

Методы и политика в области сохранения произведений медиа-искусства

Бохоров Константин, Шишко Ольга, Центр культуры и искусства «MediaArtLab» (Россия)

Видео/медиа-арт и возрастающие темпы изменения технологии

Теоретические разработки и социальные предпосылки 1950-60-х гг. не могли не привести к новой философии поколений. Начиная с 1960-х годов наблюдается повышенный интерес художников к электронной технике и информационным системам как культурной среде. Как показала ретроспектива раннего видео-арта, организованная в рамках “Арс Электроника” (1992), одновременное возникновение видео-арта и электронной техники нового поколения в конце 60-х годов (а далее медиа-арта и информационных технологий) явилось уникальным событием: художник и инженер стали неразлучны, вступив в творческий диалог, который объединил машину и произведение искусства, показав беспрецедентный сплав их формы и функции. Важным фактором развития медиа-арта явился интерес к отдельным выразительным средствам аудио- и визуальных искусств: свету, движению, звуку, а затем – и компьютеру, как возможному инструменту создания художественного произведения.

Влияние науки и технологии на искусство стало бесспорным, а именно с 1960-х годов до наших дней мы наблюдаем:

- Включение в поле интереса художников научных и технических проблем, таких как взаимодействие человека и компьютерных систем, создание искусственного интеллекта,
- Появление феномена виртуальной реальности,
- Использование художниками компьютерных технологий и применение сложных инженерных решений,
- Сотрудничество с профессионалами в технической сфере – создание междисциплинарных художественных объединений, таких как, Нью-Йоркской «The Kitchen» и др.

Таким образом, развитие видео/медиа поставило в тупик куратора и критика современного искусства, перед которым встала проблема сохранения, защиты и реставрации произведений современного искусства, особенно различных «нематериальных» произведений медиа-арта, а также презентации их в музейной и выставочной среде.

Примеры – Видеоискусство:

Нам Джун Пайк, США «Магнитное ТВ», 1965, Whitney Museum. Развитие видео-арта неразрывно сплетено с развитием телевизионной технологии. Его историю, наравне с художниками, творили специалисты-электронщики, изобретавшие новые способы обработки электронного сигнала. Нам Джун Пайк утверждал, что «подобно тому, как техника коллажа, модная в то время, сменяет живопись, так катодная трубка заменит холст, а паяльник – кисть». В начале шестидесятых именно паяльник являлся главным орудием телевизионных экспериментаторов, поскольку изобретаемые ими эффекты базировались, прежде всего, на примитивных способах искажения изображения на телеэкране – от мощных магнитов, отклонявших электронные лучи, до искусственных эфирных помех.

1971 г. – выставка «Специальные видеошоу» (A Special Videotape Show), Whitney Museum of American Art, Массачусетс. Ознаменовала включение понятия видео-арт в дискурс критиков, кураторов, художников; помощь музеев в презентации и осуществлении телевизионных арт-проектов.

Первые опыты по созданию интерактивного видео (Дуглас Дэвис, 1976г., опыты Нам Джун Пайка по использованию техники телефонной корпорации АТТ, Кит Гэллоуэй, Шерри Робиновитц, общественная коммуникационная скульптура «Дыра в пространстве», 1980 г.).

Bill Viola, США: “Reserve Television – Portraits of Viewers”/“Обратное телевидение – портреты зрителей”, 1983. Подмена телевизионных рекламных блоков произведением Билла Виолы. На примере данной работы мы впервые можем сделать вывод, что некоторые произведения медиа-арта невозможно презентовать вне контекста. В данном случае у нас остается только концептуальное описание проекта и некие имиджи, позволяющие нам восстановить проект в воображении.

Применение нового изобразительного средства в искусстве влечет за собой пересмотр его границ. Итак, видеоискусство 1960-х, так же, как и искусство электронных сетей и средств телекоммуникации 1980-2004 гг., объединяет следующее:

- Идея коллективного творчества;
- Поиск возможностей всемирной коммуникации, преодоление культурных границ с конечной целью создания «равноправного диалога»;
- Попытка создать некоммерческую форму искусства.

Примеры – Медиакультура и средства массовой коммуникации (интернет, радио):

“Звуковые проекции из Шлосберг Грац” (1988, Линц, радио-арт). Эта акция связала общественное пространство (с точками, отсылающими во времена национал-социализма) и радио. Медиа-искусство требовало для своей жизни некоего особого пространства, и некоей культуры, способной материализовать свои структуры в нечто столь же конкретное, как электронное пространство глобальных сетей международных коммуникаций.

Международный фестиваль «TrashArt» (организатор – «MediaArtЛаб») (Интернет-арт). Автор проекта фестиваля – Алексей Исаев, Россия (<http://www.da-da-net.ru/TrashArt>).

Брюс Стерлинг & Ричард Кадрей, США «Мертвые медиа», нет-арт.

Способы классификации и идентификации

Прото-медиа искусство: узкоформатное и короткометражное экспериментальное кино, медиа в концептуальном искусстве.

Видео-арт: подразделяется аналоговое и цифровое.

Аналоговый формат, аналоговые технологии – аналоговая форма трансляции информации представляет собой процесс записи вибрации в ходе передачи сигнала: преобразованный в электронные импульсы и затем в магнитную энергию, сигнал переносится на кассету или диск с сохранением оригинальных качеств.

Цифровое видео с использованием нелинейного монтажа и компьютерной графики.

Цифровой формат, цифровые технологии – определяют характеристику математической или физической величины, допуская только ограниченное число значений. Цифровая информация обрабатывается компьютером как последовательность байтов информации, которая распознается только математическими величинами кластера цифровых носителей 0 и 1.

Медиа в перформативных жанрах современного искусства.

Медиа (видео) инсталляции, Мультимедиа-искусство.

Инсталляции (с использованием компьютерных технологий мультимедиа, интерактивные).

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-инсталляции; художественные работы, созданные в формате CD ROM, в форме компьютерной игры; произведения (или проекты) сетевого (или Интернет) искусства.

CD ROM-арт, компьютерные игры как художественные проекты, программные продукты как художественные проекты.

Программное искусство (софтвер-арт).

Существование данной категории работ как жанра современного искусства до сих пор дебатруется. В данных работах творческий процесс зависит в большой степени от программирования. Программное обеспечение рассматривается не как функциональный инструмент, на который опирается собственно произведение, а как материал для творчества. Софтвер-арт вызывает некоторые проблемы экспозиции на фестивале. Поскольку творческий процесс не может быть осознан только по окончательному результату, то есть по произведению искусства в форме сетевого сайта, инсталляция или только программа должна быть представлена другим способом.

Сетевое искусство.

Онлайновые галереи.

Арт-серверы.

Концептуальные проекты.

Mail art.

Акции, кампании.

Проекты с использованием видео- и аудио- сетевых технологий.

ASCII арт (статичное и видео).

Streaming media (Сетевое радио, ТВ, hybrid media).

«Мультиюзерские» проекты (виртуальные города, VRML арт, аватары).

Институционализация медиа-искусства

Основные проблемы презентации произведения медиа-искусства в музейной среде. Пересмотр понятия искусства

Рассматривая историческое развитие медиа-арт-технологий необходимо выделить две тенденции:

1. Первая связана с фотографией, кино, ТВ и обуславливается возможностью медиа воссоздавать пространство и время в качестве опыта созерцания. Следуя живописным традициям, образы здесь располагаются за неподвижной рамой и представляют собой насыщенное зрелище, открывающееся пассивному видению (видеоискусство).
2. Вторая связана с превращением панорамной живописи в виртуальную реальность, основывающуюся на возможности медиа-технологий воспроизводить пространство и время, создавая их суррогат (интерактивное искусство). Целью, в данном случае, является исчезновение картинной рамы, что дает возможность активно созерцающему зрителю погрузиться в образ.

В связи с возникновением медиа-искусства мы можем говорить о пересмотре самого понятия искусства, в первую очередь, таких понятий как автор, произведение зритель:

- Идея авторства сменяется идеей множественности авторства;
- Зритель перестает быть пассивным созерцателем; при встрече с интерактивным произведением зритель становится пользователем;
- В ходе интерактивного зрительского восприятия происходит изменение материальных свойств образа, в результате чего лишается актуальности и идея закрытого произведения искусства;
- Произведение как таковое исчезает, отныне его заменяют коммуникативные игры и побуждения к действию.

Проблема восприятия произведения медиа-арта

То, что искусство, то есть произведение искусства, существует лишь в восприятии его человеком с его разумом, чувствами, памятью и способностью выражать свои мысли, – это старый тезис: именно восприятие художественного произведения определяет его значение.

Следовательно, активные отношения между зрителем и произведением ведут к тому, что зритель «включается» в произведение искусства, становится его частью.

Марсель Дюшан тематизировал понятие искусства, сознание искусства и реальности, сделав зрителя сомыслителем подобно тому, как Джон Кейдж дал музыканту-исполнителю возможность выбора. Однако, несмотря на всю теоретическую ясность и уверенность в том, что зритель – не только получатель «взгляда из картины», но и партнер-творец, статистические или зафиксированные на пленке произведения не годятся для того, чтобы действительно включать зрителя в художественное действие.

В начале шестидесятых годов Флюксус был художественным течением, которое вслед за дада, Марелем Дюшаном, Джоном Кейджем и др. добилось нового, истинного вовлечения зрителя в творческий процесс в качестве активного действующего лица. Художники стремились создавать лишь структуры, так сказать скелеты; облекать эти структуры в живую плоть должен был сам зритель». (Вульф Херцогенрат «Инсталляции closed-circuit, или Собственный опыт с двойником», Media Art, Новый мир искусства, 2000, Санкт-Петербург).

Представители Флюксуса, такие, как Нам Джун Пайк и Вольф Фостель, были первыми, кто применил коммуникационные аспекты видео для вовлечения зрителя в создание произведения. Именно Пайк, создав «Participation TV», предвосхитил рождение интерактивного и спутникового телевидения.

Интерактивные и коммуникативные аспекты искусства

Вступление искусства во все новые и новые альянсы, синтезирование различных практик, ведение продуктивного критического диалога с наукой, политикой и экономикой заставило в 1990-е годы постоянно пересматривать саму природу искусства, то есть таких понятий, как автор, произведение, зритель. Цель этого пересмотра – не постмодернистская смерть автора, а преобразование самого понятия авторства, лишается актуальности и идея закрытого произведения искусства.

Зритель перестает быть пассивным созерцателем, он становится пользователем.

В информационном обществе эстетический объект становится не просто «открытым произведением», как провозгласил в 1962 году Умберто Эко, и не просто разомкнутым объектом. Исчезает произведение искусства как таковое – в качестве его замены выступают коммуникативные игры. Как пишет Питер Вайбель, «Художественный объект в классическом понимании заменяется открытой сферой действия, в которой создаются новые союзы между автором, произведением и зрителем, а также действуют новые актанты (преображенный автор и преобразованный зритель)... необходимо особо подчеркнуть, что говорить следует не столько о продуктах, сколько о практиках. Даже если зритель видит некие объекты, произведения искусства все равно не существует. Ибо перед зрителем разве что предмет потребления, но никак не эстетический объект».

Пример: Etoy “Etoy”, нет-арт.

Архивация, распространение и продвижение медиа-искусства. Проблема авторских прав

Каталогизация медиа-искусства

Современное искусство, а именно та его часть, которая работает с новыми технологиями - это совершенно новый культурный феномен, принципиально отличающийся от традиционного, главным образом, временными параметрами. То есть требует профессионального исследования развитие собственно технологий, которые, модифицируясь, каждодневно влекут за собой смену технической ориентации и «материальных параметров» самого искусства.

Из этого следует, что традиционная каталогизация современного искусства, а именно критический разбор с точки зрения исторических (временных) перспектив в будущем будет чрезвычайно затруднен в связи с тем, что объект описания (объект искусства) для критики будет невозможен, так как будет «утеряна» техника его создания. В этой ситуации профессиональная работа по маркировке, описанию, критическому разбору, каталогизации и музеефикации медиа-искусства, как это ни парадоксально, должны проходить уже сейчас.

Профессиональный статус медиа-культуры

Эта работа по силам профессиональным экспертным группам, куда входят представители традиционной арт-критики, кураторы, искусствоведы-культурологи, а также профессиональные представители технологического сообщества. Исходя из этого работа в области современного искусства, а именно с той группой, которая на сегодняшний день уже обрела профессиональный статус медиа-культуры и включает в себя такие виды искусства как видео-арт, CD-ROM-арт, сетевое искусство, интерактивное искусство, должна быть организована по следующей схеме:

1. Создание экспертных групп.
2. Селекция и отбор.
3. Создание классифицированного архива и базы данных.
4. Форма презентации и музеефикации.

Медиатеки

Презентация медиа-культуры содержит в себе характерные особенности культуры. К сожалению, в силу того, что не все выставочные площадки и музеи (за исключением крупных западных медиа-центров) имеют необходимую материально-техническую базу и методологию работы с медиа-артом, наиболее актуальной формой презентации с середины 90-х годов как в Европе, так и в России являются медиатеки и виртуальные коллекции, презентуемые в интернете. И та и другая форма знакомства с данным видом искусства в России являются инновацией.

Медиатека Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб» создана в России (работает в Доме журналистов по предварительной записи, а также в виде интернет-архива на базе уникальной базы данных, разработанной сотрудниками центра). На данный момент в Медиатеке собрано, архивировано и аннотировано более 1500 произведений медиа-арта (<http://www.mediaartlab.ru>). В 2001 году «МедиаАртЛаб» провел международную конференцию в Доме Кино «Access to Excess / Доступ ко вседоступному» в рамках Медиа-форума, на которой обсуждались проблемы архивации и презентации медиа-искусства (см. www.mediaforum.danet-ru/2001).

Создание Базы данных аудиовизуального архива Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб» – интернет-архива проектов видеоискусства, интерактивного искусства, сетевого искусства – затронуло самую основную проблему: что именно следует архивировать и сохранять – работу в целом, по возможности наиболее полно, или ее описание, что кажется наиболее подходящим решением, если данное произведение инкорпорирует “реальные” элементы и непосредственный социальный контакт, или же следует сохранять техническую копию в качестве точного воспроизведения в более современном техническом формате? Что именно считается точной копией?

И, наконец, следует ли архивировать сами объекты или метаданные? В некоторых случаях, например, с пресловутым дуэтом [jodi.org.net.art](http://jodi.org.net/art), произведения искусства сделаны в определенном формате программного обеспечения. Одна из работ [jodi.org](http://jodi.org.net/art) основана на ошибке браузера Netscape 2.0. Что архивируется в таких случаях – само произведение вместе с программным обеспечением, необходимым для его просмотра, произведение и соответствующие plug-ins? А как насчет аппаратного обеспечения?

Вопрос о том, что именно следует архивировать, в техническом аспекте приводит к более общей проблеме отбора. В сфере традиционной культуры и искусства, по большей части, сущность подхода культурных институтов и инициатив составляет именно тщательный критический отбор.

Методология и технология архивации произведений медиа-искусства

Актуальность проблемы сохранения произведений медиа-искусства возросла в последние годы. Это связано с тем, что художественные работы, созданные средствами медиа, особенно в аналоговых форматах, начинают довольно быстро утрачивать первоначальное качество. Основные аспекты этой проблемы:

- наиболее удобные форматы для хранения произведений медиа-искусства;
- консервация и реставрация работ;
- перевод в другие, отличные от оригинального, форматы.

Критерии архивации

Не должно быть видимых изменений изображения по сравнению с оригиналом.

Система должна быть максимально совместима с промышленными стандартами.

Система должна работать с кассетами в форматах Betacam SP, U-matic, VHS, сохраняя при этом возможно более высокое качество изображения.

Должны присутствовать возможности монтажа и компиляции.

Архивируемые материалы должны иметь срок хранения (жизни) от долгого до очень долгого.

Должна присутствовать возможность копирования архивируемых материалов в любой формат (по желанию) без существенной потери качества.

Система должна обеспечить возможность перевода архивированного материала на новые носители, которые появятся в 21 веке.

Руководство по сохранению по различным медиа

Музей Гугенхайма в Нью-Йорке в 2000 году организовал конференцию, посвященную проблеме сохранения ценных нематериальных произведений медиа-искусства всех видов.

На конференции был поставлен ряд вопросов, например, следует ли сохранять видео-арт на кассетах или DVD, может ли музей коллекционировать веб-сайты, и что общего между сохранением недолговечной инсталляции и театральным представлением.

На основании данной конференции был составлен указатель по различным медиа, позволяющий описывать и анализировать памятники медиа-искусства. Прибегая к данному указателю, студентам предлагается составить анкету по сохранению и презентации произведения искусства (на выбор студента). Если в нашем указателе по различным медиа сказано, что произведение искусства следует «инсталлировать», то это означает, что физически установить его более сложно, чем просто повесить на гвоздь. Такое произведение искусства может быть предназначено под определенное пространство или для использования в необычном месте, например, снаружи здания или на площади. Для подобного рода произведений в анкете различных медиа существуют графы по специфике размещения, масштабу, публичному доступу и освещению.

Перформанс

Произведения, которые относятся к жанру “перформанса”, – это не только танец, музыка, театр и другие перформативные искусства, но также и те произведения, для которых процесс имеет ту же значимость, что и сам продукт. Для таких произведений анкета предполагает – в дополнение к таким традиционным данным, как актеры, оформление сцены и реквизит – инструкции, которым должны следовать кураторы, актеры или те, кто инсталлирует работу, с тем, чтобы закончить данное произведение.

Интерактивность

Хотя этот термин чаще употребляют в отношении электронных медиа, например, инсталляций с компьютерным управлением или веб-сайтов, «интерактивность» также может применяться в описании тех инсталляций, которые позволяют посетителю манипулировать отдельными физическими компонентами произведения или уносить их с собой. Анкета предусматривает такие данные, как тип интерфейса, методы, которыми зрители могут модифицировать произведение, и форму, в которой фиксируются такого рода изменения.

Тиражирование

В парадигме медиа можно говорить о тиражировании в том случае, когда при копировании оригинала произведения происходит снижение качества. Это касается таких медиа, как аналоговая фотография, фильм, аудио и видео.

Воспроизведение

Если произведение можно воспроизвести, значит, при копировании не происходит потери качества. Это относится к большинству цифровых медиа, а также к произведениям, состоящим из деталей промышленного или массового производства.

Кодировка

Этот термин применяется к произведениям, которые полностью или частично написаны языком программирования (например, soft-art в сетевом искусстве) или другим языком, требующим интерпретации, например, условными обозначениями танца. В произведениях, использующих нецифровой компонент, код может быть в некоторых случаях архивирован отдельно.

Сетевой аспект

Сетевое произведение предназначено для просмотра через электронную систему коммуникации: локальную сеть или интернет. Такого рода медиа включают веб-сайты, e-мейл, и аудио- или видео-поток. В описании работы необходимо учитывать стратегии для обозначения выхода из употребления (устаревания) определенного медиа.

Хранение

Самая консервативная стратегия коллекционирования, по умолчанию используемая большинством музеев, – хранить произведение физически, в форме сохранения оборудования или архивации цифровых файлов на диске. Таким образом, хранение одной из инсталляций Флавины означает следующее: закупить лампочки и сложить их в ящик. Самый большой недостаток хранения устаревшего материала – самоуничтожение произведения по мере того, как прекращают функционировать недолговечные материалы.

Имитация

Имитировать произведение означает повторить оригинал, используя совершенно другие средства. К числу недостатков имитации относится ее дороговизна и несоответствие оригинальному замыслу.

Перевод (миграция)

Чтобы перевести произведение искусства, необходимо усовершенствование оборудования и исходных материалов. Самый большой недостаток перевода – изменение внешнего вида произведения за счет подобного обновления.

Реинтерпретация

Наиболее радикальная стратегия сохранения – заново интерпретировать произведения при каждом новом воссоздании. Это опасная техника, если только сам художник не предусматривает ее использования, но, возможно, единственный способ воссоздать перформанс, инсталляцию или нет-арт, которые изначально задуманы для различных контекстов.