

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

DIGITAL ART IN MODERN CULTURE

*E. Reva
N. Akoeva*

Summary: In the XXI century, the processes of digitalization are proceeding at a rapid pace. They touched not only the world of business, but also management, industry, agriculture, medicine. In various spheres of human activity, it is necessary to store, process, and transmit information. Cultural institutions such as archives, libraries, and museums have actively joined the process of digitalization.

In this article, the authors consider the current position of digital art in the cultural development of modern society, the possibilities of virtual and augmented reality technologies, NFT for the development of art. The authors of the study aim to identify the mutual influence of art and society; to determine the scale of the phenomenon of digital art that has «penetrated» into classical museums and galleries, its interrelationships with traditional forms of art.

Keywords: digital art, culture, NFT, contemporary art, immersive installations.

Рева Елена Сергеевна

*Краснодарский государственный институт культуры
79673149269@mail.ru*

Акоева Наталья Борисовна

*доктор исторических наук, профессор, Краснодарский
государственный институт культуры
akoeva_nata@mail.ru*

Аннотация: В XXI веке быстрыми темпами идут процессы цифровизации. Они коснулись не только мира бизнеса, но и управления, промышленности, сельского хозяйства, медицины. В различных сферах жизнедеятельности человека необходимо хранить, обрабатывать, передавать информацию. В процесс цифровизации активно включились культурные институции, такие как архивы, библиотеки, музеи.

В данной статье авторы рассматривают текущее положение цифрового искусства в культурном развитии современного общества, возможности технологий виртуальной и дополненной реальности, NFT для развития искусства. Своей целью авторы исследования ставят выявление взаимовлияния искусства и социума; определение масштабов феномена цифрового искусства, «проникшего» в классические музеи и галереи, его взаимосвязей с традиционными видами искусства.

Ключевые слова: цифровое искусство, культура, NFT, современное искусство, иммерсивные инсталляции.

Современный мир подвержен стремительным изменениям, и бурное развитие новых технологий ставит перед человеком необходимость, развиваться столь же быстрыми темпами. За последнее время в нашей жизни произошли очень крупные изменения, такие как запуск беспилотных автомобилей; переход, на безналичный расчёт; появление скоростного интернета и т.д. Искусство тоже не осталось в стороне, так как оно является продуктом общества в той же мере, в какой общество отражает искусство. Имея технологии в своём инструментарии, художники расширяют свои возможности и все чаще обращаются к цифровому искусству. В результате современное искусство становится очень изобретательным, динамичным и разнообразным. На самом деле, данный вид творчества не так сильно отличается от традиционного искусства. Они оба являются субъективными невоспроизводимыми произведениями, стоимость которых определяется только покупателем. Сделав рынок искусства более свободным, уникальный токен (NFT) помог демократизировать инвестиции в искусство, где они традиционно были привилегией немногих.

Цифровое искусство дало возможность изменить одновременно создание, потребление и вовлечение новой публики в достаточно закрытое сообщество ценителей прекрасного, при помощи таких средств, как например, цифровые иллюстрации или иммерсивные

инсталляции. И если цифровые иллюстрации могут использоваться любым человеком, как способ самовыражения, то иммерсивные инсталляции уже глубоко проникли в музейную среду. Например, в ночь с 3 на 4 июня 2023 года в Париже прошла Nuit Blanche (ночь искусств), во время которой многие не только современные пространства, но и такие музейные комплексы как Центр Жоржа Помпиду, представили в своих стенах множество иммерсивных инсталляций. Все желающие могли лечь и под музыку наблюдать за движением света в темноте [1]. Да и в целом такая практика в музейной деятельности уже не нова.

Одним из первых иммерсивных проектов в мире был «Пространственный энвайронмент в чёрном свете» (Ambientespaziale a lucenera) авторства Лучо Фонтаны 1949 г., который был проведён в галерее дель Навильоне в Милане. Экспозиция представляла собой тёмное помещение, в котором располагались абстрактные объекты, окрашенные светящимися неоновыми красками. В экспериментах с «погружением» Фонтана использовал свет, звук, радиоволны, телевидение и неон, отказываясь от традиционных художественных форм, активно задействовав телесное, динамическое восприятие произведения и собственного тела в пространстве инсталляции. Иммерсивные проекты Фонтаны, как правило, были посвящены изучению разных аспектов восприятия пространства [2].

Слово «иммерсия» имеет множество значений, что делает дискуссионным его точное определение, особенно применительно к художественным практикам. В частности, этот термин часто употребляется в отношении проектов, связанных с использованием виртуальной реальности, медиатехнологий, игр и 3D или стереокино [2]. Понятие «иммерсивность», как специальный художественный приём, изначально не включал в себя значения исключительно технологической обусловленности. Если провести более глубокий анализ, то «иммерсия», чаще противопоставляется «созерцанию», в академических словарях это слово определяется как «процесс полного вовлечения во что-либо» и означает скорее «погружение» [3].

Со времён античности, по крайней мере, в философии, неконтролируемость жизненного восприятия противопоставляется рациональному взгляду на мир. Достаточно близкое художественному пониманию сегодняшнего дня и реалиям современного общества, описание механики «иммерсии» встречается в теории аффектов Бенедикта Спинозы. Согласно его теории, «верное познание» находится в неотделимой связи с вытеснением, преодолением или переживанием аффектов. К ключевым аффектам, по мнению Спинозы, относятся «аффекты удовольствия и неудовольствия», которые он выводит в класс «переживаний». Силу переживания Спиноза оценивает столь высоко, что в знаменитом труде «Этика», указывает, что человек, неспособный преодолеть «переживания», оказывается в рабстве [4, с. 170, 172]. Понимание эмоционального фактора, как одного из элементов полного погружения в произведение искусства, чётко прослеживается в теории аффектов философа.

Спустя три века продолжает мысль Спинозы Жиль Делёз, говоря: «Блок ощущений, то есть составное целое перцептов и аффектов, это и есть произведение искусства» [5, с. 72]. Делёз говорит не только о разных органах чувств, участвующих в восприятии, но и о включении эмоционального способа познания наряду с привычными зрением или слухом.

Роль цифрового искусства в обществе многогранна. Этот вид искусства помогает не только обеспечить равенство в различных формах, но и привлечь внимание новых людей в сферу благотворительности и взаимопомощи. В России недавно запущен благотворительный проект в честь одиннадцатого дня рождения фонда «Дети-бабочки» (помощь больным буллезным эпидермолизом). 10 диджитал-художников создали 12 NFT-работ, вдохновленных рисунками маленьких подопечных. Деньги, вырученные от продажи токенов на маркетплейсе NIFTS, будут переведены в пользу фонда.

Цифровое искусство также помогает достижению

целей Организации Объединенных Наций в области устойчивого развития, способствуя повышению качества образования, обеспечивая достойный труд и экономический рост, решая проблему сокращения неравенства [6].

В июне 2020 года ООН был рекомендован ряд шагов, которые помогут обеспечить уважение прав и защиту в цифровую эпоху для всех людей. Предложенная стратегия является результатом многолетних глобальных усилий по решению целого ряда вопросов в области цифровых технологий и искусственного интеллекта.

Основываясь на рекомендациях гражданского общества, международных организаций, научных учреждений, технического сообщества предусматривается следующий комплекс действий:

- до 2030 года планируется обеспечить безопасный и недорогой доступ в Интернет для всех, независимо от региона проживания;
- программное обеспечение с открытым исходным кодом, возможность универсального взаимодействия с моделями искусственного интеллекта, открытые стандарты контента;
- развитие цифрового потенциала должно быть в большей степени ориентировано на потребности и адаптировано к индивидуальным и национальным условиям, а также лучше координироваться на глобальном уровне;
- улучшение защиты данных, ввод цифровых идентификационных карт, предотвращение онлайн-домогательств. Данный аспект требует расширения многосторонних усилий по глобальному сотрудничеству в этой области, чтобы помочь создать глобальный потенциал для разработки и использования искусственного интеллекта надежным образом, основанным на правах человека и способствующему поддержанию мира;
- разработка более эффективных алгоритмов в области цифрового сотрудничества [7].

Цифровые технологии смогли упростить художникам создание произведений и продвижение своего таланта, помогая обойти такие традиционные институции, как музеи или галереи, которые, к сожалению, не всегда открыты для экспонирования работ малоизвестных творцов. Художники из семей с низким уровнем доходов в последнее время смогли добиться невиданных ранее высот, благодаря технологиям. В результате они получили возможность доступа к более широкой аудитории и смогли завоевать авторитет в среде именитых художников.

NFT, например, открыли двери для африканских художников, которые привлекли внимание всего мира к своим работам. Это также позволило им зарабатывать на достойную жизнь искусством, сократив неравенство. На-

пример, нигерийский визуальный цифровой художник Осиначи (Принц Джейкоб Осиначи Игве) является художником-самоучкой. Его работы исследуют личный опыт и отражают его в технологической среде. Осиначи вырос в городе Абаба, для создания своих работ он использует Microsoft Word, где, оперируя базовой и ограниченной палитрой, создаёт повествовательные иллюстрации. Он также является одним из самых востребованных криптографов Африки, его произведения продаются как NFT. В 2018 году он стал первым нигерийским художником, представившим свои работы на конференции Big East в Нью-Йорке, которая стремится преодолеть разрыв между технологиями и искусством с помощью блокчейна [8].

Демократизация искусства облегчила покупателям и любителям искусства доступ к уникальным произведениям по всему миру. Цифровое искусство позволило художникам глубже раскрыть свой творческий потенциал, стало возможным продвигать свою работу и совершенствовать свой талант с помощью новых материалов, средств и методов. Один из самых дорогостоящих цифровых художников Майк Винкельманн, известный под псевдонимом Бипл (англ. Beeple), после окончания университета работал веб-дизайнером, но в свободное время занимался своими творческими проектами, которые он назвал «барахло Бипла». Теперь его NFT работы для аукционного дома Christie's в Нью-Йорке были проданы за более чем 69 миллионов долларов. Работа Винкельмана стала первым полностью цифровым произведением искусства, выставленным на продажу в этом аукционном доме, а также первым случаем, когда Christie's принял платеж в криптовалюте [9].

Цифровое искусство расширило возможности благодаря выставкам дополненной реальности и инсталляциям виртуальной реальности. В отличие от обычных художественных галерей, художники используют технологии для доступа к рынкам, о которых раньше они могли только мечтать. Теперь появилась возможность, используя простые правила узоров, форм и цветов, создавать уникальные произведения искусства. Пользователи могут участвовать в создании произведений искусства с помощью интерактивного воздействия, создавая новые пространства виртуальной реальности для трехмерных объектов. Использование визуальных эффектов и анимации создает привлекательные и динамичные визуальные эффекты с помощью анимированной графики. Кроме того, художники могут создавать абстрактные или реалистичные картины с помощью цифровой живописи.

Появление искусства дополненной реальности с использованием смартфонов, планшетов является неотъемлемой частью современной жизни. Цифровые инструменты позволяют художникам комбинировать различные элементы, такие как анимация, скульптура, фотография и живопись, для разработки новых форм ис-

кусства. Цифровое искусство разрушает границы и с помощью интерактивных инсталляций. Сенсоры и другие технологии позволяют зрителям участвовать в творчестве новых художников.

Цифровое искусство стало коммерческой силой на рынке современного искусства. Онлайн-рынки смогли увеличить доходы художников по всему миру. Раньше подняться по карьерной лестнице было мечтой борющихся художников. Но с появлением платформ Web3 открылись новые возможности. Художники теперь продают свои цифровые произведения искусства как NFT на онлайн-рынках, что значительно повышает уровень их доходов. Для многих художников, особенно из маргинализированных районов, цифровое искусство устранило разрыв в неравенстве. NFT принесли художникам много преимуществ и выгод. В первую очередь именно они открыли рынок искусства цифровым художникам, наконец-то позволив им зарабатывать на своих работах. Эта технология стала очень значимой, не только для мира цифрового искусства, но и традиционного. NFT сейчас стали доступны любому художнику. Вне зависимости от происхождения или жизненных обстоятельств, что даёт более широкий доступ к аудитории, чем раньше мог предложить Интернет. Любой может создать NFT и представить свою работу публике, стать для неё доступным и сформировать вокруг себя сообщество коллекционеров и поклонников. Напротив, двери традиционного искусства для большинства художников зачастую закрыты – чтобы появился хоть малейший шанс попасть в галерею, нужно получить одобрение экспертов рынка искусства и преодолеть целый ряд барьеров. Несмотря на это, лишь небольшая группа художников пользуется всеобщим признанием в мире цифрового искусства. Но все же современные инвесторы, коллекционеры очень осторожно приобретают работы неизвестных художников с неподтвержденной ценностью. Еще одним преимуществом NFT является то, что художник может получать процент от каждой перепродажи своей работы, так как эта сумма изначально заложена в NFT контракт. При традиционной продаже этого не происходит.

Подводя итог, хочется отметить, что цифровое искусство является одним из наиболее перспективных ресурсных направлений современной культуры, как для художников, так и для коллекционеров. Раньше для приобретения или продажи предмета искусства было необходимо длительное взаимодействие со множеством посредников, что усложняло процесс приобретения и продажи предметов искусства. Сегодня художники могут извлекать выгоду из своих работ так же эффективно, как коллекционеры получили возможность приобретать произведения искусства. Цифровое искусство действительно стало неотъемлемой частью современной культуры. Оно выполняет роли, которые обычное искусство не смогло исполнить.

Интеграция современных технологий с традиционным искусством открыла двери для творчества, при этом одновременно продвигаясь к реализации целей устойчивого развития, обозначенных ООН. Активное внедрение цифровых технологий в сферу искусства имеет множество положительных последствий: совершенствование художественных средств, создание принципиально новых произведений, расширение доступа к объектам

культуры, иными словами, использование технологий направлено на развитие и улучшение культурной среды.

Цифровизация делает искусство более ярким, разнообразным, оригинальным, а главное доступным для любого человека в любой точке нашей планеты. Цифровое искусство создает новые возможности для художников, а значит и музеев, и галерей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Опубликовано Cécile D., My B., Laurent P. – 2023 – 11 май. URL: <https://www.sortiraparis.com/ru/novosti/nuit-blanche/articles/281396-nuit-blanche-2023/> (дата обращения 20.05.2023). – Текст: электронный.
2. Кампилио П. Нематериальное: Керамика Лучио Фонтана. – Rizzoli International Publications, Incorporated, 2020. 136 с.
3. Пол К. Цифровое искусство. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 272 с.
4. Спиноза Б. О человеческом рабстве, или О силах аффектов. Этика. — СПб: Азбука-классика, 2016. — 235 с.
5. Делёз Ж., ГваттариФ. Что такое философия? – СПб.: Алетейя, 2018. – 288 с.
6. Пресс-центр. Фонд дети-бабочки – 2022 – 1 июня. URL: <https://deti-bela.ru/press/tsifrovye-khudozhniki-sozdali-nft-ko-dnyu-rozhdeniya-fonda/> (дата обращения 19.05.2023) – Текст: электронный.
7. Новости ООН. Дорожная карта по цифровому сотрудничеству – 2020 – 11 июня. URL: <https://www.un.org/ru/content/digital-cooperation-roadmap/> (дата обращения 19.05.2023) – Текст: электронный.
8. Онукве, Александр О. Как ведущий криптохудожник Нигерии создает и продает NFT – 2021 - 19 март. URL: <https://techcabal.com/2021/03/19/osinachi-nigeria-nft-crypto-art-artist/> (дата обращения 21.05.2023) – Текст: электронный.
9. Избранные художники и создатели. Официальный сайт Christie's (аукционный дом). URL: <https://www.christies.com/artists/beeple> (дата обращения 20.05.2023) – Текст: электронный.

© Рева Елена Сергеевна (79673149269@mail.ru), Акоева Наталья Борисовна (akoeva_nata@mail.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»