

# توسعه هنرهای رسانه‌ای

کوبین مک کارتی، الیزابت اونداتجی  
ترجمه طاهر رضازاده

جهان آن گونه که وجود دارد (مستند)، و اثری مفهومی که دیدگاهی مبنی بر چگونگی دریافت واقعیت زمان، فضا، و حرکت را شکل می‌دهد یا داشته‌های رسانه‌ها را برای اهداف هنری واری می‌کند (تجربی) - در فیلم، ویدئو، و اثر کامپیوتری یا دیجیتالی، آشکارا حضور دارند. با آن که شیوه‌های معین به کار رفته در این قالب‌ها اغلب تغییر می‌یابند، عملکردهای زیر لایه‌ای [گفته شده در بالا] سنجه مشترکی را برای ترتیب بحثی در باره هنرهای رسانه‌ای، چگونگی تمایز یافتنشان، و چگونگی تغییر کردنشان، فراهم می‌آورند.

## ۱-۱- اوایل سده بیستم: فیلم

فیلم از آغاز در اواخر سده ۱۹ میلادی، دو شاخه جداگانه را دنبال کرد: آثار روایی، آثاری اغلب تجاری چون «تولد یک ملت» دی. وی. گریفیث، کمدهای مک سنت، و فیلم‌های کوتاه جرج ملیس در فرانسه؛ و آثار تجربی هنرمندان تجسمی اروپا، مانند فرنان لژه، سالوادور دالی، و من ری و فیلم‌سازان جوانی چون فریتس لانگ، لوئیس بونوئل، ژیگا ورتوف و سرگئی آیزنشتاین. در طول این سال‌های اولیه، ابداعات در فن آوری (برای مثال، ابداع فیلم‌های صدا دار) و فن‌های هنری (برای مثال، حرکت آهسته، مونتاژ، نماهای نزدیک، و تدوین)، هم در فیلم‌های روایی و هم تجربی به کار گرفته شدند. با وجود این در دهه ۱۹۳۰ میلادی فیلم‌های تجاری یا استودیوها بودند- زمینهای از کار که همان گونه که اشاره کردیم، جزو تعاریف غالب سنتی از هنرهای رسانه‌ای قرار نمی‌گیرد. رنان (۱۹۶۷) اشاره می‌کند که بیشتر فیلم‌های مستقل ایالات متحد در طول ۳۰ سال بعدی به طور فزاینده‌ای در جریان سنت تجربی یا زیر زمینی می‌افتند. این آثار اغلب دیدگاه‌های شخصی فیلم‌سازان را بیان می‌کنند. آنها نه تنها موضوعات تجربی تر و بحث برانگیز تری را نمایان ساختند، همچنین شیوه مفهومی تری را نیز معرفی کردند که رنان از آن به «فیلم‌سازی هنری شخصی» یاد کرده و یانگبلاد (۱۹۷۰) آن را پیش در آمد پایان درام خوانده است. در آخر، هرچند قالب مستند بعدها شکوفا شد، اما آثار مستندی چون «نانوک شمال» و «مردی از آران» رابرت فلاهرتی، به ویژه با معرفی ویدئو، پیش‌تر به عنوان سومین سنت عمده ژانر فیلم در دهه ۱۹۳۰ پدیدار شده بودند.

## ۱-۲- اوایل دهه ۱۹۶۰: ویدئو

ویدئو، دومین جزء تشکیل دهنده هنرهای رسانه‌ای، چند دهه بعد از اولین شکل بروز تلویزیون (دهه ۱۹۲۰) و اولین بار پخش برنامه (۱۹۳۹)، در دسترس قرار گرفت. هزینه بالای تجهیزات ویدئویی، به کارگیری آن را توسط هنرمندان محدود می‌کرد مگر مواردی استثنایی چون نام جون پیک، و دیگر اندام‌های جنبش فلاکسیوس. پس از آن که مجموعه «پورت پک» شرکت سونی در ۱۹۶۵ معرفی شد، تعداد قابل ملاحظه‌ای از هنرمندان به استفاده از ویدئو روی آوردند که تا پیش از این امکان‌پذیر نشده بود. در آن زمان، تلویزیون تجاری به شدت تثبیت شده بود و اثر ویدئویی در همان ابتدای به کارگیری اش، آشکارا به‌عنوان جایگزینی برای آن به تولید می‌رسید.

یکی از چالش‌های پیش روی هنرهای رسانه‌ای، وضع اصطلاحاتی برای مجزا کردن آنها از هم است. بر خلاف هنرهای اجرایی، دیداری و ادبیات که در آنها استفاده از طبقه‌بندی‌های رشته‌ای برای مقایسه اشکال هنری متفاوت معمول است، هیچ استاندارد رایجی برای ایجاد تمایز میان هنرهای رسانه‌ای وجود ندارد. هنرهای رسانه‌ای را گاهی در قالب فن آوری به وجود آورنده شان توصیف می‌کنند، در سایر موارد در قالب عملکردهای اثر، و در موارد دیگری نیز در قالب شیوه‌های معین [پردازش] اثر هنری.

هر کدام از این رویکردها را می‌توان در ادبیات سراغ گرفت. برای مثال رویکردهای فن آوری، [شاخه‌های مختلف] هنرهای رسانه‌ای را به تناسب رسانه‌های به وجود آورنده شان تعیین و بر رابطه میان تغییرات در فن آوری و فعالیت‌های هنری استفاده کننده از آن فن آوری‌ها، تأکید می‌کنند. از سوی دیگر رویکردهای عملکرد محور، بر روی اهداف آثار هنری و این که چگونه فعالیت‌های هنرمندان درون یک سنت عملکردی بدون در نظر گرفتن رسانه به کار گرفته شده، تغییر کرده است، تأکید می‌کنند. در آخر رویکردهایی که هنرهای رسانه‌ای را بر اساس زیر شاخه‌های رشته‌ای تنظیم می‌کنند، بر آن‌اند که بیشتر بر ویژگی‌های زیبایی شناسیک هنری و راه‌هایی که آن شیوه‌ها در آثار هنرمندان معینی بازنمایانده می‌شوند، متمرکز شوند. به نظر می‌رسد این شرایط فرا آورده جوانی هنرهای رسانه‌ای و مراحل آغازین توسعه آنها بوده باشد. برای مثال به نظر می‌رسد که هنرمندان رسانه‌ای به توسعه فعالیت‌های هنری شان توجه افزون تری روا داشته‌اند تا این که بخواهند یا مجبور باشند خصیصه‌های متمایز کننده هنرهای رسانه‌ای را تعیین کنند. این در ادبیات هنرهای رسانه‌ای، که به جای بحث درباره خصیصه‌های سازمانی و ساختاری هنرهای رسانه‌ای به عنوان یک ژانر متمایز، به احتمال فراوان تر به ردیابی توسعه فعالیت‌های هنری می‌پردازد، آشکار تر است. به منظور برجسته ساختن گونه گونی رویکردهایی که توسعه هنرهای رسانه‌ای را مشخص می‌سازند، به طور خلاصه به مرور تاریخ هنرهای رسانه‌ای پرداخته و جایگاه کنونی ادبیات هنرهای رسانه‌ای ارزیابی می‌شود.

## ۱) توسعه تاریخی هنرهای رسانه‌ای

فعالیت‌های هنری در هنرهای رسانه‌ای همزمان با تغییرات فن آوری تحول یافته است. به راستی، یکی از خصوصیات تمایز آفرین هنرهای رسانه‌ای، اشتیاق هنرمندان آنها ابتدا به گزینش فن آوری‌های جدید و سپس هم‌نوا کردن آنها با طیفی از اهداف هنری مورد نظرشان است. برای مثال حتی پیش از اختراع دوربین تصاویر متحرک در آخرین دهه سده نوزدهم، هنرمندانی چون ادوارد موبیرج در تحقیقاتشان بر روی حرکت، تجربه‌هایی را با عکاسی انجام و تأثیرات آن را بر روی ادراک زمان، فضا و حرکت را نشان می‌دادند. این مطالعات اولیه بر روی عکاسی، پیشاهنگ سنت تجربی یا آوانگاردی بودند که از آن موقع تا به حال در تمامی اشکال هنرهای رسانه‌ای حضور داشته است.

به راستی سه عملکرد هنری سنتی - داستان‌سرایی (روایی)، ارائه بینشی از

این آثار اشکال متفاوتی به خود گرفتند. یکی از آنها آشکارا برای ارتقای کنش اجتماعی طراحی شد، و پایه‌ای را برای رشد قالب مستند سازی در هنرهای رسانه‌ای فراهم ساخت. دومی، جزئی تجربی‌تر، گونه جدیدی از «کولوژی رسانه‌ای» را به واسطه تولید محیط‌های ویدیویی... که برای بر ملا کردن و چیرگی یافتن بر شیوه بیان یک طرفه تلویزیون تجاری... یا برای استفاده از فن‌آوری به منظور پیوند دادن «انسان» و محیط طراحی شده بود پیگیری کرد. سومی، با تکیه بر تولید تصاویری که از استاندارد تلویزیون متفاوت بود، مفهومی تر و «درباره... واکاوی داشته‌های اساسی رسانه جدید» بود. این جنبش تلویزیونی جایگزین و جنبه‌های چندگانه‌ای که مورد پیگیری قرار داد راهی را پیش روی گروه وسیع‌تری از هنرمندان باز گشود. برخی از آنها دنبال شاخه مستند سازی را گرفتند، در صورتی که برخی دیگر ویدیو و فیلم و سایر رسانه‌ها را در چیدمان‌هایی در موزه‌ها و فضاهای عمومی متعددی ترکیب کردند. گروه دوم مجموعه جدیدی از فعالیت‌های هنری را برپا کردند: برخی از هنرمندان ویدیو کار، با واکاوی رسانه ویدیو آثار مفهومی را پی گرفتند، و بقیه، رشته‌ای به نام چیدمان هنر را با استفاده از رسانه‌ها ادامه دادند.

### ۱-۳- دهه ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰: آغاز جنبش هنرهای رسانه‌ای

جنبش هنرهای رسانه‌ای به وسیله پیشگامان رسانه فیلم آغاز شد: فیلم‌سازان آوانگاردی که فیلم‌ها را اول از هر چیزی یک آفرینش هنری بر شمرده بودند تا تولیدی تجاری، و مستندسازی که احساس می‌کردند منابع خبری استاندارد، تصویر دقیقی از تجارب اقلیت‌ها و جهان سوم‌ها به دست نمی‌دهند. آنها باور داشتند که هم در رسانه‌های خبری و هم در سیستم استودیویی هالیوود، تولید و توزیع فیلم‌ها کاملاً در اختیار مؤسسه‌های تثبیت شده قرار گرفته است. آنان برای تولید هنر خود نیازمند دسترسی به تجهیزات تولیدی گران‌بها بودند، و برای توزیع خارج از سیستم تجاری آثارشان نیز به مکان‌هایی برای نمایش و مکانیزم‌هایی برای توزیع، نیاز پیدا کردند. برای برآوردن این نیازها گروه‌هایی فیلم در اوایل دهه ۱۹۷۰، جامعه ویدیو و فیلم‌سازان مستقل (AIVF) در ۱۹۷۳-۱۹۷۴، و پروژه فیلم مستقل (IFP) در اواخر دهه ۱۹۷۰ بر پا شد. در پی این جنبش، قالب آثار داستانی و مستند مستقل، دوباره جان گرفت و گسترش یافت.

همچنان‌که کیفیت تجهیزات ویدیو و فیلم بالا می‌رفت و قیمت آنها کاهش می‌یافت، گونه‌گونی هنرها، و تعداد هنرمندانی که این شکل‌های هنری را برمی‌گزیدند، گسترش یافت. با این حال تأثیر این تغییرات، به صورت ناهماهنگی احساس شد. فیلم‌های مستقل، که با گسترش سیستم‌های استودیویی کنار گذاشته شده بودند، دوباره احیا شدند- با افزایش از حدود ۲۵ عنوان در سال دهه ۱۹۶۰، به بیش از ۱۰۰۰ عنوان در امروز. بسیاری از این آثار بر روی موضوعاتی تأکید می‌کردند که از دید سیستم‌های استودیویی تثبیت شده، بسیار جسورانه یا شخصی می‌نمود.

تولید فیلم مستند و ویدیویی هم‌زمان با ظهور فن‌های جدیدی مانند سینما و ریته

رشد یافت، تجهیزات ویدیویی ارزان و دسترس پذیرتر شد، احتمال سرمایه‌گذاری عمومی و خصوصی به نظر می‌رسید که ارتقا یافته، و هنرمندان رسانه همچون دیگر [هنرمندان] آن در جامعه آمریکایی، در دهه ۱۹۶۰ شروع به چالش با مؤسسات تثبیت شده کردند. همان طوری که بویل (۱۹۹۰) اشاره می‌کند، این جنبش جدید مستندسازی سه رویکرد متفاوت را دنبال کرد: اولین، تلویزیون چریکی، به طور چشمگیرتری تلویزیون T.V.T.V، اما نه فقط آن، شروع به مبارزه طلبی از عینیت ژورنالیسم سنتی تلویزیون و دیدگاه تثبیت شده مسائل عمومی کرد. دومین، کانون ویدیو، که بیش از آن که بر فراهم آوردن دیدگاهی جایگزین برای فعالیت‌های سنتی تأکید کند، بر روی استفاده از ویدیو و فیلم مستند به عنوان وسیله‌ای برای ساماندهی اجتماعی متمرکز شده بود. به واسطه این دیدگاه، در اختیار گذاشتن تجهیزات ویدیویی برای ساکنان اجتماع محلی به منظور نظر دادن در مسائل اجتماعی ضرورت پیدا کرد. سومین رویکرد، نسل جدیدی از اقلیت و فیلم‌سازان رادیکال را که به دنبال تزریق دیدگاه‌هایشان به سیستمی بودند که پیش از این بازنمایششان نکرده بود، در بر می‌گرفت. همان‌گونه که بویل می‌گوید، در دهه ۱۹۸۰ یک جو سیاسی محافظه کارانه تر، در کنار شکست دورنمای سرمایه‌گذاری عمومی و خصوصی در بر آورده ساختن انتظارات هنرمندان، منجر به سقوط دو رویکرد اول شد.

### ۱-۴- دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰: فن‌آوری دیجیتال و هنرهای رسانه‌ای جدید

کامپیوتر، سومین ابزار هنرمندان رسانه‌ای، هنرهای رسانه‌ای را در بسیاری از جهات منقلب ساخته است- به اندازه‌ای که بسیاری از ناظران این شکل هنری از تنوع فعالیت‌های هنری مبتنی بر کامپیوتر و اینترنت به عنوان هنرهای «رسانه جدید» یاد کرده‌اند. با آن‌که کامپیوتر بر پایه «موتور تحلیلی» چارلز بابیج - که در سده ۱۸ طرح ریزی و در دهه ۱۹۴۰ عملی شد - استوار است، استفاده از آن در ابعاد گسترده برای اهداف هنری تا دهه ۱۹۸۰ امکان‌پذیر نشد. این توسعه با تغییر از پردازش دسته‌ای به پردازش تعاملی و معرفی اینترنت مقارن شد. از دهه ۱۹۸۰، کامپیوتر نه تنها برای عملکردهای سنتی روایی، مستند و تجربی که اکنون جزو یکپارچه‌ای از سنت هنرهای رسانه‌ای شده بودند، مورد استفاده قرار گرفته، بلکه همچنین رشته‌های جدیدی همچون هنر تعاملی و هنر وب را توسعه داده است. به علاوه هنر رسانه‌ای جدید می‌تواند تحقیقات پایه‌ای و آثار علم محور را نیز شامل شود. در واژگان یک نویسنده و هنرمند رسانه‌ای جدید، «هنر رسانه‌ای جدید یک شخص، مداخله اجتماعی شخصی دیگر و تحقیق علمی شخص سوم است».

### ۲- گرایش‌های اخیر

همچنان‌که هنرهای رسانه‌ای به تکامل خود ادامه می‌دهند، تمایز سنتی میان آثار تجربی، مستند و روایی، پر اهمیت باقی می‌ماند، حتی چنانچه آثار فردی، این عملکردها را در شیوه‌های نوظهوری ادغام کرده باشند. همان طوری که در بالا اشاره شد، تولید فیلم‌های مستقل با افزایش تعداد فیلم‌هایی که بخش تجاری

محبوبیت یافته را پشت سر گذاشته بودند، بیش از حد گسترش یافت. این گسترش به راستی سؤالات جدیدی را درباره چگونگی تعریف مستقل بودن مطرح ساخته است. آثار مستند، که بر آن بودند تا بر روی مسائل سیاسی تأکید کمتری داشته باشند و بیشتر به مسائل شخصی بپردازند، همچنان پر رونق باقی مانده اند. علاوه بر آن، رشد و پذیرش آثار مفهومی و تجربی به ویژه با ظهور هنر چیدمان، افزایش یافته است.

برعکس، به نظر می‌رسد اهمیت رسانه‌ها به عنوان وسیله‌ای برای طبقه بندی، کاهش یافته است. به راستی توانایی فن‌آوری‌های دیجیتالی برای امکان بخشی به رویکردهای چند رسانه‌ای با ترکیب فیلم، ویدیو، صدا، متن و گرافیک، تمایزهای سنتی رسانه محور را کم رنگ ساخته است. برای مثال، هم هنرمندان فیلم و هم ویدیو پی در پی عناصر دیجیتالی را در کارهایشان ترکیب می‌کنند. بنابراین تمایز سنتی رسانه محور میان هنرهای رسانه‌ای، نسبت به دوره پیش از ظهور رسانه‌های جدید، اهمیت کمتری یافته است. مانویچ توانایی کامپیوتر و اینترنت را در ایجاد مستندهای چند رسانه‌ای ... چیزی که رسانه‌های متفاوتی چون نوشته، عکاسی، ویدیو، گرافیک، و صدا را به هنگام خلق یک استاندارد ارتباطی جدید با هم در می‌آمیزد، یادآوری کرده است. در نهایت او به نیاز به یک «زیبایی شناسی پسا رسانه‌ای» جدید اشاره می‌کند.

کامپیوتر علاوه بر ایجاد اشکال جدید هنری، همچون هنر وب، و تغییر در چگونگی استفاده هنرمندان از ابزارهای هنری، همچنین آنها را قادر می‌سازد تا با قالب‌های سنتی روایی، مستند و تجربی نیز تجربه اندوزی کنند. برای مثال هنرمندان رسانه‌ای نه تنها جلوه‌های ویژه کامپیوتر ساز مورد استفاده در استودیوهای مهم تجاری را برمی‌گزینند، بلکه همچنین فن‌هایی را که به کمک کامپیوتر انجام شده و مخاطب/کاربران را قادر می‌سازد تا به توالی و بافت داستان‌ها شکل دهند، به خدمت می‌گیرند. این کار بسیار مشابه الگوی پیوندهای هایپر تکست (متن جامع) عمل می‌کند که خوانندگان را قادر می‌سازد تا توالی صفحات پشت و روی سنتی در متن‌های نوشتاری را تغییر دهند. مشابه آن هنرمندان مستندساز می‌توانند گونه‌گونی گسترده‌ای از مواد متنی (نقشه‌ها، اسناد، مصاحبه‌های پس زمینه) را به کاری که می‌آفرینند، اضافه کنند. این ویژگی‌ها هنرمند را قادر می‌سازد تا ماده را که نه تنها درک بینندگان از دیدگاه هنرمند را تقویت می‌کند، بلکه همچنین کنترل بیشتری از تجربه هنری را در اختیار آنها قرار می‌دهد، به آنان انتقال دهد. سایر هنرمندان رسانه، فیلم مستند و روایی را در پروژه‌هایشان ترکیب می‌کنند. نمونه‌ای از آن «رفرش» است که در آن الیزابت دیلر و ریکاردو اسکوفیدیو، تصاویری را از وب‌کم‌های اداری زنده در سراسر جهان جمع‌آوری کردند، سپس روایتی متنی و صحنه سازی‌های اضافی مربوط به فیلم را ساختند تا تأثیر ویدیوی زنده بر روی زندگی هر روزه مورد کند و کاو قرار دهند.

در نهایت، امکان بخشی به تعامل میان هنرمندان و کاربر/مخاطبان، حتی در چندین اثر تجربی هنر رسانه‌ای، تأکید بیشتری یافته است. این جا تعامل میان کاربر و اثر هنری، آفرینش هنری را هدایت می‌کند. برای مثال، یک اثر هنری در نمایشگاه داده‌های پویای موزه وایتنی کاربر اینترنتی را وامی‌داشت تا کلماتی را با کامپیوتر تایپ کند. سپس برنامه هنرمند، ورودی آن کلمات را به نقشه آپارتمان‌های شخصی بر می‌گرداند که هم در صفحه مانیتور کاربر ظاهر می‌شد و هم تصویر سه بعدی آن روی دیوار گالری وایتنی شکل می‌گرفت. دیوارهای آپارتمان در این تصویر سه بعدی عکس‌هایی بودند که به کلمات کاربر در جست‌وجوی اینترنتی پیوند خورده بودند. در اثری دیگر، پس از آنکه کاربر واژگان

جست‌وجوی خود را وارد کامپیوتر می‌کرد، برنامه هنرمند فرآیند جست‌وجو را به صورت دیداری نمایش می‌داد. مشابه آن، کار زنده‌ای بود که تا حدودی قابلیت آن را داشت که توسط هر کسی که وب سایتش را می‌دید، کنترل شود. این اثر فرصتی به افراد خارج از موزه می‌داد تا نه تنها بخش‌های مختلف نمایشگاه را ببینند، بلکه همچنین در آفرینش هنر بر روی پرده نمایش نیز شرکت کنند. در تمامی این مثال‌ها، بدون وجود کاربری که با برنامه هنرمند تعامل کند، هنری نیز وجود نداشت. در اساس، این اشکال جدید هنر رسانه‌ای اعتباری به اظهار نظر دوشان می‌دهد که می‌گفت: «بیننده اثر هنری را کامل می‌کند.»

با وجود گونه‌گونی فوق العاده‌ای که انواع تولیدات و شیوه‌های هنری، هنرمندان، و بنابراین مخاطبان و سازمان‌های عمل کننده درون هر کدام از این اشکال رسانه‌ای را فرا گرفته است، تعیین انواع هنر رسانه‌ای از طریق رسانه به کار گرفته شده در ایجاد آن، در درک ساختار تشکیل دهنده هنرهای رسانه‌ای، نسبت به هدف یا عملکرد اثر هنری، سودمندی کمتری دارد. در حقیقت مانویچ اعلام کرده است که در سه دهه آخر سده بیستم، توسعه فرهنگی و فن‌آوری متدد، یکی از مفاهیم کلیدی هنر مدرن را بی معنی جلوه داده است - یعنی رسانه را. علاوه بر آن تنوع فراوان شیوه‌ها و زیر شاخه‌هایی که در دهه گذشته به وجود آمده اند، شاخه هنری را برای ترتیب بحثی در باره هنرهای رسانه‌ای به مفهومی نا کارآمد بدل کرده است. بر خلاف این تغییر، بسیاری از شیوه‌های برخورد با هنرهای رسانه‌ای، شامل آثاری که فن‌آوری‌های دیجیتالی را به خدمت می‌گیرند، بر روی تفاوت رسانه‌ها در این ژانر هنری تأکید می‌کنند. این رویکرد با روش بین المللی جلوه نمایی هنرهای رسانه‌ای در جهان، آشکارا در تضاد است. هنرمندان رسانه‌ای شامل هنرمندان آمریکایی، دیدرس بیشتر و فرصت‌های زیادتری برای نمایشگاه‌ها دارند، و سفارش‌های بیشتری از خارج نسبت به درون ایالات متحد دریافت می‌کنند. به راستی نشانه رویکرد تکه تکه شده به هنرهای رسانه‌ای در ایالات متحد آن است که شاخه‌های مختلف هنر رسانه‌ای در اینجا به احتمال افزون تری نسبت به خارج از آمریکا در موزه‌ها دست به دست و به وسیله ناقدان هنری مختلف بازمینی می‌شوند. برای مثال وب سایت ZKM یک مرکز مهم هنرهای رسانه‌ای در آلمان است که مؤسسات و دپارتمان‌هایی در هنر معاصر، رسانه‌های تصویری، اقتصاد و رسانه‌ها، موسیقی و علم آکوستیک، توسعه وب، و تحقیقات پایه‌ای را در بر می‌گیرد. اخیراً تنها چند مؤسسه آمریکایی، مانند مرکز هنری واکر، موزه وایتنی، موزه هنر سان فرانسیسکو، و موزه گوگنهایم، شروع به اتخاذ رویکرد جامع تری نسبت به هنرهای رسانه‌ای کرده‌اند. مشابه آن، مراکز آموزشی هنرهای رسانه‌ای در ایالات متحد، اغلب دپارتمان‌های جداگانه‌ای برای رشته‌های مختلف هنرهای رسانه‌ای دارند. در نهایت بسیاری از جشنواره‌های مهم در هنرهای رسانه‌ای در اروپا شروع شد - مانند آرس الکترونیکا در اتریش، و ISEA در هلند.

در حالی که دلایل این اختلاف در رویکردها، سرجمع آشکار نیست، پیامد آن کاملاً چشمگیر است: در دیدرس بودن بیشتر برای هنرهای رسانه‌ای و هنرمندان رسانه‌ای؛ فرصت‌های سرمایه گذاری بیشتر و متنوع تر (هم از جانب منابع دولتی و هم خصوصی)؛ شناخت واضح تری از اهمیت هنرهای رسانه‌ای به عنوان یک ژانر هم از راستای اقتصادی و هم فرهنگی؛ و ادراکی یکپارچه تر و غنی تر از این که چگونه اجزای متعدد آن به همدیگر مرتبط هستند.

منبع:

McCarthy, Kevin F. & Ondaatje, Elizabeth Heneghan (2002), *From Celluloid to Cyberspace: The Media Arts and the Changing Arts World*, RAND, Chapter Three, "The Development of the Media Arts", pp.23-32.