

## МЕДИЙНОЕ ИСКУССТВО: ЦИФРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ И НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ЭКРАННОЙ ОБРАЗНОСТИ

Современный уровень развития техники дал человеку возможность более остро и точно ощущать окружающий мир и действовать в нем. Во второй половине XX в. интерес художников обращается к видео, компьютерной технике, средствам коммуникации, освоению не только технологических объектов, но и нового электронного пространства. Посредством современной компьютерной техники не только моделируются виртуальные миры, но и трансформируется реальная действительность. Симуляции реального и искусственного мира все более уравниваются.

Современные техницистские, «промышленные» художественные практики лишь продолжают традицию освоения преобразующейся реальности, заложенную в начале XX в. футуристами, конструктивистами, абстракционистами, представителями других течений.

Появление переносной видеокамеры в 1960-х гг. побудило многих художников осваивать новое экранное пространство, технологию, позволившую самому субъекту и камере включаться в действие, создавать образы, существующие вне определенного места, и соответственно новую символику. Дальнейшее развитие технологий предложило новые приемы моделирования художественной реальности – самостоятельное квазиреальное трехмерное пространство с иными способами понимания и освоения пространства и времени, иными способами действия, движения, построения отношений.

Произведения медийного искусства могут быть разными не только по форме, жанру, но и по виду. В одно семейство (группу) их объединяет именно техническая опосредованность художественной образности. Медийное искусство отличается то, что в качестве технического инструментария, оно использует средства коммуникации, полиграфии и т.д., с помощью которых выполняет функцию консервации, редакции и креации.

Компьютер способен симулировать любой инструмент, систему, создавать телематическую виртуальную конструкцию. Посредством компьютера реально воплощается парадоксальная реальность объектов, не имеющих свойств, присущих материальным объектам. Реципиент осознает мнимость этой реальности, но это и дает ему возможность воспринимать одновременно в нескольких местах.

Еще одной характерной чертой медийного искусства является его движение от репрезентации произведения к интерактивности, вовлечению в творческий процесс зрителя, коммуникации с ним.

Суммируя вышесказанное, мы предлагаем рассматривать медийное искусство как группу, объединяющую разновидности искусства, основанные на новейшей *компьютерной* технологии, создающие при ее помощи *интерактивные* произведения. Дигитальная среда предоставляет возможность интеграции живописи, скульптуры, фотографии и кино, их сочетания с динамическими структурами музыки и театра, манипуляции со всеми уже существующими артефактами. Она позволяет общаться с искусством в любое время и в любой точке пространства, где есть компьютер. Спектр видов технообразов виртуальной реальности довольно широк. Возможны созданные на компьютере двух- и трехмерные произведения изобразительного искусства; модели как статичные, так и анимированные; трехмерные пространственные инсталляции и энвайронменты; виртуальные перформансы и акции. Могут быть и уже привычные предметы медийной культуры: компьютерные игры, инсталляции с использованием видеодиска.

Единой классификации медийного искусства в настоящее время не существует. Для нее, полагаем, важна структура произведений. Именно сложность структуры показательна как в интерактивности зрителя, так и в степени зависимости произведения от цифровой среды. В таком случае, на наш взгляд, произведения целесообразно типологизировать по принципу, предложенному О. Барановым<sup>1</sup> для классификации гипертекстов:

1. Линейные, одномерные произведения, с небольшим числом ссылок и связей.

2. Произведения осевой структуры, связи которых очень развиты, но в них существует основная определенная авторская линия развития, которая всегда остается главной.

3. Ризоматические произведения, не имеющие определенной композиции, связи и ссылки которого развиты настолько, что два его прочтения могут оказаться диаметрально противоположными.

Однако классифицировать медийное искусство целесообразно и по внешнему, технологическому признаку. Здесь очевидно изменение функции, которую выполняет в существовании произведения знаковая среда, нарастание таких характерных признаков виртуальной реальности, как порожденность, интерактивность и актуальность. Подобная модель могла бы выглядеть трехступенчато:

1. Консервация произведения. Цифровая среда выполняет функцию носителя информации, она используется для хранения и тиражирования произведений искусства, которые были созданы и существуют вне ее.

2. Адаптация произведения:

а) редакция произведения традиционного вида искусства. При создании произведения были задействованы цифровые технологии, но лишь в качестве редакторского инструмента;

б) создание произведения традиционного вида искусства при помощи не только компьютерных технологий, но и их характерных черт, концепций – нелинейности, гипертекстовости структуры художественного произведения, интерактивности, виртуальности;

в) «обратная адаптация» – возможность адекватного существования в реальной среде произведения линейной структуры, созданного в среде цифровой, посредством компьютерных технологий.

3. Креативная функция: создание оригинальных произведений при активном задействовании дигитальной среды. Произведение погружено в знаковую среду, функционирует исключительно в ней, в процессе коммуникации с пользователем компьютера.

Произведения любого вида искусства могут существовать на всех вышеприведенных позициях. Поясним на примере фотографии. На уровне хранения произведения это – электронная копия реального изображения. Современный уровень технологии позволяет сделать с оригинала сколько угодно копий равного качества. На уровне адаптации фотографическое изображение редактируется, результатом становится усовершенствованный вариант оригинала (а), что может быть обработано в соответствии с компьютерной экранной образностью (б). Произведением цифровой фотографии (в), исполненной при привлечении медийных средств, может быть двухмерная печатная композиция, существующая в реальной окружающей среде, отличающаяся от традиционной фотографии лишь тем, что для ее создания были задействованы более совершенные средства. На третьем этапе – креатив – произведение погружено в цифровую среду, снабжается компьютерной периферией, позволяющей зрителю активно взаимодействовать с художественным образом, который и становится интерактивным технообразом. На любой из этих позиций произведение искусства может обладать разной степенью интерактивности и, соответственно, допускается разная степень включенности зрителя в диалог.

Разновидностью медийного выступает искусство, существующее в сети Интернет, которому изначально присущи гипертекстовость, виртуальность, нелинейный способ распространения и интерактивность восприятия. Сетевое искусство существует в компьютерной сети как:

- распространение копий классического искусства;
- web-дизайн – преломление информационного дизайна в сетевой среде, адаптация к ней любой художественной и внехудожественной информации.
- собственно сетевое искусство, его оригинальные произведения.

Здесь мы считаем необходимым ввести понятие медийной культуры, ее взаимоотношений с системой искусств и медийным искусством, в частности. Собственно медийным искусством мы считаем произведения, при создании которых медийная среда функционировала как креативная. Все три ступени приведенной выше классификации мы объединяем понятием «медийная культура» – формой существования произведений всей системы ис-

куст, хранения, обработки и трансляции любой информации: вербальной, визуальной (как двумерной, так и объемной), звуковой. Дигитальная среда вмещает и художественную и внехудожественную информацию.

Медийное искусство базируется на «компьютерном основании»: компьютерная музыка, кинематография, фотография, литература, компьютерная графика, трехмерное моделирование, а также неакадемические художественные практики XX в. (созданные при помощи компьютерных средств инсталляции, энвайронменты, перформансы, акции и т.д.) В этом случае медийная среда сообщает новые качества искусства, сложившимся в среде реальной.

Искусство всегда было средством коммуникации. Однако классическому искусству был присущ косвенный тип общения от третьего лица. Мир художественных образов самодостаточен, зритель наблюдает за ним извне. Он может оказаться вовлеченным в этот иллюзорный мир через психологическую идентификацию с персонажем, но в конечном итоге зритель возвращается на свою исходную позицию отстраненного созерцания.

Средства массовой коммуникации напрямую адресуются подразумеваемому зрителю. Он существует на правах субъекта, на которого направлен информационный поток. Являясь представителем мира телевидения, ведущий телепрограммы непосредственно обращается к утвержденному в качестве партнера зрителю. Психологическая идентификация усиливается идеологией реального времени.

Интерактивное медийное искусство не только напрямую адресует зрителю, но и буквально активизирует его, предлагая как эмоциональное, так и активное физическое участие зрителя в жизни произведения.

Цифровые технологии обладают спектром инструментов, способных не только безукоризненно имитировать реальный мир, но и создавать эффекты, физически в нем невозможные. Если создатель дигитального фильма хочет, чтобы его произведение выглядело реалистично, он должен учитывать сложившиеся стереотипы зрительского восприятия, тщательно имитировать реальность, в которой живет он сам и зритель.

Само знание программного обеспечения не является залогом успеха в компьютерном искусстве. Профессиональность здесь проявляется в процессе переноса в дигитальную среду художественных приемов, отработанных в традиционных видах искусства. Произведения дигитального искусства существуют в виртуальной среде, но изъясняются на языке реальности посредством цвета, света, движения и т.д. Выбор эстетики определяет способ использования средств выразительности для построения визуального ряда. Цифровая среда предоставляет безграничные возможности для совершенствования изображения: от поиска и моделирования конкретных примеров возможного визуального решения фильма, их сравнительного анализа до наложения слоев эффектов на простое изображение, манипуляций с художественным контекстом, в котором разворачивается сюжет.

Медийное искусство сочетает в себе использование новейших цифровых технологий и тысячелетний опыт развития искусства. В то же время его

эстетика в корне отличается от классической. Ее определяет виртуальность художественного образа, интерактивность зрителя и читателя, осуществляемая в процессе перехода искусства от репрезентации к коммуникации. Категория виртуального закрепляется в медийном искусстве на всех уровнях – это среда, в которой посредством виртуального инструментария (машинного кода, интерактивного диалога с компьютером) создается произведение искусства. Здесь же оно может и существовать в качестве нелинейного техно-образа, принципиально открытого для трансформаций.

---

<sup>1</sup> См.: Баранов О. Гипертекстовая субкультура // Знамя. 1997. .№ 7. С. 202—205.