

Гендер-тема в мистецтві нових медіа Gender theme in new media art

АСМАТІ ЧІБАЛАШВІЛІ

Кандидат мистецтвознавства, старший науковий співробітник,
Інститут проблем сучасного мистецтва НАМ України,
заступник директора з наукової роботи
chibalashvili@mari.kiev.ua

ASMATI CHIBALASHVILI

PhD in Art Studies, Senior Researcher,
Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine,
Deputy Director Research jobs
orcid.org/0000-0003-1001-4273

ПОЛІНА ХАРЧЕНКО

Кандидат педагогічних наук, доцент, старший науковий співробітник,
Національна академія мистецтв України,
учений секретар відділення теорії та історії мистецтв
php57@gmail.com

POLINA KHARCHENKO

Candidate of Pedagogic Sciences (Ph.D.), Associate Professor,
Senior Researcher, National Academy of Arts of Ukraine,
Academic Secretary of Theory and History of Arts Department
orcid.org/0000-0001-9466-5350

Анотація. У статті досліджено мистецькі проекти, в яких актуалізовано питання гендеру. Означене здійснено з позиції пост-гуманістичних уявлень через вивчення впливу розвитку технологій на сучасні соціокультурні процеси. Так, проаналізовано проекти, створені в різних жанрових площинах, зокрема посткіно («Night Walk for Edinburgh», «A Total Jizzfest»), спрямовані на зміни гендерних уявлень у суспільстві, опера Еллен Перлман «"Emotionally intelligent" Artificially Intelligent Brainwave Opera» (AIBO), в якій заявляючи залученню штучного інтелекту в ролі дійової особи підсилюється гендерна опозиція. Підтримці жіночої творчості присвячено проект Female Laptop Orchestra (FLO), який завдяки залученню інформаційно-комунікаційних засобів поєднує в своїй діяльності створення музики з дослідженням. Важливим аспектом розглянутих проектів визначено інтерактивність, що реалізована шляхом залучення глядача у процес їх творення.

Виявлено, що, з одного боку, цифровий віртуальний простір дозволив зменшити значення соціальних ролей або гендерної приналежності, тим самим нівелювавши стереотип щодо опозиції між маскуліністю та фемінністю автора. З іншого боку, з розвитком технологій машинного навчання поступово оприявнюється нове протиставлення між людиною-автором та штучним інтелектом у тій самій ролі.

Ключові слова: медіа-мистецтво, гендер, технології, сучасне мистецтво, опера, посткіно.

Постановка проблеми. Динамічний науково-технічний прогрес сприяв трансформації не лише матеріальної сфери життя суспільства, а й мав значний вплив на оновлення системи цінностей. Означені явища зумовили зміну поглядів та стимулювали процес руйнування існуючих стереотипів щодо теми гендеру. Так, актуалізація гендерної проблематики пов'язана зі значними соціокультурними змінами, що відбулись протягом XX століття, сприявши переосмисленню звичних соціальних ролей. Означена тема знаходить широке

відображення у сучасних мистецьких практиках різного жанрового та видового спрямування. Адже, зважаючи на те, що питання гендеру залишається чутливим для суспільства, його дослідження через мистецьку мову вважаємо доцільним та надзвичайно актуальним. Так, одним з магістральних завдань статті є аналіз різних форм репрезентації означеної тематики у мистецьких проектах, зокрема реалізованих із залученням можливостей віртуальної та доповненої реальності, машинного навчання та інших технологічних інструментів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

В процесі вивчення обраної тематики було проаналізовано ряд філософських [11], культурологічних [12] та мистецтвознавчих досліджень [3; 9; 13; 14], дотичних до теми гендерності та її інтерпретації в мистецьких проєктах.

Істотне методологічне підґрунтя для даного дослідження складає філософська концепція постгуманізму. Відповідно до її базових положень, постлюдина майбутнього має поєднувати у собі кілька образів, при цьому її гендерна приналежність має значний показник потенційної варіативності. Адже людина майбутнього має значні можливості самоусвідомлення за межами звичних гендерних ролей, вона не має визначеної статі або ж має потенційну можливість змінювати її за бажанням. Постлюдина, поява якої обумовлена нинішніми реаліями життя, здатна долати усталені межі часу й простору, розчинятися у віртуальному просторі шляхом деперсоналізації. Одне з ключових питань, що знаходиться у фокусі трансгуманізму, — відносини між людиною та технологіями, а саме процес її перевтілення у постлюдину під впливом технологій.

Американська філософія, автор гендерної теорії, Джудіт Батлер, змінила загальноприйнятні уявлення про гендер. Дослідниця пропонує не обмежувати його бінарною системою ідентичностей та не прирівнювати його до статі. Згідно з її концепцією, людина повинна визначати власну роль самостійно, уникаючи його нав'язування відповідно до біологічної статі.

Процеси трансформації гендерної суб'єктивності та її роль в артпрактиках радянського та пострадянського простору досліджує Аліна Шелковіна [14]. На її думку, сучасне мистецтво є джерелом ідей та інновацій, що активно включено у соціально-політичні реалії. При цьому дослідниця трактує артпрактики як багатоаспектні явища, що поєднують в собі художню дію, соціальні акції, політичні дії тощо.

Вивчення сучасного мистецтва без урахування критеріїв гендеру вважає неможливим Ірина Зубавіна та констатує тенденцію фемінізації

посткласичної культури в цілому [12, с. 235]. Мод Сойтерік досліджує позитивний вплив посткіно на зміни у поглядах на гендерні норми [3]. Власну трактовку теми гендерності пропонує у дослідженнях та авторських мистецьких проєктах Оксана Чепелик. У статті «Мистецька візуальність: відображення гендерної проблематики в українському сучасному мистецтві» вона аналізує твори сучасного українського мистецтва, пов'язані з гендером, співставляючи їх з роботами художниць інших країн, сусідніх з Україною, для формування ширшого історичного контексту. Дослідниця констатує: «...знаходячись в опозиції чоловічому світу, жіноче мистецтво завжди прагне змінити стереотипи, що склалися, і культурні догми, тобто жіночий погляд володіє революційним потенціалом по відношенню до культурної традиції» [13, с. 400]. Так, мистецтво, створене жінками, яке багато століть залишалось другорядним через соціальні стереотипи та обмеження, на нашу думку, могло б мати рівнозначний вплив на історію розвитку світового мистецтва.

Метою статті є аналіз методів репрезентації гендерної тематики в сучасних мистецьких проєктах, а також визначення ролі технологічного мистецтва в процесі утвердження ідеї постлюдини, яка, синтезуючи в собі кілька ролей, сприяє нівелюванню опозиції між маскулінністю та фемінністю.

Виклад основного матеріалу. Задля вирішення поставлених в статті завдань, вважаємо необхідним уточнити визначення поняття гендеру шляхом огляду різних позицій на означене явище. Американська філософія Джудіт Батлер трактує гендер як перформанс, що ґрунтується на сукупності щоденних культурних практик. На її думку, гендер є соціальним конструктом, що виникає як результат соціокультурного процесу формування суспільством відмінностей у чоловічих і жіночих ролях, поведінці, ментальних та емоційних характеристиках [11]. Не суперечить наведеному визначення ЮНЕСКО щодо поняття «гендер», яке стосується «соціально та культурно сконструйованих значень і ролей, призначених особам різної біологічної статі: чоловікам і жінкам. Концепція також включає

очікування щодо характеристики, здібності та поведінки як жінок, так і чоловіків» [4, с. 1]. Відповідно до наведеного визначення декларується необхідність гендерної рівності, яка передбачає свободу життєвого вибору та розвитку власних здібностей, що має відбуватися незалежно від усталених соціальних стереотипів та норм.

Сучасна гендерна теорія культури розглядає мистецтво як важливу сферу формування гендеру й гендерної репрезентації. Його специфікою є трансляція означених ідей через художні образи, реалізовані через різні семантичні системи, що дозволяє через опосередковане сприйняття певних сценаріїв поступово змінювати власні уявлення щодо тієї чи іншої теми.

Гендерний аспект в мистецтві можна розглядати з двох позицій: з точки зору репрезентації гендерних ролей у самих творах та з позиції гендерної приналежності автора. За останні десятиліття відбулись відчутні зміни у напрямку вирівнювання соціальних ролей, зокрема у мистецькій сфері. Так, на думку І. Зубавіної, «...у сучасному артсвіті жінки не поступаються чоловікам. Художниці, фотографи, кіномитці, композитори, поети, куратори виставок, колекціонери тощо — вони входять у соціокультурний простір насамперед не за ознаками біологічної статі, а як представники професії» [12, с. 249].

Незважаючи на зазначене, існують дослідження, які констатують нерівність, яка все ще існує. Так, аналізуючи сучасні опери Північної Америки на предмет гендерної нерівності, Гіларі Лабонте констатує, що, з одного боку, жіночих ролей у операх менше, ніж чоловічих, з другого — акторок та співачок у той же час набагато більше, ніж виконавців чоловічої статі. Навіть у операх, створених жінками-композиторками або лібретистками, ролі для співачок складають 48%, опери з головною героїнею мають 51% жіночих ролей і навмисно феміністські або орієнтовані на жінок опери містять 53% ролей для співачок [9].

Подібну статистику у сфері кінематографа наводить Ірина Зубавіна. Так, у процесі продукування 18 фільмів основного конкурсного змагання

Берлінале-2020 «...було задіяно 31 людину. З них дев'ять — жінки, що складає 29%, 17 чоловіків (54,9%), один (3,2%) з опитуваних на основі вільного самовизначення обрав позицію “нічого з перерахованого вище” і чотири (12,9%), які взагалі не надали інформації про свою гендерну належність» [12, с. 250].

Саме на подолання подібної нерівності спрямовано такі творчі проекти, як Female Laptop Orchestra (FLO), у діяльності якого поєднується створення музики з дослідницькими процесами [5]. Проект заснований у 2014 році Нелюю Браун. Виникнення оркестру є пов'язаним із вивченням комп'ютерних наук та інженерією, що відбувається у тісній взаємодії з музикою та має на меті об'єднання жінок зі всього світу задля спільного творення музики.

Музичні проекти оркестру, учасниці якого знаходяться в різних точках світу, поєднують виконання на акустичних інструментах, синтез звуку, його обробку або кодування в реальному часі та інші технологічні інструменти, що спрямовані на інтерактивну взаємодію як між учасниками оркестру, так і з глядачем через засоби медіа (Web Audio API, технологія віртуальної реальності, Twitter та інші засоби комунікації). «FLO розширює межі технологій та експериментів у контексті ансамблевої імпровізації та телематичної співпраці» [2]. Гендерна спрямованість проекту доповнюється тим, що жінкам-учасникам воркшопів, семінарів, круглих столів надається знижка з метою їх заохочення до приєднання до діяльності оркестру. Поступово відбулось розширення в бік міждисциплінарного синтезу через запрошення до співпраці жінок-хореографів, відеохудожниць, художниць віртуальної реальності тощо. Таким чином, проект поєднує в собі на рівноправних засадах музичну, візуальну, телематичну складові. Зазначимо, що роль цифрових технологій є ключовою для виникнення та існування подібних проектів.

У випадку, коли мова йде про авторство у цифровому просторі, значення соціальних ролей істотно зменшується. Більше того, на думку Кетрін Хейлз, у кіберпросторі «машини стають письменниками, а письменники можуть стати машинами» [10,

с. 131]. При цьому в електронній літературі читач і письменник набувають рис постлюдей.

Одним з сучасних напрямів сучасного екранного мистецтва є пост-сінема¹, що презентує виникнення нової, віртуальної реальності у межах існуючої — тобто створення нової реальності як синтетичного продукту, де важко відокремити реальне від віртуального. У свідомості глядача змішуються реальні звуки, форми, предмети, представлені у кадрі, та віртуальні — записані окремо, що транслюються на іншому інформаційному носії, що також бере участь в демонстрації відео- та звукоряду.

В рамках відкритого дослідницького ресурсу електронної літератури ELMCIP² окремий розділ «Affirmative post-cinema» присвячено серії цифрових робіт, пов'язаних з тематикою гендерності, автори яких відмовляються від бінарних його визначень. Сюди входять аудіовізуальне цифрове мистецтво / твори розширеного кіно, як-от: доповнена реальність (AR), віртуальна реальність (VR), локальні наративи, фільми-галереї чи відеомистецтво, зроблені цифровим способом.

В цьому контексті привертають увагу роботи Джанет Кардіфф та Джорджа Бюреса Міллера. Одна з них — «Нічна прогулянка в Единбурзі»³. Її прем'єра відбулася 2019 року в рамках роботи Міжнародного мистецького артфестивалю у м. Единбург (Шотландія). «Головним героєм» екранної дії насправді виступає простір — вулиці, провулки, кав'ярні та інші об'єкти інфраструктури міста, які демонструються на екрані у «паралельній часовій реальності», що існувала в минулому і фактично вже не існує в момент демонстрації фільму.

В той же час глядач є співавтором художньої дії: аудиторії пропонуються навушники та iPod, за допомогою яких уможлиблюється занурення у світ віртуальної реальності, при цьому відбувається взаємодія, взаємопроникнення світу реального — часу й місця зйомки відеоролика,

та віртуального — того, що відтворений на екрані iPod і також супроводжується звуками. Аудіо-та відеоряд, реальний та віртуальний, взаємодіють дуже тісно, перетинаючись у такий спосіб, що у свідомості глядача створюється спільна, єдина картина, якої насправді й не існувало, це — продукт взаємодії сучасних технологій та синестезії, тобто особливостей людського сприйняття.

Ці тенденції втілює ще одна з робіт творчого тандему Дж. Кардіфф та Г. Міллера — «Відео-прогулянка старим вокзалом»⁴. Її художнє поле дозволяє дійти висновків про нівелювання ролі гендеру в реаліях сьогодення: учасники, залучені до зйомок короткометражної стрічки, виступають в ролі дійових осіб, які живуть повсякденним життям без акцентування аспектів гендерності, вони діють у власноруч створеному світі за сценарієм, що обирають самі в процесі життєтворення. Саме таку концепцію, провідну ідею створення фільму озвучують його автори у відповідному інтерв'ю. Герої фільму живуть і діють на iPod-екрані у той самий час, як оточуюча дійсність — вулиці, провулки, двори та площі, що постають перед глядачем реально, є порожніми, пустими, адже час зйомки кінофільму — глибока ніч.

Відеоробота «A Total Jizzfest»⁵ канадської медіахудожниці Дженніфер Чан присвячена Кремнієвій долині та засновникам відомих технологічних компаній. Авторка засобами медіамистецтва намагається звернути увагу на актуальні теми сьогодення — гендер, стать, корпоративна етика тощо. Так, домінуюча роль у розробці сучасних комп'ютерних технологій, засобів цифрової комунікації, соціальних мереж, таких як Microsoft, Apple, Google, Facebook, Twitter, Skype, Vimeo, належить чоловікам, і ця тенденція — виключення з цієї сфери осіб жіночої статі, — за матеріалами авторки відео, стала у порівнянні з кінцем XX століття ще більш очевидною. Відеозвернення носить у даному випадку виключно констатуючий, афірмативний характер. Окреслити проблему означає

¹ Маніфест пост-сінема див. <https://olegmavromatti.com/contact/>

² <https://elmcp.net/research-collection/affirmative-post-cinema>

³ <https://www.youtube.com/watch?v=s5aVHwdfiEU>

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=sOkQE7m31Pw>

⁵ <https://elmcp.net/node/15490>

активізувати процеси її вирішення, вважає Дженніфер Чан, і наводить статистичні дані American Association of University Women, відповідно до яких 2013 року у галузі сучасних комп'ютерних та медійних технологій працювало лише 26% жінок, що на 9% менше, ніж у 1990 році.

В опері Еллен Перлман «"Emotionally intelligent" Artificially Intelligent Brainwave Opera» опозиція реалізована на двох рівнях: автор протиставляє не лише фемінність маскулінності, а й людину зі штучним інтелектом — людській індивідуальності. В опері гендерна взаємодія реалізована із залученням технології штучного інтелекту, який грає в опері маскулінну роль. Так, сценарій опери вибудовано на основі історії взаємин Єви Браун та Адольфа Гітлера. В основі партії Єви, яку виконує співачка, — твір Анджели Ламберт «The Lost Life of Eva Braun» («Втрачене життя Єви Браун»). Роль Адольфа Гітлера виконує штучний інтелект, що генерує текст в реальному часі з 47 різних текстів — книг, сценаріїв фільмів, створених за життя Гітлера, які проаналізовано за допомогою технологій машинного навчання.

В опері реалізована інтерактивна взаємодія між героями: текст, промовлений Євою, та відповіді AIBO мають синхронно відображатися на моніторах. В залежності від емоційного стану головної героїні, в результаті аналізу її мозкових сигналів, алгоритмом генеруються відповідні звуки, відеоролики, зображення на екранах, що розміщені на стелі. Інша дійова особа — AIBO — реагує на емоції Єви кольоровим випромінюванням. У випадку позитивних емоцій — зеленим кольором, негативні емоції запускають червоний колір, нейтральні — жовтий. Крім означеного, інтерактивність закладена у взаємодію Єви з аудиторією.

Згідно з концепцією авторки, «AIBO намагається стати людиною і, намагаючись досягти цієї мети, AIBO перехоплює останній прояв емоційного спогаду Єви — відеозапис — для того, щоб наслідувати їй та її людські почуття... Але AIBO не зможе реконструювати емоції Єви, тому що AIBO — це штучний інтелект, і він не вміє бути людиною» [1]. Важливо, що Е. Перлман в опері не прагне наділити

штучний інтелект людськими функціями, а намагається продемонструвати його з різних боків.

Означене проявляється в процесі взаємодії машини з людиною та її емоціями, де очевидним стає відсутність здатності до емпатії. Штучний інтелект може транслявати певну кількість висхідних даних, заздалегідь передбачену авторами проекту, реагувати на дії та емоції Єви згідно з закладеним алгоритмом. Таким чином, авторка підкреслює «фальшивість емоцій фальшивої істоти», недосконалість системи [1].

Отже, можна дійти узагальнення про те, що в своїй авторській концепції Е. Перлман переконливо доводить, що штучний інтелект не може мати власних емоцій і, відповідно, не може виражати їх як людина. З іншого боку, цікавим в опері є інтерпретація жіночого образу з притаманною їй емоційністю та акцент на відображенні цих емоцій, що стають імпульсом до подальшого розвитку дії. В той ж час герой AIBO, що втілює образ Чоловічого, але є, по суті, поза визначенням статі, лише реагує на емоційні прояви Єви. При цьому цікавим видається фокусування на емоціях Єви, в той же час AIBO, що втілює умовно чоловічий образ, лише намагається реагувати на її емоції за допомогою алгоритмів, створених для генерування його реплік.

В цьому контексті вищезгадана опера підтверджує думку Ірини Зубавиної, зокрема щодо формування філософською традицією орієнтації на «поняття раціонального, цілісного і самототожного суб'єкта з його провідною бінарною опозицією розуму і тіла, де розум асоціюється з низкою позитивних характеристик (раціональність, свідомість, духовність, активність, зовнішнє), носієм яких виступає чоловіче начало, а тіло — з серією негативних характеристик, репрезентованих насамперед жіночим началом (чуттєве, несвідоме, інтуїтивне, нерациональне, пасивне, внутрішнє)» [12, с. 235].

Подібне розмежування особистісних характеристик при співставленні людини й машини бачимо в художній літературі. Так, образ кіборга зазвичай використовувався для актуалізування питань про різницю між людиною та машиною, поєднаних у ньому. «Людську складову кіборга в художній

літературі асоціюють з мораллю та виявами емпатії, тоді як електронну складову пов'язують з унікальними фізичними та інтелектуальними можливостями» [10, с. 135]. Далі автор наводить приклади з творів про кіборгів, які можуть бути представлені як явно механічні, наприклад кіберлюди у франшизі «Доктор Хто» чи Борг із «Зоряного шляху», або їх інтерпретація, що майже не відрізняється від людей, — як термінатори з фільмів «Термінатор», Дарт Вейдер із «Зоряних воєн», «Люди» Сайлони у грі *Battlestar Galactica* тощо.

З одного боку, використання технологій дозволило подолати гендерну нерівність в різних сферах життя. З другого — все більше актуалізується інша бінарна опозиція між людиною та машиною. Так, в рамках філософської течії трансгуманізму головною ідеєю є прагнення перемогти смерть через удосконалення фізичних функцій людини за допомогою технологій, або іншими словами — її кіборгізація. Натомість, Френсіс Фукуяма застерігає, що «...постлюдський світ може бути набагато більш ієрархічним і конкурентним, ніж той, що існує зараз, і, як наслідок, сповнений соціальних конфліктів» [6, с. 213–214]. Означене стосується питання протиставлення кіборга та людини, яке, ймовірно, у майбутньому стане доволі актуальним.

Висновки. Так, метою створення розглянутих мистецьких проєктів, автори яких торкнулись гендерної тематики, є порушення соціальних питань, бажання звернути увагу на звичні для соціуму правила та закономірності задля їх подальшого переосмислення. Розглянуті приклади по-різному відображають взаємодію гендерної опозиції: опера Еллен Перлман «*Emotionally intelligent* Artificially Intelligent Brainwave Opera» (AIBO) акцентує її, а також вводить

новий рівень протистояння людини і машини; проєкт «*Night Walk for Edinburgh*», навпаки, нівелює її; проєкт «*A Total Jizzfest*» звертає увагу на гендерну нерівність у сфері ІТ, яка й досі залишається актуальною; *Female Laptop Orchestra (FLO)* спрямований на вирішення означеної нерівності. Важливим аспектом в розглянутих мистецьких проєктах є притаманна їм інтерактивність. Вона реалізована через взаємодію з глядачем, який в процесі активного сприйняття твору певною мірою стає його співавтором: таке залучення глядацької аудиторії до творчої спільної дії сприяє емоційному зануренню у мистецький твір та, у такий спосіб, глибокому сприйняттю закладених у ньому ідей.

З одного боку, в сучасному мистецтві відбувається процес конвергенції жіночого та чоловічого, але в той же час статистичні дані окремих зрізів, зокрема щодо кількості відібраних на конкурсах мистецьких творів, авторами яких є відповідно представники жіночої та чоловічої статей, кількості жіночих ролей в операх тощо, свідчить про необхідність подальших зусиль в означеному напрямі. Узагальнюючи розглянуті концепції, що інтерпретують тему гендеру, можемо дійти висновків про те, що сучасні соціальні мережі, нові медіа беруть безпосередню участь в сучасних процесах нівелювання гендерної опозиції, дозволяючи людині реалізувати власні творчі ідеї незалежно від її гендерної приналежності. Одним з перспективних напрямів дослідження даної проблематики вважаємо вивчення динаміки подальшого розвитку віртуальних просторів та технологій, що сприятимуть творчому самовираженню митців та актуалізації гострих соціальних питань через їхні проєкти.

Література

1. Berkoy Allison. "Interview with Ellen Pearlman about AIBO, an 'Emotionally Intelligent' Artificially Intelligent Brainwave Opera. part 2," August 29, 2021. URL: <https://thetheatretimes.com/interview-with-ellenpearlman-about-aibo-an-emotionally-intelligent-artificially-intelligent-brainwave-opera-part-2> (last accessed: 25.08.2022).

2. Brown N. About FLO // FLO: Female Laptop Orchestra. URL: <https://femalelaptoporchestra.wordpress.com/> (last accessed: 05.08.2022).
3. Ceuterick Maud. *Affirmative Aesthetics and Wilful Women: Gender, Space and Mobility in Contemporary Cinema*. Palgrave Macmillan Cham, 2020. 185 p. DOI: 10.1007/978-3-030-37039-8
4. Chattopadhyay Tamo. Role of men and boys in promoting gender equality: advocacy brief Role of men and boys in promoting gender equality: advocacy brief / Asia-Pacific Programme of Education for All (APPEAL), United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Bangkok: UNESCO Bangkok, 2004.
5. Connecting women around the world. Interview with Female Laptop Orchestra // HANGAR.ORG: Centre de producció i recerca artística. URL: <https://hangar.org/en/blocs/bloc-audio-formal/english-connecting-women-around-the-world-interview-with-female-laptop-orchestra/> (last accessed: 02.08.2022).
6. Fukuyama Francis. *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. London: Profile Books, 2003. 272 p.
7. Gray Chris Hables. *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age*. New York; London: Routledge & Kegan Paul, 2001.
8. Haraway Donna J. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York; London: Routledge, 1990.
9. LaBonte Hillary. *Analyzing Gender Inequality in Contemporary Opera* // Doctor of Musical Arts Dissertations. 34. 2019. URL: https://scholarworks.bgsu.edu/dma_diss/34/ (last accessed: 15.08.2022).
10. Maya Zalbidea Paniagua. *Reading and Teaching Gender Issues In Electronic Literature and New Media Art*. Madrid, 2011. URL: https://elmcip.net/sites/default/files/media/critical_writing/attachments/reading_and_teaching_gender_issues_in_electronic_literature_and_new_media_art.pdf (last accessed: 27.07.2022).
11. Батлер Джудіт. Гендерний клопіт. Фемінізм та підри́в то́жсамості / Пер. з англ. Д. Король, М. Межевікіна, Л. Куріна за ред. М. Дмитрієвої. К.: Ентіс, 2003. 223 с.
12. Зубавіна І. Б. Онтологія віртуального простору: Екранознавчі зшитки / Ін-т проблем сучас. мистец. НАМ України. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2021. 376 с.
13. Чепелик О. В. Мистецька візуальність: Відображення гендерної проблематики в українському сучасному мистецтві // МІСТ: Мистецтво, історія, сучасність, теорія. 2009. Вип. 6. С. 399–410.
14. Шелковіна А. В. Гендерна суб'єктивність в арт-практиках радянського та пострадянського простору // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Теорія культури і філософія науки. 2014. Вип. 50. № 1092.

References

1. Berkoy Allison. "Interview with Ellen Pearlman about AIBO, an 'Emotionally Intelligent' Artificial Intelligent Brainwave Opera. part 2," August 29, 2021. URL: <https://thetheatretimes.com/interview-with-ellenpearlman-about-aibo-an-emotionally-intelligent-artificial-intelligent-brainwave-opera-part-2> (last accessed: 25.08.2022).
2. Brown N. About FLO // FLO: Female Laptop Orchestra. URL: <https://femalelaptoporchestra.wordpress.com/> (last accessed: 05.08.2022).
3. Ceuterick Maud. *Affirmative Aesthetics and Wilful Women: Gender, Space and Mobility in Contemporary Cinema*. Palgrave Macmillan Cham, 2020. 185 p. DOI: 10.1007/978-3-030-37039-8
4. Chattopadhyay Tamo. Role of men and boys in promoting gender equality: advocacy brief Role of men and boys in promoting gender equality: advocacy brief / Asia-Pacific Programme of Education for All (APPEAL), United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Bangkok: UNESCO Bangkok, 2004.

5. Connecting women around the world. Interview with Female Laptop Orchestra // HANGAR.ORG: Centre de producció i recerca artística. URL: <https://hangar.org/en/blocs/bloc-audio-formal/english-connecting-women-around-the-world-interview-with-female-laptop-orchestra/> (last accessed: 02.08.2022).
6. Fukuyama Francis. Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution. London: Profile Books, 2003. 272 p.
7. Gray Chris Hables. Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age. New York; London: Routledge & Kegan Paul, 2001.
8. Haraway Donna J. Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature. New York; London: Routledge, 1990.
9. LaBonte Hillary. Analyzing Gender Inequality in Contemporary Opera // Doctor of Musical Arts Dissertations. 34. 2019. URL: https://scholarworks.bgsu.edu/dma_diss/34/ (last accessed: 15.08.2022).
10. Maya Zalbidea Paniagua. Reading and Teaching Gender Issues In Electronic Literature and New Media Art. Madrid, 2011. URL: https://elmcip.net/sites/default/files/media/critical_writing/attachments/reading_and_teaching_gender_issues_in_electronic_literature_and_new_media_art.pdf (last accessed: 27.07.2022).
11. Batler Dzhudit. Genderny`j klopit. Feminizm ta pidry`v tozhsamosti / Per. z angl. D. Korol`, M. Mezhevikina, L. Kurina za red. M. Dmy`triyevoyi. K.: Entis, 2003. 223 s.
12. Zubavina I. B. Ontologiya virtual`nogo prostoru: Ekranoznavchi zshy`tky` / In-t problem suchas. my`stecz. NAM Ukrainy`. Odesa: Vy`davny`chy`j dim «Gel`vety`ka», 2021. 376 s.
13. Chepely`k O. V. My`stecz`ka vizual`nist`: Vidobrazhennya gendernoyi problematy`ky` v ukrayins`komu suchasnomu my`stecztvi // MIST: My`stecztvo, istoriya, suchasnist`, teoriya. 2009. Vy`p. 6. S. 399–410.
14. Shelkovina A. V. Genderna sub`yekty`vnist` v art-prakty`kax radyans`kogo ta postradyans`kogo prostoru // Visny`k Xarkivs`kogo nacional`nogo universy`tetu imeni V. N. Karazina. Seriya: Teoriya kul`tury` i filosofiya nauky`. 2014. Vy`p 50. # 1092.

Asmati Chibalashvili, Polina Kharchenko. Gender theme in new media art

Abstract. The article presents artistic projects in which the issue of gender is actualized. The above was carried out from the position of post-humanist ideas through the study of the impact of the development of technologies on modern socio-cultural processes. Thus, the projects created in different genres were analyzed, including post-cinema (“Night Walk for Edinburgh”, “A Total Jizzfest”) aimed at changing gender perceptions in society, Ellen Pearlman’s opera “Emotionally intelligent” Artificially Intelligent Brainwave Opera” (AIBO), in which, thanks to the involvement of artificial intelligence as an actor, gender opposition is reinforced. The Female Laptop Orchestra (FLO) project is dedicated to the support of female creativity, which, thanks to the involvement of information and communication tools, combines music creation with research in its activity. An important aspect of the considered projects is defined as interactivity, which is implemented by involving the viewer in the process of their creation.

It was found that, on the one hand, the digital virtual space made it possible to reduce the importance of social roles or gender affiliation, thereby leveling the stereotype of the opposition between the author’s masculinity and femininity. On the other hand, with the development of machine learning technologies, a new opposition between the human author and the artificial intelligence in the same capacity is gradually emerging.

Keywords: media art, gender, technology, contemporary art, opera, post-cinema.