

## **ВЛИЯНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО.**

Современное общество энергично меняется. По мнению японского ученого, профессора У.Масуды, компьютеризация преобразует природу человека, превращая его из «хомо-сапиенса» в «хомо - интеллиженс». Это связано с тем, что со второй половины XX века начинает формироваться принципиально новая картина мира. Она непривычна для традиционного человеческого сознания, сформированного европейской культурой. Мир теперь предстает как открытая система, вечно изменяющаяся и сложнопротиворечивая, система полная парадоксов и абсурдов. Мир, создаваемый этой системой – это случайность, непредсказуемость, хаос. Американский футуролог Элвин Тоффлер считает, что «очень трудно дать точное определение новой революции именно потому, что мы живем в ней. Это компьютер – но не только компьютер. Это биологическая революция – но не только биологическая. Это изменение видов энергии. Это новый геополитический баланс в мире. Это восстание против патриархальности. Это кредитные карточки плюс видеоигры, плюс стерео. Это локализм плюс глобализм. Это хорошенькие машинистки, программисты плюс электроника в банковском деле. Это, с одной стороны, космические ракеты, а с другой – поиски собственной индивидуальности. Это гибкие графики работы и растущая воинственность черных, коричневых и желтых людей на планете. Это воздействие всех подобных сил, сходящихся в одной точке и разрушающих наш традиционный индустриальный образ жизни»[1].

В результате этих процессов возникает новая культурная среда, объединяющая творчество и информационные системы.

Используя язык цифровой культуры, появление цифровых искусств сразу же противопоставило себе все остальное искусство – традиционное, которое именуется по отношению к цифровому аналоговым. В первую очередь подверглись влиянию цифровых искусств наиболее традиционные виды изобразительного искусства – живопись, графика, скульптура. Начали появляться голографические изображения, имитирующие картину, скульптуру, рельеф, даже архитектуру. Появление цифровых искусств также повлекло за собой появление новых художест-

венных жанров и форм (трехмерная анимация, виртуальная действительность, интерактивные системы и Интернет).

На уже устоявшиеся художественные формы – кино, двухмерную анимацию, видеоискусство, музыку – цифровые технологии также сильно повлияли, способствуя созданию новых жанровых подвидов.

Что дали новые технологии для искусства?

1. Интерактивность – возможность для зрителя вступать в контакт с художником и даже участвовать в создании произведений.

2. Новые художественные средства.

3. Элитарность цифрового (чаще всего сетевого и медиа) искусства.

Наиболее прогрессивным из направлений современного искусства сегодня является видео-арт, который активно развивается благодаря цифровым технологиям. Он является самым доступным в производстве видом искусства, где кроме камеры, которую можно взять напрокат, почти ничего не надо. Это направление в искусстве еще называют искусством «аналогов и цифр». Начавшись как сугубо цифровое, сетевое искусство парадоксальным образом эволюционировало в аналоговое искусство.

Однако сетевое искусство сегодня уже не ограничивается интерактивными Интернет-проектами, оно выходит в реальность, создавая сети, которые объединяют людей и формируют новые горизонтальные средства коммуникации от человека к человеку, минуя коммерческий поток масс-медиа.

Согласно "традиционному определению "Медиа" – это устройство для записи, хранения и передачи информации. Причем привычно, - устройство именно технологического характера. Однако в качестве средства для хранения и передачи информации может выступать и письмо. Некоторые исследователи полагают, что и устный язык можно рассматривать как медиа технологию особого рода, впрочем, это вопрос крайне спорный. Три главнейшие функции медиа технологий объединяет одна черта – опосредованность. В переводе с английского "медиа" – средство, способ, посредник, промежуточная ступень. Поскольку обмен информацией это необходимая составляющая жизни общества, то медиа технологии, как опосредующее звено человеческой деятельности, являются одним из способов коммуникации, условием человеческой активности и сопровождают человека давно.

Интернет сжимает пространство и время, ставя человека лицом к лицу со всем миром. Но появление новых возможностей, обнажили былые проблемы: из виртуального пространства мы снова стремимся в аналоговое, реальное. Каждый художник выбирает сам, делать свои работы при помощи последовательности цифр или обойтись привычными средствами. Новые цифровые средства для самовыражения художника, особенно постоянно обновляемые hi-tech, уже не вызывают восторга, заметно профанированы и больше напоминают спорт, чем искусство. Многие сознательно отказываются от их использования, возвращаясь к аналогу и, в моду входит аутентичность.

При этом есть два понятия, связанные с цифрой и аналогом имеющие огромное значение, это виртуальность и реальность, они являются базовыми для всего 21-го века.

Огромное влияние цифровые технологии оказали на музыку. Благодаря «цифре» возникла электронная культура («drum'n'bass», «хаос», «easy», «techno»), которая на протяжении уже четырех десятилетий остается ведущей в сфере вне-академической музыки. Электроника здесь, как и в роке 60-х и 70-х, придает звучанию психоделический оттенок.

Отметим также, что сегодня цифровые технологии все глубже проникают в нашу жизнь и быт, вызывая своей активностью критические настроения. Особенно сильно это заметно в области масс-медиа: телевидение все больше играет роль душеприказчика для человечества, встраивая его в качестве элемента системы товарооборота. Оно активно ассимилирует открытия художников, используя эти открытия в рекламе.

Художники во все времена стремились осваивать, обживать неизвестные пространства: механизмы, краски у отрасли самолетостроения, железные каркасы с территориями свалок, образы и символику новых городов и т.д. Меняется мир – меняется человек, создавая мир новый: средневековый интерес к структуре тела, порожденный неизвестностью телесного устройства, сменяется жаждой освоения иных пространств – электронного изображения, технологических объектов; и нынешние художники осваивают реальность, в которой им приходится жить, таким же образом, как в свое время это делали конструктивисты, абстракционисты и многие другие группы.

Необычность и притягательность виртуального пространства, мира, доступ к которому предоставляет компьютер, очевидна. Авторское пространство, создающее улучшенную “копию” мира (более быструю, информативную и безопасную), – трехмерное, с новым пониманием и способом освоения времени и пространства, иным принципом движения, скорости, действия, иным способом построения межчеловеческих отношений, – вот то, что захватило умы художников, культурологов, социологов, философов и многих других. В этом новом явлении есть все, чтобы иметь право называться искусством.

Что же такое Net арт? Net арт – сетевое искусство; произведения, созданные для Интернета: выставляющиеся, существующие, функционирующие в Сети. Необходимо отличать сетевое искусство как от Web дизайна, красочного оформления страниц, так и от традиционных видов искусства, представляемых в Сети (сайты музеев, “вывешенные” на страничках картины, фотографии и т.д.) Произведение сети чаще всего не функционально: такая Web страница представляет собой совокупность визуальных образов, анимации, текста, графики, слаженной деятельности различного рода приложений и программ, призванных воплотить авторский замысел, который может носить самый разный характер и т.д. но самое главное, целью художника в сети становится не авторитарное выражение, демонстрация и навязывание личной позиции, а коммуникация - общение со зрителем, вовлечение его в творческий диалог. Другой его характерной чертой провозглашается свобода. Алексей Шульгин – один из первых и известнейших интернационально-сетевых художников из России, в своем проекте “Form Art” открывает особенности этого вида творчества. Сетевое искусство – чистое экспериментирование с формой, попытка проверить способности maximum компьютерного пространства, художественные возможности технологии. Каждый шаг пользователя здесь – обманутое ожидание, разрушение стереотипа [2]. Художник пытается изменить направление взгляда компьютерного пользователя на экран, программы, художественно осмысливает новые медиа и пытается дать толчок к формированию такого видения у рядового зрителя.

Исследователи отмечают, что в историческом развитии медиа-арт-технологий можно выделить две тенденции:

1. Первая связана с фотографией, кино, ТВ и обуславливается возможностью медиа воссоздавать пространство и время в качестве опыта созерцания. Сле-

дую живописным традициям, образы здесь располагаются за неподвижной рамой и представляют собой насыщенное зрелище, открывающееся пассивному видению (видеоискусство).

2. Вторая связана с превращением панорамной живописи в виртуальную реальность, основывающуюся на возможности медиа-технологий воспроизводить пространство и время, создавая их суррогат (интерактивное искусство). Целью, в данном случае, является исчезновение картинной рамы, что дает возможность активно созерцающему зрителю погрузиться в образ.

В информационном обществе эстетический объект становится не просто «открытым произведением», как провозгласил в 1962 году Умберто Эко, и не просто разомкнутым объектом. Исчезает произведение искусства как таковое – в качестве его замены выступают коммуникативные игры. Как пишет Питер Вайбель, художественный объект в классическом понимании заменяется открытой сферой действия, в которой создаются новые союзы между автором, произведением и зрителем, а также действуют новые актанты (преображенный автор и преобразованный зритель)... необходимо особо подчеркнуть, что говорить следует не столько о продуктах, сколько о практиках. Даже если зритель видит некие объекты, произведения искусства все равно не существует. Ибо перед зрителем разве что предмет потребления, но никак не эстетический объект.

Современное искусство, а именно та его часть, которая работает с новыми технологиями, представляет собой совершенно новое культурное явление, принципиально отличающееся от традиционного искусства, главным образом, временными параметрами. Существование и развитие современного искусства непременно требуют профессионального исследования собственно технологий, которые, модифицируясь, влекут за собой смену технической ориентации и «материальных параметров» самого искусства.

### **Библиографический список**

1. *Тоффлер Э.* Третья волна / Э Тоффлер. М.: АСТ, 2010.
2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Шульгин>.