В.Д. УВАРОВ
Доктор искусствоведения, профессор. Российский экономический университет им. Г. В. Плеханова
e-mail: artuwaroff@yandex.ru

ЧЖАН ГУАНЮАНЬ
Аспирант. Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: dreamzhgy@gmail.com

А.С. ВРУБЛЕВСКИЙ
Доцент. Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова
e-mail: vrublevskiy.as@rea.ru

V.D. UVAROV
Doctor of arts, Professor. Plekhanov Russian University of Economics
e-mail: artuwaroff@yandex.ru

ZHANG GUANGYUAN
Graduate Student. A.N. Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art)
e-mail: dreamzhgy@gmail.com

A.S. VRUBLEVSKIY
Docent. Plekhanov Russian University of Economics
e-mail: vrublevskiy.as@rea.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2023_3_3_395_403

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО В ТАПИССЕРИИ

DIGITAL ART IN THE TAPESTRY

Исследование посвящено медиа-искусству как широкой, динамичной области современного искусства, основанной на использовании средств массовой информации в качестве инстру-

ментов создания и продвижения произведений, в частности, таписсерии. Изучение включает в себя значительный период времени, начиная с разрозненных опытов с первыми медиасредствами начала XX века и до цифрового периода.
Сегодня сформировано глобальное медиапространство, и средства массовой информации прочно вошли во все сферы человеческой жизни, став действенным инструментом ежедневной деятельности человека. Более того, масштабы и глубина происходящих изменений определяют неизбежность отражения этой ситуации в искусстве, они повлияли на утверждение новых форм художественного творчества, изменение творческого сознания и языка многих видов искусства, в том числе, таписсерии. При этом можно констатировать, что технические формы становятся все более важными в современном искусстве: помимо таких сформировавшихся и развитых видов искусства как фотография, кино, телевизионное искусство, существует множество направлений, относящихся к актуальному искусству (contemporary art), основанных на применении тех или иных медиасредств, например цифровое искусство, компьютерное искусство, интернет-арт, виртуал-арт, интерактивное искусство, Net art, software art, Game art, и многие другие.

Our research focuses on media art as a broad, dynamic area of contemporary art based on the use of the media as tools for creating and promoting works. The study covers a significant period of time, from disparate experiences with the first media of the early twentieth century to the digital period.
Today, a global media space has been formed, and the media have firmly entered all spheres of human life, becoming an effective tool for daily human activity. Moreover, the scale and depth of the ongoing changes determine the inevitability of reflecting this situation in art, they influenced the establishment of new forms of artistic creativity, the change in the creative consciousness and language of many types of art. At the same time, it can be stated that technical forms are becoming increasingly important in contemporary art: in addition to such established and developed art forms as photography, cinema, television art, there are many areas related to con-

temporary art (contemporary art), based on the use of certain media such as digital art, computer art, internet art, virtual art, interactive art, Net art, software art, Game art, and many others.

Ключевые слова: медиа-искусство, визуальное искусство, таписсерия, круг, шар, сфера, символ, архетип.
Keywords: media arts, visual art, tapestry, circle, ball, sphere, Paleolithic age, archetype.

Актуальность темы исследования обусловлена тем, что визуальное искусство XX–XXI веков, его формы и бытование во многом определяются развитием медиасредств связи с новыми технологиями. Устройства для фиксации, редактирования и тиражирования изображений и звуковых сигналов запустили процессы, глубоко отражающиеся на современном состоянии художественной культуры, искусства, эстетики. К исследованию медиа-искусства следует отнестись с особой ответственностью. В течение многих лет в этой области постоянно происходил поиск созвучных эпохе языков, способов выражения нового бытия человека и уникальных реалий времени что несомненно способствовало развитию языка искусства как инструмента для создания новых произведений.

При объединении отдельных практик в общее поле художественной деятельности, которое называется медиа-искусством, можно проследить общие и универсальные аспекты работы с медиа технологиями. Благодаря сравнению и сопоставлению специфические особенности отдельных направлений могут быть выявлены благодаря сравнениям и сопоставления индивидуальных уникальных черт каждого направления, что и является **предметом настоящего исследования**: специфика медиа-искусства как особой области художественной практики.

Авторы статьи выдвигают **гипотезу** о предельности форм круга и шара как основных архетипических форм, возникающих на самых начальных стадиях изобразительной деятельности homo sapience и медиа-искусства, в частности.

Изобразительное искусство в медиа-искусстве воплощает такие важные для искусства XX века идеи, как произведение с открытой формой, интерактивное взаимодействие зрителя с произведением и творчество зрителя. коллективное творчество, использование интерактивных и виртуально-образных средств для выражения эмоций, объединение жиз-

ни и искусства, демократизация художественных форм, перемещение акцента с результата творчества на процесс. Целью исследования является выявление факторов, определивших становление медиа-искусства как области художественной практики, исследование его специфики, а также взаимодействие медиа-искусства с традиционными искусствами, в частности, с таписсерией.

Методы исследования. Исследование предполагало комплексное использование таких методов, как литературно-аналитический метод, необходимый для уточнения отдельных фактов и обобщения информации из литературных источников, и наблюдение. Применяя в своем исследовании аналитический, научно-исторический и описательный методы, авторы делают попытку обоснования вневременной природы языка медиа-арта как простейших символов, имеющих как неуклонное, сильнейшее физиологическое и психологическое воздействие на человека, так и служащих вместилищем базовых духовно-рефлексивных ценностей и понятий.

Результаты исследования и их обсуждение. Если мы откроем старинный словарь на слове «таписсерия», то узнаем, что это — тканые произведения из шерстяных и золотых нитей с изображением декоративных мотивов. Давно уже забыты имена ковровых умельцев, а также сановных вельмож, первых владельцев чудесных теплых полотен, давно уже не используются золотые нити, так называемое кипрское золото, но не поддающееся разрушительному воздействию времени искусство плетения ковра таинственными тропами пришло и в наши дни.

В последние десятилетия двадцатого века таписсерия значительно обогатилась новыми средствами выражения, нетрадиционными приемами формообразования, новаторским художественно-образным, философским содержанием. Плоскостной настенный ковер превратился в сложное синтетическое произведение, сумевшее выйти из тесных рамок «прикладничества», поставив под сомнение представление о том, что сам текстильный материал не «пригоден» для создания произведений, подвластных универсальным законам художественного воздействия. Становится очевидным формирование нового текстильного языка как самостоятельного средства выражения, способного отражать вопросы человеческого бытия в художественных образах и структурах.

В мировом художественном процессе произошли существенные изменения. Так, например, широкое распространение получило явление

интеграции художественных средств различных видов искусства, установились чрезвычайно тесные связи между монументальными, станковыми и прикладными формами творчества. Появление в искусстве второй половины XX века новых течений стимулировали процесс взаимодействия картины, фрески, мелкой пластики, декоративной скульптуры, художественного текстиля, перформансов, концептуального искусства, инсталляции и т. д. Это придало живописно-пластическим исканиям художников гибкость и широту, вызвало интенсивное творческое соприкосновение отдельных видов и направлений искусства, вывело на принципиально новый уровень его взаимоотношения с архитектурой. На основе этих изменений возникли специфические для таписсерии художественные симбиозы и синтезы, имеющие значительную культурную ценность и представляющие немалые возможности для эстетического моделирования предметно-пространственной среды.

Нами было проведено проблемное научное исследование объективных процессов художественного развития таписсерии. Определение того на каких основах возникала смена стилистических парадигм. Была ли это борьба противоположностей или взаимодополнение, принципиальное изменение исторического цикла или движение внутри него. Выявлены импульсы, которые дали толчок к обновлению и различным модификациям таписсерии.

На базе разработанной в исследовании теоретической концепции современная таписсерия, легко ассимилировавшая новые влияния подается в качестве определенной, спрессованной модели развития искусства, таписсьеры-новаторы создавали свои коды современного художественного творчества. Это были плюрализм пластических исканий, иконографические мотивы, попытки создать беспрецедентные открытые художественные структуры, новые возможности эмоционального наполнения художественного образа. Сложная динамика сближений, контрастов, преодолений обуславливает ход сменяющих друг друга стилистических тенденций, заставляет задуматься об определенных закономерностях. Весьма примечательным является наличие глубинной связи у таписсерии с ритмами и тенденциями изобразительного искусства нашего столетия. Сопоставлении таписсерии с комплексом творческих исканий визуальной культуры нашего времени позволяет заключить, что особенно бурно это проявилось в авангардном обновлении и увлечении расширением самого понятия «объекта искусства».

Процесс развития современной таписсерии, во многом, проходил и проходит под влиянием концепций авангарда, неоавангарда и трансавангарда.

Авторы систематизируют и анализируют большое количество нового фактологического материала, анализирует основные теоретические представления о медиа-искусстве. Научное исследование медиа-искусства сопряжённо тем, что оно находится на стыке многих явлений современной культуры: искусства и арт-практики, как вид художественного творчества; дизайна, искусства и науки, как вид деятельности; изобразительного и экранного искусств.

Общей проблемой отечественных и зарубежных теоретических работ, посвященных применению медиа-технологии в искусстве, является их скорее описательный, чем аналитический характер.

Надо признать, что большинство исследований, посвященных техническим видам арт-практик, были предприняты зарубежными специалистами, причем основная часть работ посвящена анализу отдельных практик, связанных с применением тех или иных медиасредств, наибольший интерес при этом вызывали электронные медиа. Таким образом, и в зарубежной литературе предмет нашего исследования недостаточно освящен.

Ведущими зарубежными исследователями современного состояния медиа- искусства являются Джин Янгблад, Фрэнк Поппер, создатель Института Новых медиа ((Instituts für Neue Medien) Петер Вайбель [1], [8], [10].

Быстрота изменений, происходящих в медиа-искусстве, необходимость корректировать и развивать научную мысль, подтолкнули многих исследователей к поиску новых форм научного дискурса. Таким образом, необходимость развивать сформулированные положения, уточнять, отвергать, пересматривать, сверяться со своими более ранними текстами, работами других исследователей при обращении к таким динамично развивающимся областям, как медиа-искусство, приводит к тому, что научный дискурс принимает форму полилога, который наиболее эффективно реализуется на базе электронной сети. Отсутствие иерархической структуры, возможность постоянного внесения изменений в тексты, гибкая система ссылок, неограниченные объемы информации — преимущества, которыми обладает сетевая гипертекстовая система. Не случайно такие теоретики, как Жан-Франсуа Лиотар, Роберт Адриан, Рой Эскотт использовали сами и вовлекали других исследователей в режим телеконферен-

ций, сетевой обмен текстами, то есть использовали медиа для изучения медиа [9].

Чрезвычайно важным для понимания специфики медиа-искусства является предположение В. Беньямина о том, что искусство, создаваемое с применением технических средств, будет объединять свою аудиторию социально [7]. Эти идеи повлияли на социальное проявление медиа-искусства и специфику его коммуникационных форм. Несмотря на технико-технологические отличия применяемых медиасредств, существует преемственность на уровне концепций, философии, используемых приемов, принципа отбора материала, выбора тем, сюжетов, формообразования, на основании чего можно утверждать о существовании медиа-искусства как особой области художественной практики, практики, в рамках которой создание, распространение и презентация произведений основываются на аудиовизуальных и коммуникационных возможностях медиасредств [10].

Основные направления развития методов и приемов медиа-искусства: поиск форм отображения повседневной жизни (дневник, трансляция, воспроизведение сцен повседневной жизни); освоение когнитивных и игровых форм (наблюдение, самонаблюдение, исследование, эксперимент); политическая деятельность с помощью медиасредств (виртуальный активизм); поиск доступных зрителю форм творческого участия в произведении; поддержания сотворчества: выбор формы (коллективное творчество, творчество-участие, творчество-соревнование, творчество-исследование), инструментария, тематики [6]. В процессе исследования была охарактеризована роль сетевой формы в медиаискусстве как новая архитектура (открытая, неиерархическая, равноправная) творческого содружества и способ организации сотворчества, участия зрителя.

Авторы занимались исследованием искусства таписсерии, что нашло отражение в ряде статей. Приведем конкретный пример. Современный бразильский художник-таписьер Эрнесто Саба де Альбукерке Нето (Ernesto Saba de Albuquerque Neto) часто использует форму шара. Его скульптуры — это объемные таписсерии-инсталляции, состоящие из ткани и нитей нейлона. Они представляют гигантские абстрактные формы, которые иногда наполнены душистыми специями и висят в виде слезы или вытянутого шара. Работа Нето под названием «Антроподино» (Anthropodino) 2009 г. была классифицирована как «абстрактный минимализм». Его большие, мягкие, шаровидные, напоминающие слезы скульптуры, полностью заполняли выставочное пространство [3].

С усложнением жизни и постоянным научением дизайнеры и художники обыгрывают формы круга и шара при помощи современных направлений, стилей, техник и материалов как актуальные символы, неоднозначно и сложно читаемые, но почти всегда несущие позитивные коннотации с такими понятиями, как целостность, устойчивость, полнота, гармония и совершенство. При этом данные формы, по мнению авторов, будут оставаться необходимыми модулями в дизайне и таписсерии как символ гармонизирующего, терапевтического и гуманистического начала [4].

Подводя итоги исследования вопроса применения цифровых и мультимедийных технологий в процессе создания современной таписсерии, можно заключить, что искусство таписсерии в силу своей гуманистической природы, а также самих приемов и техник создания произведения текстильного искусства остается ручным трудом, где вышеупомянутые технологии предлагают дополнительное, вариативное прочтение художественного объекта, кроме того, активно применяемые на предпроектной и проектной стадиях, цифровые технологии предлагают неограниченные возможности в реализации инженерно-технических идей современных мультидисциплинарных авторов. При этом нельзя отрицать и трансформации формы и композиции арт-объекта, происходящих за счет внедрения новых приемов и способов работы современного художника с одной стороны, и мощными социально-культурными сдвигами, с другой. Это и попытка осмыслить и отрефлексировать проблемы экологического характера и социального или гендерного неравенства и многие другие, и в этой области современные мультимедиа и цифровые технологии приходят на помощь авторам, часто будучи одновременно и средством, и объектом философского осмысления. Авторы статьи убеждены, что цифровые и мультимедийные технологии несут гуманистический потенциал, который реализуется в сфере художественного проектирования [2].

В заключение отметим, что основные факторы, оказавшие влияние на становление медиа-искусства и его развитие: трансформация художественного мышления, воплощенная в практике авангарда; эволюция медиасредств в направлении универсализации и создания глобальных коммуникационных сетей; общественный и научный дискурс в отношении медиа. Большими возможностями обладают такие специфические выразительные средств медиаискусства, как интерактивность, интермедийность, виртуальность.

Список литературы:

1. *Вайбель П.* Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции // Журнальный клуб Интелрос Логос. — 2015. — № 4. [Электронный ресурс] // Режим доступа: — URL: http://www.intelros.ru/readroom/logos/lo4-2015/30745-mediaiskusstvo-ot-simulyacii-k-stimulyacii.html; (дата обращения: 29.11.2022).

2. *Уваров В.Д., Врублевский А.С.* Роль цифровых и мультимедийных технологий в процессе создания современной таписсерии. Коллективная монография. АРХИТЕКТУРА И ДИЗАЙН В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, МАРХИ, РАХ, 2021. — С. 452–456.

3. *Уваров В.Д., Врублевский А.С.* Вопросы компьютерного моделирования скульптурной таписсерии на основе шара и круга. /КОНЦЕПЦИИ В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ: Сборник материалов II Всероссийской научной онлайн-конференции с международным участием. Выпуск 2. — М.: РГУ им. А.Н. Косыгина, 2020. — С. 188–191.

4. *Уваров В.Д., Врублевский А.С.* Проектная культура в компьютерном моделировании скульптурной таписсерии на основе шара и круга. Всероссийская научно-практическая конференция «ДИСК-2020»: сборник материалов Часть 4. — М.: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина», 2020. — С. 124–130.

5. *Уваров В.Д., Чжан Гуанюань.* Практическое и теоретическое обучения студентов искусству и дизайну с применением компьютерных технологий // РГУ им. А. Н. Косыгина. Теория и практика в сфере искусства костюма и моды (интеграция в бизнес-сообщество). — № 4. — 2023. — С. 20–25.

6. *Weibel P.* Techno-Transformation and Terminale Identitat / P. Weibel // Telematik — Netz Moderne Navigatoren / ed. J. Simmen. — Cologne: Buchhandlung Walter Konig, 2002. — P. 8–15.

7. *Weibel P.* Lebenssehnsucht und Sucht. — Berlin: Merve, 2000.; Vom Verschwinden der Ferne: Telekommunikation und Kuns/ ed. P. Weibel. — Köln: DuMont, 1990. — P.19–78.

8. *Youngblood G.* Defining the Image as Place // High Performance. — 1987. — № 32. — P. 52–59.

9. *Youngblood G.* Expanded Cinema / G. Youngblood. — N.Y.: Dutton, 1970. — 419 p.

10. *Youngblood G.* Virtual Space: The Electronic Environments of Mobile Image / G. Youngblood // Ars Electronica: Facing the Future / ed. T. Druckrey. — Cambridge; Mass.: The MIT Press, 1999. — P. 360–365.

11. *Popper F.* Art of the Electronic Age / F. Popper — L.: Thames and Hudson, 1993. — 192 p.