

УДК 316.324.8: 004

Завьялов А.С.*Московский государственный областной университет***ПРОИЗВЕДЕНИЕ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА И ОБЩЕСТВО**

Аннотация. В статье рассматривается произведение цифрового искусства в социальном контексте. Автор формулирует определение термина произведение цифрового искусства и выявляет свойства такого произведения, опираясь на работы исследователей данной области с последующим анализом изменений современной социокультурной реальности, обусловленных особенностями произведения цифрового искусства. Актуальность исследования определяется тем, что в связи с достижениями цифровой техники вновь появившиеся и уже существующие направления искусства претерпели важные изменения. Анализ особенностей произведений цифрового искусства позволил автору сделать вывод о значимости проникновения цифровых технологий в искусство как для культуры, так и для общества в целом.

Ключевые слова: цифровое искусство, произведение цифрового искусства, свойства произведения цифрового искусства, общество.

A. Zavyalov*Moscow State Regional University***DIGITAL ARTWORK AND SOCIETY**

Abstract. The article considers the social environment of digital artwork. The author attempts to formulate the definition of digital artwork based on its properties with the subsequent analysis of changes of modern socio-cultural reality determined by such digital artwork. Long existing and newly appeared styles of art have undergone considerable changes due to the achievements of digital computer technologies. The author draws a conclusion that digital technologies penetrate into art influencing both culture and society as a whole.

Key words: digital art, digital artwork, the properties of digital artwork, society.

Развитие и распространение информационных цифровых технологий поставило вопросы об их применимости в творческой деятельности. На самом раннем этапе развития, относящемся к 1960–1970 гг., в момент становления быстро набирающих популярность таких технических изобретений, как персональный компьютер, коммуникационные сети, рассчитанное на использование широкими массами функциональное программное обеспечение, становится понятно, что создаваемая новая реальность и произведения искусства, относящиеся к ней, могут обладать качественно новыми характеристиками, нежели их материальные аналоги. Происходят значительные изменения как самого произведения искусства, так и специфики его созидания и восприятия.

На ранних этапах взаимодействия художественной среды и технологий носили экспериментальный характер. Новые технические достижения явились одновременно и новыми возможностями реализации творческих замыслов, и их ограничителями. Первые цифровые произведения искусства принадлежат учёным инженерам, таким как Г. Франке, М. Нолл, В. Моннар, Ч. Ксури. Их художественные эксперименты носили скорее научный характер, нежели художественный [3, с. 29].

Для характеристики социальных изменений, возникших как следствие появления цифрового искусства и его произведений, в первую очередь следует определить, что является произведением цифрового искусства. Главный признак цифрового произведения искусства – его числовая природа. В виде цифровых последовательностей может быть представлено что угодно: музыкальное произведение, изображение, видеоряд, текст. При этом важна не только последовательность цифр, кодирующая то или иное произведение, но и параметры, обозначающие какой программой и техническим устройством оно должно быть открыто. Так, изображение может быть воспроизведено в виде звука, а звук представлен в виде изображения. Подобная характеристика цифровых данных подчёркивает их свойство полной изменчивости, зависимости от средств воспроизведения. Также следует выделить другие свойства произведения цифрового искусства: открытость для редактирования, способность к распространению (в том числе и без потери качества), возможность полного удаления, отсутствие противопоставления оригинала

и копии [3, с. 12]. Остановимся более подробно на каждом.

Открытость для редактирования означает способность быть изменённым не только субъектом художественной деятельности, но и субъектом восприятия. В полной мере реализуется интерактивность – такое состояние системы «художник – произведение – реципиент», когда обмен информацией в ней происходит настолько быстро, что передаваемые сообщения между ними смешиваются в один непрерывный поток.

Способность к распространению произведений цифрового искусства в полной мере обусловлена их числовой природой и развитием информационных технологий. Цифровое искусство способно в короткие сроки охватывать гораздо большую аудиторию, нежели их материальные аналоги. Таким образом, приоритет способности воздействия на человека в рамках искусства принадлежит её цифровому варианту. Немаловажен факт отсутствия потери качества при передаче и хранении произведения цифрового искусства. При этом объект, относящийся к цифровому искусству, может быть полностью удалён, не оставляя после себя никакого следа [3, с. 20].

В цифровом искусстве происходит *переосмысление оригинала в пользу его слияния с копией*. Понятие оригинала и единичности разграничиваются [3, с. 20], тем самым обуславливаются изменения в отношении художника и общества, одним из примеров которых является применение совершенно иной шкалы, в соответствии с которой происходит признание обществом художника и его работ. Подлинность произведения теперь является не

столь значимым фактором при оценке произведения [2].

Исходя из рассмотренных свойств произведением цифрового искусства является файл [3, с. 11], представляющий собой программные инструкции для хранения и воспроизведения с целью художественной репрезентации.

Таким образом, произведение является цифровым, если оно имеет числовую природу, доступную для взаимодействия с компьютерными цифровыми технологиями.

В силу своей нематериальной числовой природы произведения цифрового искусства способны к мгновенному, всеохватывающему распространению. В наше время жизнь человека всё более переплетается с технологиями. Компьютерные сети и персональные вычислительные устройства проникли во все сферы жизни, взяв на себя функцию обеспечения связи человека с внешним миром. В подобной ситуации информационно-технологические решения в большей степени определяют информационное пространство человека. Чтобы воспользоваться всеми преимуществами вычислительных технологий, их охвата и скорости передачи информации, продукты духовной деятельности человека вынуждены проходить оцифровку – условие их существования в виртуальном мире. При этом осуществляются важные изменения в объектах оцифровки. Так, произведения искусства обретают свои новые свойства: зависимость от средств репрезентации, открытость для внесения изменений, способность к широкому и мгновенному распространению, возможность полного удаления, отсутствие ограничений на копирование [3, с. 18].

Некоторые такие произведения были получены в процессе творческой деятельности с использованием компьютерных технологий. Вне виртуального мира их полноценное существование не возможно. И произведения, подвергшиеся оцифровке, и произведения, не имеющие своего аналога в материальном мире, попадая в компьютерные сети, начинают обладать всей полнотой власти над духовной жизнью человека, предоставленной распространившимися коммуникационными устройствами. Преобладая в информационном пространстве индивида, переносимые числовые данные, сформированные в сообщения, детерминируют изменения самого человека.

Произведения цифрового искусства обрели небывалую доступность, используя как материальную основу своего существования широко распространившиеся вычислительные цифровые устройства. Стремительное удешевление персональной техники в совокупности с развитием вычислительных сетей обусловили их глубокое проникновение в современное общество, а вместе с тем и произведений цифрового искусства как элемента цифровой культуры. В рамках цифрового пространства взаимодействие между людьми приобретает иной вид. Изменению подлежат ценностные ориентиры, нормы и правила, выстраиваются новые иерархии, активную роль начинает играть анонимность.

Произведения цифрового искусства девальвируют значимость привычных мест презентации произведений, будь то галереи или концертные залы. Становится возможной ситуация интимного переживания произведения, когда реципиент находится

в привычной ему обстановке, располагаясь за многие тысячи километров от субъекта творческой деятельности или места материального пребывания работы. Нет необходимости преодолевать трудности, связанные с доступом к произведению. Невероятное количество художественных работ теперь становится доступным для большого числа людей, невзирая на их социальный статус, экономическое положение или какие-либо другие цензы.

Появление интерактивности в искусстве обозначило новый этап существования художественных работ. Сама возможность включения реципиента в процесс создания и редактирования произведений размывает границу между творцом и воспринимающим, создавая новый тип отношений объекта искусства и его соавторов. Обретая числовую природу, произведение способно изменять свою форму под воздействием не ограниченного круга лиц, а группы людей, без каких-либо временных, географических или профессиональных рамок, выступая пространственной точкой реализации коллективных творческих замыслов.

Из-за своей числовой природы и, как следствие этого, неограниченных возможностей к абсолютно точному копированию понятие оригинала в цифровом искусстве пересматривается. Так, некоторыми исследователями в области юриспруденции фиксируется факт отсутствия в достаточной мере полного определения оригинала и предлагается его трактовка как «уникального продукта, выраженного в материальной форме (зафиксированный на материальном носителе), который при его копировании, то есть повторении, воспроизводится не полностью, не

целиком или неточно» [4]. В силу своей нематериальности и возможности копирования в абсолютной точности произведение цифрового искусства утрачивает понятие оригинальности в своём классическом понимании. Суть в том, что понятие оригинала уходит от единичности произведения, когда ценностью объявлялось совокупность особых материалов, использовавшихся при создании произведения, или неповторимой манере автора [2]. Смещение смысла, наполняющего понятие оригинала, происходит в сторону ценности самой идеи.

Такое положение вещей вряд ли было вызвано к жизни непосредственно цифровым искусством. Ещё представители средневековой и ренессансной живописи пользовались услугами множества «сподручных» (помощников), причём сам мастер нередко брался за исполнение особо сложных и выразительных частей картины или вовсе не участвовал в непосредственном написании полотна, оставляя за собой только проработку самой идеи произведения [2].

В музыкальном искусстве также можно провести некоторые параллели с цифровым. Музыкальное произведение может быть представлено на носителе в виде последовательности определённых символов нотной записи. Существует зависимость от воспроизводящих её инструментов. То есть само произведение может быть определено как информация, реализация которой в материальную форму звуковых волн происходит с помощью аппаратных средств, или, иначе, музыкальных инструментов. Автором в форме нотной записи фиксируется сама идея музыкального произведе-

ния. Понятие оригинала в таком случае трансформируется в экземпляр. Под *экземпляр* будем понимать «отдельный предмет (произведение (*добавлено нами*. – А.З.)) из ряда ему подобных, однородных» [1].

В цифровом искусстве произведение, не находясь под воздействием внешних ограничений, является экземпляром. Иными словами, автор, создавший какой-либо художественный объект, является создателем идеи, способной в виде файла представляться как прочий среди равных. Та лёгкость, с которой компьютерные технологии позволяют делать копии, даёт повод предположить, что автор создаёт даже не произведения, а некий класс произведений, универсалий.

Лёгкость копирования и актуализация предыдущего культурного опыта в цифровом виде поднимает проблему плагиата, причём плагиат, или копирование чужих идей, становится художественным приёмом.

Возникает потребность в разработке новой модели монетизации произведений цифрового искусства, так как сформировавшийся ранее рынок произведений утрачивает одну из своих основ – единичность оригинала. Все те институты, создающие рынок на основе единичности оригинала, в ближайшее время могут оказаться невостребованными [2]. Результатом таких изменений может явиться преобразование способа взаимодействий общества и цифрового искусства. На данный момент явление оригинала в искусстве подпитывается скорее искусственно через различные нормы права, однако становится очевидным, что ограничение распространения информации – трудноразрешимая за-

дача. В такой ситуации некоторые художники способ монетизации своего труда видят в непосредственном взаимодействии со своей целевой аудиторией путём организации различных встреч, на которых услугой выступает продажа знаний, потребовавшихся для создания произведения. Иными словами, художник цифрового искусства выступает не только как творческая личность, но и в некоторой мере как технический специалист, обучающий заинтересованных людей тонкостям обращения с техническими устройствами. Кроме того, заработок художника цифрового искусства обеспечивается сопутствующей производству рекламой.

Рассмотренные характеристики произведения цифрового искусства и преобразования, вызванные им в искусстве и обществе, говорят о значимости затронутой в статье темы. Числовая природа произведений оказывает значительное влияние на само произведение, творческие замыслы художника и реципиентов, видоизменяя способы их взаимодействия. Пришедшие в искусство цифровые телекоммуникационные технологии девальвируют значимость привычных мест перцепции, обуславливают взаимодействие новых и уже имевших место в прошлом идей и способов их реализации. Интерактивность привносит новое измерение во взаимодействие художника с реципиентом, а отсутствие оригинала вынуждает пересматривать устоявшиеся модели монетизации и экспонирования художественных работ. Повышенная доступность произведений цифрового искусства создаёт ряд следствий, одними из которых являются превалирование цифрового

объекта в его способности влиять на зрителя перед материальным объектом, а подверженность скоротечным трендам, позволяет осмысливать и отражать кратковременные изменения в обществе. Избегая ограничений, которые могут быть наложены на традиционные произведения искусства, цифровое произведение получает новый уровень свободы, однако приходит в зависимость от технических навыков художника. Доступность технологий для творчества привлекает большую часть аудитории к творческой деятельности, культивируя в человеке необходимые положительные качества. Создаётся большое количество работ, повышающих культурное многообразие, но также демонстрирующих и отрицательную сторону в увеличении числа некачественных работ, затрудняющих поиск и продвижение действительно ценных творений.

Все вышеперечисленные особенности произведения цифрового искус-

ства с точки зрения своей социальной значимости дают возможность сделать вывод о важности взаимодействия искусства и цифровых технологий, происходящего с 1960-х гг. по настоящее время и делающего цифровое искусство объектом, требующим более обстоятельного научного изучения.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Большая советская энциклопедия: в 30 т. / ред.: Прохоров А.М., Байбаков Н.К., Благодоров А.А. и др. М.: Советская энциклопедия, 1969–1978.
2. Гельман М.А. О цифровом искусстве [Электронный ресурс]. 2003. URL: <http://www.guelman.ru/artists/mg/original/> (дата обращения: 23.04.2014).
3. Ерохин С.В. Эстетика цифрового компьютерного изобразительного искусства: автореф. дис. ... докт. филос. наук. М., 2010. 47 с.
4. Попова П.А. Понятие «оригинал произведения» в ГК РФ [Электронный ресурс]. 2009. URL: <http://rbis.su/article.php?article=678> (дата обращения: 23.04.2014).