

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ ИСКУССТВ И КУЛЬТУРЫ**

ЭТЮДЫ КУЛЬТУРЫ

**Материалы научно-практической конференции
молодых ученых, аспирантов и студентов**

Томск, 29 апреля 2011 г.

**Томск
2011**

Источники

1. *Ортего-и-Гассет Х* Дегуманизация искусства. 1925 / Пер С.Л. Воробьева. М., 1991.
2. *Высоков А* Форма и содержание в фотонискусстве URL www.photoisland.net
3. *Ефремов И.* Лезвие бритвы. М · Правда, 1987. 672 с.
4. *Леванов В* Фотовек. Краткая история фотографии за последние сто лет // Искусство кино. 1999
5. *Памис А* Рациональные аспекты анализа композиции Целостность // По материалам журнала «ФОТО Сибирский успех» и сайта фото клуба «Мудрец». URL: <http://mudrets-photo.org>
6. *Флюссер В* За философию фотографии / Пер. с нем. Г. Хайдаровой. СПб . Изд-во СПб ун-та, 2008 146 с.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ: ИНТЕРАКТИВНОЕ ИСКУССТВО И ИНСТАЛЛЯЦИИ

А.Г. Подколова

ГОУ ВПО «Томский государственный университет»

Начиная с XX в., технологии все более активно входят в сферу искусства. Футуристы и другие представители авангардизма восхитались техникой и воспевали ее в своих произведениях. Позже идею технологий продолжили мастера кибернетического искусства, пытаясь достигнуть интерактивности и активного взаимодействия зрителя с произведением художника. В современном искусстве техническим достижениям уделяется очень большое внимание, появляются новые оригинальные направления творчества, такие как компьютерная графика, компьютерная анимация, интерактивное искусство и др. В 1987 г. организуется фестиваль ARS Electronica, на котором каждый год выбираются лучшие работы в новых отраслях искусства, связанных с компьютерными технологиями. В своей статье я бы хотела рассказать о победителях этого фестиваля в области интерактивного искусства.

«Интерактивное искусство – разряд произведений медиа- или мультимедиа-искусства, где ключевую роль играет интерактивность, специфическая, функциональная, технологическая характеристика, позволяющая зрителю/пользователю физически взаимодействовать с произведением благодаря тем или иным технологическим решениям. К числу интерактивных произведений искусства могут относиться медиа-инсталля-

ции; художественные работы, созданные в формате CD ROM, в форме компьютерной игры; произведения (или проекты) сетевого (или Интернет) искусства». Одной из основных форм, которая применяется в интерактивном искусстве, является инсталляция. Инсталляция – жанр современного искусства. Представляет собой композицию из объектов, причем необязательно оригинальных художественных самих по себе. Отличительной особенностью инсталляции является то, что её функционирование обусловлено важной ролью пространства в организации её структуры, в также взаимодействии с внешним контекстом и зрителем. В отличие от скульптуры или художественного объекта, восприятие инсталляции строится на динамических началах, вплоть до непосредственного контакта со стороны зрителя.

«Videoplace» (Майрон Крюгер).

Участниками интерактивной инсталляции «Videoplace» становились обычные зрители, которых система распознавала с помощью видеокамер в режиме реального времени. Каждый участник представлялся в виде «тени» и мог взаимодействовать с объектами, компьютером, а также с другими людьми.

Через видеокамеры «Videoplace» воспринимал движущиеся объекты. Изображения переводилась в бинарный код, который специальный компьютер преобразовывал в определенные алгоритмы. Компьютерная система делала достаточно индивидуальный анализ каждого человека или объекта, разрывая каждую мельчайшую частичку человеческого тела, а также все изменения скорости, масштаба, взаимодействия объектов. После детальной обработки полученной информации компьютер переводил все процессы в изображения и звук.

«Videoplace» работал в двух режимах. В первом система автоматически выбирала новое взаимодействие для каждого нового объекта, пока все люди не покинут интерактивную среду. Во втором выставка работала как диалог между двумя участниками, один из них понимал и управлял системой, а другой – новый участник, который находился на выставке впервые. Опытный участник руководил всем процессом через систему «Videodesk», работающую в сложной манере, что и «Videoplace». Человек в «Videodesk» руководил действием участника в «Videoplace», используя образы рук.

«Think about the people now» (Пол Сермон).

Интерактивный проект «Think about the people now» («Подумайте о людях сейчас») основан на информации и заявлениях человека, который поджигает себя

в знак протеста. Теперь любой человек мог провести свои собственные исследования с помощью интерактивного процесса в гипермедиа-среде.

В своей работе Пол Сермон использовал гипермедиа-среду, которая позволяет пользователям просматривать информацию путем выбора определенной иконки, которая переадресует к изображениям, текстам, дополнительным значкам. При тщательном изучении гипермедиа-системы П. Сермон пришел к выводу, что при правильном планировании этот метод может привести к моделированию среды повествования.

Пользователь системы начинает свои действия со станции метро в Вестминстере путем перемещения джойстика в нужном направлении через специальные анимированные видеосцены. Пути информации часто пересекаются, позволяя пользователю менять ход своих действий, вводя другие данные в систему. Все пути и действия человека влияют на формирование единой концепции

Человек не может оказаться в разных ситуациях одновременно, но с помощью гипермедиа-системы он может сконструировать такую ситуацию, увидеть действия других людей. Например, почувствовать себя во всех 64 ситуациях, которые происходили в Уайтхолле, а том числе представить себя на месте человека, который поджег себя в знак протеста.

Система является концепцией социального строительства, неким «моментом времени», где пользователь сам решает правильность места и времени действий

«Home of the Brain» (Моника Флейшман и Вольфанг Штраус).

В инсталляции «Дом Мозга» участник использует «eyephone» для изучения воображаемого мира. Помимо визуальных и звуковых впечатлений зритель вовлечен в трехмерное пространство. Инсталляция выступает в качестве метафоры для совершенно новой формы общественного пространства, некий центр культурного отображения новых технологий. Инсталляция включает в себя архитектуру в сочетании с противоречивыми мнениями и философские взгляды, которые превращают среду в символическое пространство. Здесь соединяются несколько точек зрения, между которыми идет символический спор.

«Дом Мозга» представляет собой четыре дома, расположенных вокруг центрального лабиринта. Каждый дом принадлежит определенному философу, которые изучали технологическое развитие и его последствия. Авторы стремились передать идеи этих философов через понятия Надежды, Приключения, Утопии и Катастрофы. Каждому понятию соответствует свой цвет.

1. Иосиф Вейзебаум – зеленый цвет, который символизирует надежду. Это цвет между ближним и дальним, он выступает за простоту и экстравагантность.

2. Уильем Флюссерс – красный – приключение, агрессия, а также эротика, любовь.

3. Марвин Мински – синий – цвет утопии, фантазии, сказки.

4. Пол Вирильо – желтый – он яркий как солнце, выступает в противоречивых значениях, с одной стороны, он выступает за мудрость, но в то же время связан с ядом, болезнью, смертью, катастрофой.

В комнатах использовались различные геометрические фигуры, как символы философов: куб, пирамида, шар, октаэдр. Каждая фигура сочетается с определенным элементом: землей, огнем, водой и воздухом. У различных геометрических объектов человек будет слышать разные звуки: куб – шепот деревьев, пирамида – треск огня, шар – течение воды, октаэдр – шум грозы. Если коснуться портретов философов, то можно увидеть видео о них. Виртуальные миры могут изменить свою форму, цвет, свет и текстуру. Человек как алхимик может преобразовывать виртуальное пространство.

Первый контакт приводит к путанице, человек заново учится «ходить», двигаться, видеть, чувствовать. Разум больше не принадлежит телу, он действует независимо и может переживать неведомые ранее ощущения – возможность проходить сквозь стены, видеть объекты изнутри. «Eyerphone» помогает человеку добиться нового уровня восприятия, менять окружение под себя, здесь нет старения, умирания. Зритель может почувствовать себя частью произведения.

Интерактивное искусство не является полностью оригинальной областью современного искусства. Оно апитало в себя наработки художников авангарда, а особенно мастеров кибернетического искусства. Их идеи интерактивности и взаимодействия зрителя с произведением искусства были развиты и переведены на новый уровень. Теперь посетитель выставки не просто взаимодействует со скульптурой, а он активный участник самого процесса создания художественного проекта, человек сам становится картиной.

В интерактивном искусстве важную роль играет интерактивность – это некое многообразие социальных взаимодействий на различных уровнях: межличностном, групповом, институциональном. Взаимодействие между людьми и вычислительными системами и последующую трансформацию образа, структур и идей в рамках данных систем и а созна-

нии зрителя. И как социальное взаимодействие характеризуется обменом информацией, объектами, чувствами, интерпретаций, производством впечатлений («кимиджей») и типизацией/стандартизацией сообщений, языка, позиций, взаимодействий.

В интерактивном искусстве происходит активное взаимодействие произведения художника и зрителя, чем больше и активней это взаимодействие, тем сильнее происходит погружение человека в творческий процесс.

Источники

1. *Галкин Д.В.* Технохудожественные гибриды или произведение искусства в эпоху его компьютерного производства (V.1.0). Гуманитарная информатика. Томск: Изд-во ТГУ, 2006. Вып 3. С. 22–38.
2. *Галкин Д.В.* Понять интерактивность: кибернетика в зеркале эстетики // Гуманитарная информатика: Сб. статей / Под ред. Г.В. Можяевой. Томск: Изд-во ТГУ, 2009. Вып 5. С. 58–67.
3. *Галкин Д.В.* Эстетика кибернетического искусства 1950–1960-х гг.: Алгоритмическая живопись и роботизированная скульптура // Вестник ТГУ. 2009. Март. № 32. С. 79–87.
4. *Videoplace/ARS Electronica.* Режим доступа: http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_project.asp?iProjectID=2473, свободный.
5. *Think about the people now / ARS Electronica.* Режим доступа: http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_project.asp?iProjectID=2476, свободный.
6. *Home of the Brain/ARS Electronica.* Режим доступа http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_project.asp?iProjectID=2479, свободный.
7. *Глоссарий по медиа-арту / Wordshop.* Академия коммуникаций. Режим доступа: <http://www.wacademy.ru/lectures/Mediaart>, свободный.
8. *Интерактивное искусство: на пороге постбиологической культуры/biomediale.* Режим доступа: <http://biomediale.ncca-kaliningrad.ru/?blang=ru&author=ascott>, свободный.

ЗНАКОВАЯ СИСТЕМА КАК ФОРМА ВЫРАЖЕНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: ВЗАИМОСВЯЗЬ НАЦИОНАЛЬНОГО И ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНОГО

И.В. Никитина

ФГОУ ВПО «Кемеровский государственный университет культуры и искусств»

Средством передачи информации в графическом дизайне служит визуальный язык, выражающий сложную форму организации художествен-