

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.itmo.ru/ru/2023/v8-i4/441>

Медиаарт и его производные как эффективные инструменты современного художника

О. В. Петрухина

Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная
академия им. А.Л. Штиглица, Россия

oks.petruhina@yandex.ru

Аннотация. Медиаарт (медиаискусство) — это область искусства, которая использует новейшие технологии и средства массовой коммуникации для создания уникальных произведений искусства. Исследование рассматривает актуальность и значимость медиаискусства в современном мире. Оценивается перспектива дальнейшего развития медиаарта на фоне возросшего значения технологий, которые занимают все более весомое место в нашей жизни. Автор обращает внимание на потенциал медиаарта в качестве платформы для создания новых форм искусства в различных областях, таких как кино, телевидение, видеоигры, реклама и многое другое. Рассматривается влияние медиаискусства на культуру и общество.

Отмечается роль зрителя в развитии и становлении медиаарта, а также значения в таком становлении зрителя, его способности понимать и интерпретировать создаваемую медиахудожником реальность. В материале достаточно обзорно рассматриваются такие производные медиаискусства, такие как: виртуальная реальность, интерактивное искусство, видео-арт и цифровое искусство. Подчеркивается, что эти производные сделали свой собственный вклад в медиаискусство и могут быть использованы для создания новых и уникальных произведений искусства. Анализируются творчество некоторых любопытных для темы исследования авторов и примеры их произведений. Обобщенные выводы работы позволяют утверждать, что медиаискусство является важной и актуальной областью искусства, которая имеет огромный потенциал для дальнейшего развития.

Ключевые слова: медиаискусство, медиаарт, видео-арт, цифровое искусство, интерактивное искусство

1. Введение

Медиаискусство (медиаарт) представляет собой сложную форму организации культурного пространства и социальной жизни современного человека. В зависимости от вида используемых в работе технологий и жанра произведения, медиаарт не только охватывает такие направления как: сетевое искусство (интернет-искусство или net-art), световое искусство, цифровое искусство, видео-арт, виртуальное искусство и другие, но совмещая их между собой, создает свой собственный, зачастую уникальный и неповторимый мир. Методы и средства медиаарта, особенности его языка, открывают простор для экспериментов художника, позволяя активно

привлекать к этому процессу зрителя, которому предлагается стать равноправным участником процесса творения.

Проблемой медиаарта занимаются многие современные исследователи. Проблемы создания и восприятия медиаарта рассматриваются в статье А. А. Пюльзю. Автор исследования анализирует основные особенности медиаарта как вида искусства, а также рассматривает различные аспекты его восприятия зрителем [13]. Основные направления и тенденции развития медиаарта рассматриваются в работе С. В. Ерохина. Автор анализирует различные жанры и формы медиаарта, а также рассматривает его роль в современном мире [15]. В работе М. В. Шаховской «Медиаарт: к проблеме определения» автор анализирует различные подходы к определению медиаарта, а также предлагает свое собственное определение [15]. А. А. Деникин в исследовании «Медиаарт: границы и перспективы» анализирует различные тенденции развития медиаарта, а также рассматривает его роль в будущем [11]. Е. С. Гурова в своем исследовании рассматривает медиаарт как форму социальной критики. Автор анализирует различные примеры медиаарта, в которых используются художественные средства для критики социальных проблем [4]. А. В. Гаврилова анализирует различные технологии, используемые в медиаарте, а также рассматривает его роль в формировании смыслов [2]. Ю. А. Макарова анализирует различные формы взаимодействия медиаарта с аудиторией, а также рассматривает его роль в формировании общественного сознания [8]. Роли медиаарта в современном мире и значению в его развитии технологий посвящены исследования Е. С. Иванова [7], Д. В. Галкина [3], Д. А. Шаповала [14].

Французский философ Поль Верильо (1932–2018), автор книг «Машина зрения» (1988 г.), «Открытые небеса» (1997 г.), «Информационная бомба: Стратегия обмана» (2002 г.) и ряда других, изучая скорость, пространство, продукцию высоких технологий, пришел к выводу, что главная особенность электронной медиаархитектуры заключается в ее эффективном воздействии на эмоциональное и когнитивное восприятие. Для тех, кто непосредственно работает с технологиями виртуальной реальности, вся реальность превращается в объект искусства. В созданном мире виртуальной реальности, существующем параллельно действительности, зритель становится частью действия, вовлекаясь через это действие в трехмерное пространство.

Ключевая фигура медиаарта — Нам Джун Пайк (1932–2006 г.) — американский медиахудожник, основоположник и идеолог видео-арта. Протест против границ пространственных рубежей, переоценка потенциала медиа и определение роли и сознания зрителя в процессе творчества, поиск новых коммуникативных стратегий — все это грани его творчества. Созданная им конструкция трёхканальной круговой видео-башни («The more the better») для Олимпийских игр в Сеуле (1988 г.) при трансляции изображения использовала 1003 монитора, наглядно соединив воедино искусство и технологии.

Билл Виола (р. в 1951 г.) — современный американский художник, вслед за Энди Уорхолом, Вольфом Фостелем и Нам Джун Пайком, исследовал потенциал цифровых технологий. Он был первым, кто объединил их с классическим искусством: с фресками итальянского Возрождения, полотнами барокко, мистицизмом христианского искусства. Наиболее известные работы Виолла: «Нантский триптих» (1992 г.), «Приветствие» (1995 г.), «Интервал» (1995 г.), «Посланник» (1996 г.), «Квинтет изумленных» (2000 г.), «Долороза» (2000), «Капитуляция» (2001 г.), «Комната Екатерины» (2001 г.), «Огненная женщина» (2005 г.), «Вознесение Тристана (шум горы под водопадом)» (2005 г.), «Невинные» (2007 г.), «Три женщины» (2008 г.) и «Мученики (Земля, Воздух, Огонь, Вода)» (2014 г.). В Лондонском соборе Святого Павла установлены его работы: инсталляция «Мученики» и видео-триптих «Мария». Возможности видео позволили Б. Виоле «оживить картины», перенести их в новый формат взаимодействия со зрительской аудиторией. Продемонстрировать, что медиаарт способен создать ранее не существовавшие формы художественной выразительности, организовав диалог между различными культурами, религиозными учениями и массовым сознанием.

2. Медиаискусство: начало

Одной из самых ранних форм медиаарта является видео-арт. Относясь к визуальному медиа, работая с пространством, видео-арт применяет возможности видеотехники, использует и комбинирует средства выразительности изобразительного искусства (композиция, цвет, свет) и кинематографа (монтаж, организация пространства, ракурсы и т.д.). Корни возникновения, становления и развития видео-арта многогранны и связаны в техническом и в художественном

аспекте с американской визуальной культурой, являясь гибридной формой данного слияния. Е. А. Андреева в своем исследовании, посвященном развитию медиатехнологий, пишет о том, что «видео на рубеже 50–60-х гг. XX вв. «развивается и из экспериментов с электронной музыкой. Художники и музыканты, связанные с этой областью деятельности, принадлежали к самому левому искусству рубежа 1950–1960 х годов — искусству перформанса, которое означало трансформацию всей художественной системы от абстрактного экспрессионизма и живописи в целом к искусству объекта и далее — к искусству концептуализма» [1, с.439]. У истоков видео-арта стоят Нам Джун Пайк (видео), Тимоти Лири (видео, свет), Гэри Хилл (видео, свет, текст, фактуры) и Билл Виола (видео, свет, пространство). В течение времени все большее влияние в видео-арт начинает занимать свет.

Нен Хувер (1931–2008) — художница, работы которой представляют собой синтез света и движения. В своих инсталляциях она объединяет изобразительное искусство и различные возможности медиаарта, делая акцент на визуальных иллюзиях, оперируя тонкой гранью между абстракцией и реальностью. Создавая свои абстрактные пейзажи, Нен Хувер манипулирует светом, тенью, концентрированно выявленным движением и пластикой, побуждая своего зрителя активно использовать воображение.

Свет является одним из важнейших инструментов для построения изображения в пространстве и создания в нем различных визуальных эффектов. В 2019–2020 гг. музей современного искусства Лиссабона представил в своих стенах интерактивную медиаинсталляцию художников из Португалии: Хуана Коррея, Тиаго Мартинса и Серджио Ребело «Portraits of No One» (Портреты Никого), затрагивающую тему взаимоотношения людей и технологических достижений, существующих на границе между реальностью и искусственным миром. Камера фиксировала, а компьютер выводил 12-ти метровую видеопроекцию на три стены, состоящую из множества синтезированных портретов лиц посетителей. Центром инсталляции выступали компьютерные технологии, получающие, обрабатывающие и выводящие получаемые данные в окружающее пространство.

Идеи видео-арта нашли свое воплощение в экспериментальном кино. В 2014 году на суд зрителей была представлена работа Алексея Шульгина и Аристарха Чернышева «Сенсорный Иисус», показанная на выставке «Дух и цифра. Трансцендентальное в искусстве цифровой эпохи» [11]. Работа затронула тему соприкосновения традиционной живописи и новых технологий.

3. Цифровое искусство и его производные

Актуальными и относительно молодыми формами медиаарта являются сетевое искусство (net-art) и цифровое искусство. Сетевое искусство достаточно разнообразно и включает в себя интернет-игры, вебсайты и прочее — всё, что рождается цифровыми методами, существует посредством интернет-ресурсов и подразумевает вовлечение зрителя в творческий диалог, являясь единственной платформой для их существования. Таким образом, net-art произведения не могут быть представлены офлайн, поскольку они создаются для интернета и только в нем существуют.

Цифровое искусство — это цифровая живопись, цифровая фотография, гейм-арт и так далее. Цифровое искусство молодо, — оно продолжает развиваться в данный момент. Возникнув одновременно с доступностью планшетного компьютера, цифровое искусство стало началом новой эры в искусстве. Работая на стыке философии, технологии и классических видов искусства цифровое искусство, не только создает новые образы, но и непрерывно совершенствуется, переосмысливая уже существующие. Цифровая живопись позволяет художнику выйти за привычные рамки картинной плоскости. Характерной чертой цифровой живописи является использование компьютерных имитаций инструментов художника.

Авторский стиль, в котором воедино слилась непосредственный импрессионизм с точностью и детальностью натюрморта, принадлежит современному британскому художнику Розу Холлу, работающему в приложениях Brushes и Procreate. Р. Холл делает выбор в пользу цифровых ресурсов планшета (художник предпочитает iPad) и электронных кистей, которые, как он сам говорит, позволяют сделать процесс создания живописных произведений легкой и приятной задачей. Портреты реальных людей: «Веснушки» (портрет жены), «Рыжая борода» (сам художник)

и прочие — выставлялись в Лондоне, Гонконге, Шанхае, Кардиффе, выигрывали многочисленные призы.

Вероника Миноzzi — художница из Италии, которая тоже работает с цифровым форматом. Ее картины обращают на себя внимание непосредственной и незатейливой искренностью, яркой цветовой гаммой, игрой со светом. Отличительными чертами в работах Миноzzi выступают разнообразие сюжетов: пейзаж, образы животных, женские образы, сказочные элементы и так далее.

Стиль работ Артема Чебоха (Россия) сочетает цифровую живопись и классическую технику, что делает его картины похожими на традиционную масляную живопись (массивные мазки, фактура). Работая преимущественно в программах Photoshop и CorelPainter, художник создает работы в направлении сюрреалистического фэнтези. Цифровые картины А. Чебоха метафоричны, атмосферны и многоплановы, наполнены воздухом и стихиями (клубящиеся облака, дым, игра с пространством). Наиболее известные его работы: «Выжившие», «Когда остановится время», «Волшебная ночь» вовлекают зрителя в фантастические сказочные миры художника.

У основоположника российской цифровой живописи Константина Худякова, произведения которого находятся в собраниях Третьяковки, Русского музея, Музея современного искусства в Вене, многих музеях нашей страны и частных коллекциях, свой уникальный стиль и язык, позволяющий ему сочетать реальное и виртуальное. Создавая свои работы в Photoshop и других компьютерных программах, Худяков наполняет их историей и мифологией. Проект «Предстояние» совмещает визуальную и текстовую части. Каждому персонажу инсталляции художник посвятил биографический очерк, эссе. Зрителям предлагается совершить путешествие в мир созданных образов, где перед каждым из них возникает отдельная картина со множеством бесконечно видоизменяющихся вариантов.

Всеобщая цифровизация изменила способ обработки изображения, формат печати, дала возможность корректуры изображений, создала базу со своей терминологией и техникой, изменила подход к современной фотографии. Цифровая фотография — одна из форм цифрового искусства.

Наталья Эйнат — цифровой художник и графический дизайнер, живущая в Париже, свои сюрреалистические визуальные эффекты создает с помощью цифровой фотокамеры, мобильных редакторов и программы Photoshop, соединяя воедино статичность фотоизображения с выразительностью кинематографа.

Андрюс Венцлова — петербургский медиа-художник, занимающийся живописью, видео-артом (видеоинсталляциями). С 2014 года работает в жанре фотографии, является победителем конкурса в категории «Свет и тень». Портреты, бытовые темы, раздумья о вечном: «Портрет в интерьере», натюрморты: «Натюрморт с виноградом», «Натюрморт с лобзиком», «Натюрморт с гуашью», «Ворона и пустота».

Творческий путь Ильдара Хайруллина начинался с живописи. Сейчас он профессиональный фотограф, работающий в разных жанрах и создающий свои работы с помощью компьютерных программ Capture One Pro, Adobe Photoshop и пр. Один из его фотопроектов посвящен военной фотоистории, другой показывает Казань в начале XXI века, торопясь зафиксировать моменты, которые могут вскоре измениться или исчезнуть.

Современная визуальная медиа-культура, используя набор существующих средств и методов работы с графикой и анимацией, синтезирует их, в попытке создать новую уникальную продукцию.

Для создания медиаинсталляций использует компьютеры, цифровую графику, дополненную и виртуальную реальность. Идея, рассредоточенная в пространстве, посредством визуальных элементов складывается в общий смысловой рисунок. Фасад здания превращается в огромный экран, который транслирует изображение, сочетая в нем графические элементы, текст, видео и различные компоненты пространственного дизайна.

Центром красочной инсталляции «Альфа-шоу 4D» на Воробьевых горах в г. Москве (2011 г.) стало здание Московского государственного университета, фасад которого выступил в качестве экрана медиа-шоу. Мультимедийные анимационные изображения постоянно менялись, в

зависимости от сюжетной линии, стиля архитектурной трансформации и прочих задумок авторов представления, для реализации которого было задействовано 200 фур с различным световым оборудованием и 81 проектор, позволившие перекрыть 25500 м² (общая площадь проекции).

Событийным стал проект «ArtaAntarctica», прошедший в Санкт-Петербурге в декабре 2020 г. Шоу дало возможность всем пришедшим зрителям увидеть другие миры и страны на фоне гигантского айсберга. Проект получил развитие спустя год, став прекрасной площадкой для фестиваля видео-меппинга в январе 2021 г. На поверхности стеклянной поверхности айсберга, ставшего в эти дни экраном для многочисленных тематических инсталляций, были показаны видео-перформансы из Мексики, Франции, Аргентины, Германии и России, связанные с историей открытия и освоения Антарктиды и тому подобное.

В Нижнем Новгороде 3D-инсталляции на Дмитриевской башне стали достаточно привычным явлением оформления городских праздников. Яркие тематические и, зачастую, сказочные сюжеты видео-представления авторы инсталляции располагают по всему периметру архитектурного объекта.

Световое шоу «Чудо света», проходящее в Санкт-Петербурге с 2016 г., было посвящено 800-летию князя Александра Невского. В 2018 г. световое шоу вошло в топ-200 событий России, получив статус «Национального события 2018». В 2019 году мероприятие было награждено Гран-При премии RussianEventAwards. В 2021 г. шоу попало в книгу рекордов России как самая длинная световая проекция.

4. Выводы

Технологическая эволюция модернизировала инструменты возникшего на рубеже 70-х гг. XX в. видео-арта: от простой видеокамеры до многокомпонентной компьютерной графики, сетевого и виртуального искусства, лазерных, голографических и прочих сложнейших технологических установок [13, с.161]. Медиаарт, на данный момент, охватывает различные жанры и виды искусств. Затрагиваемая в работах этого вида искусства проблематика касается современных актуальных проблем. Медиаартисты экспериментируют с монтажом, светом, операторской работой, активно задействуя для своих художественных высказываний последние технические достижения.

Медиаискусство стало достойным наследником видео-арта, — уникальным феноменом, создающим и формирующим образный язык жизни через погружение в интеллектуальный мир человека. Медиаарт, обладая рядом особенностей, объединяет различные новейшие формы искусства, включая цифровое, виртуальное, интернет- и интерактивное искусство, компьютерную графику и робототехнику и тому подобное. Отличительными чертами медиаарта выступают его всеядность и многокомпонентность, всецело отражающие черты времени.

В отличие от видео-арта, медиаарт не ограничен рамками музея, галереи, а доступен для сетевого просмотра. Традиционные формы искусства (живопись, фотографию, скульптуру и другие) медиаарт дополняет современными модификациями: инсталляция, перформанс, цифровые виды искусства, гибридные арт-феномены (сайенс-арт) и так далее, расширяя рамки бытия и взаимодействия со зрителем, вовлекая его в процесс создания произведения, погружая в мир измененной художественной реальности. Находясь на стыке техники, живописи, музыки, театра, медиаарт создает фантастические миры, движущиеся цифровые картины, оживляет мир рекламы, являясь наиболее актуальным и перспективным видом современного художественного творчества.

Литература

- [1] Андреева Е.А. Все и ничто: Символические фигуры в искусстве второй половины XX века. 2 е изд., испр. и доп. СПб.: Изд во Ивана Лимбаха, 2011. 584 с., ил.
- [2] Гаврилова А.В. Медиаарт: технологии и смыслы // Культура и искусство в современном мире: теория и практика. 2021. № 4(5). С. 29-34.
- [3] Галкин Д.В. Медиаарт как новый вид искусства // Культура и искусство в современном мире: теория и практика. 2019. № 2(1). С. 12-17.
- [4] Гурова Е.С. Медиаарт как форма социальной критики // Медиаобразование в современном мире: теория и практика. 2021. № 2(3). С. 16-21.

- [5] Деникин А.А. Медиаарт: границы и перспективы // Культура и искусство в современном мире: теория и практика. 2022. № 2(6). С. 18-24.
- [6] Ерохин С.В. Медиаарт: основные направления и тенденции // Культура и искусство в современном мире: теория и практика. 2022. № 1(5). С. 22-28.
- [7] Иванова Е.С. Медиаарт: проблемы и перспективы // Медиаобразование в современном мире: теория и практика. 2020. № 2(2). С. 18-23.
- [8] Макарова Ю.А. Медиаарт: специфика взаимодействия с аудиторией // Медиаобразование в современном мире: теория и практика. 2021. № 1(2). С. 12-17.
- [9] Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. М. Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.
- [10] Манович Л.З. Язык новых медиа / перевод Дианы Кульчицкой. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018. 399 с.
- [11] Материалы выставки «Дух и цифра. Трансцендентальное в искусстве цифровой эпохи» в 2016–2017 гг. А.Шульгина, А.Чернышева.
- [12] Медведева Е.А. Влияние новых технологий на искусство // Интеллектуальный потенциал XXI века: ступени познания. 2014. № 20. С. 37-40.
- [13] Пюльзю А.А. Медиаарт: проблемы создания и восприятия // Молодёжный вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2020. № 1(13). С. 161-163.
- [14] Шаповал Д.А. Медиаарт: между искусством и технологиями // Культура и искусство в современном мире: теория и практика. 2018. № 1(1). С. 16-21.
- [15] Шаховская М.В. Медиаарт: к проблеме определения // Медиаобразование в современном мире: теория и практика. 2021. № 3(4). С. 10-15.

Media Art and its Derivatives as Effective Tools of a Modern Artist

O. V. Petrukina

Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design, Russia

Abstract. Media art (media art) is a field of art that uses the latest technologies and mass communication media to create unique works of art. The study examines the relevance and importance of media art in the modern world. The prospect of further development of media art is assessed against the background of the increased importance of technologies that are playing an increasingly important role in our lives. The author draws attention to the potential of media art as a platform for creating new art forms in various fields such as cinema, television, video games, advertising and much more. The influence of media art on culture and society is considered. The role of the viewer in the development and formation of media art is noted, as well as the importance in such formation of the viewer, his ability to understand and interpret the reality created by the media artist. The material reviews such derivatives of media art as virtual reality, interactive art, video.

Keywords: media art, media art, video art, digital art, interactive art

References

- [1] Andreeva, E.A. (2011). Vse i ничто: Simvolicheskie figury v iskusstve vtoroj poloviny HH veka [Everything and nothing: Symbolic figures in the art of the second half of the twentieth century]. 2 e izd., ispr. i dop. SPb.: Izd vo Ivana Limbaha.
- [2] Gavrilova, A.V. (2021). Mediaart: tehnologii i smysly [Media Art: technologies and meanings]. *Kul'tura i iskusstvo v sovremennom mire: teorija i praktika*. No. 4(5). 29-34.
- [3] Galkin, D.V. (2021). Mediaart kak novyj vid iskusstva [Media art as a new art form]. *Kul'tura i iskusstvo v sovremennom mire: teorija i praktika*. No. 2(1). 12-17.
- [4] Gurova, E.S. (2021). Mediaart kak forma social'noj kritiki [Media art as a form of social criticism]. *Mediaobrazovanie v sovremennom mire: teorija i praktika*. No. 2(3). 16-21.
- [5] Denikin, A.A. (2022). Mediaart: granicy i perspektivy [Media Art: boundaries and perspectives]. *Kul'tura i iskusstvo v sovremennom mire: teorija i praktika*. No. 2(6). 18-24.
- [6] Erohin, S.V. (2022). Mediaart: osnovnye napravlenija i tendencii [Media Art: main directions and trends]. *Kul'tura i iskusstvo v sovremennom mire: teorija i praktika*. No. 1(5). 22-28.

- [7] Ivanova, E.S. (2020). Mediaart: problemy i perspektivy [Media Art: problems and prospects]. *Mediaobrazovanie v sovremennom mire: teorija i praktika*. No. 2(2). 18-23.
- [8] Makarova, Ju.A. (2021). Mediaart: specifika vzaimodejstvija s auditoriej [Media art: specifics of interaction with the audience]. *Mediaobrazovanie v sovremennom mire: teorija i praktika*. No. 1(2). 12-17.
- [9] Makljujen M. (2003). Ponimanie media: vneshnie rasshirenija cheloveka [Understanding Media: External Human Extensions]. Per. s angl. V. Nikolaeva; Zakl. st. M. Vavilova. M.; Zhukovskij. «KANON-press-C», «Kuchkovo pole».
- [10] Manovich L.Z. (2018). Jazyk novyh media [The language of new media]. perevod Diany Kul'chickoj. Moskva. Ad Marginem Press.
- [11] Materialy vystavki “Duh i cifra. Transcendental'noe v iskusstve cifrovoj jepohi” v 2016–2017 gg. [Materials of the exhibition "Spirit and figure. The Transcendental in the art of the digital age" in 2016-2017.]. A. Shul'gina, A. Chernysheva.
- [12] Medvedeva, E.A. (2014). Vlijanie novyh tehnologij na iskusstvo [The impact of new technologies on art]. *Intellektual'nyj potencial XXI veka: stupeni poznaniya*. No. 20. 37-40.
- [13] Pjul'zju, A.A. (2020). Mediaart: problemy sozdaniya i vosprijatija [Media art: problems of creation and perception]. *Molodjozhnyj vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury*. No. 1(13). 161-163.
- [14] Shapoval, D.A. (2018). Mediaart: mezhdru iskusstvom i tehnologijami [Media Art: between art and technology]. *Kul'tura i iskusstvo v sovremennom mire: teorija i praktika*. No. 1(1). 16-21.
- [15] Shahovskaja, M.V. (2021). Mediaart: k probleme opredelenija [Media Art: on the problem of definition]. *Mediaobrazovanie v sovremennom mire: teorija i praktika*. No. 3(4). 10-15.