

ВИРТУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО КАК ЭЛЕМЕНТ СИСТЕМЫ ИНФОКОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В статье анализируются вопросы функционирования цифрового искусства как элемента системы инфокоммуникационных технологий.

The questions of the virtual art functioning in the infocommunication system are analyzing in the article.

Введение. Интенсивное распространение компьютерных технологий, их включённость во все сферы жизни общества привело к настолько сильным трансформациям во всех сферах общественной деятельности, что в 80-е гг. XX в. был сделан вывод о возникновении «компьютеризованного», или «информационного», общества как нового этапа в развитии человеческой цивилизации.

В настоящее время речь идёт о формировании глобальной системы информационно-коммуникационных технологий как принципиально нового компонента современной цивилизации. Появление данной системы явилось закономерным и необходимым этапом в развитии человеческого общества. С её возникновением ноосфера как планетарная оболочка Земли приобрела логически завершённый вид. В известном смысле становление глобальной по масштабам системы получения (производства), обработки, хранения, передачи, распределения, обмена и потребления (использования) информации означает появление единой для всей планеты «системы психического отражения». Как известно, психика есть форма отражения объективной реальности, присущая системам, активно взаимодействующим с внешней средой. Отражение реальности в ней происходит в форме идеальных образов, которые функционально (не предметно) выделяются и переносятся за пределы отражающего субъекта. Иными словами, уже на данном уровне как структурном компоненте деятельности возникает новая реальность, подобная объективной, но не совпадающая с ней полностью.

Основная часть. Данное свойство чётко проявляется в функционировании системы инфокоммуникационных технологий. В процессе их развития, очевидно, происходит определённое «удвоение» реальности. В виртуальной сфере постепенно формируются компоненты, которые уже присутствуют в объективной реальности. Безусловно, их свойства и способы функционирования отличаются от объективных прототипов. Однако базовые функции достаточно чётко воспроизводятся. Можно однозначно утверждать, что виртуальная реальность постепенно воспроизводит сферы, которые традиционно выделяются в структуре социума: экономическую, социальную, политическую и духовную. В отношении последней в настоящее время можно утверждать о постепенном формировании в виртуальной среде компонентов, аналогичных традиционно выделяемым формам общественного сознания.

С нашей точки зрения, наиболее полно данные процессы проявляются в формировании эстетического сознания в целом и виртуального искусства как его элемента в частности. Здесь можно выделить два основных направления развития.

Во-первых, активное проникновение средств виртуальной реальности в сферу «традиционного» искусства. Это особенно характерно для деятельности музеев, выставочных комплексов и т. д. Все крупные галереи современного искусства уже не обходятся без аудио- и видеоинсталляций, компьютерной живописи, гипертекстовой литературы, цифровой поэзии и других уникальных творческих работ, созданных при использовании IT-технологий. Однако данные формы творческого самовыражения играют вспомогательную роль в обеспечении функционирования «традиционного» искусства.

Во-вторых, «собственно виртуальное» искусство. В этой области, несмотря на сравнительно небольшой период развития, уже сформировалось достаточно большое количество форм и направлений: видеоинсталляции, 3D-объекты, анимация в формате GIF, JPG-изображения, литературные гипертекстовые экзерсисы, арт-сайты и т. д.

Сформировались также «переходные» формы искусства, например, цифровая живопись, основанная на произведениях традиционного искусства, которые переносятся в цифровую среду, имитирующую первоначальный материальный носитель. В дальнейшем полученный объект дорабатывается при помощи графических редакторов и иного программного обеспечения.

На наш взгляд, к «действительно виртуальному» в сфере изобразительного искусства можно отнести только направление «Мультитачарт» (его основателем считается К. Худяков). «Картины» этого художника интерактивны, они взаимодействуют со зрителем при контакте — реагируют на движение руки или тела зрителя, меняют графику, цвета, композицию. Таким образом, данная форма творчества, используя возможности, предоставляемые виртуальной сферой, выходит на качественно новый уровень взаимодействия с воспринимающим субъектом, который, в принципе, недостижим в традиционном искусстве.

Анализируя данное направление, можно зафиксировать тенденции формирования специфических для виртуального искусства способов создания объектов, их эстетических характеристик, норм и идеалов творчества и т. д.

Помимо специфической эстетики искусство в виртуальной сфере уже формирует и собственный рынок. Многие крупные аукционные дома начинают продавать цифровое искусство. Первым крупным аукционным домом стал Philips.

Понятно, что произведения такого искусства естественнее реализовывать в однотипной для него среде. Поэтому уже создаются порталы, изначально специализирующиеся именно на продаже произведений виртуального искусства (например, Daata Editions, Artspace, Paddle8). Необходимо отметить, что стоимость произведений виртуального искусства сравнительно низка, коллекционирование данных арт-объектов перестаёт быть привилегией самых богатых людей, становится принципиально более демократичным.

В настоящее время можно выделить несколько направлений в развитии рынка цифрового искусства: отдельные изобразительные арт-объекты, 3D-скульптуры, арт-сайты. Стоимость произведений искусства первой группы начинается с нескольких сотен и может достигать нескольких тысяч долларов США. Самая дорогая 3D-скульптура (автор К. Прайс) была продана за 509 тыс. дол. США. Реализация арт-сайтов осуществляется на основе Art Website Sales Contract — договора, который накладывает на покупателя определённые обязательства по поддержанию и постоянному обновлению сайта.

В процессах развития искусства в виртуальной сфере присутствует ряд проблем. Первая (и принципиально важная) — является ли digital-арт истинным искусством? Очевидно, что в решении данной проблемы имеются два взаимоисключающих подхода. При однозначно положительном решении вышеназванной проблемы возникает ещё целый ряд конкретных проблем второго порядка. Отметим лишь некоторые, наиболее очевидные в настоящее время.

Во-первых, возникает целый ряд вопросов авторского права, связанных с возможностью владения, хранения, тиражирования объектов виртуального искусства. В общем виде вопрос формулируется следующим образом: зачем покупать файл, если его можно скачать?

Во-вторых, возникают технические вопросы хранения произведений digital-арт. Основная проблема здесь заключается в том, что форматы, в которых создавались цифровые произведения, постепенно устаревают и перестают поддерживаться новыми средствами инфокоммуникационных технологий. А при переводе арт-объектов в новые форматы исходные данные могут измениться так, что их невозможно раскодировать. Иными словами, со временем произведение виртуального искусства не просто стареет, как реальное, а становится малодоступным для восприятия или просто исчезает. Данную проблему пытаются решить некоторые музеи, которые занимаются консервацией цифровых объектов (например, Новый музей современного искусства и Музей американского искусства Уитни в Нью-Йорке). Однако пока выход отсутствует.

Заключение. Можно сделать вывод об интенсивном формировании в рамках развивающейся инфокоммуникационной системы человеческой цивилизации аналога эстетической формы общественного сознания, который активно взаимодействует с соответствующими явлениями и процессами реальной жизни. Причём данный компонент виртуальной сферы уже сейчас демонстрирует наличие собственных внутренних закономерностей, которые обеспечивают его постоянную эволюцию как специфического элемента ноосферы. При этом в процессе функционирования виртуальное искусство достаточно активно воздействует и на процессы развития искусства реального. Результатом такого воздействия являются возникающие переходные формы творческого отражения реальности, включающие элементы обеих форм искусства.