

УДК 7.01

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО: МЕТОДОЛОГИЯ ИЗУЧЕНИЯ

Я.В. Бондарева*, И.И. Орлова**

*ГБОУ ВО МО Московский государственный областной университет,
Московская область, г. Мытищи

**ФГБОУ ВО Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва

Целью статьи является определение философского алгоритма исследования феномена цифрового искусства на основе системного и междисциплинарного подходов. Процедура и методы исследования: авторами ставится задача выявить содержание и сущность нового вида искусства, его специфические художественно-эстетические качества. Исследование осуществлялось с использованием методов историко-культурного и сравнительного анализа, метода интерпретации, метода выдвижения и проверки гипотез, метода структурно-функционального анализа. Результаты проведенного исследования: авторы проанализировали социальные предпосылки цифрового искусства, его генезис, художественно-эстетические условия его формирования, рассмотрели подходы к определению искусства, методы его изучения, предпосылки информатизации и особенности социальной среды информационного общества. Теоретическая и практическая значимость работы заключается в возможности дальнейшей научной разработки феномена цифрового искусства, результаты исследования могут быть использованы не только в сфере философского знания, но и в таких областях, как искусствоведение, эстетика, культурология, психология и социология искусства.

Ключевые слова: *цифровое искусство, цифровое информационное пространство, информационное общество, художественные практики, парадигма.*

Логика исследования феномена цифрового искусства предполагает начать с его определения как совокупности художественных практик, использующих в качестве материала цифровое информационное пространство (далее – инфопространство). Исследование этого феномена именно в философском ракурсе предполагает, во-первых, анализ его социальных предпосылок, во-вторых, определение его содержания и сущности.

Рассматривая *социальные предпосылки цифрового искусства*, необходимо иметь в виду художественно-эстетические условия его формирования; предпосылки информатизации и особенности социальной среды информационного общества; обстоятельства возникновения или генезис цифрового искусства.

Говоря о *художественно-эстетических условиях* формирования рассматриваемого феномена, мы должны прежде всего ответить на вопрос, на каких основаниях разные явления относятся к искусству. В со-

временной научной литературе термин «цифровое искусство» является предметом дискуссии в силу сложности обоснования наличия слова «искусство» в этом словосочетании. Многие авторы весьма скептически относятся к проблеме цифрового искусства, предполагая невозможность доказательства существования данного феномена. Впрочем, основная сложность, вероятно, должна происходить из трудности определения самого искусства, безотносительно слова «цифровое».

Сегодня можно выделить *два подхода* к определению искусства: эссенциализм, где искусство определяется через попытку описания его сущности, и группа не-эссенциальных подходов, где искусство определяется не через описание его сущности, но того, как функционирует искусство, как оно себя проявляет. Если первый подход в большей степени утверждает неизменную сущность искусства, то второй скорее занят изучением трансформаций искусства, характером его изменений. Современная постнеклассическая реальность подвигает нас делать выбор в пользу последнего.

Если говорить о *методах изучения* искусства, то наиболее адекватным представляется метод, применяемый в рамках не-эссенциальных подходов, – через использование понятия парадигмы. В данном контексте парадигма определяется как совокупность признанных художественных достижений, которые на протяжении определённого времени становятся для авторов произведений базовой моделью постановки проблемы и ее художественного осмысления. Одним из существенных качеств парадигм является возможность их сосуществования, при котором «устаревающие парадигмы не погибают, не уходят бесследно в небытие, но уходят на второй, периферийный план культуры, впоследствии имея возможность опять актуализироваться» [8, с. 36].

Искусство, таким образом, представляет собой цепочку парадигм, сменяющих друг друга. В основании каждой парадигмы находится специфический ответ на вопрос, что есть искусство. Всего можно выделить четыре парадигмы:

- внеэстетическую, определяющую искусство как подражание, мастерство;
- эстетическую, определяющую искусство как созидание прекрасного;
- художественную, абсолютизирующую творческую сторону искусства с учётом некоторой специфики;
- постхудожественную, которая подчёркнуто отказывается давать какое-либо одно определение термину «искусство».

Таким образом, статус искусства присваивается на основе теоретического базиса одной из представленных парадигм.

Говоря о *предпосылках* информатизации и *социальной среде* информационного общества, следует определить факторы, повлиявшие на

распространение компьютерной информатизации; в самых общих чертах определить социальную среду информационного общества.

К предпосылкам информатизации можно отнести некоторые базовые ценностно-культурные установки (технологический императив, креационизм), экономико-культурные доминанты капитализма (общество потребления), достижения в сфере науки (теория информации, генетика, кибернетика, теория искусственного интеллекта), влияние холодной войны и контркультурных течений. Данные установки и доминанты информационного общества влекут за собой изменения условий коммуникации, формирование ценностных установок социальных групп в сфере культурного созидания (традиционалистов, модернистов и др.), что в совокупности с укоренением демократических ценностей способствует бурному развитию информационных (цифровых) технологий. Изучение подобных социальных трансформаций осложняется рождением мифов информационного общества – положений, которые невозможно проверить на соответствие действительности в условиях отсутствия возможности чёткой демаркации вымысла и реальности. На базе этой «мифологии» рождаются и различные футуристические предвидения. Впрочем, подобная подача информации в виде «мифов» существенно упрощает обсуждение некоторых спорных моментов, касающихся информационного общества.

Еще один аспект философского подхода к изучению цифрового искусства заключается в рассмотрении *генезиса* этого феномена, т. е. в выявлении обстоятельств его возникновения. В этой части важно представить появление цифрового искусства как результат длительного процесса техно-художественной гибридации, начавшегося примерно в XV в. Под техно-художественным гибридом, как правило, понимают способ, на основе которого фиксируется результат взаимодействия искусства и технологии как относительно автономных по отношению друг к другу форм деятельности. Ядром каждого гибрида является новая технология, использование которой существенно преобразовывает творческую деятельность. В соответствии с классификацией Д.В. Галкина [5, с. 44] процесс гибридации можно подразделить на три порядка: относительно неглубокая гибридизация первого порядка, где творчество еще не попадает в жесткую зависимость от технических изобретений (XV – первая половина XIX в.); возрастающая гибридизация второго порядка, ознаменованная более глубоким взаимопроникновением искусства и техники, что находит проявление в кинематографии и фотографии (вторая половина XIX – первая половина XX в.); гибридизация третьего порядка представляет собой новый виток конвергенции искусства и техники, где вторая детерминирует первое (вторая половина XX – первая половина XXI в.). Очевидно, что цифровое искусство связано с появлением гибридов третьего порядка, с технологизированным искусством, формирование которого раскрывается в трех уровнях:

1. Технологическое искусство (искусство как результат внедрения машинной технологии; примеры: фотография, кино; период: конец XIX – середина XX в.).
2. Кибернетическое искусство (разработка идей кибернетики в художественном контексте, первое использование компьютера в творческой деятельности; период: 1950 – 1960 гг.).
3. Цифровое искусство (появление массовых компьютерных технологий, прежде всего цифровых; период: начиная с 1970-х).

Появление интересующего нас цифрового искусства непосредственно связано с изобретением персонального компьютера, так как именно он является первым массовым персональным устройством, реализовавшим возможности цифрового информационного пространства.

Рассматривая *содержание и сущность* цифрового искусства как социального феномена, необходимо определиться с понятийным аппаратом. Ключевым понятием данной части исследования цифрового искусства является «цифровое инфопространство», смыслом которого – объединение на едином основании (цифровое кодирование данных) различных вычислительных компьютерных средств – не только персональных компьютеров, но и телефонов, плееров, планшетов, сети Интернет и т. д. в одно целое. Цифровое инфопространство представляет собой, во-первых, «динамическое хранилище данных, абстрактное место, куда можно поместить информацию для её хранения, обработки и последующего с ней взаимодействия; во-вторых, цифровое инфопространство – это массив цифровых данных, то, что хранится в цифровом хранилище, его содержимое; в-третьих, к цифровому инфопространству относится совокупность внутренних и внешних операций с цифровым хранилищем и его содержимым» [1, с. 35].

Если говорить о *характеристиках* цифрового инфопространства, то следует выделить следующие:

- числовое представление, основание на цифровом механизме кодирования и оперирования данными;
- модульность, т. е. разделенность цифрового объекта на дискретные элементы, при котором структура этих элементов повторяется на разных уровнях размерности;
- автоматизация как совокупность низкоуровневых алгоритмов и шаблонов и алгоритмов, способных генерировать и воспринимать лингвистические объекты или реализовывать интерактивное взаимодействие с окружающей средой;
- изменчивость или динамичность, «текучесть» объектов цифрового инфопространства, возможность их существования в нескольких версиях в отличие от своих раз и навсегда определённых и неизменных материальных аналогов;

- транскодинг как перевод какой-либо информации в иной формат, в данном случае – взаимодействие культурного и цифрового уровней инфопространства.

Говоря о цифровом искусстве и произведениях цифрового искусства, следует дать определение этим понятиям. Сегодня в литературе имеют место разные подходы к дефинированию цифрового искусства, которые, определяя область цифрового искусства, исходят из следующих предположений: во-первых, художественная практика относится к цифровому искусству непосредственно, исходя из задействия в ней цифрового инфопространства; во-вторых, предполагается, что цифровое искусство возникло одновременно с цифровым инфопространством, вовлеченным в процесс техно-художественной гибридизации; в-третьих, практику взаимодействия с цифровым инфопространством и цифрового искусства регулирует доминирующая в определённый момент времени парадигма искусства.

Таким образом, наиболее оптимальным представляется определение цифрового искусства, данное А.С. Завьяловым как «практика взаимодействия с цифровым инфопространством, результатом которой является цифровой фрагмент (программа, файл или иные данные), использующийся в творческой работе, маркированной определённой парадигмой искусства как художественное произведение» [7, с. 156]. Или, что то же самое, «цифровое искусство – художественные практики, использующие в качестве материала цифровое инфопространство» [7, с. 156].

Если говорить о произведении цифрового искусства, то было бы логично разложить его на два компонента: уровень цифровых данных и уровень репрезентации этих данных в аналоговой форме, доступной для человеческого восприятия. Характеристиками таких произведений являются безобъектность, программная и аппаратная зависимость, открытость к изменениям, возможность копирования без потерь. Определение произведения цифрового искусства может быть обращено, соответственно, к двум его уровням. В первом случае (уровень цифровых данных) «произведение цифрового искусства – это (структурированный) фрагмент цифрового инфопространства (программа, файл или иные данные), который имеет художественную ценность согласно конвенциональным нормам определённой парадигмы искусства» [7, с. 163–164]. Во втором случае (форма, доступная для восприятия) «произведение цифрового искусства – это произведение искусства, в основании которого находится фрагмент цифрового инфопространства» [7, с. 164].

Философский ракурс исследования феномена цифрового искусства также предполагает выявление особенностей *созидания, восприятия и распространения* произведений цифрового искусства. Говоря о создании цифровых произведений, необходимо обратиться к типизации технологий их создания, выделить уровни автоматизации творчества, изучить феномен любительства в среде Интернета и некоторые другие моменты.

Проблема восприятия таких произведений, как правило, ограничивается анализом категории интерактивности, её различными интерпретациями. Проблема распространения произведений цифрового искусства нуждается в более или менее предметном обсуждении, например, в контексте музыкального искусства, впрочем многие моменты актуальны и для прочих видов искусств. Так, в системе дистрибуции можно рассмотреть следующие этапы изменений: «1) формирование различных институций распространения, 2) установление почти полного контроля данными объединениями над физическими каналами распространения, 3) возникновение альтернативных каналов дистрибуции, основанных на цифровом инфопространстве, 4) упадок индустрий, полагающихся на доцифровые способы распространения, 5) формирование новой экономической реальности и генерирование способов адаптации к ней» [7, с. 201].

В последнее время исследователи стремятся увязывать тему цифрового искусства с проблемами деятельности, феноменом неотчужденного труда, проблемой рациональности, теорией игр и т. д. [2–4; 6; 9]. Это означает, что цифровые технологии на сегодняшний день являются одной из ключевых предпосылок социокультурных трансформаций. Побуждаемые технологическим прогрессом к постоянному совершенствованию, они обретают всё более значительный потенциал для изменения различных социальных сфер, все больше опережая в своих возможностях технические изобретения прошлого.

Список литературы

1. Бондарева Я.В., Завьялов А.С. Цифровое инфопространство и его характеристики // Сибирский учитель. 2016. № 3. С. 35–38.
2. Буренков С.В. Труд, иррациональность, игры // Вестник Московского государственного областного университета. Сер.: Философские науки. 2017. № 1. С.15–27.
3. Буренков С.В. Антропология и аксиология труда: Эллада // Вестник Тверского государственного университета. Сер.: Философия. 2017. № 1. С. 39–45.
4. Буренков С.В. К вопросу о видах человеческой деятельности // Вестник Московского государственного областного университета. Сер.: Философские науки. 2014. № 3. С. 11–27
5. Галкин Д.В. Техно-художественные гибриды или произведение искусства в эпоху его компьютерного производства (V.1.0A) // Гуманитарная информатика. 2007. № 3. С. 40–53.
6. Горбунов А.С. Личность и цифровые технологии в информационном массовом обществе // Вестник Московского государственного областного университета. Сер.: Философские науки. 2018. № 4. С. 8–16.
7. Завьялов А.С. Цифровое искусство как объект социально-философского анализа: дис. ... канд. филос. наук. Москва, 2017. 227 с.

8. Завьялов А.С. Цифровое искусство в контексте художественных парадигм // Вестник Московского государственного областного университета. Сер.: Философские науки. 2015. № 2. С. 32–37
9. Загребин М.В. Рассудок как вид умственной деятельности // Вестник Московского государственного областного университета. Сер.: Философские науки. 2017. № 1. С. 6–14.

DIGITAL ART: A STUDY METHODOLOGY

Ya.V. Bondareva*, I.I. Orlova**

*Moscow Region State University, Moscow Region, Mytishchi

**The Kosygin State University of Russia, Moscow

The aim of the article is to determine the philosophical algorithm for studying the phenomenon of digital art based on systemic and interdisciplinary approaches. Procedure and research methods: the authors set the task to identify the content and essence of the new art form, its specific artistic and aesthetic qualities. The study was carried out using the methods of historical-cultural and comparative analysis, the method of interpretation, the method of advancing and testing hypotheses, the method of structural and functional analysis. Results of the study: the authors analyzed the social prerequisites of digital art, its genesis, the artistic and aesthetic conditions of its formation, examined approaches to the definition of art, methods of its study, prerequisites for informatization and features of the social environment of the information society. The theoretical and practical significance of the work lies in the possibility of further scientific development of the phenomenon of digital art, the results of the study can be used not only in the field of philosophical knowledge, but also in areas such as art history, aesthetics, cultural studies, psychology and sociology of art.

Keywords: *digital art, digital information space, information society, art practices, paradigm.*

Об авторах:

БОНДАРЕВА Яна Васильевна – доктор философских наук, профессор, зав. кафедрой философии, ГОУ ВО МО Московский государственный областной университет, г. Мытищи. E-mail: bondareva.iana@yandex.ru

ОРЛОВА Ирина Игоревна – старший преподаватель кафедры иностранных языков ФГБОУ ВО «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина», г. Москва. E-mail: viciral@yahoo.com

Authors information:

BONDAREVA Yana Vasilievna – PhD, Prof., Chair of Philosophy Dept., Moscow Region State University, Moscow Region, Mytishchi. E-mail: bondareva.iana@yandex.ru

ORLOVA Irina Igorevna – Senior Lecturer of the Foreign Languages Dept., The Kosygin State University of Russia, Moscow. E-mail: viciral@yahoo.com