

УДК 7.038.3

РОЛЬ МЕДИА В РАЗВИТИИ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ФОРМ И ЯЗЫКА СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

*Югай И. И.*¹

¹ Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, ул. Фучика, 15, Санкт-Петербург, 192236, Россия.

В статье исследуется использование медиасредств и коммуникационных каналов в современной художественной практике. Рассмотрено применение синтезирующих, организационных, выразительных возможностей медиа в произведениях, относящихся к разным направлениям и видам искусства второй половины XX — начала XXI веков. В проведенный обзор включены такие медиасредства и технологии, как радио, социальные сети, голограмма, видеопроекция, видеотрансляция, виртуальная реальность. С помощью примеров объединения выразительных возможностей разных искусств (танца, видео, театрального искусства), осуществленного посредством медиа, показано, что внедрение медиа может служить обогащению, развитию языка искусства, позволяет ставить и решать новые творческие задачи. В этом контексте в статье анализируются примеры новых пространственно-временных решений в театральных, танцевальных, перформативных проектах. Показано, что успешный синтез медиа с традиционными формами зачастую приводит к появлению новых жанров. В качестве примеров приведены киберперформанс и видеотанец.

Ключевые слова: медиа, современное искусство, арт-практика, художественный поиск.

THE ROLE OF MEDIA IN THE DEVELOPMENT OF ART FORMS AND THE LANGUAGE OF MODERN ART

*Yugai I. I.*¹

¹ St. Petersburg Humanitarian University of Trade Unions, Fuchika str., 15, St.-Petersburg, 192236, Russia.

The article explores the use of media and communication channels in modern art practice. We considered the use of synthesizing, organizational, expressive media capabilities in works related to various areas and types of art of the second half of the 20th — early 21st centuries. The review includes such media and technologies as radio, social networks, hologram, video projection,

video broadcasting, virtual reality. Using examples of combining the expressive possibilities of different arts (dance, video, theater art), carried out through media, it is shown that the introduction of media can serve to enrich, develop the language of art, allows to set and solve new creative tasks. In this context, the article analyzes examples of new space and time solutions in theater, dance, performance projects. It has been shown that the successful synthesis of media with traditional forms often leads to the emergence of new genres. Examples are cyber performance and video dance.

Keywords: media, contemporary art, art practice, art search.

Применение медиа в современном искусстве выходит далеко за пределы таких специализированных направлений технического творчества, как компьютерная графика, гейм-дизайн, художественная виртуальная реальность, медиа арт и другие. Имеющийся фактологический материал позволяет говорить об усилении в искусстве тенденции синтеза, проявляющейся в смешивании жанров, стилей, заимствовании выразительных средств. При этом именно медиа являются наиболее универсальным организующим и объединяющим компонентом и основой этого синтеза.

Обозначенная тенденция уходит в практику художественного авангарда 1960–1970-х годов — времени, когда многие художественные течения ставили своей целью обновление языка искусства. Уже в этот период обращение к медиа средствам как области творческого поиска показало свою плодотворность [1, с. 453]. Экспериментальный характер авангарда, стремление к новым формам и средствам художественного выражения, синтезу искусств определили его интерес к средствам коммуникации, фиксации звука и изображения [2, с. 24].

Синтез может быть реализован на основе любых медиа средств: как общеиспользуемых, так и авторских, созданных специально для того или иного произведения. Наиболее сложные, нюансированные способы объединения создаются с применением компьютера, поскольку именно программные и вычислительные возможности, которыми обладает компьютер, позволяют внедрять гибкие алгоритмы, проводить сложные вычисления, решать задачи со многими переменными и учетом различных параметров, запускать нелинейные, вариативные сценарии.

Одним из ранних примеров синтеза художественных и нехудожественных элементов с помощью медиа является перформанс «Open Score», созданный американским художником Робертом Раушенбергом в сотрудничестве с инженером американского исследовательского центра в области телекоммуникаций, электронных и компьютерных систем «Bell Labs» Билли Клувером.

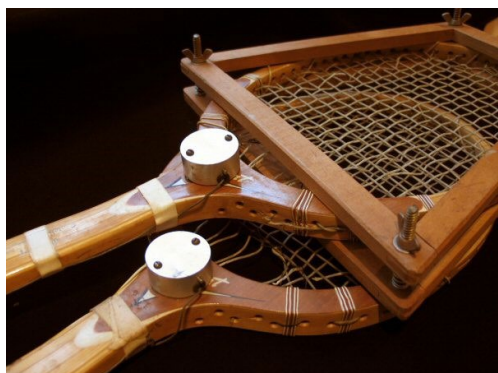


Рис. 1. Перформанс «open score», Р. Раушенберг, 1966. Теннисные ракетки с радиопередатчиками.
Источник — <https://valo86.wordpress.com>

был создан импровизированный корт и установлены осветительные приборы. Специально для мероприятия в ручки ракеток участников матча были помещены микрофоны. Причем это были первые в мире беспроводные микрофоны, созданные специально для перформанса «Open Score». При ударах мяча по струнам ракеток из громкоговорителей, установленных вокруг арены, доносился усиленный звук удара.

По замыслу авторов при каждом ударе ракеткой по мячу автоматически должен был выключаться один из 48 прожекторов, окружавших импровизированный корт. Однако Б. Клуверу не удалось наладить автоматическое взаимодействие устройств, поэтому электричество отключали вручную. Перформанс продолжался до тех пор, пока в зале не были отключены все прожектора.



Рис. 2. Перформанс «Open score», Р. Раушенберг, 1966. Теннисные ракетки с радиопередатчиками.
Источник — <https://valo86.wordpress.com>

Перформанс был задуман и представлен в рамках серии «9 Evenings Theatre and Engineering», посвященной применению медиа технологий в перформативном искусстве в Нью-Йорке 14 и 23 октября 1966 года. В мероприятии приняли участие 10 художников и 30 инженеров.

Основным действием перформанса был теннисный матч между художником Фрэнком Стеллой и профессиональной американской теннисисткой Мими Канарек (Mimi Kanarek). Чтобы его провести в Оружейной палате, в которой происходило это действо,

В полной темноте огромного павильона более пятисот человек зрителей, пришедших на перформанс, могли видеть происходящее только через проекцию изображений с инфракрасных камер на три больших экрана.

В названии проекта «Open Score» содержится отсылка на характерную для теннисных турниров и чемпионатов классификацию «Open» т. е. открытый (турнир). Слово «Score» означает «подсчет» и «очки». В контексте перформанса речь идет об обратном отсчете отключаемых светильников.

Внедрение медиа средств (радиопередатчик, выключатели) в «Open Score» позволяет переобозначить совершаемые исполнителями действия, придать им новое измерение и смысл. Удар ракеткой по мячу в контексте перформанса означает не спортивный жест, а символическое выключение прожектора. Зрители, присутствующие на площадке, первоначально видят перед собой игру в теннис, однако происходящее должно изменить их мнение. Каждое действие исполнителей имеет необычную звуковую характеристику — усиленный микрофоном звук удара, доносящийся из динамиков, а также визуальный отклик — изменение освещения. Таким образом, именно благодаря медиа спортивная игра превращается в перформанс, в процессе которого меняется окружающее исполнителей и зрителей пространство.

В известной композиции одного из лидеров американского и мирового авангарда, художника и композитора Джона Кейджа «Imaginary Landscape No. 4» (1951) артизация действий участников перформанса строится на специфике другого медиа — радио. По замыслу Кейджа двадцать четыре исполнителя должны были очертить ландшафт радиоэфира с помощью радиоприемников. В зале было установлено двенадцать радиоприемников, каждым управляли два человека — один настраивал частоту волн, второй контролировал громкость звучания [3, р. 18]. Участники меняли настройки радиоприемников в соответствии с партитурой, разработанной Кейджем.

В придуманной Кейджем постмодернистской игре радиослушатели становились исполнителями, их простые повседневные действия (включение радио, регулировка громкости, выбор радиостанции) превращались в коллективное сканирование радиопространства, а результатом коллективной акции была неповторимая звуковая композиция, характерная для времени и места исполнения перформанса.

В «Imaginary Landscape No. 4» обыгрываются следующие отличительные черты радио — физические свойства радиоволны, особенности радиовещания и практика взаимодействия слушателя с радиоустройством.

В рассмотренных примерах к медиа, как к объединяющей и преобразующей компоненте творческого проекта, обращались представители поп-арта и музыкального авангарда.

Обратимся к примерам работ, выполненных в классических жанрах. Исследователь медиатизации театра Ф. Аусландер отмечает, что проникновение в классическое искусство новых медиаопосредованных форм неизбежно, поскольку «медиатизация теперь прямо и косвенно встроена в жизненный опыт» [4, р. 35].

Руководителям театров, филармоний, концертных залов, других учреждений культуры приходится учитывать запросы молодой зрительской аудитории, уделяющей много времени новым медиа, адаптировать зрелище к новым

носителям. Уже существуют примеры постановок, включающих коммуникацию через социальные сети. Например, в проекте «Dina: The Burlapped Crusader», представленном на фестивале в Торонто, зрителям предложили связаться с исполнителем через Tweeter, Facebook или Tumblr, чтобы предложить реплику одному из персонажей [5, р. 1].

Спектакль «Такое твое горе» Королевской Шекспировской компании представлял собой версию «Ромео и Джульетты» в Твиттере [6]. Использование социальных сетей в качестве художественного приема «приближает» персонажа зрителю, а опосредованное медиа участие в представлении дает зрителю чувство сопричастности.

Включение в театральную постановку, музыкальное выступление таких медиа элементов, как видеомеппинг, анимация, звуковая композиция давно не являются новационными решениями для зрителя. Применение названных медиа позволяет усилить зрелищную сторону постановки, передать необычные состояния персонажа, перенести действие в иллюзорное либо напротив, максимально реалистичное окружение.

Канадский постановщик Роберт Лепаж — один из наиболее успешных и востребованных мастеров, работающих со смешанными технологиями, в полной мере использует организационные и выразительные возможности медиа. В своем творчестве Лепаж исходит из того, что театральное искусство имеет синтетическую природу и ему свойственно охватывать все другие виды искусства [7, р. 3]. Поэтому в своих постановках Лепаж соединяет отснятые сцены и живую трансляцию, элементы циркового и оперного искусства, танец и актерскую работу, видеомеппинг и анимацию.

Например, в его постановке «Проклятие Фауста» (2008) в Нью-йоркской Метрополитен-опера на огромных экранах за спинами исполнителей появлялись их крупные планы в виртуальном окружении. Использование ракурса, монтажа, крупного плана, детали — выразительных средств, не характерных для оперного искусства, виртуальных фантасмагорических декораций усиливало эмоциональное воздействие постановки [8].

Можно утверждать, что органичность сочетания элементов разной художественной природы и техническая сложность их воплощений в работах Лепаж во многом основывается на возможностях современных медиа средств. Нужно также принять во внимание, что контроль за партитурами такой сложности, состоящими их сотен элементов (включая освещение, звук, звуковые эффекты, включение и выключение оборудования и т. д.) осуществляется компьютером.

Значительно реже встречаются в театральных постановках голограммы и виртуальная реальность, однако эти медиа технологии имеют большие перспективы.



Рис. 3. Сцена из спектакля «Temporel»,
2018, Lemieux Pilon 4D Art.
Photo: Jean-François Gratton
and Martin Girard / ShootStudio.ca



Рис. 4. Сцена из спектакля «Temporel»,
2018, Lemieux Pilon 4D Art.
Photo: Jean-François Gratton
and Martin Girard / ShootStudio.ca

Творческий коллектив «Lemieux Pilon 4D Art» осуществил ряд театральных постановок, в которых успешно применялась голограмма. Смешанная технология позволяет «Lemieux Pilon 4D Art» расширить повествовательные, пространственно-временные возможности постановки. Например, благодаря видеопроекции исполнитель переносится в охваченный пожаром дом, совершает временные переходы.

Сочетая голограммы и «живое» исполнение, режиссер переплетает на сцене разные реальности, один и тот же исполнитель одновременно представляет нескольких персонажей.

Творческим прорывом для «Lemieux Pilon 4D Art» стал проект «Icarus» — первый проект студии, адаптированный для виртуальной реальности. В основу сюжета «Icarus» легла история героя греческой мифологии Икара. Работа была выполнена «Lemieux Pilon 4D Art» совместно с Normal Studio и удостоена в прошедшем году ряда наград за художественные достоинства и технологическую новизну.¹

Виртуальную реальность полного погружения можно ощутить только с помощью специализированного оборудования (шлемы, очки виртуальной реальности), в случае дополненной реальности, виртуальные объекты можно увидеть через камеру смартфона, планшета (должно быть установлено соответствующее программное обеспечение).

Фактически проект «Icarus» является переносом в виртуальную реальность более ранней сценической постановки «Icar». «Icar» как и предыдущие работы «Lemieux Pilon 4D Art» был насыщен сложными метафорическими, философскими, психологическими конструкциями, достигавшимися за счет совмещения изображений разной природы (видео, двух- и трехмерная гра-

¹ 2020 Tribeca Film Festival (номинация «Immersive Virtual Arcade»), VRHAM Online Festival (номинация «VR Exhibition»), Cannes XR Selection (номинация «Virtual Arcade Showcase»), BFI London Film Festival (номинация «LFF Expanded»).

фика, спецэффекты, голограммы, полиэкраны) с декорациями, освещением, звуком, актерской игрой. Отснятые сцены «Isa» были перенесены в виртуальную реальность, дополненную трехмерными моделями и оснащенную возможностью управления.

Рассмотренные примеры касались применения медиа для оформления (полного или частичного) мизансцены, переноса пьесы в виртуальную реальность. Особой областью (по своей сложности и малой изученности) является сочетание медиа с работой исполнителя — танцем, пением, исполнением перформанса или музыкального произведения, импровизацией и др. С технической точки зрения проблема делится на два этапа: 1) анализ движения (в том числе мимического); 2) реализация вычислений и выполнения алгоритмов в «реальном времени» т. е. без задержки.

Движение является наиболее сложной для обработки информацией. Долгое время наиболее распространенными медиа, применяемыми в танцевальном искусстве и перформансе для описания движения, были фотография и видео. Фотография и видео позволяют фиксировать движение (его отдельные фазы). Снимки и фильмы не только представляют самостоятельную ценность, например, для изучения движения, но могут использоваться и как элемент структурно более сложного произведения.

Одну из первых медиа-презентаций движения создал Эдвард Мейбридж во второй половине XIX века. Знаменитая серия фотографий животных и людей в движении Мейбриджа многое дала исполнительскому, изобразительному, экранному искусству.

Видео также внесло значительный вклад в развитие танца и перформанса. Не будем забывать также, что на основе этого медиа возникло целое направление — видеоарт. Именно в видеоарте это медиасредство применялось наиболее разнообразно. С помощью видео в рамках видеоарта решался целый ряд задач: видео-документация перформанса; исследование выразительных возможностей видео (замедление, масштабирование, изменение фокусного расстояния, обращение к зрителю, сложные пространственно-временные конструкции, создание иллюзии); исследование специфики восприятия видео-произведения зрителем; поиски самоидентичности видео-художника; поиск форм поэтического высказывания; синтез форм (видео-инсталляция, видео-перформанс, видео-скульптура и т. д.).

В хореографическом искусстве также появилось новое направление, основанное на применении видео. Начало ему положила серия фильмов Майи Дерен (Maya Deren) «Исследование хореографии для камеры», созданных в 1940-е и 1950-е годы. Работы отличались от видеозаписи танца тем, что танец в них был задуман и исполнен специально для экрана. Благодаря видеосъемке танец был перенесен в необычное пространство — на природу, в жилые

и промышленные помещения. Атмосфера, пространственные характеристики необычных для исполнения танца мест, применение выразительных средств экранных искусств (ракурс, масштаб, цвет, свет, мизансцена, монтаж и т. д.) привели в фильмах М. Дерен к обогащению языка хореографического искусства, расширению эстетического опыта зрителя. Со временем, танец, разработанный для экрана и записанный на пленку, стал самостоятельным экранным жанром, названным «видеотанец».

Сегодня возможности фиксации и анализа движения значительно возросли. К наиболее распространенным технологиям можно отнести так называемый «захват движения». Захват движения может реализовываться разным способом. Распространенным решением является установка датчиков на теле исполнителя / танцовщика и запись траектории движения этих датчиков. В дальнейшем полученную информацию можно применить к другому объекту. Например, виртуальному персонажу фильма (мультфильма), абстрактным формам.

В 1990-е годы коллектив «Palindrome Dance Company» под управлением Роберта Векслера специализировался в создании интерактивных танцевальных пьес и оперных постановок, в которых были применены высокотехнологичные (на тот период времени) датчики. Идея Векслера заключалась в том, чтобы после «считывания» движения исполнителя (в том числе мимического) «привязывать» к этому движению воспроизведение музыки, видео, шумов, специальных эффектов.

Таким образом, в постановках Векслера танцовщики / исполнители во время выступления использовали не только выразительные средства хореографического искусства, но и средства аудиовизуальных искусств (ритм, монтаж, шумы, план, ракурс) и театрального искусства (свет, мизансцена).

При таком подходе важнейшим этапом творчества и способом реализации замысла постановщика становится выбор используемого материала и определения способа реагирования программы на движения исполнителя (другие маркеры). Фактически в описываемом случае создается невидимый виртуальный интерфейс для взаимодействия исполнителя с привлекаемым материалом.

Подобные «интерфейсы» оказались настолько востребованными, что компания «STEIM» (the Studio for Electro Instrumental Music) стала предлагать услуги по их разработке. «STEIM» получила известность благодаря своим проектам, представленным на международном конкурсе «Digital Dancing», проходившем в конце 1990-х в Великобритании. Целью этого конкурса была популяризация медиа в среде хореографов и танцовщиков, обмен идеями о возможностях цифровых технологий в танцевальном искусстве. Конкурсы и фестивали, подобные «Digital Dancing» показали, что компьютерные приложения открывают широкие возможности для сценического и инсталляционного искусства.

На волне популярности сформировалось отдельное направление, называемое «Киберформанс» — форма цифрового представления, в котором в живое выступление вводятся музыка, звуки, видеопроекции, трансляции, голограммы, компьютерная графика и другие элементы.

Сегодня ситуация изменилась. По мере роста мощностей компьютера, совершенствования программного обеспечения, отпадает необходимость пользоваться датчиками движения. Компьютер, получая информацию с видеокамеры (нескольких камер), может анализировать получаемый поток покадрово. Задача автора состоит в том, чтобы определить критерии анализа и маркеры, на которые компьютер должен обращать внимание — определенный цвет, форму, соотношения и другое.

Кроме того, на современном этапе развития медиа технологий (программных средств и аппаратного обеспечения) авторы (художники, исполнители, режиссеры и т. д.) могут моделировать уже не плоское изображение (экранное, проекционное), а трехмерное пространство, среду, и управлять ее характеристиками не только по заданной программе, но и в режиме импровизации. Профессиональной программой для создания трехмерных медиа инсталляций и медиа перформансов является программа «TouchDesigner», разработанная компанией Derivative.

Принцип работы в программах этого типа заключается в том, что они имеют большой набор базовых элементов и инструментарий для управления ими в реальном времени. Задавая способ и пространственные характеристики трансформации объектов во времени, пользователь программы получает анимацию графических элементов, создаваемых без его вмешательства. Это удобный и менее трудоемкий метод в отличие от покадровой анимации. Возможность синхронизации и задания связей между анимацией и характеристиками звука позволяет с помощью программы создавать динамически меняющуюся среду, причем все визуальные характеристики могут быть поставлены в зависимость от действий музыканта, танцовщика и даже зрителя. Например, анимация может быть подчинена ритму музыки, откликаться на определенную ноту, менять свойства с увеличением громкости, изменением местоположения источника звука и т. д.

Что очень важно для исполнителей, описанные возможности не зависят от того, воспроизводится ли запись музыкального произведения или идет живое концертное выступление. «TouchDesigner» используют во время модных дефиле ведущих дизайнеров, рекламных шоу, на выступлениях музыкальных и танцевальных групп. В программах, подобных «TouchDesigner», заложены неограниченные возможности управления любыми компонентами сценического выступления, будь то классические формы (опера, балет, театральная постановка) либо формы акционного искусства.

Приведенные примеры показывают, что применение медиа средств актуально и перспективно во всех видах современного искусства (при желании автора). Практически всегда наличие современных медиа воспринимается как автором, так и зрителями как новация — техническая и художественная, поскольку стимулирует поиск новых средств авторского выражения, синтеза искусств, способа обращения к зрителю.

Примеры удачного (эстетически освоенного, подчиненного авторской концепции) применения медиа показывают следующее: увеличивается визуальная привлекательность произведения; произведение находит больший отклик у современной аудитории; удается связать решения, характерные для популярной культуры, с эстетикой высокого искусства; произведения отличаются многомерность, информативность.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Меньшиков Л. А.* Жанрово-стилевые особенности акционистских практик флюксус-движения в неоавангарде 1960–1970-х годов: дис. ... д-ра иск.: 17.00.09. СПб., 2020. 500 с.
2. *Югай И. И.* Медиа-арт: предпосылки возникновения, художественные основания. СПб.: СПбГУП, 2013. 216 с.
3. *Fetterman W.* John Cage's theatre pieces: Notations and performances. L.: Routledge, 1996. 282 p.
4. *Auslander Ph.* Liveness: Performance in a mediatized culture. London; N.Y.: Routledge, 1999. 179 p.
5. *Taylor K.* Wit With texts and tweets, the Fringe Festival show does go on // The Globe and Mail. 2012. July, 2. P. 1.
6. *Richardson J. M.* «Such Tweet Sorrow»: The Explosive Impact of New Literacies on Adolescent Responses to Live Theatre // Language and Literacy. 2011. № 13. P. 98–110.
7. *Dundjerovic A. S.* Robert Lepage. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2008. 180 p.
8. The damnation of Faust // Ex Machina. 2013. URL: http://lacaserne.net/index2.php/opera/the_damnation_of_faust/ (дата обращения: 02.04.2021).

REFERENCES

1. *Men'shikov L. A.* Zhanrovo-stilevye osobennosti aktsionistskih praktik flyuksus-dvizheniya v neoavangarde 1960–1970-h godov: Dis. ... d-ra isk.: 17.00.09. SPb., 2020. 500 s.
2. *Yugaj I. I.* Media-art: predposylki vzniknoveniya, hudozhestvennye osnovaniya. SPb.: SPbGUP, 2013. 216 s.
3. *Fetterman W.* John Cage's theatre pieces: Notations and performances. L.: Routledge,

1996. 282 p.

4. *Auslander Ph.* Liveness: Performance in a mediatized culture. London; N.Y.: Routledge, 1999. 179 p.
5. *Taylor K.* Wit With texts and tweets, the Fringe Festival show does go on // *The Globe and Mail*. 2012. July, 2. P. 1.
6. *Richardson J. M.* «Such Tweet Sorrow»: The Explosive Impact of New Literacies on Adolescent Responses to Live Theatre // *Language and Literacy*. 2011. № 13. P. 98–110.
7. *Dundjerovic A. S.* Robert Lepage. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2008. 180 p.
8. The damnation of Faust // *Ex Machina*. 2013. URL: http://lacaserne.net/index2.php/opera/the_damnation_of_faust/ (data obrascheniya: 02.04.2021).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Югай И. И. — д-р искусствоведения, проф. каф.; yugaiinga@gmail.com

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Yugai I. I. — Dr. Habil. (Arts), Prof. of the Chair; yugaiinga@gmail.com