

## К ВОПРОСУ СПЕЦИФИКИ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА TO THE PROBLEM OF THE DIGITAL ART SPECIFICS

**Аннотация:** В статье проведён анализ становления и развития цифрового искусства, как одного из видов творческой деятельности современности. Особое внимание уделено стилистическим особенностям формирования данного вида искусства.

**Abstract:** The article analyzes the formation and development of digital art as one of the types of creative activity of our time. The author pays special attention to the stylistic features of the formation of this type of art.

**Ключевые слова:** цифровое искусство, компьютерная графика, стилистические направления, специфика, цифровой образ, аналоговый процесс, пиксель, современные технологии искусства, дискретный, концепция произвольного доступа.

**Key words:** digital art, computer graphics, stylistic trends, specifics, digital image, analog process, pixel, modern art technologies, discrete, the concept of random access.

Со времён появления и утверждения миметического искусства, как одной из форм отражения и фиксации образов окружающего мира, становление образа цифрового для восприятия его зрителем, вероятно, оказалось одним из фундаментальных событий в сфере существующих моделей репрезентации окружающего мира. Следует отметить, что большинство из основополагающих принципов предшествующих форм изобразительного искусства образовали руководящие основания для искусства цифрового в дальнейшем.

ДР (Дополненная Реальность), ВР (Виртуальная Реальность), дисплей изображения в сетчатке глаза (virtual retinal display, VRD), светопольный дисплей и голографические вычисления – всё это представители следующего поколения интерфейса и формы взаимодействия между пользователями и компьютерами. Определённым образом внешние различия между ДР и ВР исчезнут, а устройства, определяющие всевозможные творческие, производственные процессы станут более единообразными и многофункциональными [1, с. 208]. Их масштабные возможности по объединению естественного и синтетического видения приведут нас к необходимости переосмыслить всё – от социальных норм взаимодействия людей, до того, как люди создают различные формы искусства – традиционное, постконвенциональное, цифровое; как существуют и функционируют в частном и общественном пространстве.

Цифровое искусство обозначило целый ряд направлений в развитии артефактов, сочетающих прогрессивное развитие и интерактив, определяя собой виртуальные объекты, ориентированные на действие [2, с.14]. Преобразования, связанные с развитием цифровых технологий – это революция произвольного доступа, система, основанная на возможности мобильного доступа к различным элементам среды, которые можно перегруппировать в бесконечное число вариантов и комбинаций. Net-искусство с самого начала существования имело несколько «течений». Это универсальное понятие вобрало в себя разнообразные формы художественного самовыражения, которые, естественно, часто взаимообусловлены и пересекаются между собой. Существуют всевозможные визуальные проекты, аудио-текстовые перформансы, где используются как открытые компиляции, так и оригинальные авторские нарративы или экспериментальные формы; проекты net-активизма, где Сеть и её потенциал используются для мгновенного распространения и копирования информации, а также проекты-перформансы, которые принимают форму актуального искусства, «акций на платформах от ранних чат-румов и рассылок до сетевых игр и Facebook, YouTube и Twitter, с помощью которых проекты становятся доступными пользователям по всему миру» [3, с.112] и вовлекают в активное общение.

Ранняя Всемирная сеть была по преимуществу текстовой и определённо не сложной, поэтому начальные сетевые артефакты имели выраженный концептуальный характер. Для «нет-художников», пользователей были прежде всего важны связи с потенциальной аудиторией и дух спонтанного творчества. Поскольку интернет является информационной системой, находящейся в состоянии регулярной модификации и реорганизации, необходимо постоянство коммуникации между текстом или визуальным объектом и контекстной сетью, в которую они включены, а также возможность визуализировать сеть взаимных отсылок, которые в обычных случаях разделены реальной дистанцией. В контексте творческого акта происходит постоянное возобновление и репродукция информации – два явления, на которых и основаны большинство on-line художественных проектов. Диапазон этих проектов необъятен – от так называемых веб-коллажей 1990-х - проектов, в которых актуальная информация постоянно перекомпоновывалась и, посредством взаимодействия (коллизий), проявлялась в новой форме или конфигурации, до on-line ремикс-культуры XXI века [4, с.385].

В многопользовательских средах авторы, как правило, создают себе аватары – визуальные саморепрезентации и вымышленные идентичности. Понятие «аватар» – индуистское и означает «нисхождение», как понимается – нисхождение божественной инкарнации в наш земной мир. Следует отметить его интерпретации в контексте идентичности и сообщества в интернете, а также закивания и снятия информации на сервер и с него («нисхождения»), и во многих художественных произведениях используются в качестве пространства для творчества многопользовательские миры – как текстуальные, так и графические. Театральные перформансы, в которых может поучаствовать каждый, могут рассматриваться как экспериментальные исследования виртуальной среды как пространства «тотального творчества» [5, с.223].

Сетевые технологии проникли практически во все сферы бытия и сейчас уже следует рассматривать интернет и соцсети как совокупную виртуальную территорию, реально связанную с нашим физическим миром и доступную не только не только через домашний или рабочий компьютер. Сеть окружает нас всё интенсивнее через мобильные сети и использование планшетов, смартфонов, локативных медиа. Эти проекты являются развитием предшествовавших им художественных опытов и проектов с использованием телекоммуникационных устройств, таких как телевизор, телефон или факс [6, с.143]. Как отмечал Джек Бернем, «на всём протяжении существования европейского искусства художников не покидало стремление преодолеть психологические и физические барьеры между искусством и реальностью – не только изобрести форму искусства, которая выглядела бы правдоподобно и реально, но и пойти дальше и создать образы, которые способны к разумному взаимодействию со своими создателями» [7].

#### Литература:

1. Шваб, К., Дэвис, Н. Технологии четвёртой промышленной революции / К. Шваб, Н. Дэвис. – М.: Эксмо, 2018. – 320 с.
2. Вайбель, П. 10++ Программных текстов для возможных миров / П. Вайбель. Русское издание :М.: Издательство «Логос», 2011. – 304 с.
3. Пол, К. Цифровое искусство / К. Пол. – М.: Ад Маргинем Пресс. Музей современного искусства «Гараж», 2020. – 272 с.
4. Дизайн. Всемирная история. / под редакцией Элизабет Уильхьюд.- Пер. с англ. М.: «Магма», 2017. - 576 с.
5. Тоффлер, Э. Третья волна: Пер. с англ./ Э.Тоффлер.- М.:ООО, «Издательство АСТ»,2002.- 776 с.
6. Маклюэн, М.Г. Понимание медиа: внешние расширения человека / пер с англ. В. Николаева.- 5-е изд., испр. – М.:Кучково поле, 2018. – 464 с.
7. Творец без творчества? Как искусственный интеллект создаёт произведения искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://thewallmagazine.ru/ii-sozdaet-proizvedeniya-iskusstva/>. – Дата доступа: 01.02.2023.