

ГОРБАЧЁВА АННА ГЕННАДЬЕВНА



Старший преподаватель кафедры информационных технологий Новосибирского государственного университета экономики и управления «НИНХ».

E-mail: gorbacheva.a.g@gmail.com

УДК 004.896

МАССОВОЕ ИСКУССТВО И ЦИФРОВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Работа выполнена в рамках проекта
«Построение неклассической антропологии.
Новая онтология человека», реализуемого на базе НГУЭУ
при поддержке Российского научного фонда.
Грантовое соглашение № 14-18-03087.

Аннотация. В статье представлена связь между феноменом массовизации искусства и влиянием на него цифровых и инфокоммуникационных технологий. Автор приходит к выводу, что в силу массовизации искусства и внедрением в художественную практику современных технологий происходит трансформация фигуры автора-художника и отказ от идеалов и образцов, во имя которых создавалось классическое искусство. Вместо автора и лица в искусстве всё больше присутствует мем, ник, а вместо провозглашения идеалов добра и красоты массовое искусство всё больше ставит задачи, направленные на развлечение зрителя, превращая его в потребителя.

Ключевые слова: инфокоммуникационные технологии, мультимедиа, смайл, мем, графический дизайн, компьютерная графика, гиперреализм, социальная сеть, виртуальная реальность, Интернет.

© Горбачёва А. Г. 2017

Anna G. Gorbacheva

MASS ART AND DIGITAL REVOLUTION

Abstract. The article shows the relationship between the phenomenon of mass art and the influence on it of digital and communication technologies. The author concludes that in view of the introduction of mass character of art and artistic practice in modern technology there is a transformation of the artist-figure of the author, and the rejection of

ideals and models, in whose name the classical art was created. Instead, the author and the person in the art, more and more there is a meme, nickname, and instead of the proclamation of the ideals of goodness and beauty of mass art are increasingly putting tasks aimed at the audience entertainment, turning it into a consumer.

Keywords: information technologies, multimedia, smile, mem, design, hyperrealism, virtual reality, Internet, social network.

В настоящее время культурологи, философы и социологи всё чаще пишут о том влиянии, которое оказывают на современное общество средства массовой коммуникации и новые компьютерные технологии. Это влияние не обошло и современное искусство.

Многие виды современного искусства, в том числе и графический дизайн, существенным образом базируются на использовании новых компьютерных технологий. Прежде всего, речь идёт как об упрощении процесса создания художественных произведений, так и о принципиально новых способах и стилистических возможностях, которые стали доступны не только профессиональным художникам и дизайнерам, но и тем, кто занимается творчеством на уровне хобби или только начинает овладевать навыками творческой работы в школах и университетах.

Общие закономерности развития современного искусства. Еще в 40-х годах XX века появился термин «массовое искусство», характеризующий собой совокупность произведений искусства, доступных для понимания обычному неподготовленному человеку. Этот вид искусства противопоставляется элитарному, которое позиционируется как продукт для опытных знатоков, способных оценить тонкости произведений. Созданием объектов массового искусства занимались только профессионалы, но с появлением соответствующих программно-аппаратных средств их создание стало доступно и любителям. Ранее создавать «произведения искусства», к которым относится классическая музыка, литература и живопись, могли только специалисты высокого класса, их работы предназначались для состоятельных слоев общества и элиты [Смелзер 1994].

Программные средства, такие, как Photoshop, 3Ds MAX и др., наряду с техническими приспособлениями, такими, как световое перо, мышь, графические планшеты, позволяют малоопытным пользователям, обладающим лишь минимальными навыками, создавать художественные и музыкальные произведения. Более того, благодаря социальным сетям и другим Интернет-ресурсам, они имеют возможность предоставлять на широкое обозрение свои любительские работы.

Можно констатировать, что теперь практически каждый человек получил возможность создавать непрофессиональные изображения, которые доступны и понятны большинству людей. Раньше создавать произведения было довольно проблематично, способными сделать их качественно оказывались в основном профессионалы: художники, фотографы, режиссеры и т. д. Даже с появлением массового производства фотоаппаратов делать это было сложно, поскольку фотографии были черно-белыми, хорошие фотокамеры дорогими, а печать снимков требовала значительного времени [Горбачева 2015].

Образцы описанного вида искусства, как правило, предназначены для удовлетворения запросов анонимной и рассеянной аудитории. Они распространяются через средства массовой коммуникации, преимущественно через

сеть Интернет. В таком искусстве преобладают стереотипы и упрощённые эталоны, рассчитанные на усреднённый вкус широкого потребителя. Что касается авторов-любителей этих образцов, то, выражаясь словами философа, зачастую они навязывают «свою убогость бесцеремонно, безоглядно, безотлагательно и безоговорочно» [Ортега-и-Гассет 1991]. Согласуются с данным мнением и выводы Ж. Бодрийяра, сделанные им в работе «Реквием по массовой культуре» о том, что если каждому члену общества предоставить возможность проявить себя в качестве творческого человека, то этот человек, получив такую возможность, будет создавать дилетантскую работу [Бодрийяр 1999].

Действительно, в современном мире, благодаря использованию новых компьютерных технологий и всемирной сети Интернет, результаты такой самодетельности можно наблюдать повсеместно, особенно в социальных сетях. Каждый человек может попытаться заявить о себе, создав свой персональный сайт, сняв ролик на камеру мобильного телефона, создав коллаж, карикатуру или мем. Этим работам обычно свойственны такие черты, как, небрежность, незавершенность, краткость, схематичность, необязательность. Легкость создания аудио-визуальных материалов приводит к появлению контента низкого качества, а также контента, который интересен только очень узкому кругу лиц. И посвящён этот контент повседневным занятиям автора. Например, «Мой вчерашний день», «Я гуляю», «Я ем» [Doring 2006].

Среди таких новых, массовых форм искусства популярность приобрели те, которые ориентируются на отдых и развлечение. По мнению Ажимовой, «современное искусство ориентировано на массы, представители которых ищут развлечений и не способны концентрировать внимание на произведениях художественной культуры. Если созерцание требует концентрации и погружения в произведение искусства, то в процессе развлечения, наоборот, человек погружает творение внутрь себя» [Ажимова 2013: 87]. Основная цель создателей таких видов искусства заключается в максимальном количестве просмотров своих работ, что, в свою очередь, может быть коммерчески выгодно.

Таким образом, здесь налицо контраст с классическим академическим искусством, которое, по мнению В. Г. Белинского, несёт определённые эстетические идеалы своей эпохи в проекции их на будущее, вскрывает коренные противоречия, обнажает социальные контрасты, «вопли и страдания современности», стремясь показать всю полноту проявления жизни, всё духовное богатство, достигнутое в данный момент исторического развития [Белинский 1978, 3].

Классическому искусству свойственно обобщение. В творениях Микеланджело, Рафаэля, Леонардо да Винчи, Шекспира, А. С. Пушкина, Ф. М. Достоевского, Л. Н. Толстого, П. И. Чайковского, Л. Бетховена присутствует обобщение глобальных проблем общечеловеческого содержания, и рассматриваются они с прогрессивных позиций своего времени [Краткий словарь по эстетике].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что, во-первых, современное искусство становится массовым, его созданием и распространением могут довольно успешно заниматься непрофессионалы, и, во-вторых, оно всё более ориентируется на развлекательные цели, в отличие от классического искусства, подразумевавшего в значительной степени воспитание, образование, приобщение к прекрасному.

Новые возможности. Из всех видов искусства наиболее доступны для массовизации пластические искусства. Ими с различной степенью успешности мо-

гут заниматься и непрофессионалы. Дело в том, что, в принципе, нарисовать картину или рисунок может любой человек, хотя профессионал сделает это, как минимум, с технической точки зрения более качественно, что выразится в таких характеристиках, как пропорциональные размеры человеческого тела, правильной перспективе, грамотном подборе цветов, естественном отображении света и тени. Достичь этих свойств любителю довольно сложно. Однако, именно современные программно-аппаратные средства и редакторы позволяют выстроить и рассчитать все необходимые параметры автоматически. Эта работа как бы передаётся на аутсорсинг умным машинам [Смирнов 2012]. Это позволяет человеку с минимальным опытом рисования создавать картины в целом качественные с технической точки зрения. Здесь, конечно, не подразумевается достижения уровня шедевра, но привлекательность работы может быть достигнута. Хотя использование технических устройств может привести к исчезновению творчества и к появлению тотальной коммерциализации [Поповский 2016: 216].

Например, приведённые ниже рисунки выполнены обычными студентами, не имеющими никакого художественного образования, но изучающими компьютерную графику.



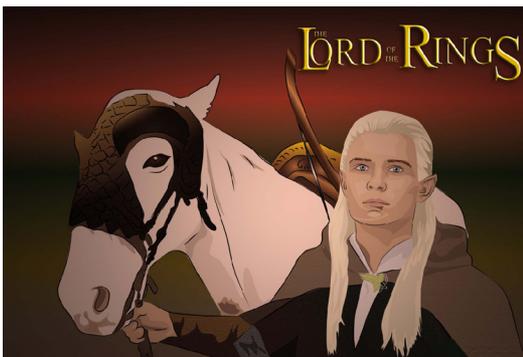
Клевакина Е.

«Голова профессора Доуэля». 2016



Верхотурова А.

«Алиса в стране чудес». 2016



Севрюкова А.

«Властелин колец». 2016



Лаврухина Ю.

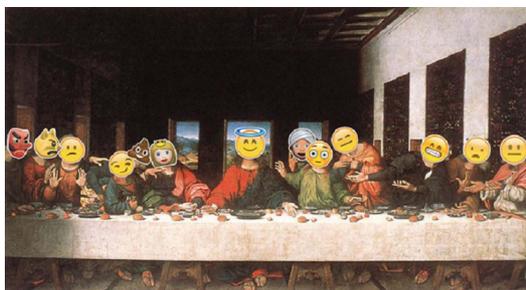
«Приключения Шерлока Холмса». 2016

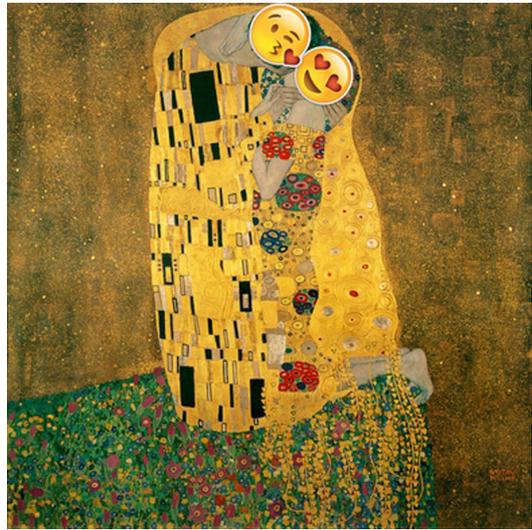
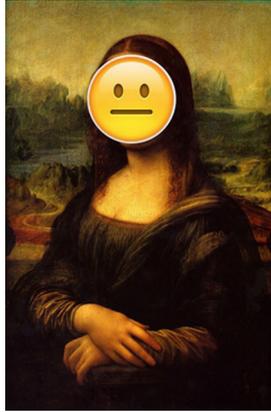
Конечно, в этих рисунках можно найти недостатки, и они не являются шедеврами, но они, несомненно, содержательны и понятны. Очевидно, что человек без таланта и художественного образования без помощи компьютерных средств не смог бы создать рисунки такого качества лишь только карандашом и кистью. Такие работы носят характер иллюстраций, впечатлений от прочитанного и увиденного. Как размещаются в сети впечатления дня (сегодня я был там-то и видел то-то), так размещаются и эти работы. Они могут делаться в разных стилях, с использованием различных фильтров для обработки и создания своих картинок, могут быть стилизованы под импрессионизм, сюрреализм, гиперреализма и т. д.

Проблема автора и лица в произведении. Для передачи эмоций через сетевую среду используются, так называемые, смайлы, смайлики, эмоционально нагруженные слова, знаки препинания. Причем, набор этих знаковых средств довольно ограничен. При этом отсутствует интонация, взгляды, прикосновения и прочие невербальные формы коммуникации, позволяющие проявлять и понимать эмоции как при живом общении.

В итоге, люди перенесли значительную часть своих коммуникаций в сеть, проявляют эмоции посредством ограниченного набора смайликов. Даже доступный Skype используется далеко не всегда. Люди все меньше времени проводят в живом общении, которое без сомнения намного более эмоционально насыщено, чем коммуникация в сети. Вероятно, проводя много времени в виртуальном общении, у людей снижается способность к эмпатии (пониманию эмоционального состояния другого человека и демонстрация этого понимания), их поведение эмоционально беднеет, они становятся неспособными различать тонкие эмоции, которые невозможно передать текстом или наборами смайликов.

Современный человек настолько привык воспринимать мир как графическое изображение, что картинка стала восприниматься им в виде простой иллюстрации окружающего мира. Так, говоря слово «поцелуй» или «улыбка», большинство людей начинают употреблять в своих сообщениях смайлики «поцелуй» или «улыбающийся» смайлик. Это феномен, означающий сдвиг от лица к маске смайлика, показан в известном интернет сервисе Buzz Feed. Здесь была опубликована подборка классических картин, в которых вместо лиц представлены смайлики. На сайте представлены шедевры Микеланджело, Рубенса, Леонардо да Винчи, а также картины модернистской живописи, в частности, таких художников, как Эдвард Мунк и Густав Климт.





Создать смайлик, точнее, вставить его вместо лица, гораздо легче и понятней, чем описывать или рисовать лицо человека. Популярность этого интернет ресурса можно объяснить тем, что выражения смайликов более понятны и доступны, чем мимика и эмоции человека, которые хотели передать великие художники. С недавних пор смайлами можно не только дополнять чужие картины, но и рисовать свои. Для этого был также запущен специальный веб-сервис.

С развитием компьютерных технологий процент эмоционально бедных людей будет расти. Л. В. Мурейко считает, что происходит деперсонификация людей. Это будет выражаться в том, что их действия будут отличаться высокой степенью механистичности и автоматизма, присущего машинам [Мурейко 2009]. Само человеческое существование становится во многом стандартизированным, а значит программируемым. Н. Л. Караваев отмечает, что информационные технологии ограничивают сознание человека, фиксируя его мышление определёнными рамками, человек теряет интуитивное понимание мира, стараясь увидеть во всём готовую структуру [Караваев 2011].

Современный гиперреализм. Появление компьютерных редакторов, позволяющих создавать объёмные реалистичные 3D-изображения, способствовали появлению новых форм гиперреализма. Первая форма заключается

в создании из реальных предметов и на основе фотографий или художественных рисунков своеобразных коллажей, в которых эти предметы расположены в правдоподобном сочетании, которое в целом не является существующим в действительности. Примеры этой формы гиперреализма приведены ниже.



Ричард Эстес
«Телефонная будка». 1967.



Майк Даргас
«Черное золото». 2015.

Приведенные рисунки демонстрируют в принципе реалистичные образы, отдельные элементы которых могут быть подлинными фотографиями, но изображения в целом являются вымышленными.

Вторая форма гиперреализма подразумевает придание подлинному изображению нарочитого объема и повышенной точности, которые не свойственны художественным произведениям в духе реализма [Панкратова 2010]. На следующих рисунках приведены примеры. В них уделено повышенное внимание к чертам лица, деталям, мелким элементам, но сам образ является сугубо вымышленным, сконструированным, виртуальным. Изображение, можно сказать, становится более реальным, чем существующее в действительности. На сайте optogul.com представлены невероятно реалистичные трехмерные модели.



Mohsen Fallahwpisy
«Little fella «Fafal»



Ji Hee
«Old Man's portrait»

Гиперреализм в таких формах можно в некотором смысле считать практикой создания симулякров, «копий», или символических знаков, не имеющих соответствующих им объектов в реальном мире и в принципе лишённых смысла. Они сравнимы с идеальными куклами, которые выглядят как живые, очень точные, и заменяют собой живой образ. Согласно Ж. Бодрийяру, такое постоянное создание и использование симулякров может привести к исчезновению настоящего, реального мира, потому как реальный, действительный мир утрачивает и своё содержание, и свою ценность. Большинство людей в современном мире существует теперь в виртуальном мире, мире симулякров, которые «хотят быть метаязыком отсутствующего мира» [Бодрийяр 2006: 161].

Заключение.

В последние годы существенно повысилась доступность различных технических устройств, посредством которых люди могут пользоваться инфокоммуникационными технологиями. Устройства дешевеют, становятся простыми в обращении, совершенствуются их функциональные возможности, их становится легче приобрести, организуются многочисленные курсы по данной тематике. Описанный тренд приводит к изменениям во многих сферах жизни, в том числе, в искусстве, в котором происходит не только трансформация его традиционных видов и классических жанров, но и появляются новые, замещающие собой эти первые.

Литература

- Doring, Gundolf 2006 – *Doring N., Gundolf A.* Your life in snapshots: mobile web blogs // Knowledge, Technology & Policy. 2006. № 1. P. 80–90.
- Ажимова 2013 – *Ажимова Л. В.* Философское осмысление феномена кино В. Бенямином // Вопросы философии. 2013. № 1. С. 85–92.
- Белинский – *Белинский В. Г.* Собр. соч. в 9-ти т. Т. 3. М., 1976–1982.
- Бодрийяр 2006 – *Бодрийяр Ж.* Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Республика; Культурная революция, 2006. 269 с.
- Бодрийяр 1999 – *Бодрийяр Ж.* Реквием по масс-медиа // Поэтика и политика: Альманах Рос.-франц. центра социологии и философии Ин-та социологии РАН. М.: Ин-т эксперим. социологии; СПб.: Алетейя, 1999. С. 193–226.
- Горбачева 2015 – *Горбачева А. Г.* Обмен визуальной информацией и короткими сообщениями как современный вид сетевых коммуникаций // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2015. №1 (3). С. 133–139.
- Караваев, Окулов 2011 – *Караваев Н. Л., Окулов С. М.* Информационно-коммуникационные технологии и человек // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. 2011. № 4. С. 47–51
- Краткий словарь по эстетике [Электронный ресурс] URL: <http://esthetiks.ru/klassicheskoe-iskusstvo.html> (Дата обращения: 05.09.2016)
- Мурейко 2009 – *Мурейко Л. В.* О природе массового сознания в контексте исследований «искусственного интеллекта» // Известия российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2009. № 110. С. 90–100.
- Ортега-и-Гассет 1991 – *Ортега-и-Гассет Х.* Эстетика. Философия культуры. М.: Искусство. 1991. 588 с.
- Панкратова 2010 – *Панкратова А. В.* История графического дизайна и его использования в рекламе: XX и XXI век. Смоленск, 2010. 41 с.

- Поповский 2016 – *Поповский И. В.* Мне всегда хотелось иметь жирный карандаш // Человек.ru. 2016. № 11. С. 210–224
- Смелзер 1994 – *Смелзер Н.* Социология. М.: Феникс, 1994. 63 с.
- Смирнов 2012 – *Смирнов С. А.* Фармацевтика антропологических трендов. Антропологический форсайт // Вестник НГУЭУ. 2012. № 1. С. 88–104.
- Сервис Buzz Feed [Электронный ресурс] URL: <http://arriva.ru/publications/news/28769/> (Дата обращения: 05.09.2016)
- Digital Artists Create 32 Incredibly Realistic Male 3D Models [Электронный ресурс] URL: <https://onmogul.com/stories/digital-artists-create-32-incredibly-realistic-male-3d-models> (Дата обращения: 05.09.2016)