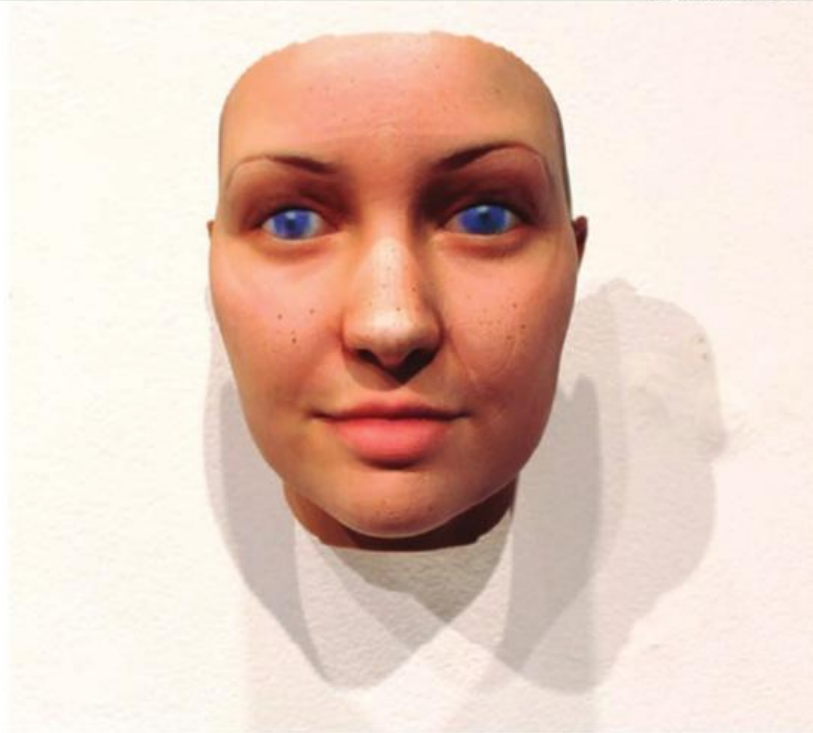




ХІЗЕР ДЬЮЇ-ХАГБОРГ
Автопортрет, дані отримані на
підставі аналізу ДНК, 3D

КАЛІФОРНІЙСЬКИЙ МУЗЕЙ МИСТЕЦТВА «СМАТО» МАЄ АМБІТНІ ПЛАНИ І ПРОЕКТИ – СТАТИ ОДНИМ ІЗ ПРОВІДНИХ МУЗЕЇВ У ПІВДЕННОМУ РЕГІОНІ КАЛІФОРНІЇ. ВЖЕ СЬОГОДНІ МУЗЕЙ ДЕМОНСТРУЄ СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО, ЗНАЙОМИТЬ ПУБЛІКУ З ВІДОМИМИ ХУДОЖНИКАМИ, ПРЕДСТАВЛЯЄ НЕ ТІЛЬКИ АМЕРИКАНСЬКІ, А Й МІЖНАРОДНІ ВИСТАВКИ.

У Музеї 19 січня відбулося відкриття виставки «Дані і самосвідомість» («Strings: Data and the Self»). Виставка демонструє нове медіа-мистецтво: цифрове мистецтво, нет-арт, відеоарт. Куратори Джоел Куенен і Рікардо Загороднов об'єднали художників, які вивчають вплив Великих Даних (англ. Big Data). Уперше термін Big Data ввів аналітик Даг Ланей: «Великі дані – це інформація великого обсягу, що збільшується з великою швидкістю і має велику різноманітність форматів». Аналіз даних використовується в багатьох індустріях, що працюють у світовій мережі та накопичують інформацію про поведінку користувачів, кліки, переміщення тощо. Мова йде про величезний обсяг даних та про потік різних типів інформації, який швидко зростає.

Ідея виставки, як пояснюють куратори, виникла з того, що «дані» є засобами масової інформації, які впливають на нашу ідентичність. Навколишній світ

усе більше сприймається через «дані», які ми накопичуємо, використовуємо та залишаємо.

Представлені на виставці медіа-художники досліджують різні типи слідів, які ми залишаємо упродовж нашого життя. Хізер Дьюї-Хагборг, художниця з Брукліна, створює тривимірні портрети незнайомих на основі аналізу ДНК. Вона збирає у громадських місцях Нью-Йорка волосся, недопалки, гумки і намагається за допомогою генетичного аналізу відтворити портрет людини. Генетичний аналіз дає змогу отримати багато інформації: стать, колір шкіри, волосся та очей, розмір носа, тип волосся, ризик облісіння, прихильність до ожиріння тощо. На основі цих даних художниця створює 3D портрети. Хізер наголошує на важливості створення засобів захисту від нових форм біологічного спостереження: «Ви не станете залишати в метро свою медичну карту, де кожен може її прочитати. У вас має бути вибір. Необхідно мати можливість контролювати, як ділитися своєю інформацією, чи то електронні листи, телефонні дзвінки, SMS, чи гени».

Нік Бріз і Браннон Дорсі дивляться на маленькі комп'ютери, які ми носимо з собою і постійно використовуємо. Смартфон або будь-який інший пристрій з Wi-Fi надсилає запити, пошукова система посилається на публічні бази даних, надає інформацію про мільйони маршрутів, карт, місць. За цими запити легко дізнатися, куди ви прямуєте цього разу, а також мати історію ваших подорожей.



Найбільша соціальна мережа Facebook, кількість користувачів якої сягнула 2 млрд людей, збирає стільки ж інформації від своїх користувачів, як Google та Microsoft. Оскільки дані зібрані та обробляються набагато швидше, ніж раніше, можливо оперативно проводити, наприклад, маркетингові, виборчі чи інші стратегії.

Аманда Тернер Поган за допомогою спеціальної інсталяції занурює глядачів у віртуальну реальність популярної гри World Life Second Life. Художниця

створює віртуальний світ, відтворюючи серцеві ритми, дихання і навіть аромат аватара. Поступово межа між віртуальним і реальним життям нівелюється.

У XXI сторіччі цифрові технології проникли у всі галузі, і мистецтво не виняток. Сучасні художники створюють нове медіа-мистецтво і працюють із такими матеріалами, як Інтернет, смартфони, веб, відео. Куратори та художники порушують актуальні питання про вплив інформації, яку ми накопичуємо та залишаємо упродовж нашого життя. ●

Branger_Briz
ProbeKit, 2015

