

# Интеграция процессов развития искусства и цифровых технологий в пространстве медиакультуры

Л.А. Королева

Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена

klada69@mail.ru

## Аннотация

В статье рассматриваются вопросы, которые, по мнению автора, позволяют выделить эффекты использования цифровых технологий в искусстве и влияние социокультурных изменений на развитие новых форм современного искусства. Доказывается наличие взаимной связи современных тенденций философии культуры и внедрения цифровых технологий в область искусств. Рассмотрены две составляющие данного процесса. Во-первых, отражение особенностей новой философии культуры XXI века проявляется в инновациях в плоскости задач, форм, языка, ценностей новых форм искусства, созданных на основе применения цифровых технологий. Во-вторых, технические инновации в области цифровых технологий являются ответом на вызовы социокультурной среды и потребности медиакультуры. Развитие технологий изменяет не только философию культуры в целом, но и расширяет теорию и методологию искусств. В работе также выявлены различные функции цифровых технологий в сфере искусства.

**Ключевые слова:** цифровые технологии, медиакультура, мультимедиа

## Введение

Размышления о социальных и культурных основаниях развития цифровых искусств, хотелось бы начать с утверждения, что мультимедийность бытия как способ познания, самовыражения, общения, коммуникаций и потребления духовных ценностей, который дает искусство — это важная составляющая современной новой философии культуры. В современном пространстве культуры происходит не только простой перевод культурной информации, культурных смыслов и кодов в цифровую форму. Цифровую революцию можно видеть в том, что наряду с накоплением таких традиционных видов информации, как текст, графика, звук, видео происходит стремительное приращение новых видов цифровой информации: в мультимедиа, гипертексте, цифровой голографии, виртуальной реальности, видео 360 и прочих видах [1].

Цель исследования: выявить особенности интеграционных процессов развития цифровых технологий, культуры и искусства, а также влияния социокультурных изменений на развитие новых форм цифрового искусства.

Актуальность данной темы обусловлена растущей ролью цифровых технологий в культурной сфере и появлением широкого спектра новых форм медиакультуры и искусства на основе цифровых технологий, которые выходят за рамки традиционного искусства, что затрудняет однозначное определение их природы. В статье доказывается необходимость рассмотрения генезиса новых цифровых форм искусства не дифференцировано с точки зрения технологий и с точки зрения социокультурных изменений, а интегрировано.

В исследовании применяются принципы системного подхода к анализу этой проблемы, а также междисциплинарный подход к изучению ее различных аспектов. Различные аспекты потребовали обращения к поиску публикаций, затрагивающих вопросы медиафилософии, истории искусства, новых тенденций в философии культуры, психологии и социологии медиакультуры, методологии языка музыки и пространственных искусств.

Результатами исследования стали выводы и аргументы, формирующие личную позицию автора в отношении подхода к анализу проблемы цифровых технологий в культуре и искусстве. Предлагается рассматривать новое цифровое искусство через интегрированный генезис технологий и культуры, учитывая особенности интеграции: взаимосвязь философии культуры и развития цифровых технологий, смешение художественных и технологических контекстов нового медиа-искусства, значение мультимедийных технологий как инструментария и как объект искусства.

Ниже представлены четыре вопроса, выбранные для проведения анализа и соответствующие тезисы, которые доказываются и раскрываются в данной работе.

1. Вопрос о традициях и инновациях при «информатизации» искусства.

Сохранение культурного наследия, расширение контактной аудитории потребления этих ценностей и создание новых ценностей в рамках создания новых форм цифрового искусства происходят параллельно как единый непротиворечивый процесс.

2. Вопрос о взаимном влиянии технологий и философии искусства и культуры.

В процессе использования различных технологических решений трансформируются и философские основы, и сами механизмы функционирования культуры в современном информационном обществе. Инновация в искусстве, в том числе на основе использования цифровой технологии представляет собой реакцию художника на этический и эстетический климат, и, соответственно, на потребности общества.

3. Две функции цифровых технологий в искусстве.

Информационные технологии в искусстве выполняют не одну, а две функции: не только как инструментария в деле сохранения культурного наследия, но и как самостоятельного объекта искусства.

4. Влияние цифровых технологий на теорию и методологию искусств.

Новые виды и формы в искусстве, порождаемые развитием технологий, изменяют не только философию культуры в целом, но и расширяют теорию и методологию искусств.

## **1. Вопрос о традициях и инновациях при «информатизации» искусства**

На сегодняшний день проблема соотношения традиций и новаций представляется очень актуальной, поскольку мы становимся наблюдателями глубинных трансформационных процессов в культуре и искусстве под воздействием и с непосредственным «участием» информационных технологий.

Традиционное искусство и новые виды цифрового искусства в настоящее время, по мнению одних, конкурируют, и, по мнению других, развиваются параллельно, в то же время, дополняя друг друга. С момента своего возникновения цифровые искусства сразу же начали противопоставлять себя искусствам традиционным, и даже начали оказывать на них влияние. Совмещая реальность с цифрой, пионеры видео-арта получали новую визуальность. В 1979 году художники хотели изменять изображаемый мир, а не отражать реальный облик, и это способствовало развитию медиа-арта.

Постепенно цифровое изображение становится сверхжизнеподобно и отрывается от реальности. Появились голографические изображения, имитирующие картину, скульптуру, рельеф, даже архитектуру. Наиболее активно арт-медиа повлиял на синтетические искусства — хэппенинг, перформанс.

Представляется, что успеху цифровых видов искусства в немалой степени способствовало изменение в новых потребностях и предпочтениях в выборе способов

потребления информации человеком. Сейчас давно признано, что человек доверяет не слову, а визуальному образу. Гюнтер Андрес назвал это икономанией. Вильям Дж. Томас Митчелл в 1986 г. использует понятие иконологии, а в 1992 г. вводит понятие «pictoral turn». Готфрид Бем предложил в 1994 г. термин «iconical turn» (иконический поворот) [9].

Инновации являются неотъемлемой характеристикой процесса развития искусства, в котором исторически менялись тематика, технологии, техники и приемы, способы художественно-образного решения и художественный язык. Инновацию в искусстве можно определить, как результат исследований, разработок, нового или усовершенствованного художественного решения [7, с. 59].

К инновациям можно даже отнести применение уже существующих технологий в совершенно новом качестве. Так, в музее Фаберже в Санкт-Петербурге по-новому используется подсветка: в затемненном пространстве подсвечены только лишь сами произведения, что позволяет зрителю более полно ощутить всю красоту представленных полотен.

По мнению академика А.П. Дервянко, традиции и инновации могут взаимодействовать в форме синтеза. Ценностные и технологические качества традиции, переходя в инновации, сохраняют важную для культуры преемственность традиций [2].

Между тем, сейчас наблюдается этап, когда уже произошло некоторое насыщение эффектом новизны цифрового искусства и упования, связанные с цифрой восприятия утратили первоначальную остроту. Зритель и художник уже более критично подходят к продуктам цифрового искусства и к возможностям технологий. Даже наблюдается среди художников возврат к традиционным технологиям, к пересмотру старых ценностей искусства, возвращение интереса к реальности, все еще конкурирующей с виртуальностью.

## **2. Вопрос о взаимном влиянии технологий и философии искусства и культуры**

С одной стороны, исторически и объективно философия культуры оказывала влияние на развитие новых форм и концептуальное содержание искусства, что, в свою очередь, отразилось в поиске новых средств выражения через возможности цифровых технологий. Усиление роли технологий в информационном обществе, изменения в медиакультуре и массовом сознании, с другой стороны, оказало влияние на формы культуры и искусства и их философию.

В середине XX века на смену модерна в Европе приходит постмодерн. Одна из особенностей постмодерна состоит в формировании массовой культуры. Если в индустриальном обществе преобладало ощущение некой сверхчеловеческой воли, приводящий в движение весь общественный целостный механизм, то в постиндустриальном обществе мы наблюдаем децентрализацию производства. Как следствие, сложился образ индивида в состоянии психологического одиночества, «обреченного» на свободу, и в то же время создалось единое квазикультурное пространство через слияние элитарной и массовой культур [8].

На рубеже XIX–XX в.в. возникла медиакультура. Это информационная культура, порожденная техническим прогрессом, рассматриваемая как область культуры, связанная с трансляцией динамических образов техническими способами записи и передачи изображения и звука.

При переходе к постмодерну медиакультура охарактеризовалась такими информационными вызовами постиндустриальной эпохи, как «демассификация», «телекратия» и «клип-культура», «виртуальная реальность» и «глобализация». Под влиянием новых знаний и медиа-культуры менялся человек, его способы мышления и восприятия действительности. Термин «демассификация» был впервые употреблен Э. Тоффлером для описания тенденции, характеризующей постиндустриальное общество

«третьей волны», главным образом выразившейся в трансформации информационной структуры и распадом массового общества. Медиакультура стала комплексным средством освоения человеком окружающего мира в социальных, интеллектуальных, нравственных, художественных, психологических аспектах [4].

В связи с влиянием медиакультуры на сознание людей возрастают одновременно ответственность медиакультуры перед обществом и роль технологий в регулировании и развитии медиакультуры. Способами реализации развития медиакультуры выступают развитие общедоступных баз и банков данных в области гуманитарного и социального знания, цифровое хранение собраний библиотек, музеев, архивов; создание культурно-информационных и информационно-развлекательных продуктов и т.д.

Это приобретает актуальность в условиях меняющейся тенденции отказа индивида от насильственной трансляции информации при сохранении своей интегрированности в большой информационный мир [11, с.34].

Другая особенность постмодерна в том, что теперь культура представляется как совокупность множества направлений, а не как единство, как это было раньше, когда модель культуры в большей степени отражала культурно-исторический процесс. Это отразилось, в частности, на многообразии течений в искусстве. Так, Н.А. Хренов в своей монографии [12, с. 62] доказывает идею о том, что развитие искусства носит характер не последовательности, а цикличности, новая картина мира более мозаична, что проявляется в многообразии художественных эстетических направлений (символизм, футуризм, кубизм, конструктивизм, экспрессионизм, сюрреализм). Сейчас немного наивными кажутся зародившиеся в модернизме представления о машине как абстракции технологии, и опыты видеохудожников 70-х по получению новых визуальных образов, полученных с помощью видеотехники, но это был необходимый этап трансформация сознания человека под влиянием развития науки и техники.

Обращение к технологиям было также обусловлено тем, что, как отмечает Н.А. Хренов [12, с.79], в XX в. сформировалась новая система отношений с пространством, в которой художник хочет передать не столько пространство, сколько время. Цифровые технологии стали нужны именно тогда художнику, когда он стал готов пожертвовать чувственными формами реальности, чтобы поэкспериментировать в беспредметном искусстве.

В современном информационном обществе массовая культура и «массовое» сознание как мировосприятие формируется благодаря масс-медиа технологиям. На наш взгляд, именно информатизация способствует возникновению многих новых элементов современного мировоззрения, как например, космополитизма в философии культуры. Использование информационных технологий ведет к трансформации форм функционирования культуры и к ее разнообразию.

При этом культурные трансформации, новые требования к искусству, новая эстетика, социально-культурные потребности стали основаниями появления множества видов искусств. Это «электронное искусство», «цифровое искусство», видео-арт (в том числе, виджеинг, саунд-арт, медиаинсталляция и медиаскульптура), медиаперформанс (дигитальный перформанс), медиаландшафт (или медиасреда), сетевое искусство (интернет-арт или нет-арт, иногда также веб-арт) и др.

Обращение человека к технологиям в поисках средств решения новых художественных задач вызвано закономерным стремлением расширить рамки способов создания продуктов творчества и самих форм передачи их аудитории. В методологии науки это характеризуется выражением «предмет определяет метод», и применительно к вопросу обсуждения это означает, что новые технологии рождаются как ответ на целевые запросы творческого поиска.

Инновационный характер развития современного общества затронул все сферы человеческой деятельности, в том числе, и искусство. Но, в то же время, это связано не только с информационной революцией. Инновации, которые мы наблюдаем, есть также отражение эволюции социокультурных паттернов. Для произведений современного

искусства, в первую очередь, медиаискусства, характерна провокационная природа художественного языка. Нередко искусство ориентировано на разрушение этических правил, эстетических норм и общественных норм. Это особенно характерно для перформанса, активно развивающейся формы публичного обращения и нового типа взаимоотношений «художник — зритель».

Цифровой перформанс XXI века становится востребованным институциональным жанром современного искусства, в частности, за счет того, что перформансисты предлагают новую эстетику, нередко выступают против общепринятых норм и правил, что характерно для постмодерна. При этом в данном виде искусства ценность составляет не артефакт как произведение искусства, а соучастие и процесс создания произведения искусства, когда активизируется акт непосредственной коммуникации, кардинально меняется взаимоотношения художника и современного зрителя.

Любая инновация в искусстве, в том числе, инновация, связанная с применением информационных технологий, представляет собой реакцию художника на этический и эстетический климат, и, соответственно, на потребности общества. И здесь нетрудно заметить обратную связь. Изменения в философии культуры формируют новые цели, задачи, эстетические идеалы и язык в искусстве, причем как в традиционном искусстве, так и в искусстве, где используются цифровые технологии. Это выражается в инженерном характере творчества, в том, что теперь искусство у медиахудожников сродни исследованию, а искусство превращается в цифровые технологии и архитектуру сетей [10].

Таким образом, в итоге — новая эстетика, новые художественные принципы и каноны. Оценки продуктов цифрового искусства с концептуальной точки зрения были подготовлены сдвигами в философии культуры, а с технической точки зрения (формы и языка) стали воплощением художественного поиска и научно-технологического эксперимента.

### 3. Две функции цифровых технологий в искусстве

Мультимедийные технологии — это инструментальный или объект искусства? Ответ на этот вопрос лучше всего дает обращение к опыту включения информационных технологий в сферу музейной деятельности. Мультимедийные технологии раскрывают новый потенциал возможностей передачи информации посетителям музеев при использовании технологий для учета и хранения, электронных пояснений, показа видео-объектов для создания «виртуальных музейных филиалов».

В качестве примера реализации последней названной функции можно назвать «Русский музей — виртуальный филиал» — центр, в медиатексте которого содержатся интерактивные мультимедийные программы об истории русского искусства, о Русском музее и его коллекциях, собраниях музеев России, включая традиционные печатные издания и фильмы. Также можно увидеть фрагменты мультимедийных фильмов «Музейный комплекс» (2003), «История одного шедевра» (2004), «Музей в музее» (2009) на экспозициях и на официальных сайтах в информационных зонах Михайловского, Строгановского, Мраморного дворцов и Михайловского замка. В этом выражается вспомогательная роль мультимедиа как инструментария.

На конференции «Инновационные решения для музея XXI века. Возможности, технологии, специфика», проходившей 14 декабря 2017 года в Москве, Кирилл Воскресенский выразил мнение, что пришло время стирать границу между образованием и развлечением, так как интерактивные форматы вытесняют традиционный метод освоения информации посредством ее штудирования [3].

Совершенствование технологий мультимедиа предполагает совершенно новый в ближайшем будущем уровень интерактивности. В перспективе следует ожидать широкого использования **интерактивного программного обеспечения**, позволяющего

осуществлять «сканирование» при помощи перемещения экрана и выбирать «глубину» просвечивания при помощи сенсорного меню, что даст возможность заглянуть внутрь предметов. Другой инновацией становятся **интерактивные карты**, которые «оживляют» и позволяют пользователю самостоятельно систематизировать и ориентироваться в больших объемах информации. Интерактивные карты смогут использоваться в сочетании с проекционными инсталляциями. Сочетание визуальной и аудиоинформации воплощено в таком инструменте, как AR гиды, которые с помощью системы меток, размещенных на экспонатах, позволят пользователям легко ориентироваться среди любого количества экспонатов и быстро получать интересующую их информацию.

Но в то же самое время помимо выхода на новый уровень передачи информации с помощью мультимедийных технологий в музеях ожидается появление целых мультимедийных экспозиций, мультимедийных макетов, проекционных инсталляций, 3D mapping, экспозиции с дополненной реальностью (AR).

На конференции [3] также говорилось о виртуальной реальности (VR и VR 360). Виртуальная реальность — это созданный с помощью технологий нереальный мир, воспринимаемый через ощущения.

Широкий спектр разработок в области совершенствования музейных медиатехнологий свидетельствуют о том, что цифровые технологии становятся самостоятельным объектом технологического творчества, так как продукт медиатехнологии может выполнять новую роль, выступая как объект искусства. Здесь не просто выполняется функция передачи и распространения информации об объектах искусства, но и могут создаваться новые эстетические и образовательные ценности.

#### **4. Влияние цифровых технологий на теорию и методологию искусств**

Совершенствование методологии композиционного анализа и использование компьютерного анализа позволяют увидеть общие законы формообразования композиции в различных видах искусств [6, с. 216].

Наиболее сильно проявилась общность формообразования в архитектуре. Например, алгоритмическое искусство имело большое воздействие на развитие искусства архитектурного проектирования. Алгоритм в компьютерном искусстве присутствовал с самого его начала и являлся его сутью. Совокупность приемов процедурного описания геометрии превратилась в основу геометрической параметризации. Так, принципы и приемы, изначально применявшиеся в компьютерном искусстве, стали использоваться в архитектуре, что безгранично расширило рамки возможностей архитектуры и дало миру новые архитектурные шедевры.

Технологии ведут к трансформации и модификациям в понятийном аппарате в анализе искусства. Так, например, Г.Г. Белов, А.В. Горельченко [5] отмечают, что в музыкальной теории происходит расширение подходов к анализу через новые термины «структура», «параметр», «группа», «пропорция», а понятие «звук» становится одним из элементов комплексного понятия «образ». При этом язык анализа и описания в музыкальной науке наполняется аналогиями и параллелями, устанавливаемыми между пространственными искусствами (живописью, скульптурой, архитектурой) и временными искусствами с (музыкой, поэзией).

#### **Заключение**

Ключевая ценность искусства для общества заключается в том, что оно никогда не развивалось независимо от исторических, политических, культурных и социальных изменений. Оно всегда становилось призмой реальности. Но в настоящее время наблюдается сложный симбиоз науки, инженерного творчества и искусства. По нашему мнению, технологические инновации следует рассматривать с позиций учета всех

составляющих этого генезиса. С этой точки зрения, цифровые технологии и связанные с ними инновации в области искусства облекаются более глубоким культурологическим содержанием.

Между тем, нельзя не признать, что в новых видах искусства, которые динамично развиваются, и в творческом эксперименте можно найти больше науки и инженерного искусства, чем искусства в традиционном смысле этого слова. Это справедливо, например, для энвайронментализма который, в свою очередь, был тесно связан с другими арт-практиками, в частности, ленд-артом, экологическим искусством, арте повера, био-артом, art&science.

Взаимодействие технологий и искусства имело место на протяжении всей истории развития человечества. Технология в этом альянсе долго носила преимущественно прикладной характер, оставалась посредником между идеей художника и ее материальным воплощением. Но в XXI веке произошло «взросление» технологий, и цифровые технологии начали превращаться в новые виды искусства.

Открытие и осознание внутренних общих закономерностей как связи между различными видами искусств и технологические возможности симбиоза видов искусств делают возможным появление новых интегральных форм искусства. Развитие искусства на основе применения цифровых технологий сопряжено с эффектами их применения, а формы, идеалы, ценности, которые оно несет, диктуются философией, этикой, эстетическими трендами современности. Происходит смешение художественных и технологических контекстов нового медиа-искусства.

## Литература

- [1] Борисов Н.В., Прокудин Д.Е. Информационное пространство направления научных исследований «Культура и технологии» // Культура и технологии. 2016. Том 1. Вып. 1. С. 1-14. URL: <http://cat.ifmo.ru/ru/2016/v1-i1/72> (дата обращения: 31.03.2018).
- [2] Деревянко А.П. Традиции и инновации в истории и культуре. Программа фундаментальных исследований Президиума РАН на 2012–2014./ Описание программы / Обоснование необходимости реализации программы программно-целевым методом. URL: <http://tradition.iea.ras.ru/> (дата обращения 10.04.2016).
- [3] Доклад «Мультимедийная экспозиция в музее/ конференция «Инновационные решения для музея XXI века Возможности, технологии, специфика». URL: <http://3dday.ru/articles/multimedijnaya-yekspoziciya-v-muzee-vo/> (дата обращения 10.04.2016).
- [4] Кириллова Н.Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну. М.: Академический проект, 2005. 448 с. URL: <https://refdb.ru/look/2037961-pall.html> (дата обращения 10.04.2016).
- [5] Кудин П.А., Горбунова И.Б., Егорова М.В. Об анализе гармонии в художественном образовании с использованием информационных технологий // Информационные технологии в искусстве. URL: <https://refdb.ru/look/2993990.html/> (дата обращения: 28.03.2018)
- [6] Кудин П.А., Горбунова М.В. Использование новых компьютерных технологий для проведения структурно-геометрического анализа художественно-графических композиций// Материалы международной научной конференции «Региональная информатика — 2000». СПб., 2000.
- [7] Молчанова Л.А. Инновации в художественно-образном содержании живописи алтайских художников рубежа XX-XXI веков // Вестник Том. гос. ун-та. 2008. № 309.
- [8] Нуруллин Р.А. Философия культуры: Текст лекций / сост. Р. А. Нуруллин. Казань: Казанский университет, 2012. 95 с.
- [9] Савчук В.В. Философия фотографии. 2-е изд. испр. и доп. СПб.: Издательство «Академия культуры», 2015. 335 с.

- [10] Савчук В.В. Медиареальность — новая среда жизни // Культура и технологии. 2017. Том 2. Вып. 1. С. 1-5. URL: <http://cat.ifmo.ru/ru/2017/v2-i1/93> (дата обращения: 28.03.2018).
- [11] Сальникова Е. В. Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические экскурсы. М: Прогресс-Традиция, 2017. 552 с.
- [12] Хренов Н.А. Социальная психология искусства: переходная эпоха. М.: Альфа-М., 2005. 624 с.

### **Integration of the Development Art and Digital Technologies Processes in the Space of Media Culture**

L.A. Koroleva

The Herzen State Pedagogical University of Russia

The article considers issues that, in the author's opinion, allow us to highlight the effects of the use of digital technologies in art and the impact of socio-cultural changes on the development of new forms of contemporary art. It is proved that there is a mutual connection between modern trends in the philosophy of culture and the introduction of digital technologies in the arts. Two components of this process are considered. First, the reflection of the features of the new philosophy of culture of the 21st century is manifested in innovations in the plane of tasks, forms, language, values of new forms of art created on the basis of the use of digital technologies. Secondly, technical innovations in the field of digital technologies are a response to the challenges of the socio-cultural environment and the needs of media culture. The development of technologies changes not only the philosophy of culture as a whole, but also expands the theory and methodology of the arts. The work also revealed the various functions of digital technologies in the field of art.

**Keywords:** digital technologies, media culture, multimedia