



ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ: НА ПРИМЕРЕ 16-Й СТАМБУЛЬСКОЙ БИЕННАЛЕ

Докладчик

Моисеева Маргарита Михайловна

Бакалавр 3-го курса обучения

Уральского федерального университета

E-mail: margaritamoiseeva572@gmail.com

Цифровое искусство

Цифровое искусство (англ. Digital art) — это творческая деятельность, основанная на использовании информационных технологий, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме. Термин «цифровое искусство» применяется с целью обозначения как классических работ, перенесенных в цифровой формат или изначально созданных в нем, так и для принципиально новых их видов.



***The Fire of Knowledge Burns All
Karma to Ashe, 2019
Ursula Mayer***

Источник: <https://bienal.iksv.org>

16-я Стамбульская биеннале

Международная стамбульская биеннале – выставка современного искусства, которая проходит раз в два года в городе Стамбуле, Турция.

16-я Стамбульская биеннале под названием «**Седьмой континент**» состоялась осенью 2019 года. Основной темой выставки стала **экология**.

Биеннале в цифрах:

- 57 художников
- 25 стран
- 36 работ создано специально для Стамбульской биеннале



Актуальность, цели, задачи, методы исследования

Актуальность исследования обусловлена необходимостью применения цифровых технологий для повышения уровня восприятия информации через призму современного искусства.

Целью работы является анализ роли цифровых технологий в проектах 16-й Стамбульской биеннале.

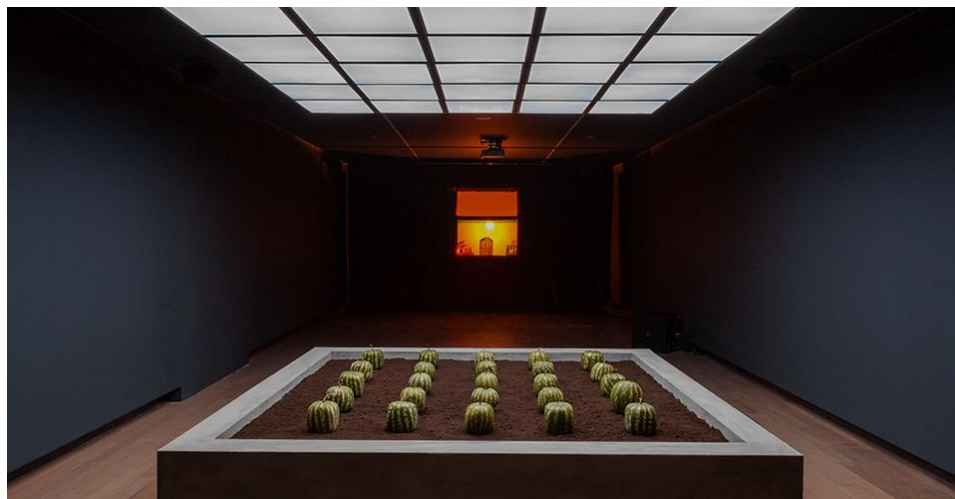
Для этого были поставлены следующие **задачи**: выделить работы 16-й Стамбульской биеннале, в которых задействованы цифровые технологии; проанализировать способ передачи авторской задумки в каждой из них.

Методами данного исследования послужили анализ, синтез и сравнение. Были рассмотрены некоторые работы выставки в контексте применения цифровых технологий, а также разнообразие современных художественных практик в рамках биеннале.

При написании данной работы применялись источники и литература на русском, турецком и английском языках, а также материалы сайта стамбульского фонда культуры и искусства.

Макс Хупер Шнайдер «Стать арбузной головой»

Художник опирается как на народные традиции, так и на научные исследования. Шнайдер работал с кукольным мастером в Стамбуле, создавая пьесу, основанную на традиционном в Турции театре теней Карагёз. Двадцать пять квадратных арбузов, символизирующих тела будущего, выступают в качестве зрителей пьесы. С помощью аудиовизуальных эффектов художник фантазирует на тему будущего человечества, обращаясь к прошлому. Цифровые технологии здесь создают эффект присутствия, помогают ощутить связь с традиционной турецкой культурой.



To Become a Melon Head, 2019
Max Hooper Schneider
Источник: <https://bienal.iksv.org>

Хэг Янг «Инкубационный период и истощение»



***Incubation and Exhaustion – Version
Istanbul, 2019
Haegue Yang***

Источник: <https://bienal.iksv.org>

Хэг Янг «Инкубационный период и истощение»

На первый взгляд, вещи, разбросанные по комнате, изображения на стенах и световые элементы абсолютно не связаны между собой, но зритель может взаимодействовать с ними. Сценографические элементы, такие как движущиеся огни, пахнущие спортивные мячи и звук, дополняют обстановку погружения. В апреле 2018 года северокорейский лидер встретился с президентом Южной Кореи на межкорейском саммите в демилитаризованной зоне посреди Корейского полуострова. В прямом эфире, посвященном их получасовой частной дискуссии, не было слышно ничего, кроме пения птиц и щелчков камеры. Звук этой исторической встречи включен в инсталляцию Янг, дополняя весь театр абсурда, он указывает на комичность ситуации. Ключевым элементом в данной инсталляции является именно звук. С его помощью художник доносит мысль о двойственности ситуации. Работа смешит и веселит, пока не узнаешь, что скрывается за пением птиц.

Хале Тенгер «Внешний вид»

Её площадка – заброшенный особняк на острове Бююкада. Инсталляция включает звуковой элемент на турецком и английском языках, в котором слышно стихотворение Тенгер о власти, самопознании и жадности. Упложенные камни из обсидиана, расставленные по придомовой территории, будучи погруженными в окружающую среду, отражают небо. Художница хочет создать пространство для самоанализа в этом исторически загруженном месте. В данном случае аудиоэффекты оживляют заброшенное пространство, находят ему новое применение, глубже проникают в мысли аудитории, заставляя задуматься о фундаментальных вещах.

Appearance, 2019
Hale Tenger

Источник:

<https://bienal.iksv.org>



Выводы

Все указанные работы были созданы в контексте своего художественного языка, показывая многогранность современных направлений искусства. Теперь искусство работает не только в музейном пространстве. С цифровым искусством открывается возможность находить точки соприкосновения со зрителем в, казалось бы, непредназначенном для этого месте. Оживают даже неактуальные в контексте современного города пространства.

Таким образом, создавая визуальные и слуховые способы коммуникации со зрителем, художественные практики выходят на качественно новый уровень, образуя особую связь между произведением искусства и человеком.

Литература

1. Ерохин С. В. Цифровые технологии в современном изобразительном искусстве // Известия ВГПУ. 2008. №8. С. 145-149.
2. World's Top 20 Biennials, Triennials, and Miscellennials // Artnet.news. URL: <https://news.artnet.com/exhibitions/worlds-top-20-biennials-triennials-and-miscellennials-18811>
3. Küratörün metni // İstanbul Kültür Sanat Vakfı. URL: <https://bienal.iksv.org/tr/16-istanbul-bienali/kuratorun-metni>
4. Max Hooper Schneider // İstanbul Kültür Sanat Vakfı. URL: <https://bienal.iksv.org/en/bienal-artists/max-hooper-schneider>
5. En Man Chang // İstanbul Kültür Sanat Vakfı. URL: <https://bienal.iksv.org/tr/sanaticilar/en-man-chang>
6. Haegue Yang // İstanbul Kültür Sanat Vakfı. URL: <https://bienal.iksv.org/tr/sanaticilar/haegue-yang>
7. Hale Tenger // İstanbul Kültür Sanat Vakfı. URL: <https://bienal.iksv.org/tr/sanaticilar/hale-tenger>
8. Wolfman U. Richard Wagner's Concept of the «Gesamtkunstwerk» // Interlude, 2013. P. 23.