П.П. КОЗОРЕЗЕНКО (мл.)
Кандидат искусствоведения, заслуженный художник РФ, профессор, заведующий кафедрой «Искусство графики» РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: kozorezenko@mail.ru

ЛИ ЮАНЬ
Аспирант третьего курса РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: liyuan19880101@gmail.com

P.P. KOZOREZENKO Jr.
Candidate of Art History, honored artist of the Russian Federation, Professor, head of the department «Art of graphics» of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: kozorezenko@mail.ru

LI YUAN
Postgraduate student of the third year. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: liyuan19880101@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2024_1_1_209_227

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ТВОРЧЕСТВО В КОНТЕКСТЕ МЕДИАИСКУССТВА

ARTISTIC EXPRESSION IN NEW MEDIA ART

В век информатизации, с развитием компьютерной техники и сетевых технологий, образ мышления и поведения человека претерпевают значительные изменения. Как следствие, художественные формы становятся более разнообразными. В этом контексте появляется новая форма искусства, которая в значительной степени опирается на новые медиатехнологии. Так, уже с 1960-х годов на множестве выставок начинают быть представлены различные формы медиаискусства. Вне пределов Китая, особенно в странах Запада, медиаискусство достигло зрелости,

сформировав стройную систему творческих и технических подходов. Различные каналы, такие как международные фестивали медиаискусства, создали благоприятные условия для глобального распространения новых эстетических технологий и дальнейшего развития медиаискусства.
Медиаискусство как художественная форма изначально появилось как бунт против традиционного искусства, но со временем получило широкое признание в обществе и даже начало оказывать широкое влияние на все стороны социальной жизни. В данной статье подробно рассматривается процесс концептуального оформления и развития медиаискусства от его истоков, а также породивший его социокультурный и исторический контекст.
Акварель как вид станковой живописи может быть объединена с медиаискусством, и это является актуальной проблемой, требующей осмысления. Статье осуществляются попытки использования медиатехнологий (света, звука, электричества) и новых средств выразительности для оживления станковой акварельной живописи, обеспечения ее выживания, видимости и интерактивности.

In the age of informatization with the development of computer and network technologies, human behaviour and mentality undergo significant changes. Consequently, artistic expression is becoming increasingly diverse. It is against this background that the new artform, relying heavily on new media technologies, has emerged. Since the 1960s, a great number of exhibitions have been presenting various forms of New media art. Outside of China, particularly in the Western nations, New media art has achieved maturity, establishing a cohesive framework of creative and technical methodologies. Various channels, such as global media art festivals, have created favourable conditions for the worldwide expansion of new aesthetic technologies and the further advancement of New media art.
New media art as an art form that originally emerged as a rebellion against traditional art, over time has become widely recognized in society and has even begun to have a broad impact on all aspects of societal life. This paper discusses in detail the process of conceptualization and development of New media art from its early origins, as

well as the socio-cultural and historical context that gave rise to it. Watercolour painting, as a form of easel painting, can be integrated with New media art, presenting a topical issue that demands further exploration. Our institute attempts to use media technologies (light, sound, electricity) and new means of expression to revitalize easel watercolour painting, ensuring its survival, visibility and interactivity.

Ключевые слова: новые медиа, акварель, средства.
Keywords: new media, watercolour painting, medium.

Поступательный прогресс в средствах массовой коммуникации, от печати, радио и кино до телевидения, как показывает история человеческой цивилизации, в любую эпоху оказывал колоссальное влияние на общество, способствуя его дальнейшему развитию. Основанные на цифровом телевидении и сети Интернет, новые цифровые медиа нашего времени тоже дадут сильный импульс визуальной культуре и искусству. Сбывается предсказание М. Хайдеггера о развитии искусства, в котором по его мысли должен наступить «век картины мира» [1]. В доисторических обществах, где еще не было письменности, первобытные люди создавали изображения, и акт создания изображений передавался по наследству. У. Митчелл писал о «пикториальном повороте», подразумевая, что современное общество вступило в эпоху, в центре которой находятся визуальные образы, а визуальные средства и культура, такие как дизайн, кино, мультимедиа, телевидение, комиксы и анимация, стали доминирующим трендом времени [2]. В наши дни визуальные образы оказывают влияние на все стороны социокультурной жизни, будь то глубокие философские исследования или масс-медиа. В условиях глобализации визуальных образов ограничения и табу традиционного искусства нарушаются новыми визуальными объектами, что отражает стремление художественного творчества к новаторству и экспериментам.

Исследователь Чжай Мо, говоря о порожденном обществом постмодерна постмодернистском направлении искусства [3], отметил, что оно является продуктом информационного общества, создаваемым творцами искусства в сотрудничестве с широкой публикой [4]. По своей композиционной морфологии, постмодернизм характеризуется не только тяготением к мнимости и высокоемкостью, но и тем, что он подобен многосоставному коллажу. На фоне экономической глобализации

он формирует плюралистическую, преодолевающую все границы, полностью цифровую цивилизацию. Если говорить о форме в постмодернистском искусстве, то, как Ван Жуюнь в своем исследовании, если для модернистского искусства важна сама «форма», то для постмодернизма на первом месте стоит «состояние» [5]. В этом и состоит суть эволюционного перехода от модернизма к постмодернизму. Если в модернизме развитие искусства характеризуется расширением визуальных форм, то появление постмодернизма, с его антихудожественной позицией, сделало искусство неотъемлемой частью жизни социума. В обществе сложился консенсус, согласно которому появление визуальной культуры является результатом совместного воздействия постмодернистского общества и культуры. Иными словами, постмодернистская форма культуры ориентирована на визуальное восприятие. В этом контексте и формируется видение опыта. Зрительное восприятие, то есть то, что находится в поле зрения массового населения, в условиях богатства социальной жизни и широты эстетических интересов развивается в направлении индивидуализма.

Если проанализировать развитие образа, то можно подметить, что современные визуальные искусства уже давно отошли от выражения или воспроизведения чистой природы и больше сфокусированы на том, что сделано рукой человека, а также том, что существует только в воображении, не являясь частью объективной реальности. Рождается новая логика визуальной культуры, которая формируется, когда визуальный образ проходит трансформацию из объекта природы в созданный человеком конструкт. В книге «Симулякры и симуляция» Жан Бодрийяр пишет, что символ уже не воспроизводит или имитирует реальность[6]. Воображаемые, создаваемые человеком символы заполонили все сферы производства, и людей, в жизни которых нет таких визуальных образов, крайне мало. Симулякр как воображаемый цифровой образ гиперреальности — это явление определенного времени, а именно общества постмодерна. Он характеризуется тремя ключевыми аспектами: во-первых, виртуальность, во-вторых, воспроизводимость и, в-третьих, скорость. Изменчивость постмодернистских образов привела к повышению потребности в скорости и желанию испытывать больше визуальных удовольствий. Особенно после вступления в цифровую эпоху возросла легкость создания образа, вплоть до того, что иллюзия стала более «реальной» чем правда.

1. Эволюция художественных средств

Согласно Оксфордскому словарю, медиа можно определить как среду или средство, в котором происходит трансляция информации для того, чтобы достичь цели существования или некой деятельности [7]. Науки о коммуникациях говорят нам, что медиа — это физические носители, используемые людьми для передачи информации. Средства массовой информации как подвид медиа представляют собой инструменты или материалы, которые люди используют для распространения и обмена информацией. «СМИ» можно трактовать в широком и узком смысле. В широком смысле — это всевозможные средства, инструменты и институты, с помощью которых можно осуществить распространение информации и коммуникации. Например, в качестве традиционных СМИ часто упоминаются газеты и электронные СМИ, а новые СМИ возникают на базе традиционных. В конце 1990-х годов, с развитием Интернета, новые медиа также вошли в поле зрения общественности и стали оказывать все более заметное влияние на повседневную жизнь людей. Новые медиа не следует понимать буквально — как возникающие новые средства массовой информации. В данном исследовании мы будем опираться на определение новых медиа, сформулированное Хуан Минфэном, — это «медиа (средства), использующие современные цифровые технологии» [8]. В узком смысле медиа можно понять с помощью английского слова «media», которое означает «носители информации». Это предметы, которые можно легко увидеть в повседневной жизни, такие как аудиокассеты, газеты, жесткие диски, холсты и т. д.

Под новыми медиа, понимается форма медиа, созданная с помощью цифровой техники и сетевых технологий. В чем же конкретно воплощается «новизна»? В основном, в двух аспектах: это «новые» технические средства и «новые» цифровые технологии. Традиционные медиа, если к ним добавляется фактор цифровых технологий, и неважно, современная ли это музыка или старинная картина, тоже становятся новыми медиа.

Новые медиа по своей природе в значительной степени зависят от компьютерных технологий. Компьютер как инструмент позволяет обрабатывать сложные тексты, изображения, аудио- и видеоматериалы, а затем фиксировать и хранить информацию. По сравнению с традиционными медиа, цифровые медиа дают возможность неограниченного воспроизведения, а также позволяют избежать искажений. В информационном обществе массово появляется что-то новое, повседневная жизнь

человека наполняется различными видами цифровых медиа. В «Понимание медиа: внешние расширения человека» Маршалл Маклюэн предлагает такую трактовку медиа: «Это сообщение, это расширение человека вовне» [9].

В настоящее время множество людей полагает, что старые медиа будут полностью заменены новыми. Это не так, и в действительности они способны последовательно накладываться друг на друга. С общественным прогрессом и развитием все более совершенных средств коммуникации, появляются принципиально новая вещь — новые медиа, что отражает совершенствование человеческих технологий и повышение эффективности в области коммуникации. Книга, являясь важной составляющей традиционных медиа, несмотря на определенные трудности, которые она испытывает в современном мире, имеет большой потенциал для распространения. Аналогичным образом, средства вещания, хотя и способствуют быстрому и широкому распространению информации, имеют временные ограничения. Интернет обладает всеми достоинствами этих двух средств коммуникации, но в то же время сочетает в себе и их недостатки. Интернет объединяет различные формы коммуникаций (например, индивидуальные, организационные и т. д.) и их виды (например, текстовые, графические), а также характеризуется высокой степенью интерактивности.

2. Особенности развития медиаискусства

В 1960-е годы произошло становление новых медиа как новой художественной формы, основанной на концептуальном искусстве. В своих ранних проявлениях это был акционизм дадаистов, позднее — перфоманс. Исследования показывают, что наиболее ранняя форма использования новых медиа в искусстве появилась в Германии, где в 1920-х годах на фоне бурного развития радио у некоторых художников возникла идея использовать радио в творчестве. Вместе с непрерывным прогрессом информационных технологий и особенно с широким распространением персональных компьютеров художники также начали использовать широкий спектр фото-, видео- и другого оборудования для создания произведений искусства. Таким образом, постепенно появилось медиаискусство.

Из истории мы знаем, что каждый раз, когда в технологической сфере происходил скачок вперед, искусство реагировало на него своей революцией. После вступления в эпоху новых медиа не только расширились

художественное мышление и язык, но и изменились форма, смысл и предмет искусства. Медиаискусство в полной мере, в интерактивном и интегрированном виде, объединяет современные коммуникационные технологии, технологии цифровой обработки данных и искусство. В широком спектре всех применений цифровых технологий выделяются и виртуальная реальность, и цифровая живопись, и интерактивная проекция, и 3D-анимация и т. д. Медиаискусство хорошо тем, что использует для творчества достижения передовых технологий в самых разных областях. Если мы хотим понять историю развития новых медиа, то, как представляется, здесь значение имеют два аспекта. Первый — это развитие новых технологий, второй — развитие самого искусства. Во-первых, что касается технологического прогресса, начиная с середины-конца прошлого века, люди стали широко использовать электронные средства массовой информации и телевизионные сети в своей социальной жизни. Быстро развивались и некоторые нетрадиционные формы искусства, такие как боди-арт, ленд-арт, концептуальное искусство. Во-вторых, если обратиться к развитию искусства, то этот вид искусства берет свое начало в движущемся изображении, эстетика которого уходит корнями в прошлое столетие, и первопроходцами этой эстетики были такие персонажи, как Франсис Пикабиа, Нам Джун Пайк, Марсель Дюшан.

Рис. 1. Марсель Дюшан. «Фонтан». 63 см x 48 см x 35 см. Реди-мейд (писсуар, белый фаянс, глазурь, краска), 1917 г.

Кроме того, эстетика экспрессионистского кино, представленная Вертовым, Дюлак и др., в определенной степени повлияла на выразительные средства и язык медиаискусства. Таким образом, можно сделать вывод о том, что новые медиа, возможно, берут свое начало в эстетике формалистического кино. Процесс реального рождения искусства по своей сути является процессом распространения и расширения, и с непрерывным развитием технологий это расширение набирает все большую силу. Оно изначально оказывает влияние на форму искусства так, что искусство развивается до механического воспроизведения, а позднее превращается в цифровое искусство. У медиаискусства есть пять отличительных черт: интерактивность, цифровизация, концептуальность, виртуальность и существование в реальном времени. При этом медиаискусство значитель-

но отличается от традиционного искусства по возможностям экспонирования и изобразительности. Оно не только унаследовало от последнего стремление занимать пространство, но и вобрало в себя два важных элемента искусства (звук и движение). Таким образом, можно констатировать, что медиаискусство добавляет два принципиально новых эстетических критерия — течение времени и слуховое восприятие — и очень зависимо от высоких технологий.

Рис. 2. Яаков Агам. Выставка цветных интерактивных инсталляций «Рождение изображений»

Рис. 3. Яаков Агам. «Цифровое творчество»

Рис. 4. Яаков Агам. «Цветной лабиринт», вид на выставку

Большинство ученых в ходе исследований приходят к выводу, что новые медиатехнологии обладают выдающейся интерактивностью, и отмечают, что интерактивность является одной из основных отличительных черт этого искусства, которая конкретно проявляется во всеохватности, взаимодействии и участии зрителя. Действительно, целостность произведений такого рода достигается при помощи взаимодействия между разными медиа или между человеком и компьютером; также, благодаря научно-техническому прогрессу, может быть реализована их дистанционная передача. У всех этих форм интерактивности есть нечто общее: прямое взаимодействие произведения и зрителя, вплоть до того, что зритель может менять форму, образ, смысл произведения. Этот механизм мультимедийного слияния придает новым медиа новое эстетическое мышление.

3. Медиаискусство и традиционное искусство

С изобретением перспективы и углубленным изучением анатомии человека в эпоху Возрождения искусство живописи перешло от двухмерного плоскостного изображения к трехмерному пространственному. В XIX веке пигменты, используемые в живописи, стали производиться машинами, и рождение пигмента в пробирках и развитие оптической теории способствовали активности импрессионизма. В XX веке распространение массовой культуры и развитие науки и техники оказали еще большее влияние на искусство. Дальнейший прогресс в цифровых технологиях привел к появлению медиаискусства, в котором видео, звук, текст и другие сверхтексты начали объединяться в целостную иммерсивную и интерактивную форму подачи информации зрителю.

Интерактивность — главная особенность произведений медиаискусства, которая отличает его от кино- и телеискусства, предполагающего пассивный просмотр. Эта особенность становится весьма очевидна, если посмотреть на такие произведения, как компьютерные онлайн-игры, путешествия по виртуальной реальности, сделанные при помощи Flash интерактивные веб-страницы и мультимедийные публикации. Компьютерные сетевые игры — наиболее наглядное проявление «интерактивности» медиаискусства. В онлайн-играх люди контактируют между собой и, погружаясь в виртуальное пространство и становясь его частью, образуют сообщество. Таким образом, можно сказать, что общество в целом тоже виртуализируется, образуя большое виртуальное пространство, в котором размываются границы между действительным и воображаемым.

Когда люди погружаются в системы виртуальной реальности, имитирующие реальный мир, то есть в созданные компьютером трехмерные виртуальные миры, они входят и погружаются в «киберпространство». Виртуальный мир нереален, но, с точки зрения сенсорных ощущений, он воспринимается как «настоящий», и поэтому «киберпространство» — одновременно и виртуальное, и настоящее. Мы можем войти в это особое «виртуальное настоящее пространство» и взаимодействовать с ним, путешествуя во времени и пространстве в физическом и географическом смысле, и даже в истории и реальности, в прошлом и будущем.

Интерактивность медиаискусства и использование в нем виртуального пространства имеют особое значение если мы говорим о традиционном искусстве. В искусстве первобытного общества, Средних веков, Ренессанса и последующих эпох творец и его творение противопостав-

лялись друг другу. В некотором смысле,диалог между ними был однонаправленным, это были субъект-объектные отношения, и это остается актуальным даже в акционизме. В традиционном искусстве произведения служат либо для имитации реальных объектов, либо для выражения мыслей и чувств художника. С другой стороны, в искусстве, предшествующем медиаискусству, произведение статично, оно может нуждаться в участии и взаимодействии со зрителем, но всегда находится в пассивной роли. В медиаискусстве художник, зрители и даже время, место расположения произведения, освещение и другие периферийные условия стали органичной частью произведения. Произведения медиаискусства способны «говорить» и общаться, поэтому даже если художник и является создателем, само произведение может быть представлено по-разному, в зависимости от степени участия зрителей, времени и места. Произведение искусства перестало быть неодушевленным статичным телом и превратилось в равный художнику субъект. Конечная форма художественного творения больше не определяется исключительно волей творца, и больше нет фиксированной формы — есть множество различных факторов, которые определяют, как будет представлены постоянно меняющиеся и неопределенные формы. Это ключевое изменение, которое, по сути, подрывает традиционное значение искусства и тем самым ставит вопрос о природе искусства как с эстетической, так и с философской точки зрения.

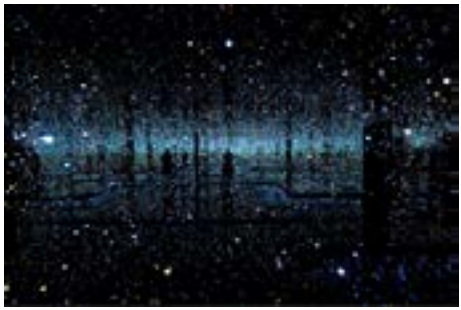

Рис. 5. Яёи Кусама. Бесконечные зеркала. 2019

В своем отношении к пространству медиаискусство фактически реализует мечту искусства о пространстве. Еще до эпохи Ренессанса люди стремились изобразить реальное пространство и объекты на двумерной плоскости, и лишь с изобретением геометрического метода построения перспективы Ф. Брунеллески у художников появилась возможность воплотить это стремление в реальность. Тем не менее, у линейной перспективы есть и свои недостатки — она несовершенна тем, что все рассматривается с одной точки зрения, которая не соответствует реальности просмотра, и поэтому пространство и объекты, созданные в соответствии

с перспективой, могут быть лишь воображаемым видом. Кубисты, чтобы избежать этого, пошли на крайние меры — сплющили и геометрически упростили формы объектов во всех точках зрения. Прямым следствием такой практики является то, что пространство произведения остается двухмерной плоскостью, где исчезает первоначальная иллюзия и создается новая, ведь в реальности никто не видит объекты так, как это делали художники-кубисты. В работах художников поп-арта широко использовались коллажи и реальные объекты. Если коллаж все еще имеет характер перспективной иллюзии, то использование физических объектов — это уже реальное пространство. Это была своего рода революция в отношении способов построения пространства, но и здесь пространство все еще было статично. В более позднем направлении, акционизме, был сделан следующий шаг: произведение искусства (т. е. художник, совершающий перфоманс или художественную акцию) не только помещено в реальное трехмерное пространство, но и само по себе обретает разум, начинает двигаться, что принципиально отличает его от инсталляции. С развитием фототехники стали появляться произведения с использованием видео. Пространство на экране стало подвижным, что значительно расширило рамки пространства, и, что еще важнее, к этому пространству добавился фактор времени. Получается, что было преодолено традиционное ограничение пространства, скованного одним мгновением. И время, и пространство становятся подвижными, однако в этот период художник и зритель все еще находятся вне пространства художественного произведения, то есть пространство, в котором находятся художник и зритель, по-прежнему не может быть интегрировано с пространством внутри произведения искусства. С появлением медиаискусства эта интеграция была совершена. Художник и зритель находятся внутри произведения искусства и могут войти и выйти из него в любой момент. В отличие от внутреннего пространства произведения искусства, человек находится в четвертом измерении, кроме того, есть еще и временное измерение. Именно поэтому пространство в медиаискусстве действительно очень многомерно. Человек одновременно является всеведущим Богом и рабом окружающего его виртуального пространства. Идеал был не просто достигнут, но были превзойдены все ожидания. Подобно тому, как импрессионисты сделали изображение света и цвета целью живописи так, что ни один объект не мог ускользнуть из поля зрения, эта трансформация пространства имеет большое значение для развития и дальнейшей истории самого искусства.

4. Художественное творчество в контексте медиаискусства

Как показывает история науки и техники прошлого века [10], развитие и прогресс искусства в большей степени обусловлены технологическими инновациями и сменой концептуальных подходов. Это выражается в следующем. Во-первых, распространение модернизма и постмодернизма еще больше расширило горизонты человека и углубило наши понимание природы искусства и эстетики. Во-вторых, на фоне непрекращающегося развития информационных технологий идеи и подходы в художественной деятельности, предложенные Марселем Дюшаном, Энди Уорхолом и Нам Джун Пайком, в том числе и поп-арт и дадаизм, переносятся и в область цифрового искусства. В-третьих, чрезвычайно тесное слияние науки, технологий, жизни с художественными течениями и искусством служит богатым источником творчества для теории и практики медиаискусства. Причины такого колоссального успеха медиаискусства в наше время стоит искать именно в исследованиях и экспериментах художников прошлого века.

После тысячелетий непрерывного развития традиционное искусство остро нуждалось в новом вдохновении. По этой причине и появилось медиаискусство. В условиях, когда развитие модернистского искусства было ограничено, появление медиаискусства, с одной стороны, привнесло в него новую жизненную силу и вдохновение, а с другой — лучше отвечало требованиям постиндустриального общества. С наступлением цифровой эпохи медиаискусство также претерпевает трансформацию. Тем не менее, пока художественное выражение определяется эмоциями человека, то, вне зависимости от того, как меняются формы искусства, оно по-прежнему способно волновать наши сердца. И все же, по сравнению с классическим и традиционным искусством, история которого насчитывает тысячи лет, новые технологии, пусть и стремительно развивающиеся, все еще воспринимаются как что-то очень новое. Технологически между традиционным искусством и медиаискусством существует разрыв, и художники медиаискусства похожи на средневековых зарисовщиков анатомии человека в том смысле, что они занимаются чем-то, что их современникам не представляется деятельностью с высокой художественной ценностью. Однако искусство всегда проходит этот путь от «ничего» к «чему-то», от порицания к почитанию и затем — к упадку. Медиаискусство сейчас находится на переходном этапе, развиваясь вместе с современными технологиями, когда медиатизация реальности, цифро-

визация общества становятся все более очевидны, что значительно укорачивает путь развития медиаискусства. Противоречие между локализацией и поляризацией лишь нарастает по мере развития процессов глобализации. Для медиаискусства это означает, что его по-разному будут понимать зрители разных возрастов и стран, и ему не удастся достичь того единства понятийного аппарата и подходов, которое свойственно традиционному искусству.

Рис. 6. Интерактивное искусство в реальном времени. «Интерактивное цифровое граффити»

Рис. 7. Исаак Жюльен. «Десять тысяч волн». 2014

Возникновение и развитие медиаискусства способствовало новациям в традиционном искусстве и еще больше расширило художественную сферу. При помощи ПО и программирования художники теперь могут создавать более яркие, живые и правдоподобные сцены. Представления о медиаискусстве, его типология не являются чем-то неизменным — изначально это был видеоарт, позже появилось веб-искусство. Интерактивность — это часто используемое в медиаискусстве средство выразительности. На иллюстрации ниже приведено произведение интерактивного искусства в реальном времени автора Ян Си, которое было представлено на Гонконгском фестивале медиаискусства. Это экран, который взаимодействует со зрителем в режиме реального времени. Взаимодействие со зрителем стимулирует интерес и воображение последнего, монолог становится диалогом, в которых зритель и произведение являются равными партнерами. Таким образом зритель получает новый визуальный опыт, формируются новые образы.

В последние десятилетия в Китае прошел целый ряд крупных выставок медиаискусства, получивших ошеломляющий отклик у обще-

ственности. Например, это такие мероприятия, как приуроченный к Олимпийским играм в Пекине в 2008 году проект «Синтетическая эпоха: медиа-Китай 2008» и выставка 2011 года «Продлевая жизнь: медиа-Китай 2011», на которых широкой публике была представлена новая концепция медиаискусства. В 2014 году в Национальном музее искусств Китая была проведена масштабная выставка, посвященная новым медиатехнологиям — международная триеннале медиаискусства «Взгляд на предмет 2014». На выставке, являвшейся беспрецедентным по своему разнообразию зрелищем, был представлен широкий спектр произведений, в том числе 58 работ из 22 стран и регионов, что показало возможности новых медиатехнологий со всего мира. В то же время немало проводится и небольших выставок медиаискусства, и этот формат начинает быть знаком и понятен публике.

В настоящий момент в Китае уже наступил период глубокой диверсификации медиаискусства. Эта «диверсификация» проявляется в трех аспектах. Во-первых, это разнообразные и индивидуальные художественные стили худож-

Рис. 8. Чжан Вэньбо, Лю Фэй. Экран «Цветные фантасмагории». 2021

Рис. 9. Дэвид Кохейн. «Силуэт. Каркас». 2019

Рис. 10. Выставка «Круговой удар — Видео-арт 21» (англ. «The Circular Impact: Video Art 21»). 2021. Галерея OCAT, Шанхай

ников, во-вторых, кросс-медийные формы выражения, и в-третьих — уникальные мультимедийные средства. Современный этап развития технологий 3D-анимации и компьютерной графики позволил художникам получить навыки, которых они никогда не имели раньше, и еще больше расширить пространство для самовыражения. Глубинный подход означает, что создание искусства не сводится к простому цифровому синтезу или использованию простых технических средств. Напротив, уже ставшие классическими произведения медиаискусства, дошедшие до наших дней, являются продуктом искусства и науки, в полной мере выражающим человеческий интеллект, эмоции и философские концепции. Помимо множества новых техник, медиаискусство способно создавать захватывающие и проникновенные произведения искусства; в то время как сетевые технологии продолжают развиваться, медиаискусство становится все более выразительным и способно достигать эффектов, что не может быть сделано другими средствами.

5. Будущее искусства в контексте медиаискусства

Медиаискусство, используя последние достижения науки и техники, дает новые возможности для формирования новых художественных стилей, а потому будущее искусства, как с точки зрения его художественности, так и технического исполнения, является актуальной темой, достойной глубокого осмысления. При сближении технологий и искусства возникает опасность чрезмерного уклона в технологичность и пренебрежения тем, что и является исходной причиной творческого акта, погружения в технологическую трясину при погоне за красивым эффектом. Это важная проблема, которая так же требует дальнейших исследований, поэтому, чтобы не сбиться с верного пути, прежде чем давать научные рамки медиаискусству, необходимо проанализировать и осмыслить процесс цифровизации искусства.

Если смотреть на эти проблемы с точки зрения автора-творца, то для него медиаискусство не более чем средство художественного выражения, не требующее особого внимания, а потому художники гораздо в большей степени фокусируются на общечеловеческих темах — культурных различиях, постколониализме, глобализации и т. д. В то же время цифровизация делает упор на сфере технологического применения: например, виртуальной реальности, интерактивности, сверхтекстах и т. д. Именно эта разница в приоритетах и мешает многим художникам дви-

гаться вперед. Творческий процесс в медиаискусстве требует владения специализированными технологиями, что вызывает опасения многих традиционных художников, которые боятся оказаться ограниченными в своем творчестве. Если раньше большая часть художников не нуждались в чьей-либо помощи или сотрудничестве, и они создавали свои произведения независимо, а результаты их творчества принадлежали им самим, то медиаискусство требует совместных усилий специалистов из разных областей. Это означает, что художнику, возможно, придется пойти на компромисс в вопросе авторского стиля (неизменно важного для любого художника), а сам он, прежде единственный и независимый творец, превращается в своего рода координатора-куратора, подобного дирижеру, который, общаясь с разными музыкантами, вырабатывает четкое и ясное понимание музыкального произведения и обеспечивает его благозвучие. Кроме того, еще одна важная причина, по которой традиционным художникам трудно перейти к медиаискусству, заключается в том, что большинство произведений, созданных с помощью новых медиа материалов, связаны с высокими коммерческими интересами. Это может вызывать неприятие у художников, которые всегда претендовали на роль критиков и обличителей общества, осмысляющих культуру.

В «Истории искусства» Гомбриха показано, что история искусства не является фиксированной, и в предписанных ситуациях художники продолжают ставить и решать проблемы, что приводит к соответствующим изменениям истории искусства [11]. Чтобы соответствовать новому художественному духу в искусстве художники должны использовать новые художественные формы для творчества, а иначе пророческие слова Гегеля о смерти искусства сбудутся. После вступления в эпоху новых медиа до сих пор не появилось адаптированной формы искусства, которая бы выражала художественный дух общества, а значит, есть и другая реальность, существующая в современном обществе. Современное общество — плюралистическое, основанное на художественном духе предыдущих обществ, а искусство постоянно прогрессирует и не может и не будет иметь конца или смерти.

Из истории мы знаем, что в прошлом к мастерству художников, причем как ремесленников, так и живописцев, предъявлялись очень высокие требования. Это вынуждало их продолжать упорные штудии, а художником мог быть далеко не каждый. Напротив, в современном обществе, а особенно сейчас, когда стремительно развиваются цифровые и

сетевые технологии, искусство тяготеет к упрощению, примитивизации и понижению качества. Основа технологий — это практичность и оперативность, поэтому владение программным обеспечением на достаточном уровне уже позволяет обычному человеку создавать произведения искусства. В то же время, с точки зрения художника, высокие технологии позволяют сэкономить время и силы и создавать хорошие произведения искусства гораздо быстрее, тем самым своевременно и лучше удовлетворяя запросы общества в постоянно меняющейся материальной и духовной культуре. Таким образом, вместе с непрерывным развитием и применением цифровых технологий обработки информации и интерактивного творчества популяризация искусства, его массовость становятся все более очевидны, а эстетические особенности медиаискусства — более яркими. Действительно, с появлением возможностей для масштабного воспроизводства, «производственные силы» искусства полностью высвободились, и оно перестало быть чем-то далеким от общественности. Теперь общественность тоже может участвовать в творчестве, а с популяризацией искусства его взаимодействие с реальностью становятся все более заметным и значимым. Кроме того, в процессе непрерывного обновления медиа пространственно-временные структуры усложняются, а психологическое пространство, основанное на медиаискусстве, выходит за пределы трехмерного зала. Открытие для зрителя интерактивного искусства и техник монтажа и редактирования порождает принципиально новый способ устройства взаимоотношений между медиаискусством и аудиторией.

Заключение

В искусстве, вне зависимости от того, о каких техниках и средствах идет речь, в центре внимания художника находится содержание произведения и его творческое видение. Произведение является не более чем инструментом для выражения взгляда творца, и для того, чтобы выразить свое видение наилучшим образом, автор подбирает оптимальную тему, а все используемые им техники и средства можно отнести к содержанию или форме. Задействованные в творческом акте техники и средства служат естественной цели выражения смысла, заложенного автором, и в этом смысле абсолютно равны между собой, поэтому жизнеспособность и судьба медиаискусства определяется не только лишь тем, что в его творчестве используются новые медиа. В действительности медиа, технологии как та-

ковые и искусство никак не связаны, и в творческом процессе технологии играют вспомогательную роль и не могут сами по себе служить для завершения творческого акта. Наиболее значительные проблемы медиаискусства в настоящее время, как видится, относятся к вопросам инструмента и формы, и большая часть представителей медиаискусства придает слишком большое значение форме, забывая о содержании.

Примечания:

1. *Мартин Хайдеггер.* Деревянные дорожки-эпоха образа мира. / перевод Сунь Чжоусина. — Шанхай: Шанхайское переводческое издательство, 2004. — С. 89–97.

2. *Уильям Джон Томас Митчелл.* Теория изображения. / перевод Чэнь Юнго. — Пекин: Издательство Пекинского университета, 2006. — С. 2–25.

3. Постмодернистское направление в искусстве — это культурное и художественное движение, возникшее в середине и конце XX века. Его цель — бросить вызов и деконструировать нормы, идеалы модернизма и его акцент на «прогрессе» и «рациональности». Данное направление делает особый акцент на культурном релятивизме, считая, что не существует универсально применимых истин или эстетических стандартов, и стремится смешивать элементы различных стилей и эпох, разрушая границы традиционного искусства. Постмодернистские произведения часто демонстрируют сильный самосознание, иронию и насмешку, используя при этом методы деконструкции, чтобы подвергнуть сомнению и реконструировать существующие концепции и структуры. Кроме того, в этом потоке мыслей уделяет пристальное внимание тому, как медиа и технологии влияют на наше восприятие реальности и культурное самовыражение.

4. *Чжай Мо, Ван Дуантин.* Искусство в эпоху информации — общее предисловие к «серии книг о западном постмодернистском искусстве» // Друзья искусства. — 2003. — № 1. — С.14–17.

5. *Ван Жуюнь.* Как относиться к постмодернистскому искусству // Искусство наблюдения. — 1995. — № 0. — С. 8–10.

6. *Жан Бодрийяр*. Симулякры и симуляция, Избранные труды, ред. — Стэнфорд; Издательство Стэнфордского университета, 1988. — С.166–184.

7. *Альберт Сидни Хорнби.* Оксфордский англо-китайский словарь для продвинутых учащихся. Изд.9-е. / перевод Ли Сюин. — Шанхай: Коммерческая пресса, 2018. — С. 1339.

8. *Хуан Минфен*. Новые медиа и западная теория цифрового искусства. — Шанхай: Издательство Сюэ Линь, 2009. — С. 1.

9. *Маршалл Маклюэн.* Понимание среды: О расширении человека. / перевод Хэ Даокуань. — Нанкин: Издательство «Илин», 2011. — С. 18.

10. *Тянь Чаншэн.* История развития науки и техники. — Шанхай: Наука Пресс, 2012.

11. *Гомбрих Э.Х.* История искусства. / перевод Фань Цзинчжун. — Тяньцзиньское: Тяньцзиньское народное издательство изобразительных искусств, 2001. — С. 146.

Список литературы:

1.*Маклюэн М.* Понимание медиа: внешние расширения человека / Маршалл Маклюэн; перевод Хэ Даокуань. — Нанкин: Илинь, 2011. 马歇尔•麦克卢汉,理解媒介：论人的延伸[M],何道宽译,南京：译林出版社，2011.

2. *Постман Н.* Развлекаемся до смерти / Нил Постман; перевод Чжан Янь. — Наньнин: Педагогического университета Гуанси, 2008. 尼尔•波兹曼，娱乐至死[M],章艳译,南宁：广西师范大学出版社,2008.

3. *Ли Сыда.* Теория медиаискусства. Том 2. — Пекин: изательство Университета Цинхуа, 2012. 李四达,数字媒体艺术概论[M],第 2 版.北京：清华大学出版社,2012.

4. *Чжоу Сянь.* Визуальный поворот в культуре. — Пекин: издательство Пекинского университета, 2008. 周宪,视觉文化的转向[M],北京:北京大学出版社,2008.

5. *Сунь Вэй.* Интерактивные медиа-нарративы. — Нанкин: Нанкинская художественная академия, 2011. 孙为,交互式媒体叙事研究[D],南京:南京艺术学院,2011.

6. *Бёрджер Дж.* Искусство видеть / Джон Бёрджер; перевод Дай Ханъюэ. — Гуйлинь: издательство Педагогического университета Гуанси, 2015. 约翰•伯格著,观看之道[M],戴行钺译,广西师范大学出版社，2015–5.8.

7. *Чэнь Сюйгуан.* Популяризация массовости»: народные массы, массовая культура и кино. Обзор экологии китайского кино с точки зрения «массовой культуры // Ишу байцзя. — 2013. — № 3. — С. 35–40. 陈旭光，大众．大众文化与电影的“大众文化化”——当下中国电影生态的“大众文化”视角审视[J],艺术百家，2013, 29 (03): 35–40.