Фадеева Татьяна Евгеньевна. Медиаискусство в контексте новейших технологий;[Место защиты: ФГБОУ ВО «Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва»], 2023

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

ФГБОУ ВО «Национальный исследовательский

Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва»

На правах рукописи

Фадеева Татьяна Евгеньевна

МЕДИАИСКУССТВО В КОНТЕКСТЕ НОВЕЙШИХ ТЕХНОЛОГИЙ

Специальность 5.10.1. Теория и история культуры, искусства

Диссертация на соискание ученой степени

доктора искусствоведения

Научный консультант: засл. деятель науки РФ доктор философских наук профессор Н.И. Воронина

Саранск 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4

ГЛАВА 1 АКТУАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ И ПРОБЛЕМАТИКА ИССЛЕДОВАНИЙ МЕДИАИСКУССТВА 29

1.1 Медиаискусство: аксиоматика и исследовательский инструментарий 29

1.2 Типология современного медиаискусства: между «гиперреальностью» и

«Реальным» 50

1.3 Специфика современного медиаискусства: вектор на расширение

чувственности 79

ГЛАВА 2 «РАСШИРЕННЫЙ КАДР» В КОНТЕКСТЕ ИСТОРИИ МЕДИАИСКУССТВА: УСИЛЕНИЕ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ ЭКРАННЫХ ИСКУССТВ ПОСРЕДСТВОМ НОВЕЙШИХ ТЕХНОЛОГИЙ 96

2.1 Формообразующие принципы и художественные стратегии «расширенных»

экранных искусств 96

2.2 Медиум виртуальной реальности как новая форма синтеза искусств 110

2.3 Дополненная реальность: проблема границы между жизнью и искусством 138

2.4 Нет-арт: интерактивность как вызов для современного коммуникационного

общества 158

ГЛАВА 3 ОБЛАСТЬ ART & SCIENCE: ЯЗЫК, ПРИНЦИПЫ,

МЕТОДОЛОГИЯ 192

3.1 Art & science как форма «гуманизации» науки и технологий 192

3.2 Телесность и проблемы posthuman: трансформация Я-концепции 232

3.3 Живое/неживое («естественное» и «технологическое») в контексте

расширенной «агентности» 256

ГЛАВА 4 «ИСКУССТВЕННОЕ ИСКУССТВО»: АЛГОРИТМИЗАЦИЯ КАК ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МЕТОД И НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ АГЕНТ КАК

ХУДОЖНИК 281

4.1 Алгоритмизация случайности: феномен генеративного искусства в

контексте развития «эстетического общества» 281

4.2 «Искусство как алгоритм»: нейронные сети и проблема авторства 302

4.3 Искусственный интеллект и критика человеческой рациональности 327

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 345

СПИСОК ДОКУМЕНТАЛЬНЫХ ИСТОЧНИКОВ 353

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведённое исследование позволяет утверждать, что новейшие практики медиаискусства продолжают играть важную роль в современном художественном процессе. Первые десятилетия XXI в. были отмечены появлением большого количества произведений, созданных на стыке искусства, науки и технологий. Зачастую эти произведения «не вписываются» в уже существующие границы стилистических направлений и в концептуальные модели, сформированные искусствоведческой наукой, а если и соответствуют им в одних аспектах, то в других - будто бы радикально с ними спорят, смещают акценты в системе «автор-произведение-зритель» и экспериментируют с ее возможностями: к примеру, в качестве «автора» может выступить нечеловеческий агент, либо «коллективный зритель», который трансформируется в «коллективного актора» и участвует в создании произведения искусства в пространстве web, в виртуальной/дополненной реальной реальности и пр.

Новейшие технические изобретения вызывают к жизни новые жанры медиаискусства и могут стать своеобразной «точкой роста» не только для художественной практики, но и для культуры в целом, позволяя человеку по- новому взаимодействовать с вещами и данными.

Однако процесс группировки «медиановинок», в том числе и ввиду нелинейности развития технологий и искусства, представляет методологическую сложность. В процессе работы над исследованием автор столкнулся с проблемой классификации медиаискусства, поскольку любая технологическая новация способна быть осмысленной художником как медиум, что порождает самые разнообразные «-арты» и их множественные неиерархичные переплетения, ризому. К примеру, нельзя четко провести границы между видеоартом и произведениями, созданными с помощью VR-технологий, «биоартом» и «гибридным искусством». Именно по этой причине в исследовании была предпринята попытка проанализировать, как новейшие технические изобретения вызывают к жизни новые жанры медиаискусства (которые были рассмотрены в рамках настоящего исследования: нет-арт, произведения искусства, созданные с помощью AR- и VR-технологий, сайнс-арт, современные «форматы» генеративного искусства). При этом кроме формального и структурного анализа произведений искусства, создаваемых посредством новейших технологий, и контекстуализации их в рамках истории искусства, был сделан дополнительный акцент на том, чтобы исследовать взаимосвязи, существующие между ними и теми социально-культурными дискурсами, к которым эти произведения апеллируют. Для того, чтобы сгруппировать различные направления медиаискусства, была предпринята попытка выявить генеральные «векторы» его развития.

В стартовой точке исследование опиралось на гипотезу о том, что существуют две ключевые линии развития современного медиаискусства - «к виртуализации» и «к материи». Линия «к виртуализации» ясно просматривается в истории искусства с древнейших времён, когда художники стремились создать иммерсивный образ, затягивающий зрителя в иллюзорное пространство картины или фрески. В эпоху Возрождения художники расширили возможности своей практики благодаря изобретению прямой линейной перспективы, затем появляется фотография, и наконец движущееся изображение - в продолжение логики миметического подражания природе (об этом подробно пишет Оливер Грау в своей работе «Виртуальное искусство: от иллюзии к иммерсии»). Сегодня технологии VR нацелены на эффект полного погружения: к примеру, теперь зритель может не просто смотреть на картины Сальвадора Дали или Эдварда Мунка, а побывать в иллюзорных мирах, созданных художниками (проект виртуальной реальности VR-Gallery, Центр М'АРС совместно со студией ArtDynamics, Москва) и шире - в VR-пространствах, в которых тестируются возможности альтернативных вселенных (к примеру, проектов, пока неосуществимых в реальности из-за технической сложности, масштабности и т.д.).

Линия «к материи» обозначена в виде максимы у Владимира Маяковского и, шире, в творчестве художников русского авангарда: «Искусство - не зеркало, отражающее реальность, а молот, её формирующий». В этом случае речь идёт не о создании визуальных иллюзий, а о вмешательстве, интервенции искусства в жизнь, формировании не только предметно-пространственной среды и трансформации общественных отношений, классовых, национальных и т.д. (на чем, преимущественно, были сосредоточены усилия художников- авангардистов), а о попытках придания новых форм и свойств живым или квазиживым объектам на основе достижений генной инженерии, нанотехнологий, робототехники и пр. в русле идей радикального преобразования человека и общества посредством технологий[[[1]](#footnote-1)](#bookmark580).

В рамках исследования гипотеза в целом подтвердилась, были проанализированы соответствующие примеры медиапроектов (из массива произведений отбирались наиболее репрезентативные), однако в ходе работы выяснилось, что существует значительное количество «гибридных» проектов, в которых осмысляется и «игра» знаков на медиальной поверхности, и «материальное обеспечение» этой игры, «субмедиальное пространство» (в терминологии Б. Гройса).

Таким образом, первоначальная гипотеза была скорректирована и дополнена в соответствии с результатами проведенного исследования. Было развито и уточнено представление о двух линиях - «к виртуализации» и «к материи» - соответственно, во второй и третьей главах настоящего исследования. Так, формальный и структурный анализ произведений медиаискусства продемонстрировал, что линия «к виртуализации» так или иначе задействует экран, речь идёт о работе с движущимся изображением, которое рассматривается в контексте медиаинсталляций, произведений искусства, созданных с помощью VR- и AR-технологий, а также нет-арта. В каждом случае важна специфика медиума, степень и интенсивность соотнесения зрителя с образом, наличие и роль интерактивных элементов и пр. Медиахудожник, работающий с технологиями VR, выстраивает произведение как поле, взаимодействуя с которым зритель может получить целостный опыт, в соответствии с теми сценариями, которые реализуются в пространстве данной VR-инсталляции. Художник, использующий AR-технологии, делает акцент преимущественно на сторителлинге - и это позволяет добиться «цветущей сложности» (А. Леонтьев) смыслов, для чего активно задействуются элементы интерактивности, и здесь принципиальную роль играет «фиджитальность», т.е. взаимодействие цифровых элементов и физических объектов. Наконец, произведения нет-арта позволяют по-иному взглянуть на коммуникацию, здесь экран открывает новые возможности соучастия зрителя, со-авторства, обмена сообщениями и совместного смыслотворчества в пространстве web.

1. **Схожие идеи высказывались и в рамках исторического авангарда, однако не получили полноценной реализации (в духе воплощения в жизнь концепций, высказанных в «Футуристе Мафарка» Т. Маринетти) ввиду недостаточного на тот момент развития технологий.** [↑](#footnote-ref-1)