

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННОСТИ: ПЕРЕРОЖДЕНИЕ ТВОРЧЕСКИХ ПРАКТИК

АРТЮШЕНКОВА Елена Владимировна

кандидат социологических наук, доцент, доцент кафедры социологии

НОМОКОНОВА Ульяна Борисовна

магистрант

Забайкальский государственный университет

г. Чита, Россия

В статье рассмотрены трансформации, происходящие в сфере искусства под воздействием цифровых технологий. Особое внимание уделяется новым способам самовыражения, таким как интерактивные инсталляции, виртуальная и дополненная реальность. В статье определена важность признания цифрового искусства как самостоятельной формы творческой практики, способной изменить традиционные представления о художественном процессе и его роли в обществе.

Ключевые слова: цифровизация, цифровое искусство, арт-технологии, творческие практики.

Цифровое искусство представляет собой новую и уникальную форму творческого самовыражения, которая возникла в результате интеграции информационных технологий и художественной практики. Оно охватывает широкий спектр направлений, включая цифровую живопись, 3D-моделирование, цифровую фотографию, анимацию, интерактивные медиа и даже искусственный интеллект как инструмент творчества. Цифровое искусство не только изменяет способ, которым художники создают и представляют свои работы, но и коренным образом трансформирует взаимодействие зрителей с искусством. В отличие от традиционных форм искусства, цифровое искусство предоставляет новые возможности для интерпретации, позволяя зрителям взаимодействовать с произведениями в реальном времени, изменять их или даже становиться частью их создания. Это новшество породило множество поджанров и совместных практик, например, создание арт-объектов на основе алгоритмов или инсталляций, которые реагируют на действия публики. Важно отметить, что цифровое искусство также бросает вызов традиционным представлениям, связанным с авторством и оригинальностью, так как зачастую оно основано на переработке существующих цифровых материалов. В целом, мы можем говорить о цифровом искусстве как о многогранном и динамичном поле, которое не ограничивается одной формой или стилем, а скорее от-

ражает сложную природу современного общества, насыщенного технологиями и постоянной визуальной коммуникацией.

Термин «цифровизация» возник благодаря стремительному развитию информационно-коммуникационных технологий. В 1990-е гг. толчок этому процессу дало широкое распространение интернета. Понятие «цифра» начало активно использоваться в начале 90-х гг., когда интернет-технологии стали подвергаться значительной модернизации, становясь всё более мобильными и скоростными.

Под цифровизацией мы понимаем процесс внедрения и перехода на новый уровень в обработке и передаче информации, путем применения инновационных технологий при преобразовании исходных данных в цифровой формат. Цифровизация носит глобальный характер, охватывающий все сферы общественной жизни: наука, образование, медицина, промышленность, культура и т. д. Основа процесса цифровизации в современных реалиях – это Интернет. Посредством всемирной системы коммуникаций, у каждого современного человека есть приобщенность к единой структуре информационного организма. Еще одним из важных аспектов цифровизации можно выделить доступность к данным, инновации и обновленные варианты.

В дискурсе цифровизации возникают такие понятия: «цифровая экосистема», «цифровая среда», «цифровое сообщество», «цифровое

искусство» и др. Перед современными членами общества возникают вызовы владеть цифровыми технологиями, применять их в быту и профессиональной деятельности. Следовательно, процесс цифровизации экономики, образования и любых иных сфер жизни человека предполагает формирование у него цифровой (информационной) культуры, позволяющей грамотно использовать открывающиеся возможности и органично встраиваться в среду информационного общества [1].

Цифровое искусство как самостоятельное направление художественного творчества возникло на стыке развития информационных технологий и художественной практики. В 1960-х гг., когда компьютеры только начинали входить в обиход, художники начали экспериментировать с новыми средствами, стараясь использовать возможности, которые предоставляли вычислительные машины. Эти эксперименты легли в основу первых цифровых работ, указывая на то, что искусство может существовать в нетрадиционных форматах. Такие художники, как Бен Гертцоген и Ремон Мартин, начали разрабатывать программы и алгоритмы, которые позволяли создавать визуальные эффекты и цифровые изображения, предвосхищая современное цифровое искусство. В 1980-х гг. произошел значительный прорыв: с появлением более доступных мощных компьютеров и графических программ, таких как Adobe Photoshop, художники получили новые инструменты для работы. Это приводило к растущему числу выставок и фестивалей, посвященных цифровому искусству, а также к формированию новых сообществ, интересующихся этой областью. Процесс цифровизации окончательно охватил западное искусство к 1990-м гг., что привело к возникновению произведений, разработанных с помощью кода и алгоритмической генерации. Художники начали использовать программирование не просто как инструмент, а как отдельную художественную практику, что стало основой для многих современных направлений – от генеративного искусства до интерактивной инсталляции.

Наряду с развитием технологий возникли новые подходы к цифровому искусству. В 1990-х стало очевидно, что цифровые техно-

логии ставят под сомнение саму суть художественного произведения. Внедрение интернета позволило художникам создавать работы, основанные на сетевых взаимодействиях, где основным элементом становилась аудитория. Приведем пример сетевого проекта «My Boyfriend Came Back from the War», где идет интерактивное повествование о встрече бывшего военнослужащего со своей девушкой, реализованного как последовательности html-фреймов. Такие примеры демонстрируют, как цифровое искусство может эффективно исследовать темы идентичности, памяти и перформанса в условиях цифровой среды. Зрители могли не только наблюдать, но и участвовать в процессе создания произведения. Цифровое искусство становится не только частью выставок, но и активно осваивает интернет как новую платформу для творчества.

В начале 2000-х гг. художники начали осваивать более сложные технологии – от 3D-моделирования до виртуальной и дополненной реальности. Это позволило создать совершенно новые виды интерактивного контента, которые изменили восприятие искусства и его функции. В это время разрабатываются музейные мобильные приложения, происходит цифровизация собраний ведущих музеев. Активно используются технологии из игровой индустрии: AR (augmented reality, дополненная реальность) и VR (virtual reality, виртуальная реальность). Таким образом цифровое искусство укрепилось в системе современного искусства и стало обретать признание в академическом мире.

Стоит отметить, информационный мир имеет быстрые темпы изменчивости, где действительность такова, что имеет свойства «горной реки» – скоротечности, аморфного состояния, предполагающего динамику и ритмы. Все течет. Привычные структуры размягчаются и плавятся, твердость сменяется текучестью – такой метафорический ряд использовал З. Бауман для описания текущего состояния общества [4]. Новые тенденции в сфере искусства появляются и исчезают в считанные недели. Человеку приходится адаптироваться и следить за новыми тенденциями, обновляя свои знания и навыки.

Выделим основные направления цифрового искусства, которые дают уникальные возможности для развития творчества. Первое крупное направление – цифровая живопись, которая «характеризует изобразительное искусство, создаваемое при помощи компьютерных технологий с применением преимущественно 2D-редакторов» [3, с. 173]. Артработы могут быть максимально приближены к традиционной технике рисования и обработаны при помощи графических редакторов. В качестве примера приведём серию рисунков Р. Папсуева, который перерисовал известных героев из русских народных сказок, создав целую фэнтези-вселенную.

Художники могут использовать разнообразные кисти, текстуры и эффекты, экспериментировать с цветами и формами, создавая неповторимые стили, которых невозможно достичь в рамках традиционных техник.

Фотоарт (или фотоманипуляция) как вид цифровой живописи напоминает традиционный коллаж, это наложение или совмещение нескольких фотографий или элементов для создания нового изображения.

Еще одна важная тенденция в цифровом искусстве – 3D-моделирование и анимация. Данные технологии позволяют создавать сложные виртуальные миры и персонажей, используемых в фильмах, играх и виртуальной реальности. 3D-искусство используется как в индустрии развлечений, так и в дизайне, образовании и искусстве. С появлением 3D-печати культура и искусство вступили в новую эпоху инноваций. Данная технология позволяет создавать произведения искусства от миниатюрных скульптур до огромных инсталляций. Ярким примером выступает проект «PolyPrint» художника Криса Орландо. Его скульптуры создаются путем объединения миллионов крошечных напечатанных на 3D принтерах пластиковых шариков. Этот метод позволяет создаёт впечатление невероятной детализации и глубины. Ещё один художник Дмитрий Каварга таким образом создаёт «биоморфные фигуры», материалом которых служит биоразлагаемый пластик, безопасный для окружающей среды.

Наконец, ещё один интересный аспект цифрового искусства – интерактивное искус-

ство и искусственный интеллект.

Интерактивные инсталляции позволяют вовлекать зрителя в процесс создания произведений искусства, либо становиться частью арт-объекта. Такое взаимодействие делает возможным произведения интерактивного искусства реагировать на действия участника или иные условия среды.

Интересен пример с интерактивной инсталляцией TGarden (2001) – совместная работа арт-групп Sponge, FoAM и V2_Lab – показывает, как тело и потоки информации могут образовывать реляционное единство в процессе навигации и интерактивного исследования цифрового пространства. Участникам предлагается надеть специальные костюмы-наряды со встроенными датчиками, портативными девайсами. Изображения проецируются на стены и пол, а звуки раздаются со всех сторон в зависимости от определенных движений участников. Достаточно быстро человек обнаруживает связь между действиями тела и изменением медиаконтента. Чем необычнее жест и движение, тем интереснее отклик системы [2].

Возможности искусственного интеллекта также открывают новые перспективы для творчества: и это не только создание новых произведений искусства, а также генерация идей, смешение стилей, поиск референсов.

Ещё одной наиболее яркой иллюстрацией влияния цифровизации на арт-мастерство является возникновение NFT (несменяемых токенов), которые обеспечивают уникальность цифровых произведений и позволяют художникам монетизировать своё творчество. Этот новый формат предоставляет возможности не только для продажи и сбора, но и для создания сообществ вокруг произведений, формируя тем самым новые профессиональные экосистемы. Хранение и распространение искусства через блокчейн открывает перспективы для защиты прав авторов и способствует более прозрачным финансовым моделям.

Коллаборация креативщика (художника) и ИИ-системы становится отправной точкой для многих споров о том, что значит авторство в цифровую эпоху и по какому пути пойдет искусство в будущем. Невозможно оспорить, что эти подходы, активно внедря-

ясь в социальных сетях, делают их доступными для широкой аудитории и способствуют их активному распространению. Цифровые технологии позволяют художнику вступить в более глубокий диалог со зрителем и активизировать его участие в процессе.

Ряд исследователей показывает, как цифровизация меняет не только сам процесс творчества, но и роль искусства в обществе. Цифровая культура появилась не случайно, этот процесс знаменовался повсеместностью распространения технологий в жизни человека, и это никак не могло обойти искусство. Потребность человека познать новые грани чего-то нового, ранее неизведанного, как раз-таки подтолкнули художников к первым экспериментам в скрещивании технологий и искусства.

Примером подобного взаимодействия является проект «Obscura» от художника и программиста Севени Погосова, который сочетает генеративное искусство и современные инновации виртуальной реальности. Этот проект позволяет зрителям взаимодействовать с цифровыми скульптурами, которые меняются в зависимости от их движений, создавая уникальный опыт погружения в мир эстетического процессобразования. Еще одним интересным примером является коллаборация модельера Ива Сен-Лорана и технолога Кристофа Швикера, которые разработали коллекцию, использующую умные ткани с изменяемыми элементами дизайна. Благодаря этой интеграции технологий, каждый предмет одежды может адаптироваться к настроению или даже эмоциональному состоянию своего владельца, превращая одежду в инструмент самовыражения, а не просто в элемент гардероба.

Данные примеры свидетельствуют о виртуозном сотрудничестве цифровых технологий и искусства и это не случайно, ведь технологический прогресс имеет многочисленные положительные особенности:

– творчество становится более инклюзивным и доступным, открывая преимущества

для широкой палитры голосов и культурных историй. Такого рода изменения также способствуют тому, что больше авторов могут донести свои идеи до большой аудитории, что, в свою очередь, стимулирует разнообразие культурных выражений;

– современные разработки позволяют оцифровывать редкие книги, произведения искусства и исторические артефакты, делая их доступными для широкой аудитории и способствуя их сохранению для будущих поколений;

– хранение и распространение искусства через блокчейн открывает перспективы для защиты прав авторов и способствует более прозрачным финансовым моделям.

Однако не следует пренебрегать значением критического анализа новых видов искусства. Характер цифровой среды вызывает вопросы о подлинности, авторстве и ценности, что требует от художников и исследователей анализа и переосмысления существующих парадигм. Удобный доступ к цифровой культуре приводит к катастрофическому распространению фальшивок и дубликатов, которые множатся на наших глазах. Кризис идентичности, образующийся вследствие упадка уникальности, цифровизация в искусстве как раз-таки упрощает процесс создания какого-либо объекта искусства, в связи с этим увеличивается количество авторов с одинарным и схожим материалом. Из этого вытекает следующая проблема перенасыщенность контентом; изобилие, и даже переизбыток. В этом ракурсе вопроса цифровизация сталкивается с рядом вызовов искусства открывает пространство для множества важных дискуссий о будущем культуры и её роли в меняющемся мире.

Таким образом, цифровое искусство не только отражает, но и формирует современное общество, становясь средством выражения идей и ценностей отдельных сообществ, открывая новоявленные векторы всецелого обогащения всех элементов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Данилова Л.Н., Ледовская Т.В., Солынин Н.Э., Ходырев А.М. Основные подходы к пониманию цифровизации и цифровых ценностей // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2020. – № 2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-podhody-k-ponimaniyu-tsifrovizatsii-i-tsifrovyyh->

tsennostey (дата обращения: 11.12.2024).

2. Деникин А.А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие // Художественная культура. 2021. №1 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tsifrovye-art-praktiki-i-bolee-chem-chelovecheskoe-vospriyatie> (дата обращения: 02.12.2024).

3. Исаева О.А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства // Вестник СПбГИК. – 2017. – № 1(30). – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-zhivopis-kak-aktualnoe-napravlenie-otechestvennogo-iskusstva> (дата обращения: 16.12.2024).

4. Шпилов А.В. [Пост]современная социальность: [до]исторические аналоги // Вестник культурологии. – 2022. – № 2(101). – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/post-sovremennaya-sotsialnost-do-istoricheskie-analogi> (дата обращения: 09.12.2024).

DIGITAL ART IN THE CONTEXT OF MODERNITY: THE REBIRTH OF CREATIVE PRACTICES

ARTYUSHENKOVA Elena Vladimirovna

Candidate of Sciences in Sociology, Associate Professor of the Department of Sociology

NOMOKONOVA Ulyana Borisovna

Undergraduate Student

Transbaikal State University

Chita, Russia

The article discusses the transformations occurring in the realm of artistic craftsmanship under the influence of digital technologies. Special attention is given to new modes of self-expression, such as interactive installations, virtual reality, and augmented reality. The article underscores the significance of acknowledging digital art as a distinct form of creative practice, capable of altering conventional perceptions of the artistic process and its societal role.

Keywords: digitalization, digital art, art technologies, creative practices.
