

УДК 75 + 7.01 + 7.03
ББК 85с + 85.1

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-183-205
recieved 23.04.2019, accepted 21.06.2019

ИНГА ИГОРЕВНА ЮГАЙ,

Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов,
Санкт-Петербург, Россия

ORCID 0000-0002-0966-8176

e-mail: regmm_kafedra@mail.ru

МЕДИАРЕАЛЬНОСТЬ В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

Аннотация. В статье исследуется влияние медиа на современное изобразительное искусство в эстетическом, технологическом, социокультурном аспектах. Автор исходит из того, что в работах современных художников все значительнее просматривается влияние медиареальности на уровне темы, способа презентации, применения выразительных средств. В статье анализируются картины современных живописцев, принадлежащих разным странам и поколениям.

В серии портретов финского художника Сами Луккаринена осмысляется проявление человека в социальных сетях, а цифровое изображение позиционируется как символ поиска идентичности и самовыражения в медиасреде.

В работах американско-британской художницы Кэти Баккет, американской художницы Дженифер Краузе Шапо, финской художницы Паулы Оликайнен анализируется применение технико-технологических и эстетических решений, характерных для медиа: фотографии, кино, телевидения, цифрового изображения.

В качестве примера отображения в изобразительном искусстве новой процессуальности, характерной для медиа, рассмотрены работы немецкого художника Урса Фишера. Чертами новой процессуальности, по мнению автора, являются повторяемость, алгоритмизация, подчиненность цифровому программному и аппаратному инструментарию.

В творчестве Фишера новая процессуальность проявляется в серийности, построенной по принципу фиксации этапов преобразования картины, в характерных для анимации морфинга подходах к форме и цвету. Отдельное внимание уделяется творчеству художника из Новой Зеландии Джереми Геддеса, воплощающему в своих произведениях опыт новых форм массовой культуры: компьютерных и видео игр. Являясь формой виртуальной реальности, компьютерная игра позволяет отринуть физические законы, воплотить любую логику и правила в создаваемый мир.

Изложенные автором идеи позволяют интерпретировать современные произведения изобразительного искусства с учетом трансформаций, произошедших в результате переноса деятельности человека в медиареальность.

Ключевые слова: медиа, новые медиа, метод, художественные образы, живопись, визуальная культура, современное искусство, цифровое искусство, виртуальная реальность, эстетика

INGA I. YUGAY,

St. Petersburg Humanitarian University of Trade-Unions,

St. Petersburg, Russia

ORCID 0000-0002-0966-8176

e-mail: regmm_kafedra@mail.ru

MEDIA-REALITY IN THE VISUAL ARTS

Abstract. The article researches the influence of the media on contemporary visual arts in its aesthetic, technological and sociocultural aspects. The author stems from the fact that in the works of contemporary artists the influence of media reality becomes more and more discernible on the level of theme, means of presentation and application of expressive means. The article analyzes paintings by contemporary painters pertaining to different countries and generations.

In the series of portraits by Finnish painter Sami Lukkarinen interpretation is given to the manifestation of the human being in social media, while digital

depiction is posed as a symbol of the search for identity and self-expression in the media environment.

In the works of American-British artist Cathy Backett, American artist Jennifer Krauze Chapeau and Finnish artist Paula Olikainen analysis is made of the application of technical-technological and aesthetic solutions characteristic for media: photography, cinema, television and digital depiction.

As an example of reflection in the visual arts of the new procedurality characteristic for media, examination is made of German artist Urs Fischer. In the author's opinion, the features of the new procedurality are repeat accuracy, algorithm development and subservience to the digital, programming and hardware-based range of tools. In Fischer's works the new procedurality is manifested in the sequence built according to the principle of the fixation of the stages of transformation of the picture, as well as the approaches towards form and color characteristic to animation of morphing. Special attention is paid to the works of artist from New Zealand Jeremy Geddes, who demonstrates in his works the attempts of new forms of mass culture: computer and video games. Being a form of virtual reality, computer games makes it possible to repudiate physical laws and embody any type of logic and rules into the created world.

The ideas expounded by the author make it possible to interpret contemporary works of art, taking into account the transformations which took place as the result of the transferal of the reality of human activities into meta-reality.

Keywords: media, new types of media, method, artistic images, painting, visual culture, contemporary art, digital art, virtual reality, aesthetics

В эпоху новых медиа изобразительное искусство заново изобретает себя перед лицом фотографии, телевидения, кино, виртуальной реальности и прикладных программ. Живопись, графика, перформанс, другие классические формы искусства напрямую не зависят от медиа, однако и в них нашли отражение новшества, вызванные технологической революцией. Сегодня являются нормой сетевые ветвящиеся структуры, информационная насыщенность потребовала новых принципов работы с художественным текстом, современники усвоили языки пользовательского интерфейса (UI)¹, идеограмм и смайликов, применяемых в электронных сообщени-

ях. Входят в привычку новые жесты, пластика человека эпохи новых медиа: набор смс, движения рук по интерактивным экранам. Эти и другие аспекты на глубоком, возможно, неосознанном уровне, меняют художественные стратегии, обуславливают решения, которые и сам художник не всегда связывает с медиа. Поэтому сегодня медиа во многих областях нашей жизни — базовое, глубинное, формирующее условие, определяющее содержание, форму работы, процедуры, процессы, алгоритмы. Современная ситуация вызывает аналогии с 1960-ми годами прошлого века, когда появление телевидения повлекло за собой осмысление его роли в обществе со стороны философов, социологов, педагогов. Возникший общественный резонанс вдохновил многих художников высказаться по поводу массовой культуры, общества потребления и роли телевидения в этих процессах — сложившаяся ситуация дала импульс становлению медиа искусства в 1960–1970-е годы.

В современном изобразительном искусстве можно обнаружить ряд эстетических феноменов, возникших под влиянием медиа. Рассмотрим некоторые примеры их проявления.

ОЦИФРОВКА ЧЕЛОВЕКА

Первую тенденцию, нашедшую отражение в изобразительном искусстве, можно условно назвать **«оцифровка человека»**, т.е. перенос деятельности человека и в каком-то смысле его существования в виртуальную реальность. Сегодня доминирующим полем социальной деятельности является Интернет. Существует много исследований, посвященных социальным сетям в контексте формирования медиа языка, форм общения и т.д. Примеры, к которым мы обратимся, отображают «прото формы» виртуального общения, относящиеся к концу 1990-х годов. Именно этому периоду посвящены работы пред-

¹ Пользовательский интерфейс (UI — англ. user interface) — интерфейс, обеспечивающий передачу информации между пользователем-человеком и программно-аппаратными компонентами компьютерной системы.

ставителя современного финского искусства, выпускника Хельсинской академии изящных искусств **Сами Луккаринена (Sami Lukkarinen)**, созданные в жанре, который он определяет как «пиксель-арт». Строго говоря, термин «пиксель-арт»² относится к цифровому изображению, однако он точно отражает общую концепцию художника.

Стиль и философия Луккаринена формировалась в конце 1990-х — начале 2000-х. Возможности Интернета для рядового пользователя того времени, по сравнению с современными, имели значительные ограничения, в частности, существовали проблемы с воспроизведением изображений. Однако уже в то время стало распространенным понятие «аватар» — изображение, представлявшее пользователя в онлайн-среде.

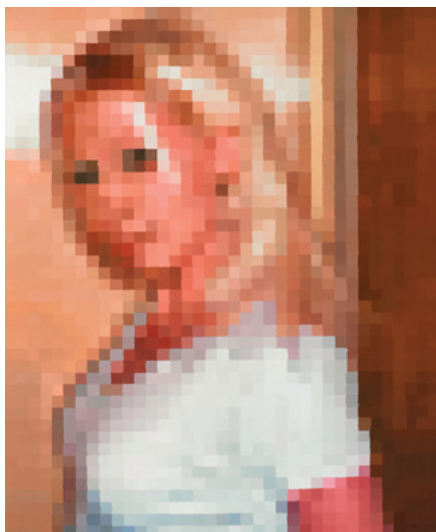


Рисунок 1. Сами Луккаринен. Суперкэт. Масло, акрил, 170 x 93 см., 2004.³
Sami Lukkarinen. Supercat. Oil on acrylic, 2004.

² Пиксель-арт» (от англ. pixel) — направление компьютерной графики, в котором изображение строится по принципу пиксель за пикселем с помощью ручного редактирования (без помощи программных средств).

³ Источник изображения см.: URL: <https://www.samilukkarinen.com/works/2004>.

По мнению Луккаринена, медиа (в данном случае Интернет) заменяют одну реальность другой. Возможность проявить себя как виртуальную личность породила разные пользовательские стратегии: от стремления как можно точнее выразить себя имеющимися средствами до создания альтернативного «я» [1, с. 2]. Действительно, аватары могут как скрывать отличительные черты пользователя, так и подчеркивать определенные аспекты его идентичности [2, с. 5].

Аватар стал, по сути, новым видом изображения, поскольку носил одновременно и частный, и общественный характер, и этим отличался от привычных медиа изображений (привычных по журналам, альбомам, афишам, телевизионным экранам и т.д.). С одной стороны, это было изображение не публичной личности, а обычного человека, с другой стороны — оно было опубликовано в СМИ (средстве массовой информации/коммуникации). Т.е. его можно было рассматривать как современный медийный образ.

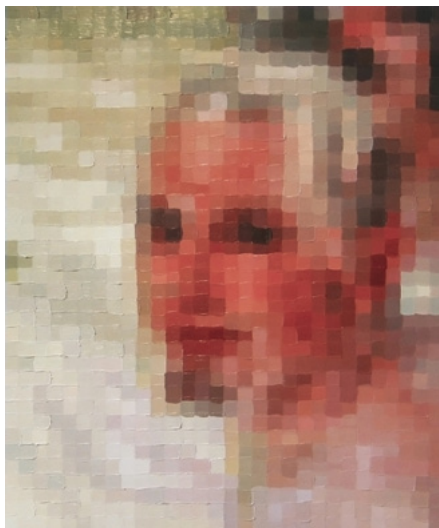


Рисунок 2. Сами Луккаринен. Мальчик в пене. Масло, акрил, 54 x 45 см., 2006⁴.
Sami Lukkarinen. Vaahtopoika. Oil on acrylic, 2006.

⁴ Источник изображения см.: URL: <https://www.samilukkarinen.com/images/vaahtopoika.jpg>

Отличительной чертой аватаров 1990-х был их крошечный размер. Они были ограничены по высоте, ширине, разрешению, а на практике — по количеству элементов, из которых строилось изображение. И в этом заключается аналогия с пиксель-артом. Как известно, в пиксель-арте мастерство художника заключается в точном подборе тона и положения пикселя. Сами Луккаринен обратил внимание на то, что в силу своего размера аватары не передают детали. В этом он увидел аналогю со спецификой общения в сети: с одной стороны, люди откровенны, с другой — они скрываются за виртуальными личностями. Режим общения в сети рождает двойственности: близость собеседников и непреодолимое расстояние между ними, общение личное и одновременно публичное, свобода и контроль, телесность и бестелесность и т.д.

Техника создания портретов заключается в сочетании живописи масляными красками и компьютерной обработки изображения. Важным этапом является выбор изображения.

Создаваемые Луккариненом портреты — это найденные в сети аватары пользователей, а их названия — «никнеймы»⁵ этих пользователей. Отобранное автором изображение увеличивается, дорабатывается на компьютере (доработка включает выбор цвета, кадрирование, уточнение расположения пикселей). На следующем этапе изображение воспроизводится масляными красками. На экране монитора пиксель в силу своего крошечного размера неразличим, на картинах Луккаринена мы видим огромные пиксели. Первоначально условные «пиксели» были монохромными, т.е. каждый «пиксель» имел один оттенок. Со временем Луккаринен стал добавлять больше оттенков цвета в каждый квадрат, что привнесло в картины движение, вибрацию [3].

В нашей обычной жизненной практике, чтобы приглядеться к деталям, мы подходим ближе к изображению. Здесь ситуация противоположная — разглядеть и понять, что изображено на холсте,

⁵ Nickname – сетевое имя, псевдоним пользователя в Интернете.

можно только отойдя от него. В связи с этим некоторые арт-критики задаются вопросом: к какому виду живописи отнести работы Луккаринена — фигуративной или абстрактной?

Приверженность выбранной стилистике сделала работы Сами Луккаринена узнаваемыми. Сегодня он продолжает исследовать специфику интернет образов и самопрезентацию пользователей, интерпретировать виртуальное общение средствами живописи [4].

ВИЗУАЛЬНЫЙ ОПЫТ ФОТОГРАФИИ И КИНЕМАТОГРАФА

Огромная доля визуальной памяти современного человека связана с кинематографом, выразительными средствами которого являются монтаж, ракурс, свет, деталь и т.д. Рассмотрим примеры применения в изобразительном искусстве решений, характерных для кинематографа.

В серии портретов американо-британской художницы **Кэти Баккет (Katie Buckett)**, которые она относит к гиперреализму, активно используется то, что в кинематографе назвали бы «ракурс». На многих работах Баккет портретируемый застигнут в мимолетном состоянии: в фазе, выхваченной из движения, в процессе преобразования, вызванном яркой мыслью или эмоцией.

Оптические искажения, необычные для живописи композиции картин, положения модели указывают на использование камеры или фотоаппарата (впрочем, сегодня это единое устройство) в качестве инструмента.

Художница оставляет оптическое искажение черт лица своих моделей в тех случаях, когда это позволяет ей раскрыть личность модели, например, подчеркнуть распахнутые глаза, трогательные веснушки задумавшейся девушки.

В ряде картин применяется так называемый «вид сверху» — классический прием экранного искусства, подчеркивающий хрупкость, одиночество, незащищенность модели.



Рисунок 3. Кэти Баккет. Нед. Холст, масло, 39,4 x 39,4 см. 2016⁶.
Katie Buckett. Ned. Oil on canvas, 2016.



Рисунок 4. Кэти Баккет. Рутина. Холст, масло, 69,2 x 48 см. 2007⁷.
Katie Buckett. Routine. Oil on canvas, 2007.

Положение камеры почти аналогично возможности подойти к человеку очень близко. При этом модель не замечает направленно-

⁶ Источник изображения см.: URL: http://contemporary-artists.ru/Katie_Buckett/3.jpg

⁷ Источник изображения см.: URL: http://contemporary-artists.ru/Katie_Buckett/15.jpg

го на нее взгляда, что создает ситуацию «подглядывания», наблюдения за объектом (фокусировка внимания зрителя на определенных свойствах объекта наблюдения). Эта ситуация характерна для видео-арта, о чем много писали его теоретики [5, с. 15].



Рисунок 5. Кэти Баккет. Наташа. Холст, масло, 29,9 x 29,9 см., 2014⁸.
Katie Buckett. Natasha. Oil on canvas, 2014.

Американская художница **Дженифер Краузе Шапо (Jennifer Krause Chapeau)**, выпускница школы искусств Мичиганского университета, имеет большой опыт работы в кинематографе в качестве художника-сценографа, а также в телевизионных программах. Работы Краузе Шапо экспонировались в Нью-Йоркском музее и Балтиморском музее искусств. Сегодня она работает в Нью-Джерси, пишет пейзажи, преимущественно маслом. Краузе Шапо воспроизводит свои пейзажи на основе снимков, сделанных во время движения в автомобиле. Характер наложения мазков подчеркивает «смазанность», характерную для фотосъемки на скорости [6].

Найденная Краузе Шапо стилистика подчеркивает движение, делает акцент на его скорости, ритме и, одновременно, обобщает изображаемое.

⁸ Источник изображения см.: URL: http://contemporary-artists.ru/Katie_Buckett/16.jpg.

Элементы пейзажа словно сливаются в потоке движения, зритель не воспринимает каждый объект в отдельности, они становятся неотделимыми друг от друга. Зрителя «затягивает» сам процесс движения, задавая меланхолически-философское настроение. Обрезанные (не попавшие в кадр, если говорить языком фотографа) фигуры людей также являются элементами, принадлежностью пейзажа. Похожие композиционные решения, единство приемов приводят к тому, что работы Краузе Шапо воспринимаются как серия перетекающих друг в друга кадров. При минималистичности композиционного, цветового решения художница делает акцент на ритм, геометрию, освещение, поиск средств для передачи движения.



Рисунок 6. Дженифер Краузе Шапо. Платаны (диптих). Холст, масло, 66 x 177,8 см., 2011⁹.
Jennifer Krause Chapeau. Platanes (diptych). Oil on canvas, 2011.

Тема бесконечной дороги характерна для излюбленного жанра американского кинематографа Роуд-муви.¹⁰ Эстетика работ Краузе Шапо, несомненно, находится под влиянием этого жанра, в котором вечное путешествие связано с поиском своего «я», а люди, предметы, места имеют лишь временное значение [7, с. 12–15].

⁹ Источник изображения см.:

URL: <https://www.manacontemporary.com/wp-content/uploads/2018/06/mana-contemporary-jersey-city-jennifer-krause-chapeau-4-1024x382.jpeg>

¹⁰ От англ. road movie — букв. «дорожное кино»



Рисунок 7. Дженифер Краузе Шапо. Сумерки в Сан-Франциско.
Холст, масло, 55.88 x 76.2 см., 2012 г.¹¹
Jennifer Krause Chapeau. San Francisco Dusk. Oil on canvas, 2012.

Композиции работ финской художницы **Паулы Оликайнен (Paula Ollikainen)** выявляют их медиа основу — фотографию.

Обращают на себя внимание необычные форматы холста — узкие, вытянутые. В компоновке элементов подчеркивается случайный характер. Герои картин перекрывают друг друга, они «входят» и «выходят» из кадра, их фигуры частично срезаны. Организованный художницей хаос рождает ассоциации с непрофессиональной внезапной фотографией, сделанной другом или членом семьи. Подобными решениями Оликайнен добивается ощущения спонтанности, естественности происходящего. Объектами изображения для нее являются моменты обычной жизни. При этом эмоциональность

¹¹ Источник изображения см.:

URL: <https://www.manacontemporary.com/wp-content/uploads/2018/06/mana-contemporary-jersey-city-jennifer-krause-chapeau-3-1024x604.jpeg>

жестов, напряженность поз, отчужденность героев картин дают зрителю свободу интерпретации содержания картины, понимания взаимоотношений между изображенными людьми, их роли и отношения к происходящему.



Рисунок 8. Паула Оликайнен. Пустырь. Холст, масло, 90 x 280 см., 2004 г.¹²
Paula Ollikainen. Wasteland. Oil on board, 2004.



Рисунок 9. Паула Оликайнен. Зависящие. Холст, масло, 144 x 251 см., 2007 г.¹³
Paula Ollikainen. Reliant's. Oil on board, 2007.

¹² Источник изображения см.: URL: <http://www.paulaollikainen.net/images/joutomaa.jpg>

¹³ Источник изображения см.: URL: <http://www.paulaollikainen.net/images/toisenvaraiset.jpg>

Найденная Оликайнен стилистика, отсылающая к фотографическому изображению, усиливает в восприятии зрителя достоверность изображения, поскольку такие медиа, как видео, фотография, являются для нас инструментами фиксации, документирования реальности.

НОВАЯ ПРОЦЕССУАЛЬНОСТЬ

Процессуальность как цель творчества получила признание в 60-е годы прошлого века. Идея о том, что материальный объект как эстетическая категория устарел и должен быть заменен на художественно организованные процессы, в которых зрителю будет предложена новая форма креативного участия, вдохновила многих последователей постмодернизма [8]. В произведениях медиа искусства именно выявление процедурных, часто технологических моментов и составляла суть работы.

Процессуальность имеет особое значение в медиареальности. Работа в прикладных программах подчинена процедурам и алгоритмам, все операционные системы разрабатывались на основе той или иной логики взаимодействия с пользователем. Поэтому, взаимодействуя с компьютером, пользователь учится этой логике, впитывает ее. Кроме того, получаемый сегодня визуальный опыт (мультфильмы, созданные в программах двух- и трехмерной анимации, анимация элементов графических интерфейсов мобильных и стационарных устройств, спецэффекты в рекламе, художественных фильмах и т.д.) несет в себе алгоритмы и принципы построения цифровых изображений. Для иллюстрации этой идеи рассмотрим работу «Sōtatsu» немецкого художника **Урса Фишера (Urs Fischer)**. Его называют продолжателем идей дада, поп-арта, сюрреализма, он работает во многих жанрах: живопись, инсталляция, скульптура. В его творчестве отмечают интерес к трансформации материала — многие его арт-объекты саморазрушаются во время экспонирования¹⁴.

¹⁴ Например, скульптуры из воска, представленные на Венецианском биеннале 2011 года.



Рисунок 10. Урс Фишер. Сотаци (деталь 1). Холст, масло, 240 x 180.3 см., 2018 г.¹⁵
Urs Fischer. Sõtatsu (detail 1). Oil on canvas, 2018.

Сказанное подводит к тому, что Фишера интересует не только плоскость, но и пространство, и он планирует развитие своих работ во времени.

Серия работ Фишера «Sõtatsu» (от имени японского художника начала семнадцатого века Таварая Сотаци) отсылает к принципам японской живописи, в которой расписные экраны, рукописные свитки составляли единую серию и вывешивались одновременно. В работу Фишера входит 8 холстов. Фактически серия представляет собой графическую новеллу — философско-поэтический рассказ, в котором каждый холст должен прочитываться в совокупности с другими и в строго определенной последовательности. Некоторые цвета, «путешествуя» по холстам этой серии, уходят, теряются, некоторые продолжают присутствовать «инкогнито», не явно, смешавшись с другим цветом, что можно рассматривать как некую символику.

¹⁵ Источник изображения см.:

URL: <http://www.ursfischer.com/system/ri/483364.preview.jpeg>



Рисунок 11. Урс Фишер. Сотацу (деталь 2, 3). Фотография, 2018 г. ¹⁶
Urs Fischer. Sötatsu (detail 2, 3). Exhibition photo, 2018.

Метаморфозы, происходящие с фигурами, позволяют каждому зрителю интерпретировать эту историю по-своему. Только крайние полотна содержат изображения, которые зритель может воспринять однозначно (комната и пейзаж). Потому можно говорить о сочтении в работе абстрактного и фигуративного подхода. Я прочитываю эту серию как путь освобождения от привязанностей, связанный с компромиссами, жертвами, усталостью. И финал этого путешествия также двоякий: и завораживающий, и опустошающий. Несмотря на отсылки Фишера к японской живописи, в принципе формирования серии просматривается влияние визуального медиа опыта. Так, применяемый способ повествования аналогичен раскадровке — серии основных кадров, намечающих развитие повествования. Уже упоминавшийся контраст между крайними (первым и последним) по-

¹⁶ Источник изображения см.: URL: <http://www.ursfischer.com/system/ri/467990.preview.jpeg>

лотнами и полотнами, расположенными посередине, словно иллюстрирует принцип «ключевых кадров», применяемый в программах для создания анимации (двух и трехмерной).

Принцип заключается в том, что пользователем задаются первый и последний кадры, а промежуточные рассчитываются компьютером в соответствии с выбранным алгоритмом [9, с. 405]. Пример таких переходов, получивший название «прием морфинга», можно встретить во многих видео, показывающих процесс превращения одних объектов в другие. Эта технология популярна не только у любителей, но широко применяется в профессиональных анимационных студиях. Четкий, непрерывный контур, отсутствие штриха, цветовые пятна, описываемые сложными кривыми, дополняют сходство серии полотен Фишера с анимацией морфинга, создаваемой в популярной программе для создания векторных изображений Флеш¹⁷.

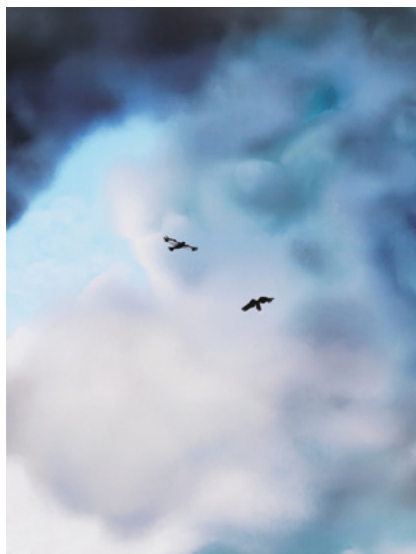


Рисунок 12. Урс Фишер. Сотаци (деталь 4). Холст, масло, 240 x 180.3 см., 2018 г.¹⁸
Urs Fischer Sôtatsu (detail 4). Oil on canvas, 2018.

¹⁷ Adobe Flash — мультимедийная платформа компании Adobe Systems.

¹⁸ Источник изображения см.: URL: <http://www.ursfischer.com/images/483373>

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Картины художника из Новой Зеландии **Джереми Геддеса (Jeremy Geddes)** своей реалистичностью, точностью и убедительностью напоминают фотографии. На его творчество сильное влияние оказали компьютерные игры и комиксы, что подтверждают его награды за рисунки к комиксам, иллюстрациям детских книг¹⁹. Художник и сам относит себя к субкультуре видеоигроков²⁰. Компьютерные и видеоигры в XX веке росли экспоненциально и оказали значительное влияние на популярную культуру тиражируемыми образами (Лара Крофт, Хитмэн, Супер Марио и т.д.), сюжетами («Обитель зла», «Mortal Kombat», «Сайлент Хилл», «Последняя фантазия» и т.д.), виртуальной сценографией (знаменитые поединки с замедлением времени в игре «Макс Пейн», прыжки в «Принце Персии», лабиринтообразные подземелья в ролевых играх и многое другое). Можно с уверенностью утверждать, что компьютерные игры являются важным компонентом современной визуальной культуры.

Характеризуя работы Геддеса, арт-критики чаще всего относят их к сюрреализму. Однако в его работах нет характерных для сюрреализма аллюзий (стилистическая фигура, содержащая явное указание или отчетливый намек на некий литературный, исторический, мифологический или политический факт, закрепленных в текстовой культуре или разговорной речи) и парадоксов. При этом тематика и стилистика работ Геддеса, его персонажи характерны для таких жанров компьютерных игр как РПГ²¹, Экшн²². Например, элегантная убийца в черном, идущая по трупам на картине «Lady Sham», похожа на женское воплощение Агента 47 (Hitman)²³.

¹⁹ Наиболее известная работа Дж. Геддеса — комикс «The Mystery of Eilean Mor».

²⁰ Субкультура, сформированная вокруг видеоигр.

²¹ Role Playing Games — жанр компьютерных игр, в которых участник действует соответственно предложенной ему роли.

²² Экшнс — игры действия (от английского «Action»).

²³ Hitman (русск. наемный убийца) — серия компьютерных игр в жанре стелс-экшена, созданная компанией «IO Interactive».

В своих работах Геддес изображает виртуальную реальность компьютерной игры — иной, придуманный и визуализированный мир. В виртуальной реальности нет физических законов, в ней присутствуют только правила, внесенные ее создателями. И по большей части они не ставят задачу копировать наш мир. Необычное сочетание форм, изменение свойств материи, преодоление человеческих возможностей — то, что привлекает зрителей в мир компьютерных игр.



Рисунок 13. Джереми Геддес. Лэди Шам изучает потери.
Картон, масло, 11.811 X 11.811 см., 2006 г.²⁴
Jeremy Geddes. Lady Sham inspects the damage. Oil on Board, 2006.

²⁴ Источник изображения см.: URL: <http://vivalaresolucion.com/2011/art/2521>



Рисунок 14. Джереми Геддес. Совершенный вакуум. Картон, масло, 60 x 97 см., 2011.²⁵
Jeremy Geddes. A perfect vacuum. Oil on Board, 2011.

ВЫВОДЫ

Рассмотренные примеры позволяют сделать вывод о том, что опыт взаимодействия с медиареальностью дает возможность художникам расширить палитру выразительных средств, опробовать новые способы и принципы формообразования, поставить новые творческие задачи. Выделим типовые проявления воздействия медиа в приведенных примерах:

- трансформация способов и форм деятельности, в частности, актуализация характерных для медиа структурных, композиционных решений, причинно-следственных связей;
- актуализация понятий, нехарактерных для изобразительного искусства, привнесенных из области медиа (ракурс, оптическое искажение, морфинг, ключевые кадры и т.д.);
- увеличение и избыток визуальной информации;

²⁵ Источник изображения см.:

URL: https://www.jeremygeddesart.com/painting_group/immaterial/

- смешение фигуративного и нефигуративного подходов;
- новая процессуальность, основанная на принципах работы с пользовательским интерфейсом;
- образность, заимствованная из новых медиа жанров (компьютерных и видео-игр);
- сочетание художественного и документального.

ЛИТЕРАТУРА

1. Suler J. The identity Dimension: who am I ? // Boundaries of Self and Reality Online: Implications of Digitally Constructed Realities. L.: Academic Press, 2017. 358 p.

2. Malloy J. The origins of Social Media // Social Media Archeology and Poetics / ed. Judy Malloy. Mass.: Massachusetts Institute of Technology, 2016. 488 p.

3. Tihinen J.-H. Maalauksia kolmesta suunnasta – Sami Lukkarinen, Thomas Nyqvist, Henry Wuorila-Stenberg. Taide-lehti. 2007. № 4.

URL: http://www.taidelehti.fi/arkisto/taide_4-07/kritiikit_4-07/maalauksia_kolmesta_suunnasta_sami_lukkarinen_thomas_nyqvist_henry_wuorila-stenberg.350.news (Дата обращения: 20.06.2019)

4. Персональная страница художника Сами Луккаринена: [сайт].

URL: <https://www.samilukkarinen.com/views/> (Дата обращения: 20.06.2019).

5. Westgeest H. Video Art Theory: A Comparative Approach. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell, 2015. 224 p.

6. Carroll B. The art of the American Landscape: A Hoboken Studio Tour artist's perspective [Электронный ресурс] // The Jersey Journal.

URL: https://www.nj.com/hudson/2011/11/new_view_of_landscapes.html (Дата обращения: 20.06.2019)

7. Brigham A. American Road Narratives: Reimagining Mobility in Literature and Film (Cultural Frames). Virg.: University of Virginia Press, 2015. 272 p.

8. Burnham J. Great Western Salt Works: Essays on the Meaning of Post-Formulist Art. New York, 1974. 165 p.

9. Chandler D., Munday R. A Dictionary of Media and Communication / 2th ed. Oxford: Oxford University Press, 2016. 986 p.

REFERENCES

1. Suler J. The identity Dimension: who am I? Boundaries of Self and Reality Online: Implications of Digitally Constructed Realities. L.: Academic Press, 2017. 358 p.
2. Malloy J. The origins of Social Media. Social Media Archeology and Poetics. Ed. Judy Malloy. Mass.: Massachusetts Institute of Technology, 2016. 488 p.
3. Tihinen J.-H. Maalauksia kolmesta suunnasta—Sami Lukkarinen, Thomas Nyqvist, Henry Wuorila-Stenberg. Taide-lehti. 2007. № 4.
URL: http://www.taidelehti.fi/arkisto/taide_4-07/kritiikit_4-07/maalauksia_kolmesta_suunnasta_sami_lukkarinen_thomas_nyqvist_henry_wuorila-stenberg.350.news (Access date: 20.06.2019)
4. The Personal Page of Artist Sami Lukkarinen.
URL: <https://www.samilukkarinen.com/views/> (Access date: 20.06.2019)
5. Westgeest H. Video Art Theory: A Comparative Approach. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell, 2015. 224 p.
6. Carroll B. The art of the American Landscape: A Hoboken Studio Tour artist's perspective. The Jersey Journal.
URL: https://www.nj.com/hudson/2011/11/new_view_of_landscapes.html (Access date: 20.06.2019)
7. Brigham A. American Road Narratives: Reimagining Mobility in Literature and Film (Cultural Frames). Virg.: University of Virginia Press, 2015. 272 p.
8. Burnham J. Great Western Salt Works: Essays on the Meaning of Post-Formulist Art. New York, 1974. 165 p.
9. Chandler D., Munday R. A Dictionary of Media and Communication. 2th ed. Oxford: Oxford University Press, 2016. 986 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

ИНГА ИГОРЕВНА ЮГАЙ

кандидат искусствоведения, доцент,
профессор кафедры режиссуры мультимедиа,
Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов,
192238, Санкт-Петербург, улица Фучика, 15

ORCID: 0000-0002-0966-8176

e-mail: regmm_kafedra@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR:

INGA I. YUGAY

PhD in Art History, Associate Professor,
Professor of the Department of Multimedia Production,
St. Petersburg Humanitarian University of Trade Unions,
192238, St. Petersburg, ulitsa Fuchika, 15

ORCID: 0000-0002-0966-8176

e-mail: regmm_kafedra@mail.ru