

## ДИДЖИТАЛ-АРТ КАК НОВАЯ МЕДИАРЕАЛЬНОСТЬ

Воробьева С.В.

Московский педагогический государственный университет

[sonyavorobeva@inbox.ru](mailto:sonyavorobeva@inbox.ru)

Искусство является посредником среди внешнего и внутреннего, реального и воображаемого миров или их составляющих частей, где обретает и маркирует комплексные и отличительные черты, воплощает образы данных миров посредством изображений. При помощи созданных произведений эталонного мира, аудитория стремится воздействовать на внешний и внутренний мир, реформируя их так, чтобы достичь совершенства.

Произведение по образу, которое создает искусство, не обязательно должно заключаться в красивом содержании. В первую очередь, ему необходимо отвечать требованиям назначения, которое стоит перед лицом искусства в какой-то из периодов истории. Вопросы постоянно трансформируются, и с этим изменяется «язык искусства» [2]. Сегодня возникают современные формы и формируются новые виды искусства, в частности и «цифровое искусство» («digital-art»), сменив широко использовавшийся ранее термин «компьютерное искусство» («computer-art»). Изменение терминологии было обусловлено тем, что определение «цифровое» подчеркивает математизированность и алгоритмизированность новейшего изобразительного искусства [1]. Скоротечное «оцифровывание» искусства определяет необходимость всестороннего анализа тех изменений, произошедших в изобразительном искусстве с популяризацией диджитал-технологий [1]. Возникшее определение «digital-art» связано с тем, что осуществление любых действий, выполняющееся при помощи компьютера или иного гаджета – это следствие характерных процессов, которые записаны с использованием двоичного кода. Он довольно условен, чтобы квалифицировать художественное творчество. Данный термин можно интерпретировать с технической стороны темы, чем с другой, в которой поднимается вопрос воплощения конкретных идей digital-art. Исходя из этого, нужно понимать, что анализировать работы digital-art необходимо не с вопроса об их цифровом происхождении, а с эстетизированной задачи [1]. Бесспорно, технический аспект имеет важность, так как он позволяет определить степень возможностей, но главным аспектом все равно выступает присутствие художественности и ее решение.

На сегодняшний день параллельно термину «цифровое искусство» существует и другой, «медиаискусство» (или «искусство новых форм») – к концу XX века он употреблялся в большей степени в кино и видео, так же, как и в звуковом искусстве и различных комбинированных формах. Новизна только в том, что диджитал-технологии развились до того уровня развития, что сегодня мы имеем возможности как для творчества, так и для его восприятия.

Все произведения цифрового искусства нельзя четко отнести к определенной форме: как правило, одна и та же работа включает в себя разные элементы (как, например, физическая инсталляция со звуковыми и интернет-компонентами) и не поддается однозначной классификации. Тем не менее, важно представлять себе формальные аспекты, на которых строится такое искусство. При том, что формальные свойства художественные произведения всегда тесным образом связаны с его содержанием (материал является частью сообщения), классификации, основанные на форме, не всегда помогают последовательно очертить темы, которые возникают в различных типах искусства. Бывает так, что пересекаются как категории, так темы и формы: дополненную реальность, а также локативные или социальные медиа можно соотносить как к технологическим формам, так и к художественным концептам.

Наряду с этим, особенный вид эстетики формируют отличительные свойства цифрового медиума, такие как динамизм, вовлечение, интерактивность, вовлечение. Поэтому этот вид искусства имеет большое количество проявлений и является особенно гибридным. Подобный вид искусства существует в различных формах – интерактивная

инсталляция с сетевыми компонентами или без них; виртуальная реальность; программное обеспечение, которое написано художником; интернет-искусство в чистом виде или любой комбинации перечисленных выше типов [1].

Каждое из восприятий художественных произведений является интерактивным, так как подразумевает многообразную взаимосвязь между контекстом и порождением каких-либо определенных смыслов у аудитории. Если говорить о традиционном искусстве и его восприятии, то интерактивная составляющая становится событием внутри зрительского сознания: изменение физической природы картины и скульптуры остается неизменным перед глазами аудитории. Касаемо digital-art, имеющаяся интерактивность дает возможность по-разному рассматривать формы, возможности сборки, и участвовать в процессе создания артефакта, что выходит за границы ментальных рамок. Взаимодействие участников или пользователей с артефактом является исследованной по отношению к перформансам, видеоискусству, хепенингу [1]. Виртуальные артефакты, которые являются открытыми «информационными нарративами» с изменчивой структурой, логикой и финалом и в которых контроль над содержанием, контекстом и временем передан посредством интерактивности воспринимающей стороне, подвержены куда более фундаментальным изменениям. Эти типы произведений могут принимать всевозможные формы, при этом варьируется и степень контроля над их визуальным обликом со стороны художника или зрителя. Реконтекстуализация информации в разных взаимных комбинациях непосредственным образом связана с логикой устройства базы данных – эта логика, в конечном счете, лежит в основе любого цифрового произведения искусства. Теоретик медиа Лев Манович утверждает, что объект цифрового искусства можно описать как один (или более) интерфейс базы данных мультимедийного материала [3]. Данное определение указывает на то, что виртуальный объект непосредственно связан с понятием интерфейса, который позволяет пользователю или зрителю с ним ознакомиться. Слово «интерфейс» практически стало синонимом методов и инструментов навигации, которые позволяют пользователю взаимодействовать с виртуальным трехмерным пространством компьютерной программы. Взаимосвязь и взаимодействие – с помощью как стационарных, так и мобильных устройств – являются неотъемлемым свойством цифровых медиа и воплощают саму их суть. Если говорить о развитии цифровых платформ, мы видим сдвиг от объединения в Сеть для взаимосвязи и обмена медиафайлами к объединению в сетевые сообщества.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что цифровое искусство не всегда является полем для совместного творчества в изначальном смысле этого понятия, однако оно всегда основано на соучастии, причем участников должно быть много. В некоторых произведениях художник задает степень интерактивности зрителей через определенные параметры, в других зрители сами определяют эти параметры или принимают дистанционное участие в протяженных во времени перформансах в реальном времени. Интерфейс в них служит средством навигации и посредником между двумя сторонами, обеспечивая их взаимную видимость. Интерфейсы всегда сказываются на парадигме общения, и подобным же образом дизайн и культура цифровых интерфейсов с их условностью, структурными особенностями, достоинствами и недостатками глубоко переплетены с тем, как мы воспринимаем цифровое искусство. Бывает, что визуальный облик артефакта в итоге формируется зрителем: без его вклада произведение может в буквальном смысле представлять собой пустой экран. Результаты варьируются от сложных визуализаций до очень абстрактных процессов коммуникации. Некоторые произведения цифрового искусства по преимуществу визуальны; другие больше сосредоточены на неструктурированных данных и базах данных. Их можно адаптировать под нужды конкретного пользователя. Например, возможны интервенции в произведения, где личный профиль пользователя служит основой для доработки и изменения артефакта. Одно из прагматичных свойств цифрового творчества – то, что информацию можно

бесконечно дорабатывать, повторять и воспроизводить в разных контекстах: она может порождать новые идеи через новое комбинирование.

### Список литературы

1. Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2020.
2. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. СПб.: Алетейя, 2010.
3. Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.
4. Ascott R. Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. Berkeley, CA: University of California Press, 2003.
5. Edmond C., Norbert H. L'art numérique: Comment la technologie vient au monde de l'art. Paris: Flammarion, 2009.
6. Edward A. Shanken ed. Systems. Whitechapel: Documents of Contemporary Art. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.
7. Jay David B. The Digital Plenitude: The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media. Cambridge, MA: MIT Press, 2019.
8. Melissa G. Contemporary Art and Digital Culture. London: Routledge, 2017.
9. Oliver G. Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era. Berlin: De Gruyter, 2017.
10. Omar K. I Was Raised on the Internet. Munich: Prestel Publishing, 2018.