

Исследователи в сфере медиа-арт: синтез науки и искусства в молодом городе

Научный руководитель – Максимова Ольга Александровна

Рассолова Елена Николаевна

Аспирант

Казанский (Приволжский) федеральный университет, Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций, Казань, Россия

E-mail: hedgehog0593@mail.ru

Современная эпоха удивляет необычными симбиозами и концептами в самых разных областях, появляются новые междисциплинарные направления в науке. Создаются новые прорывные проекты. Одним из самых интересных направлений современности можно считать медиа-арт, который объединяет в себе науку, искусство и технологии. Особый интерес здесь представляет роль исследователей и ученых в развитии данного необычного направления.

Медиа-арт - это жанр, охватывающий произведения, созданные при помощи новых медиа технологий, включая цифровое искусство, компьютерную графику, компьютерную анимацию, виртуальное искусство, сетевое искусство, интерактивное искусство, компьютерную робототехнику, а также биотехнологии. Термин показывает отличие получаемых культурных объектов, противопоставляя себя произведениям старого визуального искусства (традиционной живописи, скульптуре и т.д.) [1].

Наука и искусство принадлежат к так называемым творческим областям, хотя наука стремится к созданию объекта, который можно будет воспроизвести, а искусство - к достижению неповторимого результата. Сделав краткий экскурс в историю, можно обнаружить, что разделение науки и искусства началось ориентировочно в эпоху Возрождения. До этого момента они объединялись в так называемые 7 свободных искусств. Ученые той эпохи во многом были и художниками, к примеру, Леонардо да Винчи, совмещавший в себе способности художника, скульптора, изобретателя и исследователя [2]. Повторные попытки объединения начались в 1950-е годы одновременно в разных странах. Интересным был опыт СССР в направлении кибернетического искусства, а также опыты Б. Галеева в СКБ «Прометей» в области светомузыки (данные опыты сыграли важную роль в изучении такого научного феномена, как синестезия). Можно обозначить этот период как «эпоха научного искусства», которым занимались преимущественно ученые и инженеры [3].

Современный этап развития связан с возрождением интереса к данному направлению и возникновением новых областей «Научного искусства». Яркими примерами данного искусства можно считать VR, био-арт, робо-арт, которые выполнены в виде инсталляций. В Сингапуре есть музей науки и искусства, в Валенсии - «город искусств и наук», в ряде высших учебных заведений есть учебные программы «Science Art». Однако, чаще всего, синтез науки и искусств затрагивает именно крупные города, практически не встречаясь в молодых и монопромышленных городах. Нами было проведено комплексное исследование, состоящее из массового опроса, серии нарративных интервью и нескольких фокус-групп, направленное на восприятие категории «медиа-арт» и роли исследователей в развитии данного направления среди разных социальных групп в молодых городах Республики Татарстан.

В ходе исследования было выявлено, что лишь 23% от общей совокупности респондентов слышали о таком направлении как медиа-арт. Информанты актуализировали роль ученых и исследователей в развитии синтеза науки и искусств как важных акторов. Было

выявлено несколько стратегий и траекторий самого направления медиа-арт в условиях молодого города, а также степени включения ученых и исследователей в проекты подобного рода. Была оценена перспективность данной области для развития отечественной науки и роста ее популярности у различных групп населения. К примеру как практическое отражение направления «Science+Art+Technology» можно считать концепты экспериментальных лабораторий и интерактивных музеев (в г. Набережные Челны идет процесс создания «AST lab» - комплексного проекта на стыке науки, искусства и технологий).

Таким образом, медиа-арт является важным звеном в развитии науки, открывая новые возможности для исследования малоизученных областей. Создание проектов в области синтеза науки и искусства способно аккумулировать новые идеи в области исследовательской деятельности, а также повысить интерес разных групп населения к самой науке.

Источники и литература

- 1) Бен-Дэвид Дж. Роль ученого в обществе. – М.: Новое литературное обозрение, 2014. – С. 135
- 2) Пруденко Я. Кибернетика в гуманитарных науках и искусстве в СССР. – М.: Музей Гараж, 2018. – С. 76
- 3) Shanken, Edward A. Artists in Industry and the Academy: Collaborative Research, Interdisciplinary Scholarship, and the Creation and Interpretation of Hybrid Forms. Leonardo, 2005, p. 415-418