

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Гуманитарный институт
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ Копцева Н.П.
«__» _____ 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

по направлению 51.03.01 «Культурология»

СПЕЦИФИКА ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА В СОВРЕМЕННОЙ
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Руководитель _____ канд. филос. наук, доцент

Е.А. Сертакова

Выпускник _____

Л.А. Карпухина

Красноярск, 2022

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Специфика цифрового искусства в современной художественной культуре».

Нормоконтролер _____

Ю.Н. Менжуренко

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Специфика цифрового искусства в современной художественной культуре» содержит 74 страницы текстового документа, 3 приложения и 47 источников литературы.

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА, ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО, СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО, МЕДИАИСКУССТВО, ИСКУСТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ.

Цель работы: изучение специфики цифрового искусства в современной художественной культуре.

Задачи, решаемые в процессе работы:

- Определение теоретических основ исследования цифрового искусства;
- Исследование методологии изучения цифрового искусства;
- Исследование истории развития цифрового искусства и определение современных художественных трендов цифрового искусства;
- Проведение практического исследования: анализ 2 выбранных произведений современного искусства как репрезентантов цифрового искусства в современной художественной культуре.

В результате проведённого исследования было выявлено, что специфика цифрового искусства в современной художественной культуре заключается в его плотном взаимодействии с техническим прогрессом и новыми общественными тенденциями, которые оно приносит в область художественной культуры, при этом не являясь её доминирующим направлением. Также цифровое искусство пересматривает сложившиеся в художественной культуре формы взаимодействия произведения искусства с наблюдающим субъектом и делает искусство более демократичным, ориентируя его на более широкую аудиторию.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Теоретические основы исследования цифрового искусства	10
1.1 Понятие цифрового искусства	10
1.2 Основные направления и методы создания произведений цифрового искусства	21
1.3 Методология изучения цифрового искусства	27
2 Специфика цифрового искусства в современной художественной культуре	34
2.1 История развития цифрового искусства	34
2.2 Специфика современных художественных трендов в цифровом искусстве	45
2.3 Анализ современных репрезентантов цифрового искусства	51
Заключение	61
Список использованных источников	66
Приложение А	71
Приложение Б	72
Приложение В	73

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования

В наши дни активно развивается процесс компьютеризации общества, накладывающий свой отпечаток на каждую сферу человеческой жизни и в том числе на культуру. Данный процесс характеризуется бурным развитием технологий, применяемых в различной человеческой деятельности. Это влияет на наше восприятие реальности, меняя устоявшиеся ценности и культурные парадигмы.

Пандемия Covid-19 показала человечеству преимущества перехода межличностного взаимодействия в виртуальную среду, что поспособствовало дальнейшей цифровизации привычных нам вещей. Люди стали активнее коммуницировать в такой цифровой среде, как Интернет, что создает необходимость переориентировки традиционных сфер культуры. Так, в цифровой формат постепенно переходят и такие фундаментальные элементы человеческой истории, как *искусство*, что формирует новый элемент художественной культуры, именуемый *цифровым искусством*. Цифровое искусство способно продемонстрировать людям новые возможности транслирования художественного образа в виртуальной реальности.

Данные трансформации требуют изучения экспертами культуры и искусства. До сих пор не изучены в достаточном объеме характеристики цифрового искусства, его происхождение и дальнейшие перспективы развития. Имеющиеся исследования по рассматриваемому феномену также требуют систематизации и дальнейшего развития по направлениям и составным аспектам. В-частности, сбор отечественных и зарубежных исследований позволит сформулировать точное определение понятия цифровое искусство, его принципиальные отличия от традиционных форм художественной культуры и вытекающие из этого ожидаемые тенденции развития.

Исследование цифрового искусства даст базу для дальнейшего изучения состояния самой художественной культуры в условиях цифровой современности.

Степень изученности

Цифровое искусство активно развивается, формируя специфические направления, которые требуют изучения и систематизации с учетом имеющихся исследований.

Можно выделить следующих исследователей, занимающихся изучением вопросов и специфических характеристик цифрового искусства: А.С. Дриккер и Е.А. Маковецкий¹, Л.Н. Турулюн², М.А. Богомолова³ и С.В. Ерохин⁴, Т. Могилевская⁵, С.С. Ипполитов⁶, М. Гельман⁷, Н.А. Яковлева⁸ и О.А. Исаева⁹.

К числу исследователей, изучающих особенности методологии цифрового искусства относят В.В. Кулешова¹⁰ и Е.Е. Елькину¹¹.

Исследовательница К. Пол в своей книге «Цифровое искусство»¹² анализирует существующие направления цифрового искусства и его отличия от традиционного искусства.

¹ Дриккер, А.С. Генезис искусства и цифровая эра / А.С. Дриккер, Е.А. Маковецкий // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. – 2020. – Т. 36. Вып. 3. – С. 539–552.

² Турлюн, Л.Н. Компьютерное искусство в мировой художественной культуре/ Л.Н. Турулюн // Alma mater (Вестник высшей школы). – 2011. – № 11. – С.216-218.

³ Богомолова, М.А. Устойчивое развитие социальных систем / М.А. Богомолова // Концептуальные вопросы устойчивого развития: материалы V Всерос. Интернет-конф. по проблемам эконофизики и эволюционной экономики. Екатеринбург, 18 апр. – 15 мая 2006г. – Изд-во Урал. ун-та. – 2006. – С. 86 – 90.

⁴ Ерохин, С.В. Цифровые технологии в современном изобразительном искусстве / С.В. Ерохин // Вестник ТГУ. – 2008. – С. 145-148.

⁵ Могилевская, Т. Сетевое искусство – динамика в России /Т. Могилевская // Художественный журнал. – 2000. – № 28/29. – URL: <http://old.guelman.ru/xz/362/xx34/xx3428.htm> (дата обращения 20.06.2022).

⁶ Ипполитов, С. С. Интеллектуальная собственность и точки роста творческой индустрии в российской экономике: блокчейн, крипто-арт, NFT-токенизация / С.С. Ипполитов // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. – 2021. – №2 (42). – С.6-17.

⁷ Гельман, М.О цифровом искусстве / М.О. Гельман // Дневник М. Гельмана: выставка «Новые технологии: время Sony в искусстве». – 2003. – URL: <http://old.guelman.ru/artists/mg/original/> (дата обращения: 07.06.2022).

⁸ Яковлева, Н.А. Сотворческое восприятие произведения искусства / Н.А. Яковлева // Анализ и интерпретация произведения искусства. – 2005. – С. 44.

⁹ Исаева, О.А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства / О.А. Исаева // Вестник СПбГИК. – 2017. –№1. – С.173.

¹⁰ Кулешов, В.В. Роль автора в цифровом искусстве / В.В. Кулешов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2015. – № 3. – С. 349-358.

¹¹ Елькина, Е. Е. Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции развития / Е.Е. Елькина // International Journal of Open Information Technologies. – 2018. – №12. – С.67-74.

¹² Пол, К. Цифровое искусство / К.Пол. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. – 210 с. – ISBN 978-5-91103-389-7.

М. Раш проводит большую исследовательскую работу по изучению искусства новых медиа в книге «Новые медиа в искусстве»¹³.

Исследователь Д. Голумбия в книге «Культурная логика вычислений» рассматривает особенности современной культуры¹⁴.

В рассматриваемых теоретических исследованиях акцент делается на историю развития цифрового искусства, предпосылки его формирования в области философии, науки, культурологии и истории искусства. Изучаются основные понятия цифрового искусства, такие как медиaprостранство, виртуальное пространство и т.д. Большой упор в исследованиях ставится на изучение взаимодействия цифрового искусства с другими областями, такими как кинематограф, мода, реклама или дизайн. Исследователь С.С. Ипполитов рассматривает взаимодействие цифрового искусства с арт-рынком¹⁵, подчеркивая влияние нового направления на уложившийся формат работы рынка искусства.

Исследователи В.Д. Эвалльё и В.П. Крутоус рассматривают взаимодействие цифрового искусства с музейным пространством, с форматом инсталлирования произведения искусства¹⁶. Изучаются также новые технологии сохранения интеллектуальной собственности и проверки подлинности произведения в формате виртуального пространства – такими исследователями, как О.В. Перовой¹⁷, А.А. Климовым¹⁸, Е.В. Овчинниковой, А.П. Шкарапутой и В.В. Кулешовым¹⁹

¹³ Раш, М. Новые медиа в искусстве / М.Раш. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-91103-431-3.

¹⁴ Golumbia, D. Computationalism, Striation, and Cultural Authority. In The Cultural Logic of Computation / D. Golumbia // Harvard University Press. – 2009. - P. 155–178.

¹⁵ Ипполитов, С. С. Интеллектуальная собственность и точки роста творческой индустрии в российской экономике: блокчейн, крипто-арт, NFT-токенизация / С.С. Ипполитов // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. – 2021. – №2 (42). – С.6-17.

¹⁶ Эвалльё, В. Д. "Гуманизация" искусства: музеи в интернет-среде / В.Д. Эвалльё, В.П. Крутоус // Художественная культура. – 2021. – №1 (36). – С.225-229.

¹⁷ Перова, О. В. Отличительные приемы и узнаваемость авторского стиля в работах цифровых художников / О.В. Перова // Вестник науки и образования. – 2018. – №10 (46). – С.68-69.

¹⁸ Климов, А.А. Определение авторства произведений изобразительного искусства на основе частного анализа цветов и энтропии цифровых отпечатков / А.А. Климов, Е.В. Овчинникова, А.П. Шкарапутой // Вестник Пермского университета. Серия: Математика. Механика. Информатика. – 2016 – №4 (35). – С.43-48.

¹⁹ Кулешов, В.В. Роль автора в цифровом искусстве / В.В. Кулешов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2015. – № 3. – С. 349-358.

Объект исследования

Объектом исследования является цифровое искусство.

Предмет исследования

Предметом исследования является положение цифрового искусства в современной художественной культуре.

Цель исследования

Целью исследования является изучение специфики цифрового искусства в современной художественной культуре.

Задачи исследования

Исходя из поставленной цели исследования, определены следующие задачи:

1. Изучить теоретические основы исследования цифрового искусства;
2. Дать понятие цифровому искусству;
3. Рассмотреть основные направления и методы создания произведений цифрового искусства;
4. Рассмотреть методологию изучения цифрового искусства;
5. Рассмотреть историю развития цифрового искусства;
6. Рассмотреть специфику современных художественных трендов в цифровом искусстве;
7. Провести анализ современных репрезентантов цифрового искусства.

Методология исследования

В рамках данной работы используются методы описания, синтеза и анализа. Также проводится метод искусствоведческого анализа с учетом выведенных критериев, применимых к особенностям цифрового искусства.

Теоретическая и практическая значимость

Теоретическая и практическая значимость исследования связана с изучением цифрового искусства как нового направления художественной культуры, взаимодействующего с процессом цифровизации общества, а также развивающего новые ценности и формы влияния искусства на человека.

Данная работа может способствовать дальнейшему изучению феномена цифрового искусства, переводу зарубежных исследований на русский язык и созданию более точных понятийных категорий.

Структура работы

Выпускная квалифицированная работа состоит из введения, двух глав разделенных на 5 параграфов, заключения, списка использованных источников и приложений

1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Первостепенной задачей данного исследования является рассмотрение понятия цифрового искусства с выявлением его специфических свойств и характеристик. В рамках данной главы будут рассмотрены понятие цифрового искусства, его отличительные содержательные компоненты и направления, а также имеющиеся научные исследования и дискуссии по теме. Рассмотрение теории позволит выбрать наиболее подходящую методологию дальнейшего изучения цифрового искусства как репрезентанта современной художественной культуры.

1.1 Понятие цифрового искусства

Феномен цифрового искусства был описан как многими исследователями культуры и искусства, так и непосредственно самими художниками. В данном параграфе проводится обзор существующих трудов по теме исследования, а также актуальных дискуссий и вопросов касательно цифрового искусства.

Известно, что на сегодняшний день цифровизация охватила почти все сферы человеческой жизни, в том числе культуру. Цифровизация культуры способствует внедрению в традиционные практики компьютерных технологий – это, например, постоянная трансляция событий в социальных сетях, взаимодействие в Интернете и активный перенос культурного наследия в формат цифры. Исследователь Дэвид Голумбия отмечает, что процесс повсеместной компьютеризации является важным аспектом всемирно-исторической политики глобализации, где взаимосвязаны стремления видеть мир как исчислимый и рассматривание компьютерных технологий как одного из главных достижений современности.²⁰

²⁰ Golumbia, D. Computationalism, Striation, and Cultural Authority. In *The Cultural Logic of Computation* / D. Golumbia // Harvard University Press. – 2009. - P. 155–178.

Исследователи А.С. Дриккер и Е.А. Маковецкий обращают внимание на вопрос о месте искусства в новую, цифровую эру человеческой культуры²¹. Искусство неразрывно связано с нашей жизнью и следует за прогрессом. Таким образом, культурное наследие непосредственно переводится в цифровой формат, либо изначально формируется в нематериальной форме. Художественный мир активно реконструируется, но создание искусства нового, современного, происходит медленно. Это связано с тем, что технический прогресс ставит под сомнение некоторые фундаментальные принципы искусства, формируя вопрос об определении бытийности и небытийности искусства – ведь цифровизация искусства подразумевает за собой виртуальное развоплощение предметной пластики произведения. Цифровая эра искусства способна расширить наше пространство сознания, что продолжает древнейшую миссию искусства как института человеческой культуры.

Художественная культура терпит существенные изменения, отходя от устаревших методов создания, передачи и трансляции художественных произведений. Так, пандемия 2020 года необходимостью самоизоляции поспособствовала внедрению новых социокультурных практик, например - популяризации использования цифровых технологий в работе многих культурных учреждений: музеи научились транслировать мероприятия в сети, а зрители – воспринимать искусство с экранов, а не воочию. Одним из самых ярких направлений современной художественной культуры, таким образом, становится *цифровое искусство*.

Цифровое искусство именуется также как диджитальное искусство (digital-art), компьютерное искусство, мультимедийное искусство или искусство новых медиа. Множественность определений термина объясняется обилием зарубежных и отечественных исследований, по-разному переводимых. Данный термин подразумевает за собой совокупность художественных

²¹ Дриккер, А.С. Генезис искусства и цифровая эра / А.С. Дриккер, Е.А. Маковецкий // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. – 2020. – Т. 36. Вып. 3. – С. 539–552.

произведений и практик, созданных с применением специфических компьютерных технологий, хранящихся и демонстрирующихся частично или полностью в цифровой форме. Существующая терминология, применяемая к цифровому искусству, не обладает еще достаточной точностью и всякий раз подразумевает широкое разъяснение и уточнение при его рассмотрении, поскольку это искусство развивается, обогащаясь в своих выразительных средствах и технических новшествах.

Направления цифрового искусства связаны с использованием компьютерных программ, искусственного интеллекта, роботизированных механизмов. Произведение может быть как изначально созданным в компьютерной среде, так и впоследствии перенесенной туда. Цифровое искусство может быть проявлено как гибридом “традиционных” методов создания произведения искусства, частично замещенных технологиями (цифровая живопись, компьютерная анимация), так и принципиально новой методологией, существующей исключительно в цифровом пространстве (искусство нейросетей). Цифровой образ, создаваемый посредством использования компьютерной графики, может быть изменен в любое время в отличие от традиционных форм произведений искусства, созданных из специфических материалов, неподвластных редактуре (таких как застывающая краска, теряющий пластичность материал скульптур и т.д.). Существуя в цифровой форме, художественное произведение независимо от особенностей физических носителей (температурного режима, погодных условий и т.д.), что предоставляет свободу демонстрации и динамику виртуальной среды²²

На формирование цифрового искусства большое влияние оказало бурное развитие цифровых технологий и популяризация социальных сетей. Искусство становится более доступным как для зрителя, так и для художника – если раньше рынок был ограничен, то сейчас имеется огромное количество доступных альтернатив программ и технических устройств. Цифровое

²² Турлюн, Л.Н. Компьютерное искусство в мировой художественной культуре/ Л.Н. Турулюн // Alma mater (Вестник высшей школы). – 2011. – № 11. – С.216-218.

искусство создается не только на персональных компьютерах, но и на смартфонах или более упрощенных технических устройствах.

Существует большое количество программ, упрощающих процесс художественного самовыражения: за последние 10 лет на рынке появились программы, автоматически генерирующие путем простых комбинаций не только линии и текстуры, но даже имитирующие соответствующие традиционной технике мазки (например, мазки масляных красок или акварельные разводы), а также создающие 3D-фигуры и модели (при введении необходимых физических параметров). Примером таких программ являются Autodesk 3ds Max, PaintTool SAI или Adobe Photoshop.

Популярны приёмы совмещения традиционного и цифрового искусства, когда художник создает произведение по всем канонам и правилам создания художественного образа, но используя в качестве инструментария графические редакторы либо переводя конечное произведение в цифровой формат. Такой приём наблюдается в анимации или цифровой живописи, а также в иллюстрировании различных компьютерных игр и литературных произведениях, публикуемых в сети Интернет.

Таким образом, технический прогресс позволяет художникам разнообразить методы создания произведения, достичь небывалой реалистичности изображения.

Среди исследователей цифрового искусства существуют дискуссии касательно влияния цифрового искусства на художественную культуру. В частности, поднимается вопрос о возможном негативном влиянии цифрового искусства из-за некоторого “обесценивания” сложившихся художественных техник, принципов и доступности искусства в обществе. Некоторые исследователи считают повсеместную доступность к созданию творческой деятельности негативной тенденцией, превращающей художественную культуру в элемент массового потребления – такой позиции придерживается,

например, Г. Фернандес²³. Возможность утраты искусством своей автономности в цифровую эпоху из-за повсеместного технического репродуцирования отмечал еще В. Беньямин²⁴

Противоположной точки зрения придерживаются такие исследователи, как М.А. Богомолова и С.В. Ерохин, которые считают цифровое искусство направлением, развивающим художественную культуру в лучшую сторону²⁵. В условиях бурного развития компьютеризации, изменение ценностных ориентиров становится неизбежным. Цифровые технологии отодвигают ценность “исполнения” произведения искусства, ставя в приоритет его идейную составляющую: сама художественная деятельность становится общедоступной, а ценность процесса создания произведения нивелируется; в свою очередь особую ценность теперь приобретает рост экспозиционных возможностей искусства, его взаимодействие со зрителем. Отношение самого художника к своему произведению также меняется, сдвигаясь с идеи элитарности в сторону массового потребления. Искусство формирует новые эстетические установки современности, подверженные глобализации и компьютеризации²⁶. Таким образом, при рассмотрении цифрового искусства очевидно, что оно оказывает позитивное влияние на развитие художественной культуры, подстраивая её под ведущие тренды современности.

Исследователь Т. Могилевская отмечает, что для цифрового искусства характерна антиинституциональность и антикоммерческий характер²⁷.

Хранение произведения искусства в цифре требует создания нового формата демонстрации искусства зрителю. Цифровое искусство требует более близкого зрительного контакта с возможностью обзора всех нюансов

²³ Fernandez, G. Art et science, pour quel dessein? / G. Fernandez // La part de l'oeuil. – 1986. – № 2. – P. 20.

²⁴ Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости : избранные эссе / В. Беньямин; под ред. Ю.А. Здороваго. – Москва : Медиум, 1996. – 124 с. – ISBN 5-85691-049-4.

²⁵ Ерохин, С.В. Цифровые технологии в современном изобразительном искусстве / С.В. Ерохин // Вестник ТГУ. – 2008. – С. 145-148.

²⁶ Богомолова, М.А. Устойчивое развитие социальных систем / М.А. Богомолова // Концептуальные вопросы устойчивого развития: материалы V Всерос. Интернет-конф. по проблемам эконофизики и эволюционной экономики. Екатеринбург, 18 апр. – 15 мая 2006г. – Изд-во Урал. ун-та. – 2006. – С. 86 – 90.

²⁷ Могилевская, Т. Сетевое искусство – динамика в России / Т. Могилевская // Художественный журнал. – 2000. – № 28/29. – URL: <http://old.guelman.ru/xz/362/xx34/xx3428.htm> (дата обращения 20.06.2022).

произведения и стирания границ, что становится невозможным в классическом музейном пространстве. Медиатехнологии открывают новые траектории художественного опыта.

Исследовательница К. Пол отмечает, что для демонстрации произведений цифрового искусства необходимы специфические условия, которыми обладают не все современные музейные пространства²⁸. Такие произведения обладают физическими характеристиками, для которых подразумеваются особые условия хранения, экспонирования и транспортировки. Как уже было отмечено, для цифрового искусства преобладающим пространством коммуникации со зрителем является Интернет, однако музейная демонстрация была и остается одним из важнейших статусных показателей произведения искусства как репрезентанта художественной культуры своего времени. Демонстрация произведения искусства в пространстве музея позволяет художнику донести свои идеи большему числу зрителей, а также содействует его историческому сохранению и подтверждению авторской уникальности. Таким образом, для демонстрации цифрового искусства в выставочном пространстве музеем необходимо технически и организационно соответствовать формату экспонируемых произведений. Именно качественно обустроенные условия способствуют полноценному соучастию зрителя и полному раскрытию художественного замысла цифровых произведений.

И.Н. Захарченко при рассмотрении специфики взаимодействия предметов цифрового искусства с музейным пространством отмечает, что в данном случае экспозиционное пространство становится особой коммуникативной медиасредой²⁹. Применение современных проекционных технологий позволяет оформить визуальный ряд, транслирующий

²⁸ Пол, К. Цифровое искусство / К.Пол. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. – 210 с. – ISBN 978-5-91103-389-7.

²⁹ Захарченко, И. Н. Цифровые презентации искусства в контексте мультимедийных экспозиций: проблемы восприятия / И.Н. Захарченко // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. – 2017. – №6 (27). – С.107-111.

произведение художника с полноценным раскрытием его первоначальной художественной идеи.

Новые тенденции развития музейного пространства обнаруживают такие исследователи, как В.Д. Эвальд, В.П. Крутоус, О.А. Кривцун и А.А. Новикова. В условиях новой медийности музеям необходимо привлекать зрителей новыми, неклассическими форматами восприятия искусства. Традиционное линейное повествование вытесняется образно-сюжетным, а коммуникация зрителя с художественным произведением приобретает игровой характер³⁰. Цифровые технологии представляют собой специфическую навигационную систему, сопровождающую зрителя и дополняющую предметное выставочное пространство элементами виртуального пространства; используются они как правило в формате специально установленных экранов, привязывающих экспозиции виртуальные к общей выставочной композиции. Становятся популярны такие формы экскурсионных маршрутов, как видеозаписи и экскурсии с игровыми элементами. О.А. Кривцун при рассмотрении новых форм взаимодействия зрителя с музейным пространством вводит понятие «культура соучастия» подразумевающее наличие постоянной вовлеченности в процессе коммуникации³¹. А.А. Новикова обращает внимание на постепенное формирование у зрителя навыков «трансмедийной грамотности»³², подразумевающей освоение всех специфических особенностей цифрового выставочного формата – таких как использование сети Интернет для посещения элементов программы (взаимодействие путем перехода по QR-кодам и т.д.), понимание специфической работы онлайн-платформ и готовность пробовать нововведенные форматы культурных мероприятий.

Цифровое искусство способствует десакрализации музея как традиционного, элитарного формата репрезентации культурного наследия.

³⁰ Эвальд, В. Д. "Гуманизация" искусства: музеи в интернет-среде / В.Д. Эвальд, В.П. Крутоус // Художественная культура. – 2021. – №1 (36). – С.225-229.

³¹ Кривцун, О.А. Основные понятия теории искусства. / О.А. Кривцун // Энциклопедический словарь. Центр гуманитарных инициатив. – 2018. – С.448.

³² Новикова, А.А. «Культурные индустрии» как часть публичной сферы: трансформация форм соучастия / А.А. Новикова // Художественная культура. – 2020. – № 1. – С. 65–86.

Посещение музея в онлайн-формате становится доступно большому количеству людей, а игровой формат мероприятий позволяет зрителю понять искусство без наличия специальной подготовки. Элитарное искусство, таким образом, движется навстречу массовой аудитории, создавая гуманистические тенденции³³.

Помимо перестраивания традиционных музеев под особенности демонстрации цифрового искусства в мире также создаются специальные музеи, посвященные направлению – например в 2016 году в Цюрихе был открыт музей цифрового искусства (MuDA – Museum of Digital Art), а в 2018 году японская команда teamLab открыла Музей цифрового искусства Мори (Mori Building) на острове Одайба в Токио.

Помимо специфических условий музейной демонстрации, произведения цифрового искусства также отличаются от традиционного искусства особенностями сохранения и коллекционирования. Некоторые произведения цифрового искусства действительно отличаются своей недолговечностью, однако развитие компьютерных технологий способствует появлению технических устройств, способных запечатлеть данные произведения в виде съемки, записи или числового кода, дающего подробную инструкцию по воссозданию произведения на определенном техническом устройстве. Исследовательница К. Пол отмечает, что особенностью сохранения цифрового произведения искусства является его фиксация в памяти компьютерных носителей, что делает произведение воспроизводимым независимо от года выпуска программного обеспечения или “поколения” устройства. К числу коллекционеров цифрового искусства относятся не только государственные музеи, но и частные организации – такие как Variable Media Network, DOCAM и Media Matters³⁴. Также цифровое искусство может храниться в социальных сетях и на официальных сайтах музеев внутри сети Интернет.

³³ Эвалльё, В. Д. "Гуманизация" искусства: музеи в интернет-среде / В.Д. Эвалльё, В.П. Крутоус // Художественная культура. – 2021. – №1 (36). – С.225-229.

³⁴ Пол, К. Цифровое искусство / К.Пол. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. – 210 с. – ISBN 978-5-91103-389-7.

Исследуя принципы цифрового искусства, О.М. Соловьева отмечает, что системообразующим принципом является наличие целевой точки системы в лице конечного потребителя – то есть зрителя. Также составляющими являются применяемые в процессе цифровые средства (программы, технические устройства выступающие как расходный материал) и наличие соответствующих специалистов, участвующих в реализации произведения³⁵ (сам художник и квалифицированные специалисты – техники, программисты и т.д.). Здесь стоит отметить, что для цифрового искусства характерен принцип командной работы как постинституционного преобразования, когда художник может сотрудничать с учеными, дизайнерами, инженерами, программистами и т.д. Такое сотрудничество создает какие кадровые гибриды, как биоэстетики, специалисты по планированию диджитал-арта или квантовые художники. Исследователи С.Ю. Ермолаева и С.В. Воробьева отмечают, что такие возникающие варианты участия в художественном процессе будут развиваться и дальше, требуя радикальных изменений в изучении художественной культуре³⁶. Цифровое искусство бросает вызов традиционным отношениям между активными наблюдающими субъектами и пассивными объектами искусства, создавая интерактивные поведенческие контексты для удаленных эстетических встреч.

Исследователем С.С. Ипполитовым отмечается, что, не смотря на сравнительно короткий срок существования в художественной культуре, цифровое искусство как новая творческая индустрия постепенно подвергается разработке и принятию соответствующих нормативно-правовых актов и законов на уровне национального законодательства, регулирующих творчество художников³⁷. Поскольку представители цифрового искусства публикуют свои работы на онлайн-платформах в сети Интернет, их творчество никак не

³⁵ Соловьева, О.М. Цифровое искусство и современные коммуникационные технологии / О.М. Соловьева // Умная цифровая экономика. – 2022. – Т.2, №1. – С. 12-17.

³⁶ Ермолаева, С. Ю. Эстетика диджитал-арт в социокультурном пространстве / С.Ю. Ермолаева, С.В. Воробьева // Социально-гуманитарные знания. – 2021. – №3. – С. 212-216.

³⁷ Ипполитов, С. С. Интеллектуальная собственность и точки роста творческой индустрии в российской экономике: блокчейн, крипто-арт, NFT-токенизация / С.С. Ипполитов // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. – 2021. – №2 (42). – С.6-17.

ограничено местным законодательством, что дает свободу в самовыражении с местами довольно радикальными идеями. Для этого необходимо регулирование контента.

Отсутствие достаточной правовой регуляции порождает в сфере цифрового искусства проблему авторского права. В настоящее время не существует эффективной защиты от несанкционированного использования изображений, размещенных в Интернете. Свободный доступ к художественным работам в сети порождает “фэйки” – скопированные или созданные другим человеком работы, ложно приписываемые чужому авторству.

Вопрос незащищенности авторского права рассматривают такие исследователи, как О.В. Перова, А. А. Климов, Е. В. Овчинникова, А. П. Шкарапута и С.В. Ерохин. наиболее распространенным и точным методом доказательства подлинности авторства произведения является научно-технический метод с использованием технических приборов, совмещенный с искусствоведческой экспертизой, где выявляется наличие в работе специфических приемов, характерных для определенного художника.

Исследователи А. А. Климов, Е. В. Овчинникова и А. П. Шкарапута обращают внимание на необходимость разработки отдельного метода исследования произведений цифрового искусства и считают наиболее рациональным способом компьютерную обработку при помощи фотографирования или сканирования предмета исследования, либо обработку пиксельного содержания произведения в цифровой форме³⁸.

О.В. Перова отмечает наличие уникального живописного стиля (т.н. авторского почерка) как преимущества художника, отличающего его среди однотипных работ и дающего возможность выделиться в среде жесткой конкуренции³⁹. Уникальность собственного стиля подразумевает совокупность

³⁸ Климов, А.А. Определение авторства произведений изобразительного искусства на основе частного анализа цветов и энтропии цифровых отпечатков / А.А. Климов, Е.В. Овчинникова, А.П. Шкарапута // Вестник Пермского университета. Серия: Математика. Механика. Информатика. – 2016 – №4 (35). – С.43-48.

³⁹ Перова, О. В. Отличительные приемы и узнаваемость авторского стиля в работах цифровых художников / О.В. Перова // Вестник науки и образования. – 2018. – №10 (46). – С.68-69.

специфической цифровой палитры, сюжетной составляющей, тематической направленности работ и анатомических/композиционных особенностей.

С.В. Ерохин выявляет принципиальные отличия в копировании произведений цифрового искусства от копирования произведений традиционного искусства⁴⁰. Так, все создаваемые копии способны в точности совпадать с оригиналом, поскольку тиражирование цифрового изображения происходит без потери качества и информационного содержания оригинала. Ранее в традиционном искусстве было невозможно создавать копию, полностью совпадающую с оригиналом. Однако копирование произведений цифрового искусства имеет ограничения, связанные с индивидуальными характеристиками устройств, на которых копии отображаются – устройство, на котором отображается копия, может существенно отличаться от устройства, на котором произведение создавалось (по пиксельному разрешению, цветопередаче, контрастности итд). Также при печати копии произведения может возникнуть различие из-за разности цветового разрешения. Исследователь также рассматривает явление демо, подразумевающее оригинальную мультимедийную презентацию произведения, выставленную автором. Основной целью демо является демонстрация содержания оригинального произведения художника. Демо делает основной акцент не на визуальном восприятии, а на информации об искусстве программирования его создателей.

Исследователь М. Гельман подчеркивает, что в цифровом искусстве понятие подлинника постепенно теряет актуальность и ценность⁴¹. Если ранее понятие оригинальности произведения как единичности вещи и подлинного авторства выступала важнейшим критерием измерения ценности, то с возникновением технологий копирования, позволяющих создавать абсолютно

⁴⁰ Ерохин, С. В. Проблема подлинности произведений цифрового изобразительного искусства / С.В. Ерохин // Вестник ТГУ. – 2008. – №10. – С. 159-161.

⁴¹ Гельман, М.О цифровом искусстве / М.О. Гельман // Дневник М. Гельмана: выставка «Новые технологии: время Sony в искусстве». – 2003. – URL: <http://old.gelman.ru/artists/mg/original/> (дата обращения: 07.06.2022).

идентичную оригиналу копию, цены на оригиналы будут падать да и сами оригиналы постепенно утратят важность.

Выводы параграфа: Цифровое искусство – это новое направление художественной культуры, позволяющее пересмотреть некоторые устаревшие в виду цифровизации культуры ценностные ориентиры традиционного искусства. Под цифровым искусством следует понимать совокупность художественных произведений, созданных или впоследствии переведенных в цифровой формат.

Проведя анализ существующих исследований цифрового искусства и его аспектов, мы можем выделить его следующие характерные черты:

- Отход от устаревших методов создания, передачи и трансляции художественных произведений;

- Активное использование компьютерных технологий (компьютерные программы, искусственный интеллект и роботизированные механизмы);

- Хранение и демонстрация произведений частично или полностью в цифровой форме;

- Внеинституциональность;

- Внеконвенциональность;

- Гуманизация (отход от элитарности культуры в сторону массовости);

- Десакрализация музейного пространства;

- Рост экспозиционных возможностей произведения искусства;

- Развитие новых траекторий художественного опыта;

- Возможность долговечного хранения произведения искусства на компьютерном носителе.

1.2 Основные направления и методы создания произведений цифрового искусства

Существует большое количество направлений цифрового искусства, выделенных исследователями как отдельные формы. Поводом для выделения в отдельные направления служат такие критерии, как техника создания, форма

представления произведения, стилистическая направленность итогового произведения и формат коммуникации со зрителем. Определение ключевых направлений и методов создания произведений цифрового искусства позволит нам приступить к рассмотрению критериев анализа произведений цифрового искусства.

К. Пол, исследуя цифровое искусство отмечает, что не все произведения цифрового искусства можно соотнести четко по направлениям из-за существования гибридных форм произведений⁴². Некоторые работы могут содержать совокупность элементов разных стилей и не поддаваться однозначной классификации. Критерием, по которому характеризуется произведение цифрового искусства, является его материальность, задающая присущие ему способы создания смысла (поскольку материальная составляющая является частью художественной идеи): объект может быть полностью материальным, частично материальным (например, инсталляция с сопроводительными изображениями на экранах), либо полностью виртуальным. Формами полностью виртуального цифрового искусства являются произведения кино, анимации, сетевого искусства и художественно созданного программного обеспечения, а также музыкальные произведения и некоторые инсталляции. Исследователь С.В. Ерохин отмечает, что для произведений цифрового искусства пространственной (материальной) формы характерны такие особенности как⁴³:

- 1) предметный характер произведения и отсутствие в нем временных изменений;
- 2) создание путем применения реальных художественных материалов;
- 3) возможность восприятия зрителем непосредственно и визуально⁴⁴

⁴² Пол, К. Цифровое искусство / К.Пол. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. – 210 с. – ISBN 978-5-91103-389-7.

⁴³ Ерохин, С. В. Проблема подлинности произведений цифрового изобразительного искусства / С.В. Ерохин // Вестник ТГУ. – 2008. – №10. – С. 159-161.

⁴⁴ Поспелов, Н.Н. О природе искусства / Н.Н. Поспелов – Москва: Искусство, 1960 – 202 с.

Н.А. Яковлева приводит классификацию произведений цифрового искусства по структуре создания образа, различая моноструктурные, синтетические и технические искусства⁴⁵. Моноструктурными считаются односоставные произведения – живописные, графические, архитектурные и т.д. Синтетическими считаются театральнo-зрелищные искусства (совмещенные инсталляции, перформансы и т.д.). Техническими же считаются произведения, опирающиеся на использование компьютерных устройств – это, например, компьютерная графика, анимация.

Одним из самых популярных инструментов создания произведения цифрового искусства становится искусственный интеллект – технология, приближенная к человеческому мышлению и способная генерировать материал на основе собранных и проанализированных алгоритмов. Наиболее ярко применение искусственного интеллекта прослеживается в творчестве AI художников. Artificial Intelligence Art (AI Art) – это компьютерный алгоритм, создающий новые работы на основе проанализированной совокупности художественных произведений и их стилистических особенностей. Такие работы имеют визуальное сходство с работами реальных художников⁴⁶.

Исследователи Е.А. Морковин, А.А. Новичихина и И.С. Замулин отмечают метод нейронной передачи стиля (NST) как одну из самых популярных форм использования искусственного интеллекта в создании произведения цифрового искусства⁴⁷. Также выделяется метод GAN (Generative Adversarial Network), который состоит в использовании двух нейронных сетей: первая генерирует набор изображений среди заданной базы, а вторая определяет, созданы ли они человеком. Такой метод позволяет обучить искусственный интеллект особенностям человеческого творчества, а итоговое произведение являет собой симбиоз компьютерного шаблона и оригинальной

⁴⁵ Яковлева, Н.А. Сотворческое восприятие произведения искусства / Н.А. Яковлева // Анализ и интерпретация произведения искусства. – 2005. – С. 44.

⁴⁶ Аверкин, А. Н. Толковый словарь по искусственному интеллекту / А.Н. Аверкин, М.Г. Гаазе-Рапопорт, Д.А. Пospelов – URL: <http://www.raai.org/library/tolk/aivoc.html> (дата обращения 7.06.2022).

⁴⁷ Морковкин, Е. А. Искусственный интеллект как инструмент современного искусства / Е.А. Морковкин, А.А. Новичихина, И.С. Замулин, // Вестник ХГУ им. Н.Ф. Катанова. –2021. – №1 (35). – С.56-58.

художественной идеи. Существует еще множество методов использования искусственного интеллекта в творчестве, таких как *aiDALL-E*, *CAN*, *DIO* и др.

Произведения искусства могут также создаваться из переведенных в цифру эскизов, первоначально созданных в нецифровом формате.

В цифровом искусстве также активно используется метод компьютерной графики. Компьютерная графика – это совокупность приемов использования различной вычислительной техники для создания и редактирования графических материалов⁴⁸. Цифровой образ, создаваемый в компьютерной графике, поддается различным манипуляциям и может быть изменен в любой момент с возможностью быть возвращенным к первоначальной версии, что существенно отличает произведение компьютерной графики от традиционных произведений искусства.

Все вышеперечисленные методы работы с компьютерными технологиями позволяют художникам придумывать новые, все более оригинальные методики создания художественного произведения. Обширные художественные эксперименты поспособствовали появлению и развитию большого количества направлений цифрового искусства. Е.И. Кириченко выделяет такие направления, как код-арт, программное искусство, традиционно-цифровое и фрактальное искусство, фотореалистичный рендеринг и т.д.⁴⁹

Сетевая виртуальная реальность формирует множество направлений, таких как *sms-art*, *science-art*, *mail-art* и др. Для такого искусства характерно использование элементов интернет-культуры, таких как специфический сленг и дизайн популярных платформ, а также это искусство подразумевает наличие у зрителя знания об особенностях использования интернет-приложений и их внутреннего устройства.

⁴⁸ Васильева, В.Е. Компьютерная графика: Учеб. Пособие. /В.Е. Васильева, А.В. Морозов // СЗТУ. – 2005. – С.101.

⁴⁹ Кириченко, В.Е. Компьютерная графика: Учеб. Пособие. /В.Е. Васильева, А.В. Морозов // СЗТУ. – 2005. – С.101.

Существуют направления цифрового искусства, задействующие в процессе создания произведения достижения генной инженерии и робототехнику (проявляется в развитии биоискусства).

ASCII-арт – направление цифрового искусства, в котором художники используют в качестве инструмента для создания произведений символы стандартного американского кода информационного обмена ASCII (American Standard Code for Information Interchange), состоящего из 95 буквенных, цифровых и пунктуационных символов. Произведения искусства данного направления хранятся и транспортируются в формате файлов, именуемых «артпак». Существует также направление ASCII-анимации, где движение создается за счет быстрого перелистывания файлов с работами.

Одно из крупнейших направлений цифрового искусства – это цифровая живопись. Понятие цифровой живописи подразумевает создание произведений, хранящихся в цифровом формате, с использованием компьютерных художественных инструментов. Использование виртуальных материалов (холстов, линий, красок и заливок) имеет преимущество над материалами традиционными в виду своей универсальности, скорости, доступности и независимости от условий хранения.

Цифровая живопись превалирует над живописью традиционной в Интернет-среде за счет лучшего качества конечного произведения и большей популярности среди пользователей – художники могут выставлять работы на открытых специализированных платформах и личных блогах, что способствует росту международной популярности. Для цифровой живописи характерно использование ряда приемов традиционного изобразительного искусства, но данные приемы выполняются внутри специальных компьютерных редакторов (SAI, Adobe Photoshop и др.). Цифровая живопись происходит из компьютерной графики, в частности она развивается благодаря изобретению программы sketchpad, позволяющей совмещать традиционное ручное рисование с цифровым изображением. Л.Н. Турлюн подчеркивает, что расположение произведения внутри компьютера способно обеспечивать динамику

виртуальной среды и не ограничивать художника недостатками физических носителей⁵⁰ (изнашивание материалов, порча краски итд). О.А. Исаева отмечает, что цифровая живопись таким образом является гибридом искусства цифрового и традиционного, изменившегося под влиянием новых арт-практик современности⁵¹. Это усложняет дальнейшую типологию направления и экспонирование произведений цифровой живописи в музейном пространстве. Однако, цифровая живопись способствует развитию формата сетевых галерей

Еще одно популярное направление цифрового искусства – это фотоарт. Понятие фотоарта (или фотоманипуляции) понимается как направление, работающее с фотографией как материалом для последующей художественной доработки. Это направление близко к понятию коллажа – фотографии могут совмещаться в единую композицию или накладываться друг на друга, претерпевая существенное видоизменение исходного материала. В фотоарте так же, как в цифровой живописи, используются компьютерные программы и редакторы.

3D-арт – это направление цифрового искусства, подразумевающее создание моделируемых в специальных программах произведений. Произведения 3D-арта представляют собой реалистичный фоторендер, хранящийся и транслируемый в цифровом формате.

Выводы параграфа: цифровое искусство имеет множество художественных направлений, который развивают свою методику создания произведений. Развитие техники позволяет цифровому искусству расти в сторону новых художественных направлений, экспериментирующих с компьютерными инновациями и возможностями человеческого восприятия. Направления цифрового искусства преодолевают границы искусства как социального института, объединяясь с наукой или инженерией. Возникающие гибридные направления цифрового искусства благодаря интерактивности и

⁵⁰ Турлюн, Л.Н. Компьютерное искусство в мировой художественной культуре/ Л.Н. Турулюн // Alma mater (Вестник высшей школы). – 2011. – № 11. – С.216-218.

⁵¹ Исаева, О. А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства / О.А. Исаева // Вестник СПбГИК. – 2017. –№1. – С.173.

большей доступности для художников позиционируются как вызов «высокому» искусству и утверждают власть технологии над творчеством.

Методы создания произведений цифрового искусства также активно развиваются, базируясь на технических возможностях компьютеров. Искусственный интеллект представляет огромный интерес для художников цифрового искусства ввиду его близости и при этом контрастности с человеческим мышлением. Компьютерные технологии позволяют художникам воссоздавать традиционные техники в условиях виртуального пространства. Все эти специфические техники ложатся в основу цифрового искусства, делая его принципиально отличным от традиционного искусства.

1.3 Методология изучения цифрового искусства

В предыдущих параграфах мы рассмотрели специфику цифрового искусства, рассмотрев теоретическое содержание понятия, его направления и методы создания работ. Мы определили, что цифровое искусство качественно отличается от традиционного искусства своими техническими новшествами и ценностями, изменившимися под влиянием цифровизации культуры. Выделенные характеристики показывают, что цифровое искусство имеет существенные изменения в ценности таких фундаментальных качеств искусства, как подлинность, элитарность связь с внешним миром. Это ставит под сомнение возможность применения к анализу произведений цифрового искусства стандартной методологии художественного анализа произведения. В данном параграфе мы рассмотрим, какие критерии необходимо исключить и какие включить в алгоритм анализа.

Классическая модель существования произведения искусства состоит из таких параметров, как: наличие автора, наличие процесса создания произведения и ориентация на наличие конкретного зрителя. В цифровом искусстве мы видим изменение данной модели: теперь параметры включают в

себя наличие кода, цифрового пространства демонстрации произведения и интерактивности между произведением и зрителем⁵².

В.В. Кулешов отмечает, что роль авторского замысла в цифровом искусстве сводится к выбору способов создания произведения путем применения выбранной техники, а интерпретация формы создаваемого произведения – к генерации кодов, алгоритмов или пикселей, включенных в выбранную стратегию⁵³.

Произведение цифрового искусства ставит в приоритет не процесс воплощения авторской идеи в материале и уровень креативности творца, а проявление художественной интерактивности и отображение конечного произведения в виртуальной среде.

Е.Е. Елькина выделяет следующие критерии, отличающие анализ цифрового искусства от традиционного⁵⁴:

- изменение роли художника;
- проявление творческого решения в техническом решении реализации конечной идеи;
- новые функции искусства;
- сравнение практик цифрового искусства с традиционным с целью выявления существенных изменений.

Физическая природа цифрового образа отличается от привычного нам, с очевидностью воспринимаемого органами человеческих чувств. Произведения искусства этого направления открывают возможность иного принципа эстетического восприятия, отличного от привычных нам и основанных на матрице культурных конвенций и человеческой чувственности.

Цифровое искусство таким образом демонстрирует человеку новые способности его художественного восприятия. Виртуальная реальность лишена

⁵² Кириченко, В.Е. Компьютерная графика: Учеб. Пособие. /В.Е. Васильева, А.В. Морозов // СЗТУ. – 2005. – С.101.

⁵³ Кулешов, В.В. Роль автора в цифровом искусстве / В.В. Кулешов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2015. – № 3. – С. 349-358.

⁵⁴ Елькина, Е. Е. Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции развития / Е.Е. Елькина // International Journal of Open Information Technologies. – 2018. – №12. – С.67-74.

пространственно-временных ограничений внешнего мира. Таким образом, лишённость цифровой реальности ориентиров внешнего мира искажает возможность визуальной реализации привычных нам кинетических знаков и культурных кодов. Художественные образы цифрового искусства зачастую не имеют референтов, что делает невозможным и последующий анализ иконографических символов произведения.

Классический искусствоведческий анализ опирается на такие базовые признаки произведения искусства, как цвет, композиция, движение и др и состоит из описания с последующим анализом, что требует знания принципов композиционно-художественного построения и способности к осмыслению визуальных форм с последующим вербальным выражением. Произведения цифрового искусства демонстрируют некоторый эстетический сбой и разрыв в восприятии, отчуждая сам художественный образ от реальности. Человеческое сознание не может полностью определить представленную в виртуальном пространстве идею из-за захваченности зрительской чувственности⁵⁵. Цифровое искусство, таким образом, обнаруживает пределы отрефлексированной телесности в человеческом сознании.

Для анализа цифрового искусства необходимо отойти от эстетических проблем цифрового образа, создаваемых при сравнении с материальным художественным образом. Человек должен отойти от привычного ему набора культурных и феноменологических интерпретаций.

Остается использовать имеющиеся в нашем мышлении коды вкуса и сенсорные коды, связанные с подсознательным восприятием видимой реальности и выстраиванием ассоциативного ряда.

Таким образом, из-за особенностей цифрового искусства как принципиально нового формата взаимодействия произведения со зрителем, а

⁵⁵ Конфедерат, О. В. Проблемы искусствоведческого описания и анализа цифрового образа / О.В. Конфедерат, Д.М. Гарифуллина // Вестник ЧелГУ. – 2011. – №20. – С.161-163.

также особенностей материального содержания, утрачивают необходимость в анализе произведения следующие пункты:

- исследование взаимодействия произведения с окружающей средой вне пространства инсталляции (поскольку большинство произведений цифрового искусства создаются и существуют внутри виртуального пространства);

- выделение индивидуальности авторской идеи (критерий оригинальности художественного произведения в цифровом искусстве утрачивает свою ценность);

- поиск исторических отсылок в произведении (для цифровых художников характерна анонимность и отчужденность от исторических событий);

- анализ иконографических знаков произведения становится не всегда допустим из-за ограниченности нашего восприятия в условиях демонстрации цифровой среды;

В свою очередь, в методологический план изучения произведения цифрового искусства важно внести следующие критерии:

- анализ наличия символов программной и аппаратной коммуникации (теги-субтитры, специфический код и т.д.);

- описание примененных технологий в данном произведении;

- особенности пространства, где демонстрируется произведение;

- описание аспектов произведения, определяющих визуальную заразительность (размеры, эффекты, цвета или формы);

- проявление творческого решения в технической реализации произведения;

- сравнение практик цифрового искусства в данном произведении с практиками традиционными;

Все вышеуказанные особенности анализа произведения цифрового искусства делают невозможным применение некоторых методов анализа, таких как культурно-исторический или социологический. В свою очередь наиболее

подходящими становятся методы эмпирического анализа и индукции, описательный метод.

Выводы параграфа: определив недостатки применения традиционного искусствоведческого подхода в анализе произведения цифрового искусства, мы выделили новые, подходящие под эту специфику методологические компоненты анализа произведения, включающие в себя:

Описательная часть:

- особенности пространства инсталляции;
- черты визуальной заразительности;
- сюжет произведения;
- техника произведения;
- творческое решение автора в технической реализации произведения;
- кинетические символы произведения;
- *-иконографические символы произведения

Анализ (с соответствующим выбранным методом):

- наличие символов программной и аппаратной коммуникации;
- использованные технологии;
- особенности практик данного произведения как репрезентанта цифровой культуры.

Выводы по главе 1:

В данной главе были рассмотрены теоретические основы исследования цифрового искусства, включающие определение понятия цифровое искусство, его основные направления и методологии изучения.

Цифровое искусство – это совокупность художественных практик и произведений, созданных с применением специфических компьютерных технологий, хранящихся и демонстрирующихся частично или полностью в цифровой форме. На формирование цифрового искусства большое влияние оказало бурное развитие цифровых технологий и популяризация социальных сетей.

Понятие цифрового искусства в работах отечественных и зарубежных исследователей именуется также как диджитальное, компьютерное, мультимедийное искусство или искусство новых медиа. Существующая терминология, применяемая к цифровому искусству, не обладает еще достаточной точностью и всякий раз подразумевает широкое разъяснение и уточнение при его рассмотрении, поскольку это искусство развивается, обогащаясь в своих выразительных средствах и технических новшествах.

Популярны приёмы совмещения традиционного и цифрового искусства, когда художник создает произведение по всем канонам и правилам создания художественного образа, но используя в качестве инструментария графические редакторы либо переводя конечное произведение в цифровой формат. Для цифрового искусства преобладающим пространством коммуникации со зрителем является Интернет, однако музейная демонстрация была и остается одним из важнейших статусных показателей произведения искусства.

Модель существования произведения цифрового искусства включает в себя наличие кода, цифрового пространства демонстрации произведения и интерактивности между произведением и зрителем. Произведение цифрового искусства ставит в приоритет не процесс воплощения авторской идеи в материале и уровень креативности творца, а проявление художественной интерактивности и отображение конечного произведения в виртуальной среде.

Направления цифрового искусства связаны с использованием компьютерных программ, искусственного интеллекта, роботизированных механизмов. Нами рассмотрены такие популярные методы, как искусственный интеллект, нейронная передача стиля и компьютерная графика

Выделены и рассмотрены такие направления, как: код-арт, AI-арт, программное искусство, традиционно-цифровое и фрактальное искусство, фотореалистичный рендеринг, sms-арт, science-арт, mail-арт, ASCII-арт, цифровая живопись, фотоарт и 3D-арт.

Произведения цифрового искусства открывают возможность иного принципа эстетического восприятия, отличного от привычного нам и

основанного на матрице культурных конвенций и человеческой чувственности. Художественные образы цифрового искусства зачастую не имеют референтов и обнаруживают пределы отрефлексированной телесности в человеческом сознании. Для анализа цифрового искусства необходимо отойти от эстетических проблем цифрового образа, создаваемых при сравнении с материальным художественным образом, поскольку характеристики материальной составляющей произведения становятся не столь важными, а многие привычные параметры восприятия предмета искусства становятся относительными.

Определив теоретическую основу исследуемого понятия, мы можем приступить к изучению его современных репрезентантов.

2 СПЕЦИФИКА ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА В СОВРЕМЕННОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Определив ключевые особенности, направления и проблемы цифрового искусства, мы можем приступить к следующей части исследования. Целью исследования является выявление современных художественных трендов, а также рассмотрение некоторых современных репрезентантов цифрового искусства. В рамках данной главы будет рассмотрена история возникновения цифрового искусства, определены ключевые тенденции развития современного цифрового искусства и рассмотрены произведения некоторых ведущих художников этого направления. В результате исследования мы сможем определить место цифрового искусства в современной художественной культуре.

2.1 История развития цифрового искусства

В данном параграфе мы рассмотрим историю развития цифрового искусства, а также основные предпосылки его формирования. Это докажет связь цифрового искусства как направления художественной культуры, репрезентирующего современные подходы к созданию произведений искусства и связь искусства с технологиями.

Современное общество стремительно развивает возможности технологий, продолжая развивать идею о создании цифровой эпохи. Компьютерные технологии становятся обязательным элементом нашего повседневного существования, укореняясь во всех сферах человеческой жизни. Использование цифровых технологий в различных сферах жизни подразумевает за собой переход от традиционных методов коммуникации к использованию особых систем и методов кодировки и передачи информации, осуществляющейся посредством передачи и трансляции внутри киберпространства. Удобство и скорость работы таких технологий имеют большое преимущество над привычными нам методами коммуникации, что

обеспечивает их всеобщее распространение⁵⁶. Развитие цифрового искусства неразрывно связано с техническим прогрессом, в частности – с развитием возможностей компьютерной техники и их доступностью для массового потребления.

Еще в XIX - начале XX века философы отмечали грядущие перемены в культуре и человеческом сознании. Распространение массовой культуры непременно приводит к пересмотру существующих эстетических ценностей и концепций художественной культуры. Исследователи Д.О. Шавлыгин и А.М. Обморокова отмечают, что изменения, принесенные распространением массовой культуры, повлияли на смену приоритетов зрителей в видении художественного произведения – если раньше критериями измерения ценности произведения были его оригинальность, идейное наполнение и т.д. то теперь произведения притягивали своей яркостью и визуальной заразительностью, даже являясь, по сути, содержательно пустыми⁵⁷.

Большой вклад в исследование судьбы классического искусства в XX веке внес немецкий философ и теоретик искусства, Вальтер Беньямин, чей знаменитый труд «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» рассматривается культурологами и искусствоведами как основополагающая теоретическая работа по исследованию предпосылок формирования цифрового искусства. Автор исследует феномен массовой культуры с сопутствующим ему развитием тиражирования путем применения новых технологий⁵⁸.

Исследователь Б. Гройс отмечает, что В. Беньямин также выдвигает тезис о ценностном преобладании копий произведения над оригиналом в условиях расширяющейся технической воспроизводимости искусства⁵⁹.

⁵⁶ Хангельдиева, И. Г. Цифровая эпоха: возможно ли опережающее образование? / И.Г. Хангельдиева // Вестник Московского университета. – 2018. – №3. – С.1-6.

⁵⁷ Шавлыгин, Д.О. Интеграция цифрового искусства в традиционную художественную среду/ Д.О. Шавлыгин, А.М. Обморокова. – 2015. – С.100-107.

⁵⁸ Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости : избранные эссе / В. Беньямин; под ред. Ю.А. Здороваго. – Москва : Медиум,1996. – 124 с. – ISBN 5-85691-049-4.

⁵⁹ Гройс, Б.Е. От картины к файлу и обратно: искусство в цифровую эпоху / Б.Е. Гройс. – Москва : Художественный журнал, 2003. – 333 с. – ISBN 5-901116-08-9.

Развитию новых направлений художественной культуры по мнению автора способствует накопившаяся «усталость» зрителей от сложившихся за прошедшие тысячелетия канонов восприятия художественного произведения. Художественные формы классического искусства теряют не только социальную актуальность, но и утрачивают способность визуально впечатлять «насытившегося» зрителя. Исследователи А.С. Мигунов и С.В. Ерохин отмечают также, что Беньямин делает акцент на развитии в человеке XX века так называемого “клипового мышления”, для которого визуальная заразительность превалирует над идеей художника⁶⁰. Данные изменения оцениваются автором не как деградация культуры, а как очевидное следствие устаревающих на фоне социальных преобразований художественных ориентиров.

Таким образом, ещё философы XIX-XX века рассматривали теоретические тенденции цифрового искусства, определяя грядущую смену ценностей.

Временными рамками развития цифрового искусства принято считать XX — начало XXI века. Возникшая в 1940х годах наука кибернетика предложила человечеству идею о симбиозе компьютерных технологий и человеческого мышления, что отразилось в искусстве. Футуристические концепции видения цифрового общества будущего развивались в литературе и кино, эстетически привлекая людей и мотивируя ученых развивать компьютерные технологии для воплощения фантастических идей в жизнь.

Важным аспектом формирования цифрового искусства является создание Интернета и медиапространства. В конце 60х годов XX века была создана важнейшая деталь современной виртуальной реальности – интерфейс. Интерфейс – это совокупность методов взаимодействия между множественными элементами компьютерной системы, формирующая двухмерное пространство внутри компьютерного устройства. В дальнейшем

⁶⁰ Мигунов, А.С. Два вектора обновления эстетики / А.С. Мигунов, С.В. Ерохин // Философия. Вестн. Моск. Ун-та. – Сер.7. – 2016. – С.87-95.

ученые создали систему управления интерфейсом путем применения компьютерного манипулятора в виде известной нам мыши, что позволило человеку контролировать и видоизменять компьютерное пространство.

Цифровое искусство подразумевает такую форму взаимодействия с техникой, которая позволяет человеку не только контролировать итоговый результат, но и использовать компьютер как “продолжение своей руки”, т.е. собственноручно вводить текстовую или графическую информацию в механизмы программы. И если текстовую информацию человек изначально мог вводить, применяя клавиатуру или компьютерную мышь, то введение графической информации было открыто позднее. Введение графической информации – это возможность отобразить в компьютерной программе формы, созданные и композиционно расставленные человеком. Отображение на компьютере художественных форм, созданных человеком – это реализация фантастической, культивируемой человечеством идеи о слиянии разума человеческого и машинного. Современные средства ввода графической информации – это, например, графический планшет, стилус, сканер, веб-камера и т.д. Впервые подобие современного формата художественного взаимодействия с компьютером через стилус и графический планшет было создано Айваном Сазерлендом в 1963 году⁶¹: программа Scetchpad позволяла создавать формы путем использования пера-стилуса, а также перемещать рисунок, копировать и масштабировать.

Последующим шагом к развитию виртуальной реальности стало создание Интернета – формы взаимодействия между людьми посредством связи компьютерных устройств через универсальную и развитую глобальную компьютерную сеть, способную хранить и передавать информацию. Первообраз интернета, названный ARPANET, был создан в 1967 году в США. Известный нам на сегодняшний день проект всемирной паутины (World Wide Web или WWW) был реализован к 1989 году. Развитие виртуального

⁶¹ Лебедеко, Е. Sketchpad Айвена Сазерленда и сила случая / Е. Лебедеко // Computerra. — 2012. – URL: <http://old.computerra.ru/vision/719981/> (дата обращения 20.06.2022).

пространства и доступной системы межличностной коммуникации повлияло на развитие идейных концепций цифрового искусства как направления искусства, преодолевающего физические ограничения в транслировании произведения и делающим искусство более доступным для зрителя.

Цифровое искусство базируется не только на технических открытиях, но и на художественных нововведениях, произошедших во второй половине XX века. Развитие тенденций цифрового искусства в творчестве художников 20 столетия изучают такие исследователи, как К. Пол, Л. Манович и М. Раш. Отмечается, что хоть официально цифровое искусство установилась как отдельное направление к 1990м годам, существуют ранние художественные эксперименты с компьютерными технологиями, которые можно отнести к практикам, в дальнейшем ставших каноном цифрового искусства. Такие практики развивались преимущественно течением концептуального искусства «Флюксус», участники которого развивали способы взаимодействия искусства со зрителем и содержательные программы произведения искусства. Формирование программ и правил создания произведения искусства близко к современным алгоритмам компьютерных программ, выдающим конечное изображение путем последовательного выполнения заданного количества «шагов». Такие художники, как Ласло Махой-Надь и Марсель Дюшан в своем творчестве исследовали возможности применения механических и компьютерных технологий, способных путем взаимодействия зрителя с механизмами произведения транслировать оптическое изображение, ставшее прообразом виртуального пространства⁶².

Исследователи А.Д. Григорьев и Т.Ю. Захарченко отмечают, что творчество дадаистов и концептуалистов, конечно, нельзя отнести стилистически к цифровому искусству, однако в своих экспериментах эти художники впервые рассматривают возможность восприятия символа как

⁶² Раш, М. Новые медиа в искусстве / М.Раш. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-91103-431-3.

замены художественного артефакта⁶³. Если ранее трансляция художественного произведения заключалась непосредственно в выставлении самого художественного артефакта, то теперь появляется возможность заменить его трансляцией изображения этого артефакта или его словестного описания. Символ становится полноценной заменой реальности, что зарождает идею множественности художественного пространства с возможностью его мысленной визуализации. Границы реального и не-реального открывают человечеству возможность предоставления виртуального пространства, которое позднее станет основополагающей характеристикой цифрового искусства.

Также в 1960-е годы художники ставят первые эксперименты с получением произведения через компьютерный механизм, генерируя абстрактные изображения. Такие произведения были созданы художниками Белой Юлеш, Десмондом Полом Генри, Джоном Уитни, Фридером Наке и Верой Мольнар. Были проведены различные выставки, демонстрирующие зрителям возможности техники в искусстве и ставшие предшественниками современных цифровых инсталляций: выставка в Нью-Йорке «Компьютерные изображения», 1965 г.; выставка 1968 года «Кибернетические откровения» в Лондоне и др. Британский художник Десмонд Пол Генри экспериментирует с чертежными машинами, генерируя произведения абстрактной графики. В 1966 году было основано творческое объединение EAT (Experiments in Art and Technology), целью которого было взаимодействие между художниками и инженерами с возможностью последующего исследования компьютерных технологий и создания искусства в синтезе с миром технологий. Результатом работы этого объединения стало взаимодействие с такими крупными художниками того времени, как Джаспер Джонс, Энди Уорхол, Джон Кейдж и другими – это открыло новые возможности искусства и популяризировало прообраз цифрового искусства в художественной культуре.

⁶³ Григорьев, А.Д. Развитие концепций цифрового искусства/ А.Д. Григорьев, Т.Ю. Захарченко // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2015. – № 5 (180). – С.11-15.

Первые технические эксперименты проводились с ЭВМ армейского типа, видеофонами, факсами и спутниковой связью. Возможности применяемых технических устройств позволяли передавать материал на большие расстояния, таким образом расширяя охват зрительской аудитории и увеличивая число участников художественного действия. Эти были ранние попытки задействования возможностей связи, напоминая известные нам сейчас интернет. Использование стриминг-медиа и длительная поддержка связи между участниками действия является основополагающей характеристикой цифрового искусства, первоначально используемой в работах художников таких направлений, как перформанс и т.д. Художники, использующие цифровые технологии в творчестве, начали постепенно менять привычную для мира искусства того времени систему взаимодействия произведения со зрителем: коммуникация зрителя с произведением должна была стать ключевым моментом произведения, а взаимодействие зрителя с самим автором уходило на второй план. Таким образом, первые эксперименты с обширными возможностями техники проводились еще в 60-х - 70-х годах XX века, однако эти произведения не выделялись в отдельное художественное направление. В то время компьютеры еще не могли в достаточной мере развивать искусство, поскольку преимущественно развивали науку.

С.В. Ерохин отмечает, что для первых экспериментов художников с возможностями компьютерной техники, характерно взаимодействие с программистами – произведение могло либо создаваться в соавторстве, либо программист примерял на себя роль художника в создании цифрового произведения⁶⁴. Это создало конфликт определения роли художника в цифровом искусстве, однако благодаря распространению компьютерных технологий данный “материал” стал по праву считаться материалом создания художественного произведения, а не продуктом научного программирования.

⁶⁴ Ерохин, С.В. Цифровое искусство: преемственность традиций/ С.В. Ерохин // Вестник ТГУ. – 2009. – №8. – С. 178-181.

В 1970-1980-е годы художники начинают активнее использовать цифровые технологии в своем творчестве. Предпосылкой для популяризации таких экспериментов стало введение на рынок более доступных в цене ПК: если раньше компьютерное оборудование закупалось преимущественно в частные и государственные организации за большие деньги, то к 1977 году компания Apple запустила на рынок свои более доступные в цене ПК. Компания Microsoft также ввела на рынок операционную систему Windows 1.0, отличавшуюся ценовой доступностью и цветным изображением. Такие технические новшества сделали искусство ближе к цифровой эре.

Если раньше техника была способом эффектно разнообразить программу перформанса или стать дополнением к концептуальному произведению, то теперь появляются художники, впоследствии именуемые историками искусства пионерами цифрового искусства. Цифровое искусство длительное время не отделялось как потенциально отдельное направление художественной культуры, так что важно определить ключевых авторов, в чьем творчестве технологии стали определяющим элементом произведения, а не дополнением к нему.

В 1982 году художник Роберт Адриан Х с использованием средств коммуникации (радио и сотовой связи) создал экспериментальный проект “Мир за 24 часа”, что стало одним из первых репрезентантов цифрового искусства. Творчество Лоуренса Гартэля также причисляют к истокам формирования цифрового искусства как отдельного художественного направления – миру известны не только его работы с использованием графических редакторов, но и вклад в развитие операционных систем, подходящих художникам.

В период 1986-1990-х гг. появляется и развивается технология мультимедиа, представляющая собой синтез графических изображений с звуковыми и видео-эффектами. А в период 1991-2008 года развивались технологии компьютерной графики, используемые до сих пор. Мультимедиа применялись для создания кинофильмов, видеоклипов и мультфильмов, что популяризировало цифровые технологии в обществе. Исследователи О.И.

Белозеров и А.М. Селина отмечают, что развитие компьютерной графики популяризировало цифровую живопись в обществе, создав феномен художников-самоучек и художников-любителей, работающих на доступных к приобретению программах – таких как Adobe Photoshop, Paint и т.д.⁶⁵. При этом ранняя цифровая живопись во многом базировалась на устоявшихся критериях традиционного искусства: произведения либо изначально создавались с учетом законов традиционного академического рисунка и живописи, либо создавалось первоначально на физическом носителе и переносилось в цифру для последующего хранения, видоизменения и представления зрителям.

С 1970-х годов новые практики искусства начинают проникать не только в творческое наследие художников, но и пространство музеев, поскольку изменения в художественной культуре несомненно проникают во все её институты. Это заключалось не только в развитии новых форматов экспонирования произведений с применением специфических технических устройств, способных продемонстрировать цифровое изображение, но также в развитии практик оцифровки имеющегося художественного наследия с последующей демонстрацией на электронных носителях и в глобальной Сети (естественно, по мере развития проекта глобальной Сети Интернет). Пространство инсталляций расширяется, выходя за пределы музейных стен, проникая в Сеть и становясь доступным большему числу зрителей. Начиная с XXI века, музейные пространства осваивают новые площадки – такие социальные сети, как Facebook, Instagram⁶⁶, ВКонтакте и др., а также информационно-новостные онлайн-порталы и индивидуальные официальные сайты в сети Интернет.

⁶⁵ Белозеров, О.И. Цифровая живопись – замена современному искусству? / О.И. Белозеров, А.М. Селина // Academy. – 2019. – №2 (41). – С.12-16.

⁶⁶ по постановлению Тверского суда, Деятельность Instagram и Facebook в России признана экстремистской и запрещена -URL: https://rkn.gov.ru/news/rsoc/news74180.htm?utm_source=google.ch&utm_medium=organic&utm_campaign=google.c&utm_referrer=google.ch (дата обращения: 20.06.2022).

О.В. Шлыкова выделяет в современном цифровом искусстве новые направления медиареальности⁶⁷. Помимо профессиональных, имеющих накопленный опыт в сфере художественной культуры и признанных организациями культуры художников, появляются непрофессиональные художники, как правило осваивающие творчество самостоятельно и не имеющие наград. Доступность создания и представления художественных произведений позволяет любому художнику получить признание и зрительскую симпатию. Многие непрофессиональные художники, выставляясь на онлайн-платформах, получают признание общественности и приглашаются для создания иллюстраций, клипов или рекламы. Такая доступность создания и просмотра произведений искусства отличают цифровое искусство от традиционного и подчеркивают его характерную внеинституциональность.

Развитие цифрового искусства происходит в глобальных масштабах, постепенно охватывая все страны Земли. Помимо С.Ш.А. и Европы, появляются художники из Азии (преимущественно из Японии, Китая, Кореи и Тайланда), чьи работы становятся очень известными в Интернете и задают тренды.

Выводы параграфа: История развития цифрового искусства затрагивает не только XXI век, а уходит корнями в художественные практики XX века и даже в философские исследования XIX века, когда философами впервые были рассмотрены и определены предпосылки формирования данного направления искусства. к факторам, повлиявшим на создание цифрового искусства относятся: распространение массовой культуры с превалирующим клиповым мышлением, технический прогресс и естественное историческое развитие искусства в связи с устареванием принципов классического искусства.

На создание направления повлияли такие технические открытия, как: медиaprостранство, Интернет, устройства графического ввода, мультимедиа и

⁶⁷ Шлыкова, О. В. Цифровые практики публичного искусства: коммуникативные стратегии «умного» города / О. В. Шлыкова // Вестник культуры и искусств. – 2021. – № 3 (67). – С. 124–134.

введение на рынок доступных по цене ПК, операционных систем и художественных программ.

Цифровое искусство как отдельное направление художественной культуры формируется в конце XX-начале XXI века, однако историки отмечают существование более ранних художественных экспериментов, которые можно отнести к практикам, в дальнейшем ставших каноном цифрового искусства. Художники второй половины XX века выявляют следующие художественные приемы, ставшие предшественниками цифровому искусству: возможность восприятия символа как замены художественного артефакта, возможность предоставления произведения в виртуальном пространстве, новая система коммуникации зрителя с произведением, возможность взаимодействия художника с программированием, возможность межличностной коммуникации на дальнем расстоянии. Также после 1970-х годов изменяется формат действия музеев, развивая цифровые площадки. Цифровые практики искусства распространяются глобально и позволяют проникнуть в мир искусства художникам-самоучкам и художникам-любителям. Также цифровое искусство постепенно реализуется в таких повседневных практиках, как пребывание в различных онлайн-платформах сети Интернет, отображение в тенденциях моды и кино, а также применении в таких экономических отраслях, как реклама, дизайн и т.д.

Цифровое искусство с течением времени становится качественно новым направлением художественной культуры, более свободным и внеинституциональным. История его развития описывает длительное отделение практик диджитал-арта от течений классического искусства с приобретением статуса нового направления художественной культуры современности.

2.2 Специфика современных художественных трендов в цифровом искусстве

Пройдя длительный путь формирования в отдельное направление художественной культуры, цифровое искусство продолжает развиваться и в наши дни, следуя трендам научно-технического прогресса и общественной повестки. В данном параграфе следует определить специфику современных художественных трендов цифрового искусства, основываясь на рассмотренных в параграфе 2.2. предшествующих исторических тенденциях, и рассмотренных в параграфе 1.1. существующих дискуссиях о некоторых аспектах цифрового искусства. В результате мы определим ключевые специфические черты цифрового искусства в современной художественной культуре, что соответствует заявленной теме исследования.

Как уже было выявлено в параграфе 2.1, цифровое искусство долгое время “боролось” за право считаться новым художественным направлением, отдельным от направлений классического искусства, от статуса экспериментаторского искусства в русле художественных течений XX века и отдельным от технических наук. В результате на сегодняшний день диджитал-арт – это наиболее современный вид искусства, отличительно внеинституциональный и универсальный для коллаборирования с различными сферами культуры и экономики.

Современное цифровое искусство не постулирует одно главное направление искусства. Множество цифровых направлений развиваются одновременно, но различаются по популярности, востребованности на арт-рынке и скорости развития из-за соответствующих им цифровых технологий. Помимо живописи, скульптуры и архитектуры возникают и развиваются новые и смешанные виды искусства, используемые у художников-представителей различных направлений.

Сегодня цифровое искусство активно вовлекается в такие сферы деятельности, как мода, кинематограф или реклама: художники диджитал-арта активно приглашаются к сотрудничеству с различными компаниями, привлекая

интерес потребителей не только к итоговому продукту, но и к самому феномену цифрового искусства. Так, в сфере моды активно развивается создание исключительно виртуальных модных брендов с продажей не физических продуктов, а права обладания на них. Также создаются и продвигаются в социальных сетях виртуальные digital-модели, созданные и существующие исключительно в виртуальном пространстве: модель Лил Микела, Шуду Грэми др.

Цифровое искусство в кинематографе реализуется введением новых средств выразительности, делающих кинокартину более привлекательной для современного зрителя за счет гипер-реалистичности и визуальной заразительности. Современный кинематограф характеризуется активным освоением цифровых технологий – компьютерной графике, аудиальному реализму и т.д. Художники диджитал-арт могут создавать мультипликационные работы, видеоролики, эпизодические сцены, отличающиеся от стандартных приемов кинематографа.

Цифровые художники часто создают рекламные коллаборации для таких компаний, как Яндекс, Google и многих других организаций, желающих привлечь интерес аудитории нестандартным форматом рекламы и обращением к крупным фигурам мира искусства. Такие работы проявляются, например, в виде проектов веб-дизайна, создании оригинальной типографики, работ в моушен-дизайне и др.

В цифровом искусстве прослеживается тенденция к гуманизации искусства, отражающаяся на десакрализации музеев и появлении доступа к взаимодействию с произведением искусства в виртуальном пространстве. Пользователь интернета имеет доступ не только к оцифрованным произведениям традиционного искусства в каталогах, но и к просмотру новых произведений цифровых художников на различных онлайн-площадках без приобретения права на посещение. Можно утверждать, что цифровое искусство освоило формат блога, социальной сети, онлайн-музея, онлайн-архива и многих других площадок Глобальной Сети. Зритель может встретиться с искусством

напрямую, не прибегая к посещению определенных физических пространств экспонирования, зачастую отдаленных территориально (например, россиянин без проблем может изучить искусство художника из Японии или Испании, не прибегая к пространственному перемещению).

Для создания произведений цифрового искусства активно используется изображение в работе привлекательных форм для зрителя: создаются реалистичные текстуры (в изображении кожи, тканей, волос и т.д.), визуально приятные цвета (яркие или пастельные оттенки, эффект неона и т.д.), а также тактильно приятные поверхности (в создании архитектуры, скульптуры и смешанных с ними видов искусства). Такой тренд связан с развитием программ цифровой обработки и компьютерного моделирования, а также внедрения на рынок новых инструментов редактирования - например, авторских “кистей” для графических редакторов, при использовании которых на экране проявляется не стандартная воссоздающая естественный художественный материал линия, а какая-то необычная форма в вине неоновой свечки, пунктира и др.

Для современного цифрового искусства характерна тенденция к созданию эпатажа. Художники изображают в произведениях обсуждаемые общественные проблемы (бедность, война, коррупция и т.д.), транслируя социальную критику путем изображения читаемых художественных отсылок или прямого провокативного отображения выбранной темы. Произведения цифрового искусства расширяют национальную память, транслируя не только самые обсуждаемые и широко распространенные события, но также региональные и мало обсуждаемые достижения, проблемы и конфликты.

Исследователь Е.А. Медведева определяет одним из ведущих трендов цифрового искусства явление арт-акционизма⁶⁸. Арт-акционизм – это форма искусства, базирующаяся на общественной реакции. Реакция как ключевой критерий определения художественной ценности произведения может быть как

⁶⁸ Медведева, Е.А. Влияние новых технологий на искусство / Е.А. Медведева // Интеллектуальный потенциал XXI века: ступени познания. – 2014. – №20. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-novyh-tehnologiy-na-iskusstvo> (дата обращения: 26.06.2022).

позитивной, так и негативной, в любом случае формируя продвижение автора в мире искусства. На сегодняшний основной площадкой развития арт-акционизма в цифровом искусстве стал Интернет, поскольку в виртуальное пространство позволяет опубликованному произведению получить максимальный охват зрительской аудитории, распространяемый путем сетевых алгоритмов коммуникации (в личных переписках, комментариях, “репостах” или “лайках”). Данная тенденция связана с тенденцией к эпатажу.

Существование цифрового искусства в интернете непременно приводит к возникновению противоречия между идеей сетевого пространства как поля свободного самовыражения и его функционирования в коммерческом смысле. Эпатажность цифрового искусства не всегда вписывается в политику некоторых рынков искусства, что делает цифровых художников, изображающих в своих работах радикальные темы, коммерчески неуспешными. Однако по мере развития виртуального пространства расширяется также и рынок искусства, подстраивающийся под современные потребительские вкусы.

Наблюдается тенденция нового взаимодействия произведений цифрового искусства с арт-рынком. Произведения данного направления становится сложнее оценить по характеристикам, применяемым в оценке традиционного искусства. Цифровое искусство зачастую создается, хранится и выставляется на продажу в виртуальной среде, поэтому рынок искусства претерпевает перемены, подстраиваясь под современные запросы. Так, увеличивается количество ценителей искусства, желающих приобрести цифровое произведение, что требует демократизации стоимости произведения, увеличения аукционной базы и развития доступа к приобретению предметов искусства. Таким образом, продажа цифрового искусства перемещается в пространство Глобальной сети, переходя к цифровым аукционам и формам валют, а также расширяя охват аукционирования по всему миру. Тенденция развития рынка CryptoArt позволяет цифровым художникам обретать известность без физического инсталлирования работ, а также защищать

авторское право. Исследователь А.А. Ванцовская отмечает, что данного рынка преобладающей технологией является NFT, вокруг которой создаются и продвигаются такие платформы, как SuperRare, MakersPlace, Nifty Gateway и многие другие⁶⁹. Технология NFT использует такие возможности виртуальной среды, как продажа, использование и выведения в физическую валюту невзаимозаменяемого токена как основной криптовалюты, функционирующей в виртуальном пространстве. NFT продает право обладания произведением искусства, предоставляющее покупателю-коллекционеру уникальный сертификат подлинности.

В.П. Кириллов выделяет следующие возможности взаимодействия с предметами искусства в виртуальном арт-рынке⁷⁰:

- покупка-продажа сертифицированных цифровых оригиналов или копий художественного произведения;
- возможность совместного приобретения права на владение произведением;
- приобретение произведений искусства других направлений художественной культуры с использованием криптовалюты.

Многие исследователи цифрового искусства отмечают, что CryptoArt в скором будущем станет устойчивой практикой как для профессиональных, так и для начинающих цифровых художников за счет роста своей популярности и доступности к использованию не только среди художников, но и среди коллекционеров.

Современное цифровое искусство можно охарактеризовать как менее ответственное в правовом плане, поскольку широкий спектр эпатажных сюжетов произведений может свободно распространяться в пределах

⁶⁹ Ванцовская, А. А. Цифровое искусство на блокчейне и NFT-рынок / А.А. Ванцовская // StudNet. – 2021. – №7. – С.259-263. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoe-iskusstvo-na-blokcheyne-i-nft-rynok> (дата обращения: 26.06.2022).

⁷⁰ Кириллов, В. П. Возможности инвестирования в искусство при помощи технологии блокчейн / В.П. Кириллов // Вопросы науки и образования. – 2020. – №27. – С.32-35 – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-investirovaniya-v-iskusstvo-pri-pomoschi-tehnologii-blokcheyn> (дата обращения: 26.06.2022).

определенного виртуального пространства, свободного от нормативного регулирования (иностранные социальные сети, публикация на платформах с ограниченным доступом и т.д.).

Цифровое искусство меняет сложившиеся традиционные отношения между объектом искусства и наблюдающим субъектом. Если раньше демонстрируемое произведение оставалось пассивным, а зритель проявлял активность в наблюдении и вникании в идейное содержание наблюдаемой картины, то теперь цифровое искусство создает интерактивные контексты для эстетического восприятия, позволяя делать их удаленными в виртуальной реальности или наоборот погружающими зрителя в цифровое пространство. Зритель становится более внедренным в произведение, а главенствующей идеей искусства становится не то, что хотел сказать автор, а прочтение этой идеи с последующей зрительской реакцией.

Современной тенденцией цифрового искусства становится идея создания “искусства о человеке”, но человек здесь – не герой сюжетов произведений, а определяющий художественную ценность зритель. Большинство произведений не имеют “неправильного понимания”, поскольку подразумевают чтение художественной идеи в зависимости от личного опыта человека и его знаний, что априори дает любым возникающим смыслам право на существование и равенство по значимости с более профессиональными искусствоведческими трактовками. Художники осознают, что в условиях массового распространения цифрового искусства не все зрители могут обладать узко специализированными знаниями о символике изображаемых знаков, однако решающим эстетическим критерием определения художественной ценности становится реакция на визуальную заразительность с последующим осмыслением работы.

Выводы параграфа: в результате обзора ключевых тенденций современного цифрового искусства, можно выделить следующие тренды:

- Активное вовлечение цифрового искусства в такие сферы деятельности, как мода, кинематограф и реклама;

- Частые коллаборации диджитал-художников с представителями различных сфер культуры и экономики;
- Цифровое искусство не постулирует одного главного направления;
- Возникновение и развитие смешанных видов цифрового искусства;
- Гуманизация художественной культуры – появление доступа к взаимодействию с произведением искусства в виртуальном пространстве;
- Возможность встретиться с искусством напрямую в виртуальной реальности;
- Изображение привлекательных для зрителя форм;
- Развитие программ цифровой обработки и компьютерного моделирования, а также внедрение на рынок новых инструментов редактирования художественных форм;
- Тенденция к созданию эпатажа;
- Отображение социальной критики в произведениях;
- Транслирование национальной памяти в произведениях;
- Развитие арт-акционизма;
- Изменение арт-рынка: развитие CryptoArt и технологии NFT;
- Изменение отношений между объектом искусства и наблюдающим субъектом;
- Зритель становится более внедренным в произведение;
- Упор на роль зрителя и его личный опыт в идейном содержании художественного образа;

Таким образом, цифровое искусство под воздействием технических новшеств и общественных трендов оказывает влияние на художественную культуру, развивая её.

2.3 Анализ современных репрезентантов цифрового искусства

Целью данного параграфа является проведение практического исследования, в ходе которого будут проанализированы два репрезентанта

цифрового искусства. В результате мы выделим специфические характеристики цифрового искусства в современной художественной культуре.

Поскольку возможности диджитал-арта очень обширны и, как было указано в параграфе 2.2, цифровое искусство не постулирует одного главного направления, в качестве репрезентанта можно представить любое его произведение. Я как исследователь решаю остановиться на цифровой живописи и инсталляции, поскольку данные направления можно наиболее подробно рассмотреть и полноценно представить в рамках бакалаврской работы.

В качестве репрезентантов цифрового искусства были выбраны работа Джозефа Нечватала «Пытки Иисуса в Америке» 2006 года и работа Аристарха Александровича Чернышева «Большая античная голова» 2020 года.

Выбор произведений обусловлен следующими факторами:

- Работа признана действующим произведением цифрового искусства;
- Автор работы – профессиональный художник с накопленным опытом, ранее заявивший о себе в мире искусства (т.е. в биографии художника имеются награды, участие в выставках и других культурных мероприятиях).

Анализ будет проводиться в соответствии с определенным в параграфе 1.3 методологическим алгоритмом.

Рассмотрим работу Джозефа Нечватала «Пытки Иисуса в Америке». Данный репрезентант приведен в приложении А.

Джозеф Нечватал (род.15 января 1951г) – американский художник, работающий по направлениям цифрового и постконцептуального искусства, создающий работы в жанре цифровой живописи и анимации. Нечватал окончил Корнельский и Колумбийский университеты. Основал некоммерческое культурное пространство ABC No Rio, выставляющее произведения с социально-политической критикой. В 2013 году работы художника выставлялись на 55ой Венецианской биеннале; также им были проведены авторские выставки в Берлине, Париже, Чикаго, Лос-Анджелесе, Кёльне и других городах. Джозеф Нечватал является автором двух книг по теории

искусства – «Towards an Immersive Intelligence» и «Immersion Into Noise»⁷¹. С 1999 по 2013 год художник преподавал цифровое искусство в школе визуальных искусств в Нью-Йорке (SVA). Нечватал часто публикует свои рецензии и статьи в таких изданиях, как Magazine of Contemporary Art, Hyperallergic и др. Теоретические работы художника хранятся в библиотеке Нью-Йоркского университета.

Художник начал использовать компьютерные технологии в своем творчестве в конце 1980-х, а к 1992 году разработал серию компьютерных вирусов, используемых в серии работ «Компьютерный вирус I», посвященной теме эпидемии СПИДа⁷². К 2002 году была создана серия «Проект компьютерных вирусов II», включающая цифровые анимации, аудиокомпозиции и инсталляции, показанные на авторских выставках. В своем творчестве художник совмещает живопись, биологические материалы (фотографии клеток, вирусов и т.д.) и цифровые технологии.

Анализируемая работа «America Jesus Torture» («Пытки Иисуса в Америке») создана в 2006 году и относится к серии фантазмагорических исторических картин. Произведение представляет собой серию цифровых макетов, которые выставляются в печатном виде на холстах 66x120 дюймов (167,64x304,8 см). Работы инсталлируются полной серией созданных в течение 2006 года полотен, а крупный размер (высота проявленного холста превышает человеческий рост) создает впечатляющий эффект. В данной серии насчитывается более 10 полотен, на которых в различных сочетаниях варьируются изображения Иисуса Христа, мучеников и ангелов, обнародованные фотографии заключенных и «традиционные» символы США.

Джозеф Нечватал создал эти работы как реакцию на общественный скандал с пытками заключенных в тюрьме Абу-Грейб. Издевательства

⁷¹ Nechvatal, J. Immersion Into Noise / J. Nechvatal – University of Michigan Library : Open Humanities Press and MPublishing, 2011. – P.270 – ISBN: 978-1607852414.

⁷² Morgan, R.C. Nechvatals Visionary Computer Virus. Joseph Nechvatal: Computer Virus Project/R.C. Morgan//Royal Saltworks at Arc-et-Senans.– 1993. – P. 8–15.

американских солдат над иракскими пленными осветились в новостных сюжетах, вызвав масштабную критику и судебные разбирательства.

Художник использовал обнародованные фотографии пыток, наложив на них традиционные символы С.Ш.А., исторические иллюстрации с пытками, а также иконографические изображения страданий Иисуса Христа. В результате получилась серия фото-коллажей, наложенных друг на друга так, что зритель при длительном всматривании вглубь картины может увидеть несколько сюжетов истории. В приложении Б можно увидеть инсталлирование работ вместе, представленное в цифровом формате. Формат серии работ, представленных совместно создает ощущение процесса, - в данном случае процесса длительных мучений, что напоминает зрителю историю о Страстях Христовых, таких же мучительных и долгих.

Самый заметный слой на работах – это иконические изображения страданий Иисуса Христа, наполненных болью. Представлены такие иконические символы, как распятие Христа, молитва верующих, мученичество святых. Пытки прошлого перетекают в слой с изображением пыток заключенных в Абу-Грейб. Между этими изображениями мелькают «традиционные» символы Америки – флаг с соответствующим цветовым окрасом, узоры с долларовых банкнот. Изображение знаменитых символов Америки в произведении отсылает зрителя к концептуальным работам XX века, в том числе к работе Джаспера Джонса “Три флага”. Нечватал использует этот символизм и в своей работе, показывая бравые символы США как острую противоположность происходящему. Символические памятники Америки, такие как флаг, девизы, банкноты – это культурные ценности, как бы несущие идеи демократии, равенства, победы. Но в современных реалиях эти ценности гаснут на фоне ужасающей жестокости, художник словно задает вопрос “так где же место вашему девизу «In God We Trust» («На Бога уповаем») сейчас?”

Все работы серии пронизаны характерными для вирусных серий работ художника особенностями, такими как изображение вирусных штаммов, проявляющихся болезненных пятен и записанных схем с цепочками клеток

вирусов, которые размываются в смутной цветовой гамме. Эти приемы создают ощущение зыбкости, еле читаемой болезненности.

Все это создает цепляющую зрителя картину, ужасающую изображенными на ней сценами жестокости. Визуальное соединение образов мучения Иисуса Христа сплетается с жестью современности, где словно нет места национальным ценностям Америки, таким как богоизбранность, демократия или свобода. Художник хочет показать, что происходящие вещи уродливы, они словно болезнь разъедают всю красоту и эстетические ценности поколений, а ситуация с пытками заключенных превращает мучителей в таких же монстров как и те, кто пытал Христа.

Крупные размеры полотен не позволяют человеческому глазу рассмотреть вблизи все “спрятанные” слои изображения. Зритель должен вглядываться, обнаруживая все более ужасающие детали в композиции.

Джозеф Нечватал предлагает зрителю самостоятельно понять и, возможно, расширить идейное наполнение произведения в зависимости от уровня знания истории, культуры и новостных событий. Автор транслирует критику современности – он осуждает американских солдат за сотворенное с иракскими заключенными, сравнивая их с мучителями Христа. Он изображает тему вируса и болезни, показывая гнилость ситуации.

Рассмотренная работа Джозефа Нечватала подтверждает ранее выведенные нами характеристики цифрового искусства. Произведения шокируют зрителя, выводя его из зоны комфорта в негативные реалии современности; созданные путем наложения слоев фотографии, коллажа и абстракции, холсты транслируют художественный образ, располагающий к свободной интерпретации. Отображение известных культурных символов и новостных материалов позволяет большому количеству людей понять сюжетное содержание произведения и позицию художника. Данная работа транслируется не только в музеях, но и в виртуальном пространстве – на личном сайте художника, в социальных сетях и онлайн-музеях.

Следующим выбранным для рассмотрения репрезентантом является работа Аристарха Чернышёва «Большая античная голова» 2020 года.

Аристарх Александрович Чернышев – российский художник, работающий с медиа-искусством еще с 1990х годов. Один из основателей галереи Electroboutique. Лауреат премии Кандинского по категории «Медиа-арт года». Аристарх часто работает в соавторстве с такими современными цифровыми художниками как Владислав Ефимов, Алексеем Шульгиным и др., в своих проектах воплощая свое видение реальности цифровой эпохи, виртуальной реальности и места человека в нем. Художник работает с узнаваемыми образами виртуальной реальности, используя специфический сленг и визуальные знаки известных программ и приложений.

Работа «Большая античная голова» создана в 2020 году и представлена в приложении В. Работа была представлена как объект паблик-арта в Москве в 2020 году, а также является номинантом Московской Арт Премии.

Работа представляет собой инсталляцию: скульптура соединена с транслируемым на ней анимированным изображением. Произведение обладает крупными размерами, превышающими человеческий рост. Скульптура головы создана при помощи 3D-печати и цветовым решением, отсылающим зрителя к мраморным статуям.

Художник соединяет образы прошлого и современность. Античная голова, традиционно принадлежащая статуе Александра Македонского, отсылает зрителя к античным статуям и классическому искусству с существующей традицией возвеличивания героев. А изображение, перекрывающее черты лица – это узнаваемый для современного человека знак загрузки информации, присутствующий почти во всех программах виртуального пространства и символизирующий ожидание загрузки последующей информации.

Соединение культурных символов прошлого и настоящего вызывает у публики заразительный интерес. Однако отсутствие характерного для традиционного искусства элемента - портретного сходства с реальным

человеком и вообще каноничного изображения лица, вызывает у человека недоумение. Ведь античные статуи – это традиция возвеличивания героев и выдающихся лиц, которые традиционно изображались прямостоящими и живыми. А здесь мы видим обезличенную голову, запрокинутую наземь. Фигура Александра Македонского – это символ героя, победителя, однако мы видим его обезличенным и словно анонимным.

Соккрытие черт лица за работающей пиктограммой вызывает характерное для пребывания в социальных сетях ощущение ожидания, однако в данном случае процесс загрузки не имеет последующего действия. Данный символ отсылает нас к поиску ответа, ожиданию результатов, которые выдадут нам готовую информацию. Но этот момент по задумке никогда не наступит, что разрушает привычную нам цепочку из ощущения незнания и легкого получения ответа в Сети, также как разрушает традиционную идею посмертного возвеличивания в произведениях искусства. Зритель должен сам понять смысл работы, сам произвести мыслительный процесс, иначе он беспомощен вне виртуального пространства.

Художник оставляет зрителю возможность свободной интерпретации произведения, при этом ожидая знания специфических особенностей функционирования в глобальной Сети с сопутствующими ей действиями, знаками и дизайнами. «Пустое место» на голове предоставляет зрителю пространство фантазии и осознания своей возможности к познанию.

Таким образом, Аристарх Чернышев отображает в своей работе “Большая античная голова” такие особенности цифрового искусства как:

- использование специфического символического языка виртуального пространства;

- возможность синтеза разных видов искусства (скульптуры и мультимедиа соответственно);

- переосмысление принципов традиционного искусства (обязательное наличие художественных элементов в произведении определенного жанра – портретного сходства в памятнике, его величественности).

Выводы параграфа: Проведя анализ двух репрезентантов современного цифрового искусства, мы подтвердили рассмотренные в параграфах 1.1, 1.2 и 2.2 особенности цифрового искусства. Практическое исследование показало, что цифровое искусство действительно создает пространство свободных интерпретаций для зрителя, стремится к эпатажности и оперирует специфическими визуальными символами виртуального пространства.

Выводы по главе 2

В данной главе мы рассмотрели развитие цифрового искусства с момента его возникновения до современного состояния. В ходе главы были проанализированы предпосылки формирования цифрового искусства, его связь с научно-техническим прогрессом и естественным изменением художественной культуры в условиях глобализации и перемены морально-эстетических ориентиров с конца XIX по начало XXI века.

В параграфе 2.1 анализ истории развития цифрового искусства показал, что естественными предпосылками создания цифрового искусства стало распространение массовой культуры, развитие футуристических идей в начале XX века и растущий технический прогресс. В XX веке произошли следующие технические открытия, способствовавшие развитию цифрового искусства: медиапространство, Интернет, устройства графического ввода, мультимедиа и введение на рынок доступных по цене ПК, операционных систем и художественных программ. Инженеры XX века разрабатывают виртуальное пространство, делая его доступным для человека, что реализует фантастическую идею о взаимодействии человеческого мышления и компьютерного разума. В свою очередь художники второй половины XX века эту идею реализуют, проводя ранние эксперименты по синтезу традиционного искусства и компьютерных технологий. В результате, определяются новые художественные приемы, предшествующие принципам цифрового искусства: возможность восприятия символа как замены художественного артефакта, возможность предоставления произведения в виртуальном пространстве, новая

система коммуникации зрителя с произведением, возможность взаимодействия художника с программированием, возможность межличностной коммуникации на дальнем расстоянии. Цифровое искусство как отдельное направление художественной культуры образовывается к 1990м годам, пройдя длительный путь отделения своих специфических практик от формата экспериментального творчества в направлениях классического и концептуального искусства.

Далее нами были рассмотрены ключевые тренды, сформированные в современном цифровом искусстве, которые развиваются из исторических предпосылок формирования направления. Были выделены тенденции в восприятии цифрового искусства:

- Гуманизация художественной культуры;
- Возможность встретиться с искусством напрямую в виртуальной реальности;
- Изображение привлекательных для зрителя форм;
- Развитие арт-акционизма;
- Изменение отношений между объектом искусства и наблюдающим субъектом;
- Зритель становится более внедренным в произведение;
- Упор на роль зрителя и его личный опыт в идейном содержании художественного образа;
- Были также рассмотрены тенденции в методах создания цифровых произведений и в идейном содержании произведений:
 - Возникновение и развитие смешанных видов цифрового искусства;
 - Отказ от постулирования одного главного направления цифрового искусства;
 - Развитие программ цифровой обработки и компьютерного моделирования, а также внедрение на рынок новых инструментов редактирования художественных форм;
 - Тенденция к созданию эпатажа;

- Отображение социальной критики в произведениях;
- Транслирование национальной памяти в произведениях;

Наконец, были определены тенденции взаимодействия цифрового искусства с другими сферами культуры и общества:

- Изменение арт-рынка: развитие CryptoArt и технологии NFT;
- Активное вовлечение цифрового искусства в такие сферы деятельности, как мода, кинематограф и реклама;
- Частые коллаборации диджитал-художников с представителями различных сфер культуры и экономики.

В последнем параграфе главы было проведено практическое исследование выбранных репрезентантов цифрового искусства. Проведение анализа позволило доказать наличие в цифровом искусстве вышеописанных трендов, а также позволило нам подробнее раскрыть характеристики цифрового искусства. Проведенный анализ доказал, что: 1) в качестве репрезентанта цифрового искусства можно представить работу любого его художественного направления (в данном случае были рассмотрены произведение цифровой живописи и инсталляции); 2) произведения цифрового искусства представлены не только зарубежными авторами, но и российскими диджитал-художниками; 3) вышеописанные тренды цифрового искусства действительно актуальны и используются при создании произведений последних лет. Также практическое исследование показало, что определенный нами в параграфе 1.3 алгоритм проведения анализа произведения цифрового искусства дает качественный результат, способный раскрыть художественную специфику произведения как репрезентанта диджитал-арта. Завершение теоретической и практической части исследования дает нам основание перейти к заключению.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данной работы было изучить специфику цифрового искусства в современной художественной культуре. Для этого были выделены и последовательно решены задачи, способствующие глубокому рассмотрению феномена цифрового искусства. В ходе работы были изучены теоретические аспекты выбранного объекта исследования и проведено практическое исследование.

Первоначальной задачей в изучении теоретического содержания темы исследования стоит определение понятия цифрового искусства. Изучив имеющиеся отечественные и зарубежные исследования, мной было выведено следующее определение: цифровое искусство – это совокупность художественных практик и произведений, созданных с применением специфических компьютерных технологий, хранящихся и демонстрирующихся частично или полностью в цифровой форме.

В ходе изучения имеющихся исследований было также отмечено, что рассматриваемое понятие помимо формулировки “цифровое искусство” может также обозначаться как:

- диджитал-арт (от англ. Digital art);
- компьютерное искусство;
- искусство новых медиа.

Многообразие формулировок связано с преобладанием исследований с англоязычной терминологией, переводимой полностью на русский язык или существующей в виде англицизмов.

Модель существования произведения цифрового искусства включает в себя наличие кода, цифрового пространства демонстрации произведения и интерактивности между произведением и зрителем.

Исследование теоретического содержания цифрового искусства также включало в себя рассмотрение истории развития объекта исследования с выделением ключевых моментов становления диджитал арта отдельным

направлением художественной культуры, а также изучением предпосылок его формирования. Было установлено, что история развития цифрового искусства затрагивает не только XXI век, а уходит корнями в художественные практики XX века и даже в философские исследования XIX века. Естественными предпосылками создания цифрового искусства стало распространение массовой культуры, развитие футуристических идей в начале XX века и растущий технический прогресс. Исследователями выделяются следующие факторы, повлиявшие на формирование цифрового искусства:

1) технические открытия (медиапространство, Интернет, устройства графического ввода, мультимедиа и введение на рынок доступных по цене ПК, операционных систем и художественных программ);

2) эксперименты художников-концептуалистов (возможность восприятия символа как замены художественного артефакта, возможность предоставления произведения в виртуальном пространстве, новая система коммуникации зрителя с произведением, возможность взаимодействия художника с программированием, возможность межличностной коммуникации на дальнем расстоянии).

Цифровое искусство как отдельное направление художественной культуры возникает в конце XX века, пройдя длительный путь отделения своих специфических практик от формата экспериментального творчества в направлениях классического и концептуального искусства.

Цифровое искусство выделяется в большое количество направлений, сосуществующих друг с другом и развивающихся в зависимости от скорости развития применяемых компьютерных технологий. Исследователи диджитал-арта выделяют такие крупные направления, как: код-арт, AI-арт, программное искусство, традиционно-цифровое и фрактальное искусство, фотореалистичный рендеринг, sms-арт, science-арт, mail-арт, ASCII-арт, цифровая живопись, фотоарт и 3D-арт.

Изучение понятия цифрового искусства, истории его развития и имеющихся художественных направлений, мы можем выделить следующие характеристики данного направления художественной культуры:

- Отход от устаревших методов создания, передачи и трансляции художественных произведений;

- Активное использование компьютерных технологий;

- Хранение и демонстрация произведений частично или полностью в цифровой форме;

- Внеинституциональность;

- Внеконвенциональность;

- Гуманизация;

- Десакрализация музейного пространства;

- Рост экспозиционных возможностей произведения искусства;

- Развитие новых траекторий художественного опыта;

- Возможность долговечного хранения произведения искусства на компьютерном носителе.

Изучение предпосылок формирования направления и ключевых характеристик дало полноценную теоретическую базу изучения цифрового искусства, в том числе определения современных художественных трендов цифрового искусства:

- Изображение привлекательных для зрителя форм;

- Развитие арт-акционизма;

- Увеличение возможности коммуникации между объектом искусства и наблюдающим субъектом;

- Упор на роль зрителя и его личный опыт в идейном содержании художественного образа;

- Возникновение и развитие смешанных видов цифрового искусства;

- Отказ от постулирования одного главного направления цифрового искусства;

- Развитие программ цифровой обработки и компьютерного моделирования, а также внедрение на рынок новых инструментов редактирования художественных форм;
- Тенденция к созданию эпатажа;
- Отображение социальной критики в произведениях;
- Транслирование мелкомасштабной национальной памяти в произведениях;
- Изменение арт-рынка: развитие CryptoArt и технологии NFT;
- Активное вовлечение цифрового искусства в такие сферы деятельности, как мода, кинематограф и реклама;
- Частые коллаборации диджитал-художников с представителями различных сфер культуры и экономики.

Помимо теоретического обзора, в ходе работы было проведено практическое исследование, целью которого было проведение анализа современных репрезентантов цифрового искусства с применением метода искусствоведческого анализа с учетом выведенных критериев, на мой взгляд необходимых для наиболее полного рассмотрения произведений цифрового искусства. В качестве анализируемых репрезентантов была выбрана серия работ Д. Нечватала «The America Jesus Torture» («Пытки Иисуса в Америке») и произведение А. А. Чернышева «Большая античная голова». Результаты проведенного анализа показали, что:

- 1) В качестве репрезентанта цифрового искусства можно представить работу любого его художественного направления (в данном случае были рассмотрены произведение цифровой живописи и инсталляции);
- 2) Произведения цифрового искусства представлены не только зарубежными авторами, но и российскими диджитал-художниками;
- 3) Произведения цифрового искусства могут создаваться профессиональными художниками, имеющими широкое общественное признание;

4) Идейное содержание произведений диджитал-арта открыто к зрительскому обсуждению и может допускать обширное пространство вариаций понимания;

3) Вышеописанные тренды цифрового искусства действительно актуальны и используются при создании произведений последних лет.

Таким образом, теоретическая и практическая часть исследования рассматривает все поставленные изначально задачи. Было рассмотрено взаимодействие цифрового искусства с другими областями культуры и социальными институтами, что дает право говорить о данном направлении не только с точки зрения истории искусства, но и с точки зрения культурологии.

Следует отметить, что цифровое искусство не является доминирующим направлением современной художественной культуры, поскольку в XXI веке продолжают существовать и другие направления, сосуществующие вместе с диджитал-артом, но транслируя разные подходы к созданию и восприятию художественного образа.

Специфика цифрового искусства в художественной культуре, таким образом, заключается в его плотном взаимодействии с техническим прогрессом и новыми общественными тенденциями, которые оно приносит в область художественной культуры, позволяя ей оставаться одной из важнейших эстетических потребностей человечества.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аверкин, А. Н. Толковый словарь по искусственному интеллекту / А.Н. Аверкин, М.Г. Гаазе-Рапопорт, Д.А. Поспелов – URL: <http://www.raai.org/library/tolk/aivoc.html> (дата обращения 7.06.2022).
2. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм; под ред. В.П. Шестакова. – Москва: Прогресс, 1974. – 386 с. – ISBN 5-80157-167-1.
3. Белозеров, О.И. Цифровая живопись – замена современному искусству? / О.И. Белозеров, А.М. Селина // Academy. – 2019. – №2 (41). – С.12-16.
4. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости : избранные эссе / В. Беньямин; под ред. Ю.А. Здорового. – Москва : Медиум, 1996. – 124 с. – ISBN 5-85691-049-4.
5. Богомолова, М.А. Устойчивое развитие социальных систем / М.А. Богомолова // Концептуальные вопросы устойчивого развития: материалы V Всерос. Интернет-конф. по проблемам эконофизики и эволюционной экономики. Екатеринбург, 18 апр. – 15 мая 2006г. – Изд-во Урал. ун-та. – 2006. – С. 86 – 90.
6. Ванцовская, А. А. Цифровое искусство на блокчейне и NFT-рынок / А.А. Ванцовская // StudNet. – 2021. – №7. – С.259-263. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoe-iskusstvo-na-blokcheyne-i-nft-rynok> (дата обращения: 26.06.2022).
7. Васильева, В.Е. Компьютерная графика: Учеб. Пособие. /В.Е. Васильева, А.В. Морозов // СЗТУ. – 2005. – С.101.
8. Гельман, М.О цифровом искусстве / М.О. Гельман // Дневник М. Гельмана: выставка «Новые технологии: время Sony в искусстве». – 2003. – URL: <http://old.guelman.ru/artists/mg/original/> (дата обращения: 07.06.2022).
9. Григорьев, А.Д. Развитие концепций цифрового искусства/ А.Д. Григорьев, Т.Ю. Захарченко // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2015. – № 5 (180). – С.11-15.

10. Гройс, Б.Е. От картины к файлу и обратно: искусство в цифровую эпоху / Б.Е. Гройс. – Москва : Художественный журнал, 2003. – 333 с. – ISBN 5-901116-08-9.

11. Дриккер, А.С. Генезис искусства и цифровая эра / А.С. Дриккер, Е.А. Маковецкий // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. – 2020. – Т. 36. Вып. 3. – С. 539–552.

12. Елькина, Е. Е. Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции развития / Е.Е. Елькина // International Journal of Open Information Technologies. – 2018. – №12. – С.67-74.

13. Ермолаева, С. Ю. Эстетика диджитал-арт в социокультурном пространстве / С.Ю. Ермолаева, С.В. Воробьева // Социально-гуманитарные знания. – 2021. – №3. – С. 212-216.

14. Ерохин, С. В. Проблема подлинности произведений цифрового изобразительного искусства / С.В. Ерохин // Вестник ТГУ. – 2008. – №10. – С. 159-161.

15. Ерохин, С.В. Цифровое искусство: преемственность традиций/ С.В. Ерохин // Вестник ТГУ. – 2009. – №8. – С. 178-181.

16. Ерохин, С.В. Цифровые технологии в современном изобразительном искусстве / С.В. Ерохин // Вестник ТГУ. – 2008. – С. 145-148.

17. Жуковский, В.И. Визуальная сущность религии : монография / В.И. Жуковский, Н.П. КОПЦЕВА, Д.В. ПИВОВАРОВ ; Сибирский федеральный университет, Гуманитарный институт. – Красноярск: СФУ, 2006. – 461 с. – ISBN 5-7638-0628-X

18. Захарченко, И. Н. Цифровые презентации искусства в контексте мультимедийных экспозиций: проблемы восприятия / И.Н. Захарченко // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. – 2017. – №6 (27). – С.107-111.

19. Ипполитов, С. С. Интеллектуальная собственность и точки роста творческой индустрии в российской экономике: блокчейн, крипто-арт, NFT-

токенизация / С.С. Ипполитов // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. – 2021. – №2 (42). – С.6-17.

20. Исаева, О. А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства / О.А. Исаева // Вестник СПбГИК. – 2017. – №1. – С.173.

21. Кириллов, В. П. Возможности инвестирования в искусство при помощи технологии блокчейн / В.П. Кириллов // Вопросы науки и образования. – 2020. – №27. – С.32-35 – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-investirovaniya-v-iskusstvo-pri-pomoschi-tehnologii-blokcheyn> (дата обращения: 26.06.2022).

22. Кириченко, В.Е. Компьютерная графика: Учеб. Пособие. /В.Е. Васильева, А.В. Морозов // СЗТУ. – 2005. – С.101.

23. Климов, А.А. Определение авторства произведений изобразительного искусства на основе частного анализа цветов и энтропии цифровых отпечатков / А.А. Климов, Е.В. Овчинникова, А.П. Шкарапута // Вестник Пермского университета. Серия: Математика. Механика. Информатика. – 2016 – №4 (35). – С.43-48.

24. Конфедерат, О. В. Проблемы искусствоведческого описания и анализа цифрового образа / О.В. Конфедерат, Д.М. Гарифуллина // Вестник ЧелГУ. – 2011. – №20. – С.161-163.

25. Кривцун, О.А. Основные понятия теории искусства. / О.А. Кривцун // Энциклопедический словарь. Центр гуманитарных инициатив. – 2018. – С.448.

26. Кулешов, В.В. Роль автора в цифровом искусстве / В.В. Кулешов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2015. – № 3. – С. 349-358.

27. Лебедеенко, Е. Sketchpad Айвена Сазерленда и сила случая / Е. Лебедеенко // Computerra. — 2012. – URL: <http://old.computerra.ru/vision/719981/> (дата обращения 20.06.2022).

28. Медведева, Е.А. Влияние новых технологий на искусство / Е.А. Медведева // Интеллектуальный потенциал XXI века: ступени познания. – 2014. – №20. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-novyh-tehnologiy-na-iskusstvo> (дата обращения: 26.06.2022).
29. Мигунов, А.С. Два вектора обновления эстетики / А.С. Мигунов, С.В. Ерохин // Философия. Вестн. Моск.Ун-та. – Сер.7. – 2016. – С.87-95.
30. Могилевская, Т. Сетевое искусство – динамика в России /Т. Могилевская // Художественный журнал. – 2000. – № 28/29. – URL: <http://old.guelman.ru/xz/362/xx34/xx3428.htm> (дата обращения 20.06.2022).
31. Морковкин, Е. А. Искусственный интеллект как инструмент современного искусства / Е.А. Морковкин, А.А. Новичихина, И.С. Замулин, // Вестник ХГУ им. Н.Ф. Катанова. –2021. – №1 (35). – С.56-58.
32. Новикова, А.А. «Культурные индустрии» как часть публичной сферы: трансформация форм соучастия / А.А. Новикова // Художественная культура. – 2020. – № 1. – С. 65–86.
33. Перова, О. В. Отличительные приемы и узнаваемость авторского стиля в работах цифровых художников / О.В. Перова // Вестник науки и образования. – 2018. – №10 (46). – С.68-69.
34. Пол, К. Цифровое искусство / К.Пол. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. – 210 с. – ISBN 978-5-91103-389-7.
35. Пospelов, Н.Н. О природе искусства / Н.Н. Пospelов – Москва: Искусство, 1960 – 202 с.
36. Раш, М. Новые медиа в искусстве / М.Раш. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-91103-431-3.
37. Соловьева, О.М. Цифровое искусство и современные коммуникационные технологии / О.М. Соловьева // Умная цифровая экономика. – 2022. – Т.2, №1. – С. 12-17.
38. Турлюн, Л.Н. Компьютерное искусство в мировой художественной культуре/ Л.Н. Турулюн // Alma mater (Вестник высшей школы). – 2011. – № 11. – С.216-218.

39. Хангельдиева, И. Г. Цифровая эпоха: возможно ли опережающее образование? / И.Г. Хангельдиева // Вестник Московского университета. – 2018. – №3. – С.1-6.
40. Шавлыгин, Д.О. Интеграция цифрового искусства в традиционную художественную среду/ Д.О. Шавлыгин, А.М. Обморокова. – 2015. – С.100-107.
41. Шлыкова, О. В. Цифровые практики паблик-арта: коммуникативные стратегии «умного» города / О. В. Шлыкова // Вестник культуры и искусств. – 2021. – № 3 (67). – С. 124–134.
42. Эвалльё, В. Д. "Гуманизация" искусства: музеи в интернет-среде / В.Д. Эвалльё, В.П. Крутоус // Художественная культура. – 2021. – №1 (36). – С.225-229.
43. Яковлева, Н.А. Сотворческое восприятие произведения искусства / Н.А. Яковлева // Анализ и интерпретация произведения искусства. – 2005. – С. 44.
44. Fernandez, G. Art et science, pour quel dessein? / G. Fernandez // La part de l'oeuil. – 1986. – № 2. – P. 20.
45. Golumbia, D. Computationalism, Striation, and Cultural Authority. In The Cultural Logic of Computation / D. Golumbia // Harvard University Press. – 2009. - P. 155–178.
46. Morgan, R.C. Nechvatals Visionary Computer Virus. Joseph Nechvatal: Computer Virus Project/ R.C. Morgan // Royal Saltworks at Arc-et-Senans.– 1993. – P. 8–15.
47. Nechvatal, J. Immersion Into Noise / J. Nechvatal – University of Michigan Library : Open Humanities Press and MPublishing, 2011. – P.270 – ISBN: 978-1607852414.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

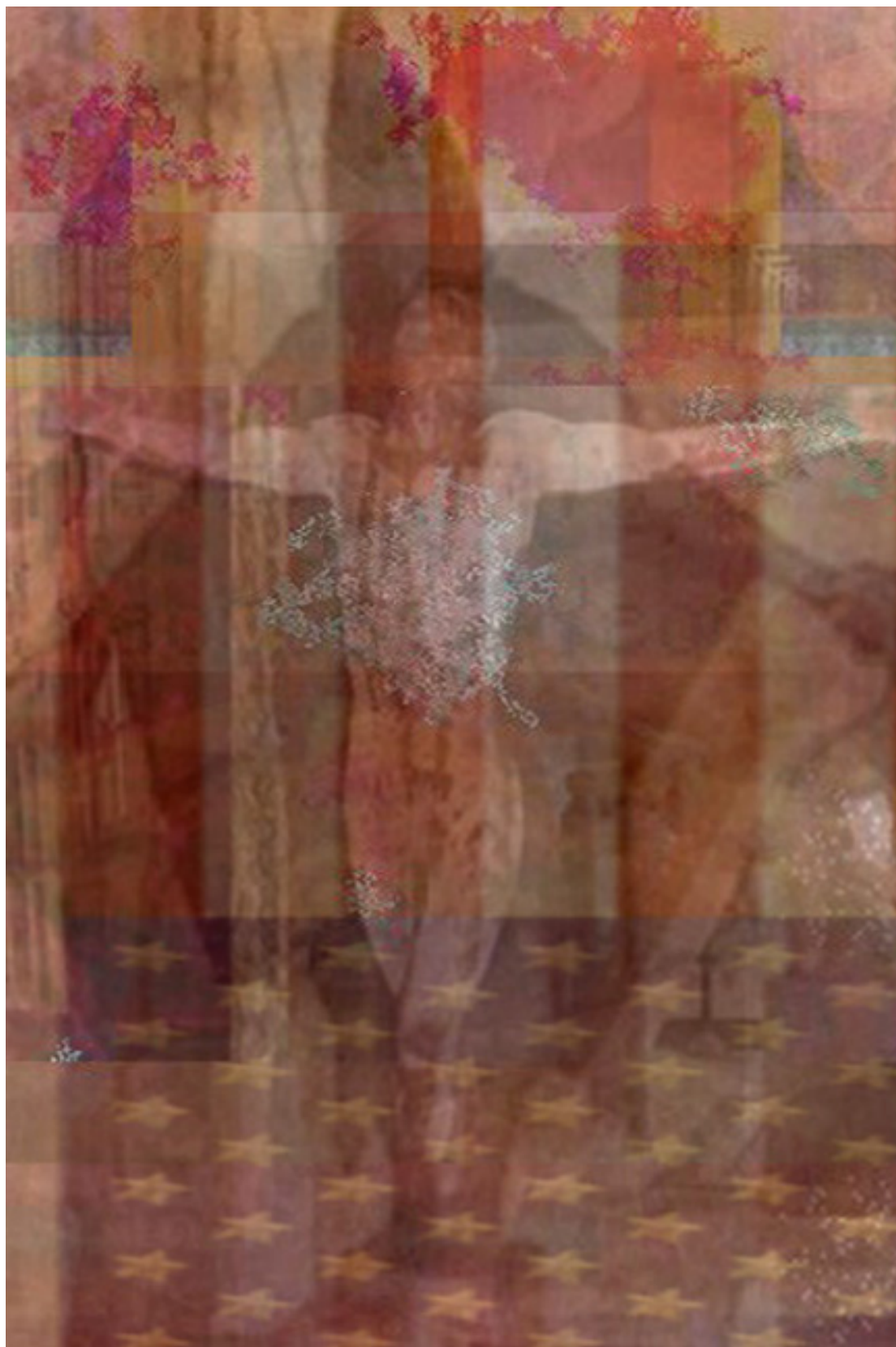


Рисунок 1 – Д. Нечватал «The America Jesus Torture»
(«Пытки Иисуса в Америке»), 2006 г.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 2 – Д. Нечватал «The America Jesus Torture»
(«Пытки Иисуса в Америке»), 2006 г.
Фрагмент серии работ

ПРИЛОЖЕНИЕ В

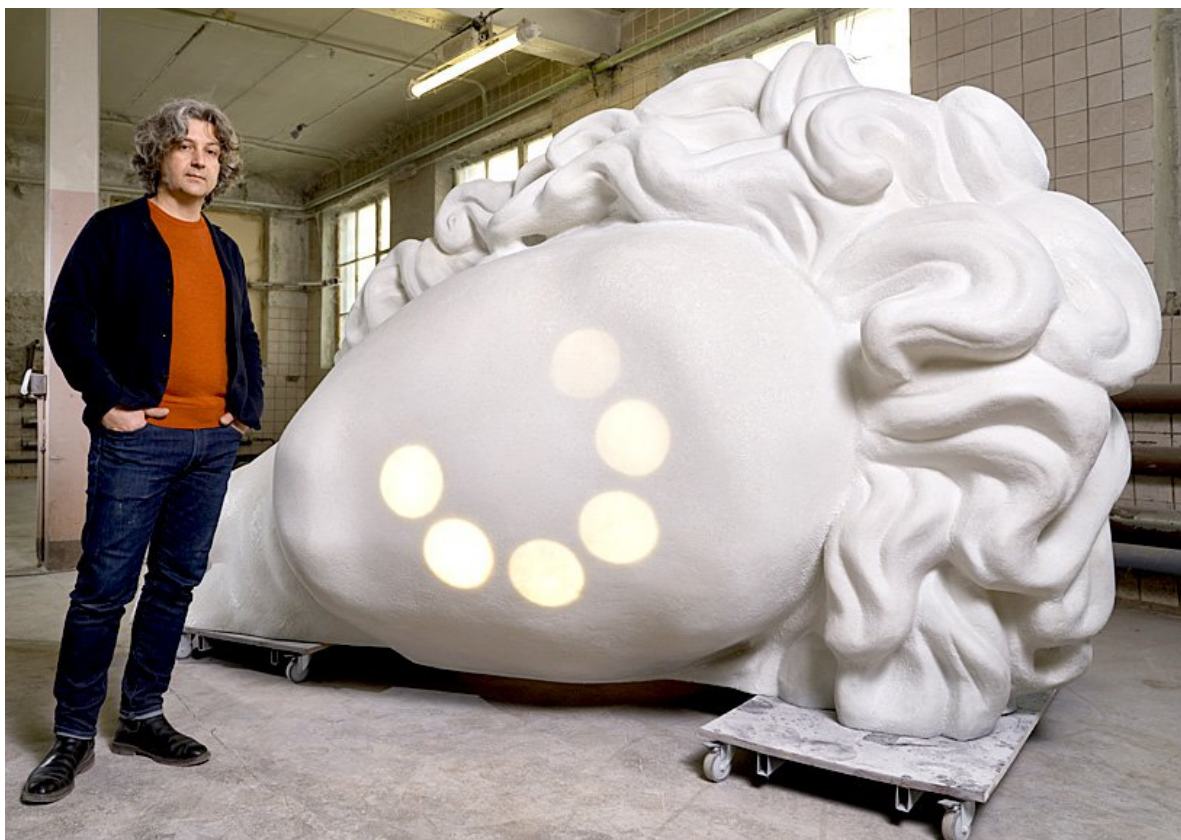


Рисунок 3 – А. А. Чернышев «Большая античная голова», 2020 г.

Фото: Павел Иовик

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Гуманитарный институт
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

Н.Коп Копцева Н.П.

«28» июня 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

по направлению 51.03.01 «Культурология»

СПЕЦИФИКА ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА В СОВРЕМЕННОЙ
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Руководитель  канд. филос. наук, доцент

Е.А. Сердакова

Выпускник



Л.А. Карпухина

Красноярск, 2022