

УДК 7.017.9

ВИЗУАЛЬНЫЕ МЕДИА В МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНСТАЛЛЯЦИИ

Щетинина Светлана Юрьевна, аспирант, кафедра монументально-декоративного искусства, Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств (г. Новосибирск, РФ).
E-mail: shine3@ngs.ru

В своем эволюционном развитии искусство осваивает новейшие виды технологий, примером такого освоения является мультимедийная инсталляция. Различные медиа в инсталляции выступают

в качестве выразительных средств, производят особое визуальное содержание, способствуют специфическому эстетическому восприятию произведения искусства.

Мультимедийная инсталляция является пространством художественного синтеза, визуальные медиа в инсталляции проявляются в качестве массива информации, воспринимаемой зрительно. Объект искусства становится динамичным и задача реципиента – уловить художественный образ корректно, обнаружить универсальный способ восприятия образа в среде динамичных медиа.

Изображение, включенное в мультимедийную инсталляцию, в том числе видеоизображение, сопоставимо с живописью, является текстом и прочитывается в контексте художественной идеи. В комплексном потоковом восприятии инсталляции внимание зрителя сосредоточено не только на визуальном, но и других каналах восприятия.

Ритуальный способ восприятия искусства, к которому зритель привык во взаимодействии с живописью, в мультимедийной инсталляции преобразуется в пространственное переживание. Замысел раскрывается в пространстве инсталляции через сотворчество со зрителем, вовлечение зрителя в средовое переживание.

Эстетическое восприятие в среде мультимедиа связано с телесным восприятием и мышечным чувством, в процессе восприятия объединяются тактильное и визуальное в интересенсорное переживание и социальный опыт взаимодействия.

Мультимедийная инсталляция трансформирует ощущение материальности, пространства и времени презентации. Процессуальность является неотъемлемой чертой искусства мультимедиа, что в свою очередь влияет на характер визуального представления и эстетическое восприятие.

Визуальность в мультимедийной среде отличается фрагментарностью, и визуализация образа в мультимедийном пространстве соотносится с другими медиа в режиссерском решении художника и в соавторстве со зрителем.

Мультимедийное искусство в целом не носит исключительно визуального характера и в основе своей не изобразительно. Художественные образы в мультимедийной инсталляции воздействуют на зрителя тотально физически и психологически: визуальны, распределены в пространстве, тактильны.

Мультимедийная инсталляция является социальной коммуникативной практикой, в которой замысел распределен в пространстве и складывается в общий смысловой текст. Визуальные медиа в данной коммуникации являются связующим звеном, визуальные элементы служат индикаторами последующих связей, ассоциаций, частей художественного образа.

Ключевые слова: мультимедийная инсталляция, визуальные медиа, изображение, эстетическое восприятие, выразительны средства.

VISUAL MEDIA IN MULTIMEDIA INSTALLATION

Shchetinina Svetlana Yuryevna, Postgraduate, Department of Monumental and Decorative Art, Novosibirsk State University of Architecture, Design and Arts (Novosibirsk, Russian Federation). E-mail: shine3@ngs.ru

Evolutionary development of art expands into new technologies, an example of this development is multimedia installation. Various media in the installation art are the media of expression, they generate special visual content and specific aesthetic perception.

The multimedia installation is a space of synthesis of media of expression, visual media in it as an array of different information, perceived optical. The object of art is dynamic and the aim of the recipient to catch the artistic idea correctly and to find a universal way of perceiving a figure of artwork in dynamic environment.

Images and video images included in the multimedia installation are comparable to painting and the meaning of image is a text. However, in the complexity of perception of the installation is not only visual, it includes other different channels of perception.

The viewer used a ritual way of perceiving painting instead in multimedia installation perception transformed into a spatial experience. Artist's conception opened out in the space with creativity to the audience.

Aesthetic perception in the environment is associated with bodily perception and muscular sense perception combining the tactile, visual, and multisensory into social experience.

Multimedia installation transforms the feeling of materiality, space and presentation time. Processual character is an integral feature of the multimedia installation art which in turn affects the nature of visual representation and aesthetic perception.

Visuality has a fragmented character in the multimedia environment and artist's idea related to other media through the direction of the artist and viewers co-creation in a multimedia space.

The multimedia installation is a social communicative practice in which the plan is distributed in space and formed into a common semantic text. Visual media are the links, visual elements serve as indicators of the following connections, associations, parts of the artistic idea in this communication.

Keywords: multimedia installation, visual media, image, aesthetic perception, mediums of expression.

За последние десятилетия форма воплощения произведений искусства значительно вышла за рамки классической экспозиции, приобретая характер смешанных медиа. Способы создания художественного высказывания претерпели огромные изменения, пространство искусства стало местом эксперимента, в котором художественный образ воплощен сложно и не менее сложно его восприятие зрителем.

Понятие медиа давно вошло в западное искусствознание и заняло свое место в российской искусствоведческой критике, развиваясь от понятия «медиасредства» (текстовые, звуковые, визуальные данные) до понятия «мультимедиа» (интерактивная графика, видео, анимация). В современном искусстве медиальное принято рассматривать в роли посреднической функции для выражения художественного образа.

Визуальные медиа рассмотрены в данной статье в качестве всего массива информации, воспринимаемой зрительно. Визуальное в данном контексте включает традиционные изобразительные техники (изящное искусство), а также новые и новейшие технологии (цифровую, видеопродукцию, фотографию).

Объект исследования статьи – мультимедийная инсталляция – современное воплощение синтеза выразительных средств, представленных в пространстве, предмет – визуальные медиа в инсталляции. Роль визуальных медиа рассматривается на материале мультимедийных инсталляций конца XX – начала XXI века разного масштаба, от международных выставок до частных авторских проектов.

Проблематика роли визуальных средств актуальна в связи с изменением характера художественной образности в современном искусстве, где визуальное – лишь часть языковой системы произведения. Очевиден факт, что визуальное предопределено технологиями и в контексте посредничества технологий характер визуального меняется. В рамках данной статьи в фокусе внимания находится эстетическое восприятие визуальных медиа в пространстве мультимедийной инсталляции и его роль в связи с другими воздействующими на зрителя каналами восприятия.

Гипотеза статьи: визуальное начало в мультимедийной инсталляции имеет особый комплексный эстетический характер.

Рассматривая одну из выразительных составляющих мультимедийной инсталляции – визуальные медиа – следует отметить их особенность и сложность устройства. В акте классического эстетического восприятия, например, живописи, зритель взаимодействует со статичным объектом, тогда как в мультимедийной инсталляции объект искусства становится динамичным. Произведение является сплетением и взаимопроникновением средовых воздействий на зрителя с синтетическим характером выразительности. Важно уточнить, как именно и в какой степени визуальное в мультимедийной инсталляции воздействует на зрителя и является ли визуальное основным каналом восприятия художественного образа в синтетическом искусстве мультимедиа.

Пространство инсталляции – особая форма современного искусства, организация элементов в единое целое, объединенное художественным замыслом. Инсталляция исторически возникла

как перенос реальности (бытовой) в музейное пространство, развитие искусства инсталляции состоит в привнесении не реального, а виртуального компонента в выставочное пространство. Объединению реальности с виртуальностью способствует использование технических устройств: видеозэкранов, мониторов, программного кода, элементов интерактивности.

В мультимедийном искусстве важно увидеть «внутреннее невидимое» в образе, а также коммуникационность образа. Е. Петровская в книге «Теория образа» утверждает, что образ состоит из видимой части и невидимой. Задача реципиента вычитать невидимую составляющую образа корректно, найти взаимосвязь с видимым в художественном образе, обнаружить универсальный способ восприятия одного образа многими реципиентами в различных контекстах. Невозможно анализировать мультимедийное искусство и образ в нем, применяя методы традиционной или современной эстетики, семиотики, подходы устойчиво сложившиеся оказываются не вмещающими новых аспектов реальности мультимедиа. Произведение мультимедийной инсталляции обретает новую специфику распределенной во времени и пространстве образности [5].

«Визуальных медиа не существует, любое визуальное (оптическое) явление имеет смешанный характер» – такова авторская интерпретация визуального (живописи, фотографии, графики, иконы и др.) Уильяма Д. Т. Митчелла [4]. По мнению автора, любые визуальные медиа имеют смешанный характер: живопись «вплывает» язык и речь (экфрасис), фотография – невидимость, архитектура – отвлеченность, скульптура – тактильность. При восприятии визуального не переводить увиденное в вербальную плоскость оказывается сложно, проговаривание увиденного практически необходимо для понимания изобразительного искусства. Если применять данное утверждение к мультимедиа, тогда изображение, включенное в мультимедийную инсталляцию, в том числе видеоизображение, сопоставимо с живописью, является текстом и прочитывается как текст. Однако в комплексном потоковом восприятии инсталляции невозможно сосредоточить внимание только на визуальном, отключив другие каналы восприятия.

Визуальные искусства живут и развиваются, претерпевают трансформацию в объяснении их

содержания. Преобразование отраслей искусства – неотъемлемая черта его развития. Несмотря на категоричное отношение У. Митчелла к данному называнию области искусства, на сегодняшний день существуют названные этим именем целые отрасли, факультеты, арт-резиденции, разделы и направления образования в мире (visual arts). Эстетика пространства мультимедийной инсталляции многогранная и визуальное начало в инсталляции является одним из основных компонентов. Чисто визуальную среду трудно представить в современном искусстве, существует лишь синтез сред [4].

Ритуальный способ восприятия искусства [5], или «акт смотрения», к которому зритель привык во взаимодействии с живописью, в мультимедийной инсталляции преобразуется в пространственное переживание. Замысел, раскрытый в этом пространстве, однако, не единственно верный, авторский, но рожденный в сотворчестве со зрителем. Зритель сомневается в верности прочтения замысла художника, но принять свою версию правды ему придется самому, оттого суть им открытая становится самой ценной, осознанной, «выстраданной».

Эстетическое восприятие тесно связано с телесным восприятием и мышечным чувством. При средовом воздействии субъектами восприятия являются не органы чувств, а тело, которое аккумулирует различные свойства среды и чувствует пространство комплексно. По утверждению теоретика телесного восприятия М. Мерло-Понти, тело обладает особой интенциональностью. В восприятии пространства тактильное и визуальное становятся одинаково ощущаемым, сливаясь в один канал восприятия, поскольку зрение имеет пространственный характер [3]. Для направления и концентрации визуального восприятия в пространстве художники используют вспомогательные средства, такие как освещение (приглушенный свет или темнота) и тактильные ощущения. В инсталляции «Учебные суда» (1992) Гарри Хилл погружает зрителей в пространство с ограничением мышечного чувства или «осязательного зрения» (абсолютно темный коридор, с мягким покрытием пола), таким образом, зритель проприоцептивно ограничен, и художнику необходимо такое ограничение для фокусировки внимания к видеосюжетам инсталляции [7].

М. Мерло-Понти предполагает объединение тактильного, визуального в интерсенсорное переживание как отражение опыта не одного человека, а опыт социальный. В свою очередь комплексное восприятие пространства несколькими субъектами порождает пространственную интросубъективность [3]. В этой связи восприятие лишь инициировано визуальным началом, дано для ориентирования на местности, комплексное же усвоение художественного образа детерминировано смысловой нагрузкой, привнесенной самим зрителем.

Мультимедийность в пространстве инсталляции преобразует и трансформирует ощущение материальности в произведении искусства. Трансляционный, невещественный характер художественного высказывания мультимедийного искусства в отличие от картины нельзя «присвоить», купить, трудно транспортировать, хотя его распространение происходит на другом уровне – мысленно и виртуально. Смысл высказывания рассредоточен в зрительском поле.

Следует отметить особое трансцендентное состояние, возникающее при столкновении с мультимедийной средой в художественном высказывании. Субъективность зрителя, сталкиваясь с большим количеством разнородной информации по нескольким каналам восприятия? оказывается подвержена аффицированию. Аффе́кт как чувственный эмоциональный отклик в ответ на перегруженность воздействия в данном случае – естественная реакция реципиента. Кроме того, мультимедийная инсталляция – это пространство технически воспроизведенного образа. Технические устройства – посредники образа, и зритель, взаимодействуя с опосредованным образом, способен к расширению границ субъективного восприятия, в свою очередь, техника создана человеком, именно для расширения его границ и возможностей [6].

В искусствоведческой критике существует неоднозначное отношение к явлению технологий в искусстве, однако следует отметить неизбежность эволюционного развития, которое естественным образом включает в произведения искусства все возможные виды техники в самых разнообразных сочетаниях. Принятие среды мультимедийной реальности в искусстве возможно и является необходимой нормой, не существует божества или

дьявола технологий, есть современные возможности техники, и, вероятно, в ближайшем будущем теории станут оценивать технологии как обычную повседневность [2].

Эстетическое восприятие искусства мультимедиа и его особая визуальность, кроме того, связаны с пространством и временем презентации. Пространственно-временной континуум искусства мультимедиа позволяет распространяться видимому (визуальному) образу в виртуальном пространстве, существовать одновременно в нескольких пространствах, перемещаться из одного пространства в другое. В инсталляции художественный образ представлен зрителю не в застывшей форме, а проходящим явлением и процессуальностью образа является неотъемлемой чертой мультимедиаарта, что в свою очередь также влияет на характер визуального представления и эстетическое восприятие.

Кроме того, визуальность в мультимедийной среде отличается фрагментарным, клиповым характером, может существовать в виде слайд-программы, видеофрагментов, нарративных видеосюжетов. Фрагменты визуальных медиа, подвижные или статичные, в пространстве инсталляции являются стимулами и инициируют процесс осмысления авторского замысла.

Подводя итог, можно повторно подчеркнуть синтетический характер искусства мультимедийной инсталляции, включающий визуальный компонент как один из многих других. Если визуальное – осязаемо и прочитываемо [4], то мультимедийное – проживаемо как отдельная созданная здесь и теперь реальность художественного образа, способная поглотить зрителя на время с благородной целью преобразования сознания зрителя в дальнейшем. Современная мультимедийная инсталляция требует такого погружения и переживания впечатлений внутри себя, а также последующего анализа, пережитого как необходимый этап интерпретации образа. Визуализация образа в мультимедийном пространстве соотносится с остальными медиа в режиссерском решении художника, однако, в соавторстве восприятия зрителя.

В. Дильтей (1880) постулировал одним из важнейших принципов философии жизни – переживание, а поэтическую фантазию художника многократно превозносил [1]. Однако, в совре-

менном искусстве акцент творца смещается от персоны художника в сторону зрителя, его переживание становится важнее, зритель – истинный творец смыслов в произведении искусства на сегодняшний день.

В эпоху развивающихся цифровых технологий и убыстряющейся техногенной цивилизации, человек создает и творчески осваивает медиа средства в области искусства. Мультимедийная инсталляция с созданной внутри нее средой медиасинтеза является примером эволюционного шага в развитии выразительных средств искусства, полем эксперимента, пересечения средовых эффектов в самых неожиданных формах.

Анализ материала показал, что мультимедийная инсталляция и мультимедийное искусство в целом не носит исключительно визуального характера и в основе своей не изобразительно. Авторские замыслы, художественные образы по-

стигаются, оставаясь невидимыми, вычитываются из контекста, проживаются в среде, созданной пространством инсталляции с помощью медиа-посредников.

Таким образом, мультимедийная инсталляция является социальной коммуникативной практикой, в которой художественное высказывание распределено в пространстве и воспринимается зрителем из различных его элементов; роль медиа состоит в усилении общего послания художника, его текстов, складывающих общий смысловой текст. Визуальные медиа в данной коммуникации являются связующим звеном, поскольку зрительный канал восприятия один из самых сильных. Визуальные элементы служат индикаторами последующих связей, ассоциаций, частей художественного образа, а также являются «точкой отсчета» в построении смыслов и значений произведения искусства мультимедиа.

Литература

1. Дильтей В. Категории жизни / пер. с нем. А. П. Огурцова // *Вопр. философии.* – М., 1995. – № 10. – С. 129–143.
2. Карротсзини Д. Техника и гуманизм. Гюнтер Андерс и Жильбер Симондон // *Медиа: между магией и технологией: сб. ст. / под ред. Н. Сосна и К. Федоровой.* – М., 2014. – 186 с.
3. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. – СПб., 1999. – 116 с.
4. Митчелл Уильям Д. Т. Визуальных медиа не существует // *Медиа: между магией и технологией: сб. ст. / под ред. Н. Сосна и К. Федоровой.* – М., 2014. – 128 с.
5. Петровская Е. В. Теория образа. – М.: Рос. гос. гуманитар. ун-т. 2010. – 14 с.
6. Федорова К. Техническое возвышенное и проприоцептивные медиа // *Медиа: между магией и технологией: сб. ст. / под ред. Н. Сосна и К. Федоровой.* – М., 2014. – 38 с.
7. The Video Art History Archive [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/video-art/> (дата обращения: 25.07.2016).

References

1. Dil'tey V. Kategorii zhizni [Categories of life]. Translated from the German by A.P. Ogurtsov. *Voprosy filosofii [The problems of philosophy]*. Moscow, 1995, no. 10, pp. 129-143. (In Russ.).
2. Karrotstsinini D. Tekhnika i gumanizm. Gyunter Anders and Ghil'ber Simondon [Technique and humanism. Gunther Anders and Gilbert Simondon]. *Media: mezhdru magiey i tekhnologiey: sbornik [Media: between magic and technology: collected papers]*. Ed. N. Sosna, K. Fedorova. Moscow, 2014. 186 p. (In Russ.).
3. Merlo-Ponti M. Fenomenologiya vospriyatiya [Phenomenology of perception]. St. Petersburg, 1999. 116 p. (In Russ.).
4. Mitchell Uilyam D.T. Vizual'nykh media ne sushchestvuet [There are no visual media]. *Media: mezhdru magiey i tekhnologiey: sbornik [Media: between magic and technology: collected papers]*. Ed. N. Sosna, K. Fedorova. Moscow, 2014. 128 p. (In Russ.).
5. Petrovskaya E.B. Teorya obraza [Theory of image]. Moscow, Russian State University for the Humanities Publ., 2010. 14 p. (In Russ.).
6. Fedorova K. Tekhnicheskoe vozvyshennoe i propriotseptivnyye media [Technical spiritual and proprioceptive media]. *Media: mezhdru magiey i tekhnologiey: sbornik [Media: between magic and technology: collected papers]*. Ed. N. Sosna, K. Fedorova. Moscow, 2014. 38 p. (In Russ.).
7. The Video Art History Archive (In Engl.). Available at: <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/videoart/> (accessed 25.07.2016).