

Асмати Чібалашвілі

Кандидат мистецтвознавства, учений секретар Інституту проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України

e-mail: chibalashvili@mari.kiev.ua | orcid.org/0000-0003-1001-4273

Asmati Chibalashvili

Candidate of Art Studies (Ph.D.), Academic Secretary, Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine

Роль автора в мистецтві нових медіа на прикладі композиторських пошуків

The Author's Role in the New Media Art Composers' Experiments

Анотація. Проаналізовано концепції авторства, відображені в літературознавчих роботах французьких структуралістів, ідею «кінця часу композиторів» В. Мартинова, а також моделі авторства в культурі нових медіа Л. Мановича. Виявлено, що, з одного боку, означені ідеї ґрунтуються на парадигмі постмодернізму, а, з іншого, відображають вплив цифрових технологій на мистецькі процеси, що згодом підштовхує до формування нових моделей творення та, відповідно, авторства. Унаслідок аналізу мистецьких проєктів останніх десятиліть, зокрема мережевого проєкту *Global Mix*, інтерактивної фортепіанної п'єси *Wiki Piano Net* Александра Шуберта, перформансу інтернаціонального колективу *Totem Kit-fit*, інтерактивної звукової інсталяції *Cave of Sounds*, програми *AIVA — Artificial intelligence Virtual Artist* та ін., визначено два вектори використання цифрових технологій у мистецьких процесах. Перший полягає в їхньому залученні як інструменту з метою автоматизації певних процесів або задля розширення засобів виразності. У межах іншого вектора технології стають визначним формотворчим чинником, унаслідок чого часто індетермінований кінцевий результат створюється за мінімальної участі автора. В мистецтві другої половини ХХ — початку ХХІ століття відбулися значні зміни в механізмах творчості та естетичних орієнтирах, які отримали відповідне відображення у сприйнятті статусу автора.

Ключові слова: автор, твір, «смерть автора», постмодернізм, мистецтво, нові медіа, цифрові технології, інтерактивність.

Постановка проблеми. Упродовж ХХ століття статус автора в мистецтві був предметом жвавих і подеколи гострих дискусій у філософських, культурологічних та мистецтвознавчих дослідженнях. Зміни в розумінні творчого процесу окреслено в ідеях французьких структуралістів 1960-х років. Так, у роботах М. Фуко «Що таке автор?» (1969), Р. Барта «Смерть автора» (1968), Ю. Крістєвої «Бахтін, слово, діалог, роман» (1993) відстежуємо спільну ідею про те, що художній твір, вибудований за принципом інтертекстуальності, трактовано як результат роботи автора в полі наявних до нього текстів, а особа автора відмежовується від кінцевого результату. На думку дослідників, текст із моменту його створення стає автономним, отримуючи різну інтерпретацію в кожного з реципієнтів. У другій половині ХХ століття питання, пов'язані з авторством, не втратили актуальності через активний розвиток та поширення технологій. Навпаки, констатуємо нові аспекти, що потребують подальших досліджень. Це, зокрема, стосується розширення мистецьких методів, змін у механізмі творчості, а також оновлення комунікативних моделей унаслідок означених процесів.

Метою статті є здійснення аналізу та створення класифікації основних моделей авторства на підставі дослідження мистецьких проєктів, насажених сучасними цифровими технологіями. Відповідно до мети, методологічна база статті ґрунтується на історико-типологічному методі, який дав змогу простежити зміни в уявленнях про авторство у ХХ — на початку ХХІ століття.

Розглянемо докладніше основні концепції, пов'язані з означеним питанням. На думку Р. Барта, сучасний автор не створює чогось нового та оригінального, а є лише «скриптором», який поєднує вже наявну до того інформацію, komponуючи цитати з інших текстів. Отже, згідно з його баченням, текст, створений у такий спосіб, виходить з-під контролю автора, набуваючи нових сенсів у процесі сприйняття його читачем, залежно від того, чи здатний останній дешифрувати його.

А. Зубарева висловлює схожу з Р. Бартом позицію — «сучасне мистецтво руйнує ідею зумовленості сенсу, закладеного в авторському задумі, зміщуючи акцент в бік реципієнта, залишаючи продукування сенсу за ним у кожному акті сприйняття» [11, с. 119]. Авторка терміна «інтертекстуальність» Ю. Крістєва вважає, що «будь-який

текст будується як мозаїка цитат, будь-який текст є продуктом вибирання і трансформації якогось іншого тексту» [12, с. 429]. На думку А. Зубаревої, інтертекстуальність є одним із творчих принципів постмодерну, що активізує роль читача у процесі сприйняття твору «... це і стратегія творчості, яка полягає в опорі на інші тексти, і властивість тексту, складеного з величезної кількості алюзій і відсилань, що збагачують зміст твору, і спрямованість читача сприймати текст «як інтертекстуальний»: тобто особливе напруження уваги, зосередження його на пошуку взаємозв'язків з іншими текстами» [11, с. 114].

Зазначимо, що в дослідженнях Р. Барта, Ю. Крістеві та А. Зубаревої переважно йдеться про автора в літературі. Втім, зміну комунікативних моделей за останні десятиліття бачимо майже в усіх видах мистецтва. Якщо в літературі на перший план замість автора виходить читач, то в музичному мистецтві цей процес відбувається складнішим шляхом. Це пов'язано з тим, що комунікація автора з реципієнтом реалізована за участі виконавця, тож і дешифрування авторського тексту здійснюють і виконавець, і слухач.

М. Фуко відмежує особистість автора від його твору. На його переконання, твір необхідно аналізувати як самостійний об'єкт: «... завдання критики полягає не в тому, щоб розкривати відношення твору до автора, і не в тому, щоб намагатися через тексти реконструювати певну думку або певний досвід, вона повинна, скоріше, аналізувати твір у його структурі, в його архітектурі, у притаманній йому формі та у грі його внутрішніх відносин» [6]. Водночас М. Фуко вказує на особливий тип автора — «засновника дискурсивності» — автора чогось більш значного, ніж окремих творів або книга, а саме «можливість та правило утворення інших текстів» [6]. Це твердження залишається актуальним у сучасному мистецькому дискурсі. У візуальному мистецтві питання авторства постає у зв'язку з проектами, в яких ідея належить автору, а задля її реалізації останній залучає до роботи виконавців або цифрові технології. Як приклад наведемо «Крапки» Д. Герста, що налічують кілька тисяч втілень, з яких сам митець є автором тільки близько трьох десятків. Також відомо, що Д. Кунс створює на комп'ютері лише ідеї, а над їхньою реалізацією працюють найняті виконавці.

У контексті дослідження, пов'язаного зі зміною статусу «автора» в музичному мистецтві, необхідно розглянути роботу «Кінець часу композиторів» В. Мартинова. Дослідник поділяє музику на композиторську, авторську (індивідуальну) та некомпозиторську, неавторську (фольклор, культова та церемоніальна музика). Кінець часу композиторів автор розуміє як своєрідне «звільнення можливостей, які приховані в музиці від самого початку, але були пригнічені композиторством під час панування композитора над музикою» [15, с. 2]. Отже, дослідник конотує повернення некомпозиторської музики, наводячи на підтвердження творчість американських мінімалістів. Останні звернулися до «некомпозиторських музичних систем», у полі яких: «... Гласс вивчає індійську класичну музику під керівництвом Раві Шанкара, Райлі

стає учнем Пран Натха та їде в Індію, у Пран Натха навчається також і Янг, Райх вступає до школи барабанної гри в Лігонському університеті Гани, а пізніше вивчає балійський гамелан» [15, с. 133].

Іншою ознакою кінця *opus*-музики В. Мартинов вважає фігуру композитора Дж. Кейджа, який принципу композиції «протиставляє принцип випадкових процесів, принципу речі — принцип потоку. На відміну від композитора, який прагне до здійснення задалегідь задуманого результату, Кейдж прагне принципово непередбаченого» [15, с. 129]. Саме Дж. Кейдж ввів термін «експериментальна музика» для визначення таких творів. Ця непередбачуваність могла бути реалізована композитором як на етапі композиції, так і під час виконання твору. У такий спосіб композитор відмовляється від необхідності персонального вибору структурних елементів, засобів виразності тощо.

Отже, ми можемо засвідчити, що використання з 1950-х років у композиторській творчості Дж. Кейджа принципу індетермінізму з непередбачуваністю кінцевого результату, а також застосування алгоритмічних, комбінаторних методів П. Булезом, Я. Ксенакісом, К. Штокгаузенем можна вважати практичним втіленням у просторі музичного мистецтва ідеї Р. Барта про самоусунення автора від його твору, а також провісниками новітніх напрямів у музичному мистецтві, які саме завдяки розвитку цифрових технологій отримали новий поштовх для подальшого розвитку.

Завдяки повсюдному поширенню цифрових технологій, наприкінці ХХ століття відбулися стрімкі зміни в інструментах, засобах, методах творчості. Здійснилося припущення А. Моля, який ще у 1960-х роках спрогнозував значний вплив комп'ютера на мистецькі практики та виникнення унаслідок цього нових видів мистецтва. Дослідник зазначав, що «... за допомогою комп'ютера, який може запам'ятовувати, синтезувати і відтворювати найширший асортимент аудіо та візуальних сегментів <...> кожен художник, займаючись комбінаторикою, перmutацією цього найрізноманітнішого знакового матеріалу, буде створювати вже не просто нові твори мистецтва, а нові його види» [16, с. 315].

Задля визначення рівня впливу цифрових технологій у композиторських практиках важливо розуміти, на яких етапах існування конкретного музичного твору відбувалося їхнє залучення. На етапі створення І. Ракунова виокремлює два шляхи використання технологій. Йдеться про «технології, пов'язані з новим ставленням до побудови, організації структури музичного твору, визначенням його параметрів та технологій, пов'язаних зі створенням нових звучань» [17, с. 43]. У межах першого шляху використання технологій у процесі організації структури музичного твору І. Ракунова розглядає техніку *алгоритмічної композиції*, яка «... охоплює цілий спектр дій, застосовуваних до різних параметрів композиційного процесу — від розробки певних закономірностей майбутнього твору на передкомпозиційному етапі, генерації послідовності звуковисот, тривалостей, ритмічних груп

до створених за допомогою комп'ютерних програм повністю автоматизованих алгоритмічних творів (в останньому випадку акт творчості ймовірний лише за умови складання такої програми самим композитором)» [17, с. 45].

У статті «Who is the Author? Sampling / Remixing / Open Source» Лев Манович наводить дев'ять моделей авторства, що є актуальними для культури нових медіа: колаборація різних осіб та/або груп, інтерактивність як невадала комунікація, авторство як вибір із меню, співпраця між компанією та користувачами, співпраця між автором та програмним забезпеченням, міксування, семплінг, модель із відкритим кодом, бренд як автор.

Колаборація різних осіб та/або груп може бути реалізована через net(web)-art проекти. Прикладом такої співпраці є мережевий проект, створений у 1998 році. Global Mix the Internet Collaborative Composition [2] — інтернет-платформа, де користувачі можуть запропонувати власний внесок (твір тривалістю від однієї секунди до трьох хвилин) у необмежений у часі колективний проект. Автором ідеї спільної композиції є краківський митець і композитор Марек Холоневський. Умовою відбору матеріалу, яка діє й дотепер, є те, що твір має бути створений спеціально для Global Mix із передаванням усіх авторських прав платформі. Автор проекту позиціонує його як «утопічний з відомим походженням та невідомим майбутнім» [2]. Усі наявні на платформі матеріали є загальнодоступними та можуть бути використані іншими користувачами для створення власних міксів.

Ще одним прикладом колаборації різних осіб є Wiki-rpiano — інтерактивний твір для фортепіано та інтернет-спільноти, ініційований композитором Александром Шубертом. Узяти участь у написанні твору можуть усі охочі у будь-який час. Композиція має інтернет-сторінку Wiki [7], яка демонструє поточний стан твору та дозволяє вносити зміни відвідувачам, а саме додавати аудіо- або відеофайли, залишати коментарі тощо. Кожне виконання твору відображає стан партитури в момент виконання, отже, твір є динамічним та ніколи не повторюється. На момент написання статті твір виконано двадцять шість разів, його редагували понад тисячу користувачів приблизно тридцять тисяч разів.

Друга модель, яку Л. Манович характеризує як інтерактивність, або ж невадала комунікація, може бути реалізована в інтерактивних звукових інсталяціях, у яких слухач контролює звучання. Також дослідник обґрунтовує, що не можна вважати автора та аудиторію співавторами, коли йдеться про інтерактивний художній твір, адже «поняття співпраці передбачає певне спільне розуміння та спільні цілі між співробітниками, але в інтерактивних медіа вони часто відсутні» [5].

Прикладом інтерактивної звукової інсталяції, в якій активну участь бере аудиторія, є створений у 2012 році проект «Печера звуків» (Cave of Sounds) [1]. Інсталяція утворена з восьми інструментів, розташованих по колу, їх зробили інтуїтивно зрозумілими для того, щоб відвідувачі змогли грати на них без попередньої підготовки. Одночасно можуть грати всі вісім учасників, що відсилає

нас до доісторичних музичних практик колективного музичного досвіду. В центрі кола розташований світловий елемент, який реагує на звуки та підсвічує зв'язки між різними інструментами. Учасники інсталяції можуть взаємодіяти один з одним через звук. Метою проекту, на думку його авторів, є бажання «... щоб “Печера звуків” уособлювала здатність людини до соціальної організації, яка виникає органічно та без ієрархії». Важливо, що проект є динамічним, автори і далі розвивають його завдяки діалогу з аудиторією.

Згідно з думкою Л. Мановича, інтерактивність у мистецтві нових медіа призводить до порушення комунікації, *miscommunication* — невадалого спілкування. На нашу думку, якщо автор, подібно до Дж. Кейджа або Я. Ксенакіса, ще на передкомпозиційному етапі планування твору передбачає певну свободу таумачення виконавцем елементів твору та непередбачуваність результату, ми вже не можемо назвати комунікацію такого типу невадалою.

Щодо наступної моделі — авторства як вибору з меню — Л. Манович у роботі «Мова нових медіа» зазначає, що «в культурі комп'ютерингу акт автентичного творення замінюється послідовністю виборів з пунктів меню. Створюючи будь-який “предмет”, дизайнер або розробник вибирає щось прийнятне з бібліотеки 3D-об'єктів і карт текстур, звуків, фонових зображень і кнопок, фільтрів і переходів» [14, с. 167].

Цю думку поділяє Крістіана Пол. Дослідниця пише, що «творча енергія автора спрямована на впорядкування елементів, радше ніж на їхнє створення. Висмикування елементів із баз даних і бібліотек стає правилом, створення оригінальних елементів стає винятком» [13, с. 8]. Вона вважає одним із основних принципів цифрового мистецтва концепцію «довільного доступу як принципу обробки та підбору інформації» [13, с. 8].

У контексті означеної моделі, а також із точки зору залучення штучного інтелекту у процес створення музики, розглянемо сайт AIVA — Artificial Intelligence Virtual Artist [3]. AIVA — це штучний інтелект, який створює інструментальну музику для широкого спектра використання (фільми, ігри, рекламні ролики, телешоу тощо). Розробники системи проаналізували понад 30 000 партитур музичних творів і перетворили їх у матричний вигляд. Використовуючи багатопланові нейронні мережі, AIVA шукає шаблони у власному тезаурусі, генерує сукупність математичних правил, характерних для певного стилю музики та створює у такий спосіб цілісний музичний твір. Користувач може створити трек, вибираючи на сайті стиль, темп, метр і тривалість. У режимі редагування можливі зміни звукової доріжки, а також додавання ефектів (посилення басу, ефект вінілу, реверберація тощо). Важливим у контексті статті є те, що у разі придбання користувачем відповідної ліцензії AIVA всі авторські права на згенеровані програмою твори переходять йому з широкими можливостями подальшого використання.

Хочемо звернути увагу на те, що, підсумовуючи класифікацію моделей авторства, Л. Манович слушно констатує необхідність «... цілковито нового критичного

словника для адекватного опису цих операцій, їхніх різноманітних варіацій та комбінацій» [5, с. 14]. Для цього дослідник пропонує почати зі «співвіднесення термінів, які вже існують» у різних видах мистецтва — електронній музиці (аналіз змішування, дискретизація, синтез), теорії літератури (теоретизація інтертексту, паратексту та гіперпосилань), візуальній культурі (розуміння монтажу, колажу та привласнення).

Сполучення двох моделей авторства за Л. Мановичем — колаборацію різних осіб та/або груп і розуміння бренду як автора — простежуємо в діяльності ансамблю *Totem* [kollektiv intergiational totem]. Фундаментальна ідея, покладена в основу творчості колективу, пов'язана зі встановленням відносин з оточенням. Так, учасники групи зауважують: «Ми граємо разом, навіть якщо в нас немає однієї сім'ї, крові, культури» [4]. У колективі четверо виконавців, але він може бути розширений завдяки співпраці з поетами, програмістами, імпровізаторами, архітекторами, перформерами тощо.

Ідею зникнення автора, у цьому разі композитора, а також модель авторства як процес відбору яскраво ілюструє перформанс *Kit-fit 1H15 video-concert*. Реалізуючи ідею деконструкції та декомпозиції, учасники ансамблю змонтували відео своїх виступів із виконанням творів різних композиторів зі всього світу (N. Huber Clash music, A.L.Y. Wei codex Ex Nihilus, H. Cheng The trite of Spring, M. Schlomowitz Letter piece 8, J. Giger Maestro, G. Apergos Les guetteurs de son, J. Harvey The Riot). Цей перформанс є цілісною мозаїчною структурою, концепція якої означена так: «Щоб вижити, коли у нас є проблема або коли у нас немає ресурсів (грошей, кохання, їжі, води тощо), єдиний шанс для нас продовжувати — це мати багато взаємозв'язків. Що більше ви взаємопов'язані, то більше шансів уникнути катастроф. Цей перформанс саме про це» [4]. Ансамбль намагається практикувати мистецтво, яке буде доступним для аудиторії, саме тому колектив для вибудовування власних проєктів часто вибирає твори композиторів, які працюють із рухом та залучають елементи театральної дії на сцені.

Потрібно зазначити, що класифікація мистецтва нових медіа ускладнюється як динамічністю процесів розвитку технологій, так і мінливістю їхніх жанрових різновидів. На нашу думку, моделі авторства Л. Мановича не є взаємовиключними та можуть бути поєднані в одному проєкті. Здійснена аналітика безумовно свідчить про зміни у ставленні до мистецтва як авторів, так і тих, хто мистецтво сприймає. Водночас відбувається певне розшарування напрямів і жанрів через кардинально різне розуміння процесу творчості, методів використання цифрових технологій та, головне, кінцевої мети, яка й визначає вибір методів та інструментів у процесі роботи над твором.

На нашу думку, на розглянуті у статті проєкти могли мати вплив ідеї «експериментальної музики» Дж. Кейджа з його прагненням до непередбаченого результату. Так, наведені приклади *net(web)-art* проєктів — мережевого твору *Global Mix* та інтерактивної фортепіанної п'єси *Wiki Piano Net* — демонструють відкритість до широкої

аудиторії та можливість бути співавтором проєкту кожному користувачу. Таким чином, ці твори є необмеженими в часі та оновлюються після їхнього доповнення або редагування відвідувачами сайту. Кожне виконання п'єси *Wiki Piano Net* є фіксацією поточного стану твору. Таку взаємодію авторів проєкту з аудиторією бачимо і в інтерактивній звуковій інсталяції *Cave of Sounds*, де подібно до попередніх проєктів триває подальший розвиток завдяки діалогу авторів з учасниками інсталяції.

Завдяки програмі *AIVA* користувач стає не одним зі співавторів, як у попередніх прикладах, а може бути повноправним автором згенерованого твору у разі придбання відповідної ліцензії. Для цього йому достатньо лише вибрати стиль, темп, тривалість твору та бажаний склад інструментів, і штучний інтелект за кілька хвилин запропонує готовий твір. Принцип роботи програми полягає в генерації музики на основі проаналізованих нею тридцяти тисяч уже написаних раніше творів. Ідею деконструкції та декомпозиції реалізовано в перформансі *Kit-fit 1H15 video-concert* інтернаціонального колективу *Totem*, який складено з фрагментів відео їхніх виступів із виконанням творів різних композиторів зі всього світу.

Очевидно, розвиток цифрових технологій та їхнє зближення з мистецькою сферою мають кілька векторів подальшої реалізації. З одного боку, в арсеналі професійних митців з'явилися потужні інструменти, завдяки яким можна автоматизувати певні процеси творення (алгоритмічна композиція) або розширити засоби виразності (синтез звуку), а з іншого — відбулась демократизація як технічних засобів (комп'ютер, фото-, відеокамери), так і програмного забезпечення, внаслідок чого авторами цифрового мистецтва можуть бути всі, хто зміг опанувати технічні засоби та програмне забезпечення до рівня, що дозволяє вибирати готові елементи та компонувати їх у цифровий твір.

Висновки. Мистецтво, зокрема музика, під впливом цифрових технологій зазнає постійних змін. Унаслідок розширення інструментів та методів творення, завдяки використанню наукових підходів та різних мов програмування з'являються нові формати репрезентації творів. Цифрові технології, як бачимо, у музичних проєктах, з одного боку, розширили коло авторів, а, з іншого, — збагачують засоби презентації творів мистецтва. Окрім традиційних музеїв, галерей, концертних аудиторій активно виникають і потужно функціонують віртуальні інтерактивні платформи.

Ідея «зникнення автора» має багатогранне трактування. Дослідники тлумачать її кожен зі своєї позиції, проте їхні ідеї не суперечать одна одній, а відображають із різних боків процес оновлення методів та інструментів створення мистецького твору в епоху нових медіа. Ідеї активності читача (Р. Барт) та автономії твору (М. Фуко) розвинулися в інтерактивних творах мистецтва, де реципієнт може впливати на кінцевий твір.

На нашу думку, автор був і залишається головним креатором і творцем мистецького проєкту, проте його творчий метод неминуче зазнає змін. Автор наче дистан-

ціюється від твору, і, можливо, це є необхідною умовою для охоплення ним не лише тексту твору, а і його концепту, ідеї та контексту, які на сучасному етапі є ключовими чинниками. Вони часто не обмежуються межами одного твору, а розгортаються впродовж тривалого періоду творчого шляху митця, що суголосно із ідеєю М. Фуко щодо

особливого типу автора — автора дискурсивності. Отже, під впливом цифрових технологій констатуємо зміни механізмів творчості, а також динамічного оновлення жанрів і форм репрезентації творів мистецтва, що відповідно впливають і на зміни в комунікативних моделях та сприйнятті ролі автора в них.

Література

1. Cave of Sounds. URL: <https://caveofsounds.com/> (дата звернення: 23.07.2021).
2. Marek Choloniewski Global Mix (1998). Zbiorowa Kompozycja Internetowa. GlobalMix. URL: <http://globalmix.studiomch.art.pl/> (дата звернення: 15.07.2021).
3. AIVA Technologies. AIVA — the artificial intelligence composing emotional soundtrack music. URL: <https://www.aiva.ai/> (дата звернення: 08.07.2021).
4. Kollektiv International Totem. URL: <https://www.kollektivtotem.com/> (дата звернення: 30.07.2021).
5. Manovich L. Who is the Author? Sampling / Remixing / Open Source. URL: http://manovich.net/content/04-projects/035-models-of-authorship-in-new-media/32_article_2002.pdf (дата звернення: 30.07.2021).
6. Фуко М. Что такое автор? // Фуко М. Воля к истине: По ту сторону власти и сексуальности. Работы разных лет / сост. и пер. С. В. Табачникова. Москва: Касталь, 1996. 448 с.
7. Schubert, Alexander. Alexander Schubert — Wiki-Piano.net, URL: <http://www.alexanderschubert.net/works/Wiki.php> (дата звернення: 28.07.2021).
8. Zylinska J. AI Art Machine Visions and Warped Dreams. London: Open Humanities Press, 2020. 176 p.
9. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. Москва: Прогресс, 1994.
10. Гройс Б. В потоке / пер. А. Фоменко. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018. 208 с.
11. Зубарева А. В. Творчество в эпоху современности: проблем авторства Проблема автора в искусстве — прошлое и настоящее. Коллективная монография / отв. ред. Е. Э. Овчарова, В. С. Трофимова. Санкт-Петербург: Эйдос, 2012. 248 с.
12. Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог, роман // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму / пер. с франц., сост., вступ. ст. Г. К. Косикова. Москва: ИГ Прогресс, 2000. С. 427–457.
13. Пол К. Цифровое искусство. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. 210 с.
14. Манович Л. Язык новых медиа. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.
15. Мартынов В. «Конец времени композиторов» / послесл. Т. Чередниченко. Москва: Русский путь, 2002. 296 с.
16. Моль А., Фукс В., Касслер М. Искусство и ЭВМ. Москва: Мир, 1975. 557 с.
17. Ракунова И. Н. Новые композиторские технологии: Творчество Аллы Загайкевич. Киев: Феникс, 2010. 208 с.
18. Раш М. Новые медиа в искусстве. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018. 256 с.

References

1. Cave of Sounds (n. d.). <https://caveofsounds.com/>
2. Choloniewski, M. (1998). Marek Choloniewski Global Mix (1998) Zbiorowa Kompozycja Internetowa. *GlobalMix*. <http://globalmix.studiomch.art.pl/>
3. AIVA Technologies (n. d.). AIVA — the artificial intelligence composing emotional soundtrack music. <https://www.aiva.ai/>
4. Kollektiv International Totem (n. d.). <https://www.kollektivtotem.com/>
5. Manovich, L. (2002). *Who is the Author? Sampling / Remixing / Open Source*. http://manovich.net/content/04-projects/035-models-of-authorship-in-new-media/32_article_2002.pdf
6. Foucault, M. (1996). Chto takoe avtor? [What is an author?]. In Foucault, M. *Volya k istine: Po tu storonu vlasti i seksualnosti. Raboty raznykh let*, comp. and transl. S. Tabachnikova. Moscow: Kastal
7. Schubert, A. (2018). *Alexander Schubert* — *Wiki-Piano.net*. <http://www.alexanderschubert.net/works/Wiki.php>
8. Zylinska J. (2020). *AI Art Machine Visions and Warped Dreams*. London: Open Humanities Press.
9. Barthes, R. (1994). *Izbrannye raboty: Semiotika. Poetika* [Selected works. Semiotics. Poetics]. Moscow: Progress.
10. Groys, B. (2018). *V potoke* [In the flow], transl. A. Fomenko. Moscow: Ad Marginem Press.
11. Zubareva, A. (2012). *Tvorchestvo v epokhu sovremennosti: problem avtorstva Problema avtora v iskusstve — proshloe i nastoyashhee. Kollektivnaya monografiya* [Creativity in the contemporary era: The problems of authorship in art—the past and the present. A collective monograph], ed. by Ye. Ovcharova, V. Trofimova. Saint Petersburg: Eidos.
12. Kristeva, J. (2000). Bakhtin, slovo, dialog, roman [Bakhtin, word, dialog, novel]. In *Francuzskaya semiotika: Ot strukturalizma k post-strukturalizmu*, comp. and transl. G. Kosikov (p. 427–457). Moscow: IG Progress.
13. Paul, C. (2017). *Cifrovoe iskusstvo* [Digital art]. Moscow: Ad Marginem Press.
14. Manovich, L. (2018). *Yazyk novykh media* [The language of new media]. Moscow: Ad Marginem Press.
15. Martynov, V. (2002). *Konec vremeni kompozitorov* [The end of the era of composers], afterword by T. Cherednichenko. Moscow: Russkiy put.
16. Mol, A. et. al. (1975). *Iskusstvo i EVM* [Art and computer]. Moscow: Mir.
17. Rakunova, I. (2010). *Novye kompozitorskie tekhnologii: Tvorchestvo Ally Zagajkevich* [New composing techniques: Works by Alla Zhaikevych]. Kyiv: Feniks.
18. Rush, M. (2018). *Novye media v iskusstve* [New media in art]. Moscow: Ad Marginem Press.

Chibalashvili A.

The Author's Role in the New Media Art: Composers' Experiments

Abstract. The paper analyzes the concepts of authorship reflected in the literary works of French structuralists, the V. Martynov's idea of "the end of the era of composers", as well as the L. Manovych's models of authorship in the culture of new media. On the one hand, these ideas are based on the paradigm of postmodernism; on the other hand, they reflect the impact of digital technology on artistic processes, which in turn leads to the formation of new models of creation and, consequently, authorship. As a result of the analysis of art projects of the last decades, in particular of the network project *Global Mix*, the interactive piano play *Wiki Piano Net* by Alexander Schubert, the performance of the international group *Totem Kit-fit*, the interactive sound installation *Cave of Sounds*, the AIVA program — Artificial intelligence Virtual Artist, etc., two directions for the use of digital technologies in artistic processes were identified. The first implies involvement of digital technologies as a tool to automate certain processes or to expand the means of expression. Within the second trend, technology becomes a prominent formative factor, often determining the end result with minimal author involvement. In the art of the second half of the twentieth and early twenty-first century, there were significant changes in the mechanisms of creativity and aesthetic guidelines reflected in the perception of the author's status.

Key words: author, work, "death of the author", postmodernism, art, new media, digital technologies, interactivity.

Стаття надійшла до редакції 10.08.2021