

**М.А. ГРУЗДЕВА**

*К.т.н., доцент кафедры информационных технологий и компьютерного дизайна в РГУ им. А.Н. Косыгина*  
*e-mail: gruzdeva\_ma@mail.ru*

**Я.М. ШЕСТАК**

*магистр кафедры Средового дизайна Российского государственного университета имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)*  
*e-mail: shestak.jasmin@gmail.com*

**Е.А. КУДРЯВЦЕВА**

*Преподаватель кафедры информационных технологий и компьютерного дизайна в РГУ им. А.Н. Косыгина*  
*e-mail: katerina.kudriavtzeva.2013@yandex.ru*

**А.Ю. МАНЦЕВИЧ**

*К.т.н., доцент кафедры Графического дизайна и визуальных коммуникаций РГУ им. А.Н. Косыгина*  
*e-mail: smantsevich@mail.ru*

**М.А. GRUZDEVA**

*Ph. D., Associate Professor, Information Technology and Computer Design Department at Kosygin RSU*  
*e-mail: gruzdeva\_ma@mail.ru*

**I.M. SHESTAK**

*Master Student, Environmental design Department at Kosygin RSU (Technologies. Design. Art)*  
*e-mail: shestak.jasmin@gmail.com*

**Е.А. KUDRYAVTSEVA**

*Teacher, Information Technology and Computer Design Department at Kosygin RSU*  
*e-mail: katerina.kudriavtzeva.2013@yandex.ru*

A.Y. MANTSEVICH

*Ph. D., Associate Professor, Graphic Design and Visual Communications Department at Kosygin RSU*

*e-mail: smantsevich@mail.ru*

## **СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ**

### **MODERN INFORMATION TECHNOLOGIES IN DIGITAL ART**

В интенсивном диалоге культур, являющимся характерной чертой современного мира, процессы изменения ориентиров неизбежны. Взаимопроникновение технологий в разные социальные сферы, в том числе и искусство, определяются результатом динамического процесса, описываемым такими понятиями, как диффузия, конвергенция, интеграция, сближение, ассимиляция, творческое взаимодействие, что способствуют формированию образцов конвергентного искусства как объектив цифровых технологий. Формируемый автором цифровой образ является настолько гибким, что способствует размыванию границ между видами искусств, а это весьма далеко от классической формулы, в которой фиксируется, что искусство представляет собой образное представление действительности в художественном образе.

In the intensive dialogue of cultures, which is a characteristic feature of the modern world, the processes of changing landmarks are inevitable. The interpenetration of technologies in different social spheres, including art, is determined by the result of a dynamic process described by such concepts as diffusion, convergence, integration, convergence, assimilation, creative interaction, which contribute to the formation of samples of convergent art as an objective of digital technologies. The digital image formed by the author is so flexible that it helps to blur the boundaries between the types of arts, and this is very far from the classical formula, in which it is fixed that art is a figurative representation of reality in an artistic image.

**Ключевые слова:** цифровые технологии, конвергентное искусство, классическая формула искусства, коммуникация, проблемы цифровизации, виртуальная реконструкция.

**Keywords:** digital technologies, convergent art, classical formula of art, communication, problems of digitalization, virtual reconstruction.

Сегодня, наряду с термином «цифровое искусство», часто используют другой — «медиаискусство», или «искусство новых форм, гибридное искусство». Новое состоит в том, что цифровые технологии на базе программно-аппаратного обеспечения достигли сегодня такого уровня, что появилась возможность для массового авторского творчества, с одной стороны, и для его адекватного восприятия зрителем — с другой [1, 2].

Классический художественно-композиционный диалог, рассматриваемый, по выражению проф. А.В.Свешникова, как триада «автор-объект искусства-зритель» [3], деформируется, если не разрушается, при использовании цифровых технологий (цифровизации процессов) в каждой из частей триады, что изображено на рисунке ниже (рис. 1) в аллегорической форме.

Аллегория в виде сказочного трехголового Змея-Горыныча, злого начала в русских народных сказках и былинах, в первую очередь проявляется во влиянии цифровых технологий на процесс создания объектов искусства, на работу автора. Цифровой образ, формируемый автором, является настолько гибким, что способствует размытию границ между видами искусств, а это весьма далеко от классической формулы, в которой фиксируется, что искусство представляет собой образное представление действительности в художественном образе.

В форматах цифрового образа возникают объекты, которые интегрируют и виды архитектуры, скульптуры, живописи, сценографии и театр, кино и фо-



Рис. 1. Аллегория проблемы цифровизации в современном искусстве

тографию, превращаясь в визуальные мультимедиа, нацеленные на зрителя, подготовленного должным образом в цифровом обществе, и погруженного в интерактивную виртуальную 3D среду путем постоянного использования гаджетов различного вида. Таким образом, первичным в процессе творчества все чаще и чаще становятся не автор, не объект искусства как таковой, а интересы зрителя.

Налицо проявление характерной черты современного мира, состоящей не только в интенсивном диалоге культур, но и взаимопроникновении технологий, которое может быть описано такими понятиями, как диффузия, конвергенция, интеграция, сближение, ассимиляция, творческое взаимодействие и др. Обозначенные этими понятиями динамические процессы способствуют формированию образцов конвергентного искусства или, по определению профессора ТГУ Д.В.Галкина, формированию техно-художественных гибридов [4], в которых можно найти компьютерные видеоигры, электронную музыку, модели виртуальной реальности, алгоритмическую живопись, роботизированную скульптуру и интерактивные инсталляции.

Объекты конвергентного искусства отличает принципиально иная эстетика, в которой динамика реального времени, процессуальность и открытость, интерактивность и активное включение зрителя, дематериализация художественного объекта формируют совершенно новый эстетический опыт автора путем разрушения классических рамок авторского восприятия реальности из-за технологизации пространства.

В стремлении поддержания собственной актуальности у автора возникает потребность соответствовать динамике цифрового общества, способствуя гибридизации направлений и порождению новых тенденций.

В процессе работы автор выбирает элементы из библиотек или баз данных звуков, линий, цветов, текстур, модульных картинок, кнопок, фильтров, переходов и т.п. Творческая энергия автора направлена, скорее, на упорядочение элементов, чем на их создание. Выбор либо отбор элементов из баз данных становится правилом, создание оригинальных элементов становится исключением [5]. В информационном обществе программное компьютерное обеспечение, с заложенным в нем интеллектом, становится основным и массовым средством-носителем цифрового искусства, что заставляет относиться ко всему культурному наследию человечества как к банальной базе данных, существенно

ограничивая значение создаваемых объектов искусства. Практически неограниченные возможности цифровых технологий при отражении объекта реального мира в цифровом искусстве — в 3D приближении, в динамике, при усилении эффекта существования объекта и расширении области существования объекта, при введении элементов виртуальной реальности — в общей сложности привели к эффекту дематериализации объекта искусства. Концепт нематериальности искусства вновь становится актуальным, показывая, что нематериальное время и виртуальное пространство становятся главным творческим средством для медиахудожника, а современные телекоммуникационные произведения фиксируют дематериализацию искусства.

Триумфальное шествие конвергенции искусства коснулось всех аспектов культурного производства. Компьютерные визуальные эффекты и трехмерная анимация создали совершенно новый визуальный ландшафт мультимедиа. В наибольшей степени это затронуло массовое культурное производство. Кинематограф стал, по существу, трудно отличим от компьютерной анимации с точки зрения визуального качества и технологии производства (во многом благодаря лидерам в этой сфере — компаниям Industrial Light and Magic, Pixar, Silicon Graphics). Графический и промышленный дизайн перешел на компьютерные инструменты (CAD). Также практически полностью перешло на цифровые форматы искусство фотографии и близкой к ней фотореалистической графики [6].

Цифровые технологии все чаще применяются для усиления зрительского восприятия, обеспечения повышенной коммуникативности зрителя и автора путем формирования зрительского поля в формате привычных для него технологий (использование смартфонов, планшетов и т.п.) [7]. Например, существует проект CHESH (аббревиатура от Cultural Heritage Experiences through Socio-personal Interactions and Storytelling или «Освоение культурного наследия посредством социо-персональных взаимодействий и повествования»), который опирается на «профилирование» посетителей, их разделение на заранее predetermined типы — репрезентативное описание различных людей, составляющее базу посетителей данного музея. Они созданы с помощью опросов, исследований посетителей и этнографических наблюдений. Первоначально посетитель через опрос записывается как представитель одной из репрезентативных персоналий, что, в свою очередь, принципиально влияет на опыт, предоставляемый CHESH. Практически в проекте CHESH персон-

фицируется процесс освоение культурного наследия путем учета объема предоставляемой зрителю информации и уровня адекватности, а также готовности зрителя воспринять эту информацию [8].

Инновации цифровых технологий, используя активное включение зрителя, формируют новый эстетический опыт. «Перед культурными организациями «нового типа» возникает потребность в выработке актуальной стратегической модели, рассчитанной на цифрового пользователя, укрепляющей за ним право предопределения интерактивной заданности» [9]. В проектах, аналогичных CHESH, технология цифровизации нарушает основные положения психоаналитики по саморазвитию личности, согласно которым в эстетическом восприятии мы находим лишь следы различных архетипов, в соответствии с которыми и модифицируется процесс восприятия или творчества каждого отдельного индивида [10].

#### **Примечания:**

1. Пол Кристиана. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. [Электронный ресурс]. URL: [http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=31262078&lfrom=236997940](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=31262078&lfrom=236997940) (дата обращения: 05.06.2019).

2. Шестак Я.М., Груздева М.А., Каршакова Л.Б. Формирование цифровой эстетики искусства // Инновационное развитие легкой и текстильной промышленности: сборник материалов Международной научной студенческой конференции «ИНТЕКС-2018». Ч. 2. М.: ФГБОУ ВО РГУ им. А.Н.Косыгина, 2018. С. 254.

3. Свешников А.В. Алгоритмы композиционного мышления в станковой живописи. М.: ВГИК, 2012. С. 73.

4. Галкин Д.В. Техно-художественные гибриды, или произведение искусства в эпоху его компьютерного производства (V.1.0) // Гуманитарная информатика. Томск, 2007. № 4. С. 22–38.

5. Арпентьева М.Р. Нравственные проблемы медиатизации и когнитивные способности личности // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека. 2016. С. 28–37.

6. Ерохин С.В. Эстетика цифрового компьютерного искусства: автореф. дис. д-ра филос. наук. М., 2010. 45 с.

7. Popper F. Art of the Electronic Age. London: Thames & Hudson, 1993. 192 p.

8. Никитин И.А., Новиков А.Н. Методы формирования информационной базы текстильных текстур и материалов // Инженерный вестник Дона. 2013. № 4.

9. *Kraemer H.* «Media Are, First of All, for Fun»: The Future of Media Determines the Future of Museums // *The Future of Museums*. Springer, Cham, 2018. С. 81–100.

10. *Груздева М.А., Шестак Я.М., Яковлева Н.Б.* Формирование современных концепций цифровой эстетики — новый этап эволюции искусства. Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г.Строганова. МГХПА. 2019. № 2. Ч. 1.