

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СТРИТ–АРТЕ

Пучик Н. И.

*аспирантка кафедры белорусской и мировой художественной культуры
УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств»
(Республика Беларусь, г. Минск)*

Кардинальные перемены произошли во всех сферах деятельности человека, включая культуру и искусство, в результате цифровой революции, захватившей со половины XX века весь социум. Новые технологии значительно оказали влияние на традиционные художественные формы – кино, видеоискусство, двухмерную анимацию, музыку, театр, изобразительное искусство – графику, скульптуру, живопись, способствуя появлению новых жанровых подвидов.

На стрит-арт, как на любой другой вид искусства, большое влияние оказывает интернет и Digital среда. Уличное искусство частично перемещается в онлайн пространство. Меняются темы, которые поднимают уличные художники в своих работах, ориентируя их для контекста интернета, мобильных серверов, приложений. Ставшие доступными новые технологии – смартфоны, проекторы, позволяют художникам менять привычные границы городской среды [1].

Стрит-арт с улиц очень часто перемещается в виртуальное пространство. Уличные художники создают новые работы, чтобы сфотографировать их, и они стали вирусными в Сети Интернет. В качестве примера можно привести работу художника Mobstr, нарисованную в Лондоне, на улице Шордича. В реальности она просуществовала 7 часов до момента, когда ее закрасили, но, несмотря на это, она «взорвала» Tumblr и до сих пор существует в пространстве сети Интернет.

Одним из новых направлений уличного искусства является анимационный стрит-арт. Он возник благодаря компьютеру, интернету и тумблер-культуре граффити. Итальянский художник Блю, хорошо известный как автор монументальных работ, трансформирует целые улицы и районы итальянских городов в огромную анимационную студию. Принцип работы заключается в том, что художник занимает часть городского пространства вместо того, чтобы разбить действие на нескольких пустых поверхностях, он рисует каждый следующий кадр, поверх предыдущего. Фон не движется в действии сама фигура. Для каждого из рисунков он делает фото. Из отдельных фотографий монтируется анимационный фильм [2].

Одним из популярных направлений стрит-арта в последнее десятилетие является световой стрит-арт. Чтобы создать световое граффити художник использует источник света вместо баллона с краской, и цифровую видеокамеру, которая прикреплена к штативу. На видеокамере включена функция «длительная экспозиция», которая помогает замедлить действие различных движений. Таким образом художник рисует светом граффити, а результат записывается на видеокамеру. В итоге получается видео с эффектным

зрелищем светового стрит-арта. Такая техника довольно трудна в освоении, и занимались этим в основном операторы-экспериментаторы. Но Нью-Йоркская компания «Bitbanger labs» разработала устройство, под названием «Pixelstick», позволяющее рисовать в пространстве трехмерные изображения и даже анимацию при помощи светографии. «Pixelstick» представляет собой палку со 198 светодиодами и рассеивающей линзой, соединённых особым образом. Работать с этим устройством проще, чем с цифровой видеокамерой и источником света, достаточно лишь загрузить изображение в устройство через карту памяти и можно создавать впечатляющие световые эффекты и даже анимацию.

Результатом многих экспериментов со световым стрит-артом можно назвать мультимедийный стрит-арт проект – «Sweatshoppe», который имеет в основе технологию видео-мэппинга. Видео-мэппинг – это 3D проекция на физический объект окружающей среды с учетом его геометрии и местоположения в пространстве. Видеохудожники Бруно Леви и Блейка Шоу совместили видео-мэппинг и уличное искусство. Они при помощи видеопроектора и камеры буквально рисуют светом на улицах Лондона и Белграда [3].

Уличные художники экспериментируют с компьютерными технологиями в своих работах. Популярным стал проект «Тайники» созданный стрит-арт художником Аром Бартоном. USB-флеш-накопители закреплялись в стены бетоном, оставляя на поверхности USB вход. Вследствие любой человек может скачать содержимое USB-флеш-накопителя. Больше 100 тысяч «тайников» были впечатаны в стены по всему миру, и карту их расположения можно скачать в свободном доступе в сети Интернет. Такой вид деятельности далек от практики стрит-арта, однако Бартон по праву является художником-исследователем, который работает над темой взаимодействия цифрового и физического мира, тем самым адаптируя свою работу к контексту стрит-арта.

Технология кодирования больших объемов информации в QR-коды стало популярно во всем мире. Уличное искусство также активно использует эту технологию. Международный стрит-арт-проект «2038» посвящен предсказаниям будущего человечества. Любой желающий может высказать на сайте свои собственные прогнозы и затем поделиться ими с прохожими на улицах при помощи бумажных постеров с QR-кодом. Люди на улицах могут просканировать код при помощи мобильного телефона или планшета и ознакомиться с тем, что их может ожидать в ближайшие 25 лет.

Берлинский уличный художник Sweza создал работу «Qradio» которая представляет собой простенький постер с изображенным на нем бумбоксом и QR-кодом. Однако он «оживает», если поднести к нему смартфон, – на экране мобильного телефона появляется аудио кассета и начинает играть хип-хоп-бит. Особенность заключается в том, что новые технологии помогают вспомнить о забытом музыкальном формате [3].

В современном стрит-арте ярко представлено взаимодействие цифрового и физического мира. Для создания интерактивности художники стрит-арта создают множество приложений для смартфонов. Приложение «lzttag»

привносит GIF-изображения на улицы города. Работает оно следующим образом – любой желающий может загрузить анимацию и распечатать соответствующие ей уникальные метки, которые можно разместить на любой поверхности в городской среде. Прохожий может просканировать теги при помощи своего смартфона, после чего сразу увидит двухмерную анимацию. Разумеется, он также должен иметь установленное приложение. Технология может оживить уличное искусство, предоставляя художникам совершенно новый способ общения с миром [1]. Технология «lzlrtag» также может использоваться и печатными средствами массовой информации. На страницы газет и журналов размещать изображения, отсканировав которые при помощи смартфонов, можно получить на экране своего мобильного устройства объемную картинку. Это позволит открыть новое измерение в печатных СМИ.

Еще одним популярным приложением является «Street tag». Благодаря ему каждый желающий может почувствовать себя виртуальным уличным художником. Такое приложение позволяет пользователям рисовать граффити, выбирая стену, либо тоннель в любом городе мира. В приложении можно не только создавать работы, но и приглашать людей для коллективного виртуального уличного творчества. Затем получившаяся работа выставляется в галерею приложения «Street tag», где ее могут оценить все обладатели мобильного приложения.

Таким образом, мир стрит-арта постоянно видоизменяется. Использование новых технологий рождает в уличном искусстве интерактивность, новые художественные средства, формы и направления, которые постоянно тестируются стрит-арт художниками, для создания наиболее эффективных методов влияния на реакцию публики.

-
1. Катз, Джереми. Разговор о уличном искусстве / Дж. Катз – М.: Астрель, 2013. – 254 с.
 2. Охота на тени или Берлинский стрит арт [Электронный ресурс]. – 2011-2015. – Режим доступа: <http://artkurator.com/articles/berlinstreetart.html/> – Дата доступа: 13.09.2015.
 3. Deitch, Jeffrey, Roger Gastman, Aaron Rose. Art in the Streets / Deitch, Jeffrey, Roger Gastman, Aaron Rose – New York: Skira Rizzoli, 2001. – 323 p.

МУЗЫКА И ЖИВОПИСЬ ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА: ПАРАЛЛЕЛИ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Саввина Л. В.

*доктор искусствоведения, профессор, зав. кафедрой теории и истории музыки, проректор по научной работе Астраханской государственной консерватории заслуженный работник высшей школы РФ, член союза композиторов РФ
(Российская Федерация, г. Астрахань)*

Начало XX века явилось органичным завершением предыдущего периода, где, характерное для завершающего периода сочетание разностилевых тенденций обеспечивало связь между соседними временными этапами культуры: уходящей позднеромантической и новой антиромантической,