

УДК 7.038.55+792.94:004

## Влияние цифровых технологий на современные художественные практики

Юань Мэнжо

Учреждение образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», Минск

В белорусском искусствоведении проблема влияния цифровых технологий на современные художественные практики является малоизученной областью исследования. Разноплановость имеющихся публикаций свидетельствует о том, что вопрос воздействия новейших технологий на процесс формирования средств художественной выразительности современного искусства потребовал изучения самых различных аспектов, включая актуализацию влияния цифровых технологий на современные художественные практики. При этом последние претерпели в цифровую эпоху значительные изменения. В ходе научно-технической и художественной интеграции возникло большое количество экспериментальных произведений. Цифровые технологии вдохнули новую жизнь в такие популярные художественные явления современного искусства, как инсталляция и перформанс, продемонстрировав пример сочетания традиционных и новых коммуникативных приемов.

Отмечается, что инсталляции и перформансы могут быть разнообразны по эстетическим задачам, стилистике, способам выстраивания и преобразования новых пространственно-временных решений. Художники активно используют цифровые изображения, возможности искусственного интеллекта, технологии дополненной и виртуальной реальности, «захвата движения» для создания оригинальных интерактивных произведений.

**Ключевые слова:** арт-объект, инсталляция, перформанс, современные художественные практики, средства художественной выразительности, цифровые технологии.

(Искусство и культура. – 2025. – № 2(58). – С. 47–50)

## The Influence of Digital Technologies on Contemporary Artistic Practices

Yan Mengruo

Education Establishment “Belarussian State University of Culture and Arts”, Minsk

In Belarusian art criticism, the problem of the influence of digital technologies on contemporary artistic practices is a poorly studied area of research. The diversity of existing publications indicates that the issue of the impact of new technologies on the process of shaping means of artistic expression in contemporary art required studying a wide variety of aspects, including the relevance of the influence of digital technologies on contemporary artistic practices. At the same time, they have undergone significant changes in the digital era. In the course of scientific, technical and artistic integration, a large number of experimental works have appeared. Digital technologies have breathed new life into such popular artistic phenomena of contemporary art as installation and performance, thus demonstrating an example of combining traditional and new communication techniques.

It is noted that installations and performances can be diverse in aesthetic objectives, style, methods of building and transforming new space and time solutions. Artists actively use digital images, the opportunities of artificial intelligence, augmented and virtual reality technologies, “motion capture” to create modern interactive works.

**Key words:** art object, installation, performance, contemporary artistic practices, means of artistic expression, digital technologies.

(Art and Cultur. – 2025. – № 2(58). – P. 47–50)

В результате развития и популяризации цифровых технологий мир постепенно вступил в новую эпоху. Технологические новации оказали влияние на современные художественные практики, предоставив разнообразие форм и способов активности в творческой сфере.

Многочисленные инсталляции, перформансы стали результатом комплексного использования цифровых технологий, благодаря которым транслируются и новые смыслы искусства.

Проблема влияния новейших технологий на процесс формирования языка современного

Адрес для корреспонденции: e-mail: mengruoy@gmail.com – Юань Мэнжо

искусства потребовала от исследователей изучения самых различных аспектов. Так, белорусский искусствовед А.В. Макаревич определяет генезис и художественную специфику видеоарта, объединяющего элементы экранного искусства и современных арт-практик, обозначает характерные признаки видеоинсталляции, а также критерии для классификации видеоперформанса [1]. По мнению А.В. Макаревича, «возникновение видеоперформанса обусловлено совершенствованием видеотехники и развитием арт-практик второй половины XX века, когда осуществилось интегративное взаимодействие несводимых ранее видов художественного творчества» [1, с. 3]. О противоречивости художественных явлений современного искусства заявляет искусствовед Т.Н. Бабич. Рассматривая феномен *hidden art* («искусство-хамелеон»), исследователь устанавливает роль цифровых манипуляций для передачи художественных образов, ведущих к новым эффектам в создании произведений [2, с. 14]. Искусству инсталляции посвящена работа китайского исследователя Тао Ди [3]. Определяя инсталляцию как самостоятельную форму современного визуального искусства XX – начала XXI в., автор делает акцент на синтезе искусства и технологий, роли новых медиа в процессе разработки концепций и создании инсталляций [3, с. 10].

Несмотря на активное изучение новых тенденций сегодняшнего искусства в белорусском искусствоведении проблема влияния цифровых технологий на современные художественные практики не получила должного освещения, особенность же имеющих публикации – в их разноплановости.

Цель данной статьи – показать влияние цифровых технологий на современные художественные практики.

**Современные художественные практики: синтез творчества и цифровых технологий.** В своем разнообразии видов художественные практики представлены широким кругом принципиально новых работ. Авторский замысел и его воплощение в рамках указанных практик формируют особый язык художественного высказывания, а благодаря процессу вовлечения цифровых технологий в искусство наблюдается смелый отказ от традиционных художественных принципов.

В современных художественных практиках особая роль принадлежит возникшему в конце 1960-х гг. искусству инсталляции, расцвет которого относится к концу XX – началу XXI века. Появление художественных форм и практик цифрового искусства привело

к изменению характерных черт инсталляции. Занимая важную позицию в современной художественной культуре, инсталляция превратилась в искусство, отличающееся богатством выбора идей, форм и способов воплощения.

Среди различных подходов к определению инсталляции обращает на себя внимание утверждение китайского искусствоведа Тао Ди, который отмечает, что «термин “инсталляция” используется для описания крупномасштабных художественных произведений, специально созданных для определенного места и на определенный период с использованием разных медиа – от “бедных” материалов до сложнейших мультимедийных, требующих подготовительной и сопроводительной работы команды техников» [3, с. 11]. Китайский исследователь Сюй Ган связывает инсталляцию с проектами публичного искусства, делая акцент на ее взаимодействии с авангардными направлениями [4, с. 69]. При сохранении устойчивых характеристик, в процесс создания современных инсталляций активно «вмешиваются» цифровые технологии, благодаря чему формируется новая среда экспонирования, нарушается привычная модель восприятия и оценки произведений искусства.

Предназначенные для преобразования способов восприятия зрителями художественного пространства инсталляции могут быть разнообразны по эстетическим задачам, составу объектов, а также стилистике. Так, деление инсталляций на мультимедийные и интерактивные достаточно условно, поскольку возможности новых медиа предполагают создание современных инсталляций на стыке искусства и науки [3, с. 14]. Это и цифровые технологии, и технологии дополненной и виртуальной реальности, «захвата движения» и др.

**Способы выражения искусства интерактивной инсталляции.** Примером активного использования цифровых технологий стала интерактивная инсталляция. Художники стремились расширить горизонты восприятия, показать потенциал реального и виртуального. В качестве примеров интерактивной инсталляции могут служить работы канадско-мексиканского художника Рафаэля Лозано-Хеммера. В проекте «Pulse Room» («Пульсовая комната», 2006) автор спроецировал для участников возможность смоделировать реакцию тела через взаимодействие с цифровой системой. Огромное пространство было заполнено большим количеством ламп, специальное устройство с датчиками улавливало пульс каждого участника и заставляло лампочки реагировать на такт сердцебиения. По мнению

исследователя А.А. Деникина, «воспринимая такие произведения, зритель конструирует опыт собственного тела через взаимодействие с цифровой системой. Ощущения, испытываемые в момент аффективной детерминации образа, ментальные и физические действия зрителя определяют эстетическую ценность искусства постцифровых образов» [5, с. 120].

В своей интерактивной светозвуковой инсталляции «Voice Tunnel» («Голосовой туннель», 2013) Рафаэль Лозано-Хеммер продемонстрировал эксперимент преобразования голоса в свет. Посетителям нужно было оставить собственное голосовое сообщение через динамик, после чего звук преобразовывался в свет и проецировался на куполе. Чем сильнее звук, тем ярче будет свет, чем сильнее шумовой эффект, тем ярче освещается туннель, создавая неповторимый опыт художественного восприятия.

Проект демонстрации глобального воздействия цифровых образов на организм современного человека представил японский музыкант, мультимедийный художник Рёдзи Икеда. В серии иммерсивных инсталляций и перформансов «Datamatics» (2006–2008) он «<...> исследует особенности и возможности восприятия невидимых структур и субстанций, которые пронизывают наш мир» [5, с. 117]. В сферу творческих интересов художника вошли едва улавливаемые человеком звук и свет, эксперименты с частотами и масштабами, числовыми системами, которые сгенерированы в новую художественную форму цифровых изображений. Позже был реализован не менее амбициозный проект-инсталляция – трилогия «Вселенная данных» (2019), представленный на Венецианской биеннале и в Музее современного искусства в Вольфсбурге.

Примеры активного использования цифровых технологий в современных художественных практиках можно обнаружить в творческих проектах исследовательской группы ÆLab, которая базируется на создании веб-проектов, перформансах, инсталляциях. Интерактивная инсталляция «In/Fluencing» (2005) с применением датчиков света, фиксацией тепловых реакций тела человека, эффектов движения и приближения погружает зрителя в мир магнитных явлений визуализации изображений на нано- и микроуровнях. Компьютерные анимированные линии и визуализации, макросъемки последовательно демонстрируются на экране. Движения зрителей, инициаторов творческого процесса в пространстве инсталляции определяют динамику

визуальных образов, которая фиксируется благодаря компьютерным технологиям.

Новые технологии в современных художественных практиках широко используют китайские авторы, исследуя при этом вопросы восприятия зрителем цифровых образов. Инновационная работа китайского художника Ян Чжэнчжуна «Tunto» продемонстрирована в рамках мультимедийного проекта, осуществленного в Шанхае «Циркуляция изображений: исследование медийной идентичности» (2021–2022) [6, с. 67]. В основе – более трехсот тысяч цифровых изображений, которые были предоставлены современными китайскими художниками. Благодаря специально разработанной для проекта программе осуществлено преобразование изображений в так называемые «изображения времени». Каждое изображение транслировалось в течение минуты на двух экранах, на одном из которых была цифровая копия работы, а втором – «линейное отображение времени» [6, с. 67].

**Место перформанса в контексте цифровых трансформаций.** Взаимодействие с цифровыми технологиями открывает новые возможности и для перформанса, который неизбежно уходит от традиции обращения художников к живому выступлению. Цифровой перформанс стал распространенной художественной практикой в современном искусстве. Цифровой перформанс – «<...> это продолжение непрерывной истории взаимодействия и адаптации технологий для увеличения эстетического эффекта и зрелищности, эмоционального и чувственного воздействия, игры значений, символьных ассоциаций и интеллектуальной силы перформанса и визуального искусства» [7].

Цифровизация перформанса стимулирует творческие поиски художников, способствует новым формам визуализации и зрительского восприятия. Авторы часто разрабатывают новые подходы к созданию перформанса, используя возможности тела человека, изменения в его представлении. В своих цифровых перформансах «Ping Body» (1996), «Exoskeleton» (1999), например, киприотско-австралийский художник Стеларк визуализировал идеи о киборгах, постбиологической судьбе людей, позиционируя возможности тела человека при помощи технологий. Изменяются пространственно-временные и телесные границы как зрителя, так и автора творческого проекта.

Современная практика цифрового перформанса представлена достаточно широко. В танцевальном кинетическом перформансе

известного китайского режиссера Чжан Имоу «Weaving machine» («Ткацкий станок», 2017) происходило эффектное «взаимодействие» известной танцовщицы, хореографа Элис Роуз и динамических светодиодных фонарей, которые превращались в сотни маленьких шариков, символизируя крах традиционной культуры. Единственное, что оставалось неизменным, – это звуки ткацкого станка, издаваемые исполнителем У Шусяном.

Британский хореограф Уэйн МакГрегор приблизил танец к цифровым технологиям. Современному хореографу свойственно внедрение в проекты компьютерных технологий и видеодизайна, 3D-проекций. Например, У. МакГрегор в перформансе «Cyborg» («Киборг», 1995) экспериментирует со сценическим светом, световыми декорациями, которые становятся фрагментами танцующего тела исполнителя. Хореограф, благодаря синтезу традиционных приемов и новейших технологий, добивается трансформации тела из одной формы в другую.

Цифровые технологии в искусстве заставляют решать новые задачи в процессе экспонирования произведений. Так, под влиянием популярного направления BioArt и цифровых технологий авторы начали использовать биологическую среду для создания произведений искусства. Открытие и представление генов и структур ДНК способствовало быстрому развитию биоинженерных технологий. Современные художники осознавали роль генетической теории, по-новому интерпретируя отношения между биологией и искусством. Так, весьма показательна экспериментальная работа китайского художника Ли Шаня «Тыквенный проект» (2007), в которой он сосредоточился на фиксации изменений биологической среды как средства художественной выразительности. И достижения в области биологических исследований стали восприниматься как перспективная сфера развития современного искусства и создания новых арт-объектов. Слияние цифровых и биотехнологий создало мало задокументированную область наблюдения за объектом в состоянии покоя. Выразительный потенциал искусственной жизни стал очевиден: от генетической трансформации до видеомониторинга. Быстрое развитие высоких технологий обеспечило условия для создания трехмерной синтетической печати живых организмов. Данные примеры взаимодействия искусства и науки демонстрируют нам совсем незначительную часть раскрывающихся возможностей. Однако важно понимание наличия

и цельности художественного образа в подобных экспериментах, поскольку художники акцентируют внимание на совершенно иных формах восприятия.

**Заключение.** Художественные практики сегодня достаточно сильно эволюционируют, и, чтобы соответствовать тенденциям времени, авторы выбирают инновационные способы художественного высказывания. Поскольку современные методы распространения информации продолжают занимать передовые позиции, соответственно, цифровые технологии стимулируют фундаментальные изменения в культуре и искусстве.

Концептуальное содержание современных художественных практик невозможно исследовать, не учитывая специфику взаимодействия искусства и науки, степень цифровизации инсталляции и перформанса. Искусство интерактивной инсталляции, которое непрерывно осваивает цифровые технологии, отличается разнообразием способов воплощения и средств художественной выразительности. Наделенная такими характеристиками, как специфичность, событийность и концептуальность, инсталляция позволяет визуализировать арт-объекты в цифровом воплощении, а зрителя превращает в активного участника творческого процесса. Многомерность, информативность и иммерсивность отличают и искусство перформанса, основанное на цифровых технологиях. Как видим, непрерывное развитие цифровых технологий обновляет и делает более разнообразным стиль современных художественных практик.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Макаревич, А.В. Видеоарт как художественный феномен: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Макаревич Анна Владимировна; Беларус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск, 2016. – 21 с.
2. Бабич, Т.Н. Феномен «hidden art», или Искусство совершенной маскировки: сущность и художественная практика / Т.Н. Бабич // Искусство и культура. – 2019. – № 2(34). – С. 11–15.
3. Тао Ди. Инсталляция в современном визуальном искусстве конца XX – начала XXI в.: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.04 / Тао Ди; Беларус. гос. акад. искусств. – Минск, 2016. – 21 с.
4. 徐滢. 什么是装置艺术[J]. 美术观察, 2000(11): 69–73. = Сюй Гань. Что такое инсталляционное искусство? / Сюй Гань // Наблюдение за искусством. – 2000. – № 11. – С. 69–73.
5. Деникин, А.А. «Постцифровая эстетика» в художественных практиках цифрового искусства / А.А. Деникин // Наука телевидения. – 2017. – № 13.2. – С. 106–123.
6. Цзя Чаочао. Мультимедийный проект «Циркуляция изображений: исследование медийной идентичности» в Шанхае (КНР) / Цзя Чаочао // Артэфакт. – 2023. – № 19. – С. 63–71.
7. Диксон, С. Цифровой перформанс: история новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции / С. Диксон // The MIT Press, 2007. – URL: [https:// docs.yandex.by/docs/view?tm=1744534882&tld=by&lang=ru&name=Диксон%20Цифровой.pdf&text=\(date of access: 08.03.2025\)](https://docs.yandex.by/docs/view?tm=1744534882&tld=by&lang=ru&name=Диксон%20Цифровой.pdf&text=(date%20of%20access%3A%2008.03.2025)).

Поступила в редакцию 31.03.2025