької орбіти. Не залишилось навіть пристойного архіву подій та творів тих часів. І нашому поколінню, що почало активно працювати з медіа у другій половині нульових довелося все починати спочатку, самостійно відновлюючи сторінки загубленої історії із усних розповідей учасників того процесу.

Отже, підсумовуючи вище сказане, можна сказати, що в ситуації, коли на державному рівні ми відчуваємо майже хронічну відсутність кореляції між сучасними медіа та, власне, функціонуванням культури – у приватному секторі громадських горизонтальних ініціатив ми спостерігаємо сплеск цікавості до новітніх технологій, особливо у сегменті, що стосується медіамистецтва. Це відображено в першу чергу у кількості саме освітніх ініціатив, спрямованих на розповсюдження знань та розширення кола зацікавлених у нових медіа.

Також, не дивлячись на те, що в Україні протягом періоду незалежності складається тенденція до переривання тяглості традиції, як в художньому, так і в науковому осмисленні медіа, завдяки окремим приватним ініціативам та проектам з'являються нові художники, дослідники та події. Поступово накопичується критична маса людей, зацікавлених у розвитку медіакультури, що створює запит та здійснює суспільний тиск на архаїчні освітні інституції, які рано чи пізно змушені будуть відкритись новим технологіям і зрештою самі почнуть провокувати зміни у суспільстві.



› **Ольга Балашова** кандидат філософських наук, викладач кафедри теорії та історії мистецтва Національної академії образотворчого мистецтва та архітектури, дослідник українського мистецтва ХХ століття, художній критик. Публічний лектор та автор курсів, присвячених історії та теорії сучасного мистецтва. Співредактор-упорядник книги «Мистецтво українських шістдесятників» (2015).

Революція, згодом війна та економічна криза – все це процеси, які перевернули з ніг на голову звичне життя. Медіа, мабуть, найбільш чуттєва сфера, яка, з одного боку, максимально чуттєво реагує на такі процеси і в відповідності до запитів споживачів проявляє еластичність, а з іншого боку, сильно піддається їхньому, процесів, впливові. У цьому розумінні в Україні пройшла революція, війна і криза в медіа також.

Агенти правди

Після 23 листопада 2013 року світ в Україні і навколо неї діаметрально змінився. Революція, згодом війна та економічна криза – все це процеси, які перевернули з ніг на голову звичне життя. Медіа, мабуть, найбільш чуттєва сфера, яка, з одного боку, максимально чуттєво реагує на такі процеси і в відповідності до запитів споживачів проявляє еластичність, а з іншого боку, сильно піддається їхньому, процесів, впливові. У цьому розумінні в Україні пройшла революція, війна і криза в медіа також.

Після подій на Майдані почали змінюватися власники та керівники в медіахолдингах, з'явилися нові засоби масової інформації, утворилося Міністерство інформаційної політики, яке основним завданням проголосило боротьбу із російською пропагандою, посилилася роль соцмереж і ступінь впливовості медійних персон і персональних медіа в цілому, помінялися способи роботи журналістів із так званими інтернет-фактами (новини, які в першу чергу з'являються у блогах і соцмережах, і тільки потім мандрують у медіа), і в зв'язку із цим перед журналістами взагалі постала проблема щодо перегляду професійних стандартів. Кожен із цих процесів потребує, звичайно, окремого дослідження. Зрозуміло, що українська журналістика загалом серйозно трансформувалася починаючи з зими 2013-2014 років, і цей досвід міг би лягти в основу вивчення більш широкої теми – проблеми трансформації професії в умовах кризи та війни на пострадянському і східноєвропейському просторі.

Я ж хочу зосередитися на одному феномені, який, здається, донині не привернув належної уваги як дослідників, так і користувачів, потенціал якого є надзвичайно високим. Спробую хоча б в загальних рисах описати його.

У перший день Євромайдану, 23 листопада, коли на Площу Незалежності у Києві вийшла перша тисяча осіб, головною сенсацією у сфері медіа стала он-лайн трансляція. Сенсацією вона стала тому, що це була не традиційна телевізійна трансляція, яка через технічні особливості та економічну модель вартує немалих коштів і використовується тільки великими телекомпаніями, а он-лайн трансляція – через безкоштовний додаток «Ustream». Автором трансляції був блогер Олександр Барабошко, відомий як «KrusKrus». Він знімав події, що відбувалися, на свій айфон в режимі прямого ефіру,

який забезпечував Інтернет-модем. Для такої трансляції потрібен тільки смартфон, модем із оплаченим високошвидкісним Інтернетом, а також зарядний пристрій для підстраховки.

Під час зйомки блогер активно коментував події, брав блиц-інтерв'ю у перших протестувальників, показував Майдан із різних кутів зору. Пізніше в інтерв'ю «Українській правді» він пояснив своє рішення зробити персональну трансляцію тим, що українські журналісти, на його погляд, занадто повільно реагують на новини і «бездумно передрукують тексти». Тобто його завданням було не тільки показати своїм друзям і підписникам, що відбувається на Майдані, а й кинути виклик традиційним медіа.

Паралельно такий виклик кинули і деякі професійні журналісти та медіа-активісти. Он-лайн трансляцію через «Ustream» організували журналісти, котрі пізніше назвалися «Спільно TV» та кореспонденти «Громадське ТБ». До слова, «Громадське» планувало запустити трансляцію весною 2014-го, проте у зв'язку із подіями вони вирішили почати раніше і першим продуктом, який організатори нового суспільного телебачення показали своїм глядачам, стала якраз мобільна он-лайн трансляція. У результаті практично всі ефіри «Громадське» протестної зими будувалися на стрімах із Майдану і інших протестних «гарячих точок». По-перше, це було дешево, по-друге, відсутність габаритної техніки дозволяло журналістам вмикатися в ефір з новинами, а по-третє, глядач саме цього і хотів – спостерігати через свій комп'ютер чи смартфон за тим, що відбувається на Майдані, поки сам знаходився на роботі чи в іншому місті. Кількість переглядів таких стрімів зашкалювала: під час найбільш напружених подій мобільні трансляції переглядали кілька сотень тисяч чоловік. Причому в Інтернет-користувачів був вибір: вони могли спостерігати за стрімами одразу кількох журналістів і бачити події з різних точок зору, тим самим складаючи для себе більш об'ємну картинку того, що відбувається. Багато хто вибирав собі стріми за принципом особистих симпатій. Хтось віддавав переваги емоційним трансляціям Насті Станко, інші – стриманим он-лайн-звітам Наталі Гуменбк, а комусь подобалося спостерігати за тим, як Богдан Кутєпов організовував буквально концерти навколо своїх стрімів-репортажів. Кожен вибирав собі жанр по душі. До речі, цей інтерес нагадував тому, який виник декілька років тому, коли з'явилися он-лайн трансляції із гнізда сов чи інших тварин у різних зоопарках, за якими, затамувавши подих, стежив увесь світ.

Коли на Майдані починався черговий міліцейський штурм, глядачі припадали до моніторів комп'ютерів, де були відкриті стріми, оцінювали рівень небезпеки і у випадку необхідності виїжджали туди для підтримки протестувальникам. Тобто стрім став також інструментом розвитку активних громадян, їхньої причетності до того, що відбувалося.

Мобільні трансляції отримали нове значення у той момент, коли на сході України та в Криму почали проходити сумновідомі події. На момент, коли переміг Майдан, а президент Віктор Янукович втік із країни, на території цих регіонів вже на повну потужність працювала кремлівська пропагандистська машина. Російськими засобами масової ін-

формації було запущено чутки, що в Крим і на Донбас їдуть «фашисти», щоб захопити владу і вирізати російськомовне населення і що тепер всі мають право на самовизначення, оскільки в Києві владу захопила «хунта». Інформаційний простір виявився зараженим подібними повідомленнями. Ними стали підкріплювати лозунги, з якими люди в проблемних регіонах виходили на мітинги (до 28 лютого в Криму це були мітинги «проти фашизму», а коли на територію півострова проникли російські солдати – «зелені чоловічки» – акцент перекинувся на референдум про від'єднання від України та приєднання до Росії). Одним із головних меседжів російської пропаганди стало те, що українським ЗМІ не можна довіряти, оскільки українські ЗМІ своєю активною участю допустили перемогу Майдану, отже, вони – вороги. Тому, як тільки учасники мітингів бачили репортерів, котрі знімали сюжет для українських телеканалів, то вони в кращому випадку оточували їх та заважали вести зйомку сюжету, а в гіршому – викликали «самооборону» і люди без опізнавальних знаків вивозили журналістів у невідомому напрямку. Таких випадків було немало, вони зафіксовані у звітах Кримській половій місії та ОБСЄ.

Єдиним механізмом для того, щоб знімати події, які відбуваються, з мінімальними ризиками, стала персональна он-лайн трансляція, оскільки навіть в агресивно налаштованих мітингувальників було розуміння, що з прямого ефіру не можна нічого вирізати, його неможливо змонтувати і спотворити чи взагалі будь-як впливати на те, що записується в режимі он-лайн. А дистанційованість стрімерів від конкретних телеканалів у багатьох викликала повагу.

Крім того, саме таке медіа дозволяло, як і на Майдані, гарантувати в тому чи іншому ступені безпеку учасникам подій. Принаймні є переконання, що персональна трансляція змогла врятувати здоров'я і життя кільком людям, на яких були готові напасти агресивно налаштовані проросійські активісти, проте не напали тільки тому, що медіа-активісти вели он-лайн зйомку. Їх лякала публічність. Правда були і зворотні випадки. До мене особисто під час мітингу в Ялті було застосовано силу зі сторони російського байкера із «Нічних вовків». Коли він побачив як я знімаю напад проросійських активістів на проукраїнський мирний мітинг, він вдарив мене в обличчя і спробував відібрати техніку. Проте від подібних ситуацій журналіст, на жаль, не застрахований.

Також під час початку конфлікту в Криму і на Донбасі оголилася ще одна серйозна проблема, яка насправді відображає і суть конфлікту в тому числі: в цих регіонах був вкрай низький рівень журналістики. Не буду вдаватися в детальний аналіз – це тема для окремого вивчення – лише наголошу, що симптоматично, коли Верховна Рада Криму, а слідом військові частини і інші стратегічні об'єкти були захоплені «зеленими чоловічками», на місці не виявилось ні одного журналіста чи медіа-активіста, котрий би кинувся вести стрім із «гарячих точок». Таку спробу здійснив тільки опозиційний кримськотатарський телеканал «ATR». Так що стримерам довелося їхати до Криму із Києва і організувати процес своїми руками. У результаті ми з колегами провели серію он-лайн трансляцій про захоплення військових частин, з мітингів у різних куточках півострова, з референдума і інших ключових подій. Завдяки тому, що «Ustream» – це безкоштовний додаток, доступний всім, то наші трансляції ретранслювали практично всі українські національні і деякі закордонні телеканали.

Черговий поворот у долі персональної трансляції виник тоді, коли активні події розгорнулися на Донбасі. До того часу, поки конфлікт ішов і мирній площині, у журналістів була можливість вести стріми з мітингів і з засідань у захоплених спорудах. Проте поступово обстановка загострювалася, на вулицях з'явилися агресивно налаштовані люди з автоматами, котрі погрожували розстрілом за несанкціоновану зйомку (з певного моменту була введена обов'язкова акредитація для журналістів на окупованих територіях Донбасу), а в окремих районах у зв'язку із обстрілами зник мобільний зв'язок. У медіа-інструмента з'явилися обмежувачі і в результаті стріми з зони військових дій почали зводитися до чергових переказів побаченого.

Упродовж військового конфлікту на території України стало зрозуміло, що одна із головних цілей російської пропаганди – дегуманізація. «Знелюднюючи» суспільство, яке знаходиться в умовах конфлікту з фактором зовнішньої агресії, роблячи його змушено жорстким, противник отримує важливу перевагу – масу людей, які відчують почуття ненависті й готових цю ненависть у будь-який момент вихлюпнути. Таким суспільством легше маніпулювати, так простіше вигравати переговори і отримувати різного роду преференції. Нестабільність слабкої держави, як відомо, грає на руку агресору.

Разом із дегуманізацією населення наступає, звичайно, і дегуманізація медіа. І в цьому значенні стрім як медіа-механізм спроможний врятувати світ, оскільки он-лайн трансляція, по суті – це правда в чистому вигляді. Стрім не може нічого приховати, змонтувати, вклеїти. Стрім показує події такими, якими вони є. Єдиний інструмент маніпуляції, який закладено в особливостях самої техніки, – це кут зору. Віт пункту зйомки, в якій знаходиться стрімер, залежить те, що бачить і чує глядач. Тому глядач міг не побачити хто і коли першим кинув камінь у міліціонерів на Майдані. Але в глобальному значенні немає значення: це все одно, що упустити момент, коли сова в зоопарку перемістилася з однієї гілки на іншу.

Ще один ризик у тому, що для стрімерів можуть *організувати* картинку, створити постановку, яка буде транслюватися як реальність. На жаль, від такого ризику не застраховане навіть найбільш розвинене суспільство: зацікавлені особи спроможні створювати добре відрежисеровані провокації.

Персональна он-лайн трансляція в широкому розумінні виховує в глядачі здатність співпереживати, причому співпереживати не тільки учасникам трансльованих подій, але й самому стрімеру, адже саме він насправді стає центром уваги і головним героєм того, що відбувається. Саме він – справжній медіатор, посередник між подією та глядачем, через нього глядач включається в освоєння інформації, в якій попередньо не задані політично акцентовані координати.

Саме з цієї причини настільки популярними є реаліті-шоу та сервіси з веб-камерами (камери на пляжах, зоопарках, сайт chatroulette і ін.) – вони показують події та супутні

з ними емоції людей в реальному часі, вони фіксують несподівані повороти та дивні збіги обставин, які просто неможливо вигадати. В он-лайн на очах у глядача, як правило, розгортаються справжні детективи і сенсації. Це, можна сказати, реаліті-шоу в «масштабах людства». Шоу, яке кожен може організувати власними руками за допомогою планшета і мобільного Інтернету.

Це той медіа-інструмент, який здатний стати частиною очисної системи інформаційного простору в постконфліктний період. І якщо вже стрім – це інформація в чистому вигляді, то стрімер, виходить, – агент правди. Чим більше таких агентів, які транслюють те, що відбувається в прямому ефірі, тим менше простору для політичних маніпуляцій і більше фактів.

Революція, згодом війна та економічна криза – все це процеси, які перевернули з ніг на голову звичне життя. Медіа, мабуть, найбільш чуттєва сфера, яка, з одного боку, максимально чуттєво реагує на такі процеси і в відповідності до запитів споживачів проявляє еластичність, а з іншого боку, сильно піддається їхньому, процесів, впливові. У цьому розумінні в Україні пройшла революція, війна і криза в медіа також.



› **Катерина Сергацкова** Незалежний журналіст і медіа-активіст Пише для «Української правди», «Нового времени», російських видань Colta.ru і Meduza.io. Вела он-лайн трансляції та репортажі з окупованих територій, автор проекта «Я оголошую війну телевізції» у рамках Київського бієнале сучасного мистецтва. Автор книг «Euromaidan: history in the making» і «Війна на три букви».

Історія хакерспейсів в Україні

Незважаючи на молодий вік, рух українських хакерів вже сформувався у цікаве та непересічне явище. Пройшовши інкубаційний період, в останні пару років хакерспейси є вагомими агентами соціокультурних та економічних перетворень в Україні, що спостерігається на прикладі участі їхніх представників у низці подій, пов'язаних як з пошуками нових технологічних інноваційних рішень, розвитком креативних індустрій, так і з мистецтвом нових медіа.

Рух «хакерів» (hackers) є специфічним соціокультурним явищем, яке супроводжує розвиток постіндустріального суспільства протягом другої половини ХХ – початку ХХІ ст. Постійно змінюючись разом з виникненням нових інформаційних та hi-end виробничих технологій, цей феномен набуває різних форм та ідеологічних конотацій. В 1990-2010 рр. спостерігалось декілька сплесків популярності навколо терміну «хакер», що певною мірою віддзеркалювало економічні та політичні зміни пов'язані з інформатизацією та глобалізацією суспільного життя.

Останнім часом увага багатьох аналітиків та дослідників прикута до фактів, які свідчують стрімке розповсюдження нової соціальної форми існування хакерів – «хакерспейс» (hackerspace). Не вдаючись, на початках, в прискіпливий аналіз цього явища, визначимо «хакерспейс», як, по-перше, спільноту однодумців, що поділяють інтерес до освоєння та нестандартного використання нових технологій, вільного розповсюдження знань, де-ієрархізованих форм самоврядування; по-друге, хакерспейс – це конкретне приміщення, фізичний простір, де відбуваються зустрічі та спілкування цієї спільноти, здійснюється обмін ідеями, колаборативна творча та виробнича активність. Детальніше категорія «хакерспейс» буде розглянута далі.

Наведемо декілька статистичних даних, що стосуються хакерспейс «буму». Так, зокрема, за свідченням одного з ідеологів руху хакерів, відомого винахідника та хакера – Мітча Альтмана – у період з 2007 по 2012 рр. по всьому світу було засновано більш ніж 1100 хакерспейсів¹. При цьому, найінтенсивнішим періодом їхнього розповсюдження видається проміжок 2010-2012 рр., протягом якого з'явилося біля 1000 хакерспейсів². На момент написання статті (серпень 2015) головний координаційний сайт цього руху - hackerspaces.org – повідомляє про наявність у світі 1187 активних хакерспейсів та 354 запланованих (при цьому загальна кількість зареєстрованих хакерспейсів за весь час існування сайту - 1953). Ці дані показують стрімку динаміку розповсюдження цього типу соціального об'єднання, при цьому географія, також,

¹ Mitch Altman, Talk *The Hackerspace Movement* at TEDx Brussel, 2012 (<https://youtu.be/WkiX7R1kaY>).

² Tweney Dylan, *DIY freaks flock to "Hacker Spaces" worldwide*, 2009 (<http://www.wired.com/2009/03/HACKERSPACES>).

постійно розширюється (окрім країн Західної Європи та США, значна кількість хакерспейсів зареєстровано в Австралії, Бразилії, Індії, країнах Східної Європи)³.

В 2012 році перший хакерспейс виник й в Україні. Незважаючи на молодий вік, рух українських хакерів вже сформувався у цікаве та непересічне явище. Пройшовши інкубаційний період, в останні пару років хакерспейси є вагомими агентами соціокультурних та економічних перетворень в Україні, що спостерігається на прикладі участі їхніх представників у низці подій, пов'язаних як з пошуками нових технологічних інновативних рішень, розвитком креативних індустрій, так і з мистецтвом нових медіа.

З нашої точки зору, український рух хакерів потребує окремого дослідження. Ця стаття є спробою першої розвідки у цій проблематиці, та має на меті лише окреслити абриси подальшого аналізу. Беручи за основний об'єкт дослідження хакерспейси, в цій публікації ми зосереджуємося на фактах їхньої нещодавньої історії. Основними джерелами слугували інтерв'ю з діячами українського руху хакерів зроблені автором, а також інформація з соціальних мереж, профільних інтернет-видань та сайтів⁴.

Для більш чіткого окреслення предмету дослідження варто знову повернутися до визначення хакерспейсу, як особливого типу соціокультурного об'єднання. Протягом останнього десятиріччя простежується поява широкого спектру різних моделей соціальної взаємодії на базі спільної технологічної творчості. Це, зокрема, пов'язано з глобальними процесами здешевлення технологій, демократизації освіти та розповсюдження нових економічних стратегій інформаційного капіталізму. Часто, дуже важко окреслити специфічні визначальні характеристики того чи іншого типу соціоекономічного об'єднання пов'язаного з креативним використанням нових технологічних виробництв. Окрім власне хакерспейсів, серед нових термінів, що описують зазначені види діяльності можна згадати: «мейкерспейс» (makerspace), рух «мейкерів», «фаблаб» (FabLab), «техшоп» (TechShop), «хаклаб» (hacklab) тощо. Також, певною мірою, елементи технологічної творчості та винахідництва пропагуються, як у різноманітних «стартапах» та комерційних «інкубаторах», основна мета яких розробка інноваційних бізнес проектів, так і в освітніх ініціативах. Наявність такої кількості споріднених явищ, звісно, може ускладнити процес первинного аналізу.

Визначення терміну «хакерспейс» видається доречним обґрунтувати виходячи з ретроспективного, генеалогічного куту зору. Історію розвитку хакерспейсів ми, слідом за деякими дослідниками цього явища вбачаємо в річищі традиції, яка зародилася в другій половині 1990-х рр. у Німеччині⁵. Ідеологічні основи цієї традиції – де-ієрархічна організація, сприяння емансипації технологій через вільну освіту та свобода доступу до інформації, походять з активістських практик одного з найдавніших німецьких об'єднань хакерів – Chaos Computer Club. В свою чергу, взірцем функці-

³ https://wiki.hackerspaces.org/List_of_Hackerspaces.

⁴ Автор висловлює подяку за надану інформацію Дмитру Бірюкову (aDDDitive & KHackerSpace), Максиму «Маскітолу» Лосеву (KHackerSpace) та Висилію Рибакі (BetaLab).

⁵ Cavalcanti Gui, *Is it a Hackerspace, Makerspace, TechShop, or FabLab?*, 2013 (<http://makezine.com/2013/05/22/the-difference-between-hackerspaces-makerspaces-techshops-and-fablabs/>); Maxigas, *Hacklabs and hackerspaces – tracing two genealogies*, 2012 (<http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/>); Pettis Bre, *Series of blogposts dedicated to history of Chaos Computer Club*, 2008 (<http://www.nycresistor.com/index.php?s=ccc+history&sbtt=Go>); Brett Scott, *The hacker hacked*, 2015 (<http://aeon.co/magazine/technology/how-yuppies-hacked-the-original-hacker-ethos/>).

ональної моделі фізично існуючого простору соціальної та виробничої взаємодії хакерів став один з перших в світі хакерспейсів – c-base, заснований у 1995 році в Берліні. Передбачаючи систему постійного членства та самофінансування, c-base провадив низку освітніх програм з вивчення основ програмування, електроніки та робототехніки⁶.

В стінах c-base та Chaos Computer Club були сформовані основні принципи колективної співучасті та творчості, що, з часом, стали взірцевими для хакерспейсів: спільне використання приміщення та виробничих потужностей, загальна участь у фінансуванні та комплектації обладнання, рівні права усіх членів, консенсусний принцип затвердження рішень, відкритість для нових учасників, некомерційний характер діяльності⁷. Для хакерспейсів дуже велике значення відіграє «ком'юніті», «тусовка». Так, за словами Дмитра Бірюкова – ініціатора створення Харківського хакерспейсу (KHackerSpace) – процес створення нового хакерспейсу передбачає, скоріш, сформовану спільноту, на відміну, наприклад, від формату «лаб» (FabLab, TechShop, MakeLab, HubLab etc), де вихідним імпульсом є заснування технічної майстерні-лабораторії з певним набором обладнання⁸. В свою чергу, специфіка організації виробничого процесу у «лабах» обумовлює більш чіткішу ієрархічну впорядкованість економічно-правових відносин, на відміну від анархічного духу хакерспейсу⁹.

Інтернет бум кінця 90-х призвів, певною мірою, до розповсюдження в Німеччині ідей вільної технічної творчості та альтернативних способів колективної співучасті в умовах інформатизації суспільства. Однією з визначних паблік-арт акцій c-base та Chaos Computer Club була світлова інсталяція Project Blinkenlights в вересні 2001 року. Фасад Будинку Вчителів в Берліні був перетворений на гігантський екран, де зображення формувалося за рахунок автоматизованого керування лампами встановленими у вікнах¹⁰.

Враховуючи зростаючу популярність руху хакерів, Chaos Computer Club з 1999 почали влаштовувати Chaos Communication Camp, всесвітню зустріч хакерів, активістів та вчених присвячену соціокультурним проблемам технологічного розвитку, інформаційної автономії та вільного доступу до знань. Значною мірою, завдяки цій події, що проходить раз на 4 роки у форматі табору просто-неба, ідея хакерспейсів почала розповсюджуватися по світу.

У 2006 році у Відні було засновано перший хакерспейс поза межами Німеччині – Metalab. В процесі заснування цієї структури було вперше використано краудфандингову модель, що стало розповсюдженню стратегією та сприяло стрімкішому поширенню хакерспейсів.

В 2007 році делегація американських хакерів та активістів («Hackers on a Plane») відвідали Chaos Communication Camp та здійснили тур по найкрупнішим хакерспейсам Німеччини. Після цього були засновані перші подібні об'єднання в США: NYC Resistor

⁶ Pettis, *Ibid.*

⁷ Jens Ohlig, Lars Weiler, *Building a Hacker Space*, in materials of 24th Chaos Communication Congress, 2007.

⁸ Бірюков Дмитро, *Інтерв'ю*, 14.08.2015.

⁹ Cavalcanti, *Ibid.*

¹⁰ <http://blinkenlights.net/>

в Нью-Йорку, Noisebridge в Сан-Франциско та HacDC у Вашингтоні¹¹. Для північно-американських хакерспейсів було характерним розширення спектру діяльності, зокрема, за рахунок впровадження технологій пов'язаних з предметним виробництвом (3-D друк, обробка матеріалів). Це, певною мірою, пов'язано з впливами потужного руху «мейкерів» у США¹².

На 2009-2012 рр. припав зазначений вище бум хакерспейсів по всьому світу. Зокрема, перші хакерспейси з'явилися і в Східній Європі та в пострадянських країнах. Так, протягом 2011-2013 рр. були засновані: Neúron в Москві (2011), HackSpace SpB в Санкт-Петербурзі (2011), MakeitLab в Єкатиренбурзі (2013), Мінський Хакерспейс (2013).

Виникнення перших хакерспейсів в Україні, безперечно, мало свої передумови. Як будь-яка пострадянська країна Україна, незважаючи на важкі економічні реалії 1990-2000-х рр., зберігала потужні традиції технічної творчості та винахідництва, які були зосереджені навколо освітніх центрів. Радіоаматорство також було постійною сферою формування соціальних об'єднань. Однак, аналіз цих глибинних соціокультурних передумов справа подальших перспективних досліджень.

В рамках даної статі, хотілося особливо відзначити одну з визначальних подій, що, на наш погляд, заклала певні підвалини первинної комунікації між новим поколінням креативних програмістів та технічних іноваторів. Йдеться про фестиваль de:coded, що проходив кожного року у Львові з 2006 по 2011 рік. Визначаючи себе як «ІТ-фестиваль», de:coded став майданчиком спілкування молодих спеціалістів комп'ютерної сфери та пропагування нових технологій. Найпотужнішим став останній фестиваль, що пройшов у 2011 році. Зокрема, було проведено змагання серед програмістів у сфері штучного інтелекту (AI:coded) та національний етап європейського кубку по робототехніці Eurobot¹³.

Незважаючи на те, що за деякими свідченнями, більша частина технічних іноваторів та креативних кодерів після цих подій зайнялася діяльністю в комерційному секторі України або за кордоном, саме в цій творчій атмосфері творилася мережа особистих контактів майбутніх діячів руху хакерів. Зокрема, Іван Сольський, що був одним з рушіїв de:coded, зараз є активним членом хакер-ком'юніті Львова. Також, він працює разом з львівським медіа-артистом Андрієм Лініком – разом вони організували у Львові хакатон в рамках міждисциплінарного проекту Cyber Pills for Mental Health у травні 2015 року.

Серед передумов виникнення хакерспейсів в Україні варто відзначити інформаційний фактор. Створення перших хакерспейсів в Росії безумовно мало велике значення для розповсюдження інформації про рух хакерів на пострадянському просторі. Більш того, зростаюча з початку 2010-х рр. популярність профільних інтернет-ресурсів (makezine.com, instructables.com, hackaday.com) та груп у соціальних мережах призвела до зросту зацікавленості до ідеї хакерспейса серед техно-ентузіастів України.

¹¹ Pettis, *ibid*.

¹² Cavalcanti, *ibid*.

¹³ <http://decoded.org.ua/2014/ua/history.php>.

В 2012 році, після візиту до декількох європейських хакерспейсів, Артем Карявка, разом з Станіславом Дроздом та Іваном Пасічніком вирішують заснувати перший вітчизняний хакерспейс у Києві. Спочатку, зустрічі проходили в різних непристосованих місцях – коворкінгах, кафе, офісних приміщеннях. Але до серпня 2012 року ініціаторам вдалося знайти постійне приміщення в індустріальній зоні району Поділ (вул. Новокостянтинівська, 1В). Офіційна дата відкриття першого хакерспейсу в Україні, що мав назву Hackerspace – 10 серпня 2012 року¹⁴.

Завдяки зусиллям Івана Пасічника, який робив активну промоцію нового об'єднання в ЗМІ та соціальних мережах, вже навесні 2013 року в Hackerspace зібрався потужний колектив «техно-гіків», програмістів та винахідників, що розвивали різноманітні оригінальні проекти. Багато членів київського хакерспейсу були задіяні в розробці унікального 3-D принтеру, проекта по 3-D скануванню, автоматизованих макетів. Hackerspace працював цілодобово, ставши майданчиком для постійного спілкування та колаборацій. Після участі представників Hackerspace у популярному хакатоні з альтернативної енергетики TeslaCamp 2013 (серпень 2013 р., с. Осещина, Київська обл.) було започатковано один з найуспішніших українських проектів в галузі IoT – сенсор моніторингу електроенергії Ecoisme¹⁵.

Члени київського хакерспейсу активно пропагували новий формат творчого об'єднання, що сприяло розповсюдженню руху хакерів по Україні. Так, вже згадуваний Дмитро Бірюков, відзначає, що ідея створення харківського хакерспейсу виникла в нього саме після відвідання Hackerspace влітку 2013 року¹⁶.

В 2014 році до команди київського хакерспейсу долучився Олександр Остапенко, спеціаліст по ЧПК верстатам. Він став головною рушійною силою розвитку технологічної лабораторії при Hackerspace, що зайняла сусіднє приміщення.

Проте, влітку 2014 року шляхи засновників першого українського хакерспейсу розійшлися, і, як повідомляє офіційний сайт Hackerspace, в травні 2014 року проект було закрито. Артем Карявка став ініціатором декількох успішних комерційних проектів, а Іван Пасічник приєднався до ком'юніті, що поступово сформувалося навколо лабораторії. Остання фактично стала «правонаступницею» Hackerspace та під назвою ХакЛаб (HackLab) існує й досьогодні¹⁷.

Профіль діяльності ХакЛабу визначається орієнтацією на розробку оригінального hardware та роботизованих систем. Також, впроваджується різноманітна освітня програма: курси з програмування мікроконтролерів, радіоелектроніки, воркшопи з 3-D друку, програмування верстатів.

Таким чином, київський Hackerspace та його наступник HackLab стали своєрідним взірцем нового типу об'єднання, основну конфігурацію якого наслідували організатори хакерспейсів з інших міст України. Учасники київського хакерспейсу відіграли та продовжують відігравати одну з провідних ролей у координації та розвитку руху хакерів в Україні.

¹⁴ <http://www.hackerspace.com.ua/>; Бірюков, *Ibid.*

¹⁵ <http://ecois.me/>

¹⁶ Бірюков, *Ibid.*

¹⁷ <http://hacklab.kiev.ua/>

Як вже було зазначено вище, Дмитро Бірюков, після відвідання київського хакерспейсу влітку 2013 року вирішує заснувати подібне об'єднання в місті Харків. При цьому, Іван Пасічник, приймав активну участь на підготовчих етапах цього процесу. Так, було досягнуто домовленостей з директором Харківського комп'ютерно-технологічного коледжу Національного технічного університету «Харківський політехнічний інститут» Едуардом Рубіним про надання приміщення для нової ініціативи. Це є прикладом продуктивної співпраці учбового закладу з неакадемічною ініціативою¹⁸.

Дмитро Бірюков разом з Сергієм Нестерцовим здійснювали підготовку приміщення та пошук потенційно зацікавлених осіб через соціальні мережі та особисті контакти. Таким чином, в грудні 2013 року відбулася перша зустріч хакерів Харкова на якій були присутні біля 10 осіб. Нове об'єднання було названо KhackerSpace¹⁹.

На початку 2014 року, після ремонту приміщення, сформувався кістяк колективу, оформилася його організаційна структура. Особливістю врядування харківського хакерспейсу є наявність координаційного органу – ради кураторів з шести осіб, при збереженні горизонтальної системи прийняття рішень. KhackerSpace має два приміщення: основне, для зборів, що містить лабораторне обладнання, 3-D принтери та друге, де містяться «важке» устаткування, верстати.

На даний момент в харківському об'єднанні біля 30 членів. Багато з них (Максим Лосєв, Олександр Семченков, Микола Христенко, Єгор Іштван) автори оригінальних технологічних розробок та проектів в галузі 3-D друку, мікроконтролерів, альтернативної енергетики, радіоастрономії, програмного забезпечення. Члени хакерспейсу активно приймають участь у освітньо-науковій діяльності, як на базі самого KhackerSpace, так і в рамках наукових конференцій та академічних подій (Єгор Іштван, Максим Лосєв).

Завдяки організаційним здібностям Дмитра Бірюкова, який взагалі є одним з провідних «промоутерів» руху хакерів в Україні, KhackerSpace протягом 2014-2015 рр. прийняв участь у низки публічних заходів. Перелічимо найголовніші з них.

19 травня 2014 року відбувся Hi-Tech Night в рамках Всесвітньої Ночі Музеїв, що став фактично першою публічною акцією харківського хакерспейсу (у співпраці з центром робототехніки VOTEON), яку відвідало біля 3500 осіб. В рамках акції було презентовано ряд розробок («котушка Тесла», 3-D принтери), влаштовано оригінальну освітню програму (інтерактивний музей радіоелектроніки). Влітку 2014 року команда KhackerSpace на хакатоні SunnyDay у Києві представила власну модель сонячного концентратора SolarBit, креслення якого знаходяться у вільному доступі. 19-21 липня 2015 року KhackerSpace виступили організаторами хакатону Hack4Energy в Харкові.

Крім того варто відзначити діяльність одного з учасників харківського хакерспейсу – Максима «Маскітола» Лосєва. Окрім серйозних досягнень в галузі радіоастрономії та електроніки, Лосєв один з небагатьох український хакерів, що займається практиками на межі науки та мистецтва нових медіа. Зокрема, він є співавтором санд-арт проекту Tuner (у співпраці з Віталієм Лебухорським), а, також, в 2015 році

¹⁸ Бірюков, *ibid*; Лосєв Максим. *Інтерв'ю*, 5.08.2015.

¹⁹ <http://www.khackerspace.org>.

брав участь у розробці медіа-арт проекту «Glitch Stream v. 2» (разом з Антоном Лавовим)²⁰.

Ще одним важливим центром руху хакерів є Львів. В серпні-жовтні 2013 року у цьому місті навколо тематичного skype-чату та групи у facebook склалася віртуальна спільнота людей (більше 20 осіб), що були зацікавлені у розвитку місцевого хакерспейсу²¹. В листопаді 2013 року, після декількох установчих зустрічей офф-лайн та консультацій з представниками київського хакерспейсу, було знайдено невелике приміщення у коворкінгу Betarplace. На цей час, кількість постійних членів львівської організації, яка мала офіційну назву Hackerspace, не перевищувала 5 осіб. Головним рушієм львівського хакерспейсу був Василь Рибак.

В травні 2014 року команда львівського Hackerspace зайняла призове місце на хакатоні Smart Energy. На отримані виграшні гроші вдалося запустити проект унікального великого 3-D принтера, з друкуючою головкою власної розробки (наразі проект знаходиться в стадії фіналізації). В травні 2015 року львівський Hackerspace (за підтримки Івана Сольського) приймав участь у міждисциплінарному проекті Cyber Pills for Mental Health.

Однак, незважаючи на промоцію хакерспейсу та зростання популярності руху хакерів у Львові, загальна кількість учасників постійно була незначною. Єдиним незмінним лідером цієї організації залишався Василь Рибак, який мав знаний попередній досвід у галузі інженерії, металообробці та зварюванню. Поступово, на базі двох приміщень у зазначеному коворкінгу протягом другої половини 2014 року команді львівського хакерспейсу вдалося зробити повноцінну багатопрофільну майстерню-лабораторію. Організаційно львівський хакерспейс все більше тяжив до формату «фаблэб». Що зрештою й призвело до його переформатування. В червні 2015 року львівський хакерспейс змінив назву на Betalab.

На даний момент Betalab має 4 постійних члена. Betalab орієнтований на предметний дизайн (спільні проекти з дизайн-бюро «Хочу раю»), соціальні проекти (зелене соціальне підприємництво Zelenew), проекти для української армії тощо. Також провадиться освітня діяльність²².

Протягом другої половини 2014 – першої половини 2015 року ідея створення хакерспейсів набула значного розголосу серед українського загалу задіяного в сфері ІТ та нових технологій. На сьогодні, видається можливим виділити ще декілька міст де зародилися ініціативи зі створення місцевих хакерспейсів. Восени 2014 року пройшла установча зустріч хакерів у Чернігові (CheSpace), а навесні 2015 подібні ж процеси почалися в Дніпропетровську (хакерспейс на базі місцевого відділення академії «ШАГ») та в Івано-Франківську (Comport)²³. Також, можна відзначити зародження руху хакерів у місті Хмельницький, де основними рушіями є Сергій Корсун та Ярослав Януш, що мають тісні зв'язки з львівським Betalab²⁴.

²⁰ Беба Юлія, «Трудна земля»: *постіндустріальна реальність Донбасу*, 2015 (http://artukraine.com.ua/a/trudna-zemlya--postindustrialna-realnist-donbasu/#.VeU6L_ntmkp).

²¹ Рибак Василь, *Інтерв'ю*, 27.08.2015.

²² <https://www.facebook.com/betalablviv>.

²³ <http://chespace.esy.es/>; <https://www.facebook.com/groups/comport>.

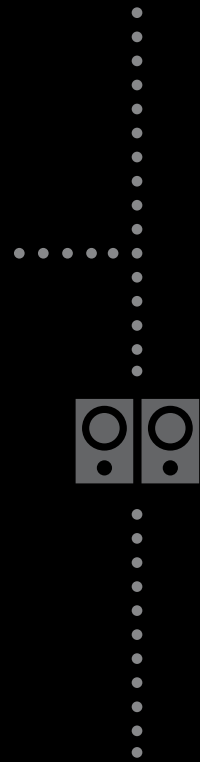
²⁴ Рибак, *Іbid*.

Таким чином, ця невелика історична розвідка дає змогу побачити цікаву та неоднозначну динаміку розвитку хакерспейсів в Україні. Серед трьох основних центрів руху хакерів у двох з них (Київ та Львів) він прийняв певні зовнішні риси формату FabLab/MakerLab, зберігши при цьому організаційну специфіку традиційного хакерспейс ком'юніті. В свою чергу, харківський KHackerspace може слугувати прикладом численної організації, що наслідує європейську лінію розвитку зі значною долею проектів з розробки програмного забезпечення та радіоелектроніки. Також, варто відзначити неабияку активність харківського осередку в різноманітних публічних акціях, науково-освітній сфері та мистецьких проектах.

Подальші дослідження можуть поглибити наше розуміння специфіки розвитку хакерспейсів в Україні. Особливо перспективними, з нашої точки зору, є більш поглиблене вивчення передумов зародження локальних хакер-ком'юніті, порівняльне дослідження українських хакерспейсів з аналогічними світовими практиками, а, також, висвітлення інших різновидів технологічної творчості в Україні (FabLab, IT-інкубатори, освітні центри тощо).



› **Антон Лапов** художник, дослідник медіа-арту, незалежний куратор, координатор арт-кластеру R+N+D.





Lider projektu
Лідер проекту



Gmina Lublin

Гміна Люблін

Partnerzy
Партнери



Wydział Kultury i Sztuki
Rady Miasta
Tarnopol

Управління культури
і мистецтва
Тернопільської
міської ради



Komitet Wykonawczy
Rady Miasta
Iwano-Frankiwsk

Виконавчий комітет
Івано-Франківської
міської ради



Komitet Wykonawczy
Rady Miasta
Równe

Виконавчий комітет
Рівненської
міської ради

