

Ерохин Семен Владимирович

**ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ОСНОВА ФОРМИРОВАНИЯ ИСКУССТВА
ПОСТПОСТМОДЕРНИЗМА И ТРАНСДИСЦИПЛИНАРНОЙ ОБЛАСТИ НАУЧНОГО ИСКУССТВА**

Статья посвящена анализу роли цифровых технологий в формировании искусства постпостмодернизма и трансдисциплинарной области научного искусства. Раскрыт потенциал цифровых компьютерных технологий как основы для формирования нового "большого" стиля в искусстве. Показано, что цифровое искусство и научное искусство в целом могут позволить пост-культуре избежать пессимистического сценария развития цивилизации и обеспечить качественный скачок на новый уровень развития человечества.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2012/10-1/19.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2012. № 10 (24): в 2-х ч. Ч. I. С. 85-88. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2012/10-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

УДК 7; 18:7.01

Искусствоведение

Статья посвящена анализу роли цифровых технологий в формировании искусства постпостмодернизма и трансдисциплинарной области научного искусства. Раскрыт потенциал цифровых компьютерных технологий как основы для формирования нового «большого» стиля в искусстве. Показано, что цифровое искусство и научное искусство в целом могут позволить пост-культуре избежать пессимистического сценария развития цивилизации и обеспечить качественный скачок на новый уровень развития человечества.

Ключевые слова и фразы: актуальное искусство; цифровое искусство; научное искусство; художественная виртуальная реальность.

Семен Владимирович Ерохин, д. филос. н.

Кафедра физической химии

Химический факультет

Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова

SErohin@ru.ru

**ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ОСНОВА ФОРМИРОВАНИЯ
ИСКУССТВА ПОСТПОСТМОДЕРНИЗМА И ТРАНСДИСЦИПЛИНАРНОЙ ОБЛАСТИ
НАУЧНОГО ИСКУССТВА[©]**

Цифровые технологии присутствуют сегодня практически во всех сферах деятельности человека. Искусство не стало исключением: такие технологии находят свое применение и получают все более широкое распространение в музыке, театре, кино. Существенное влияние они оказали и на изобразительное искусство. Выведя его на качественно новый уровень, цифровые технологии позволили изобразительному искусству отказать от понимания произведения как материального объекта, от признания единичности неизменным атрибутом оригинальности. Они коренным образом трансформировали структуру изобразительного искусства, определили необходимость переосмысления его места в системе искусств (см. об этом подробнее [8; 9]).

Цифровые технологии сыграли решающую роль в формировании парадигмы постмодернизма (см. об этом напр.: [12, с. 11]) и соответствующего этой парадигме искусства, а позднее – парадигмы постпостмодернизма, парадоксальным образом обусловили ускорение процесса интеллектуализации, формализации и автоматизации искусства, с одной стороны, и распространение интуитивного синтетического суждения в науке [18, с. 262], с другой.

Последнее стало одной из основных причин формирования, развития и институализации трансдисциплинарной области научного искусства – области, для которой характерен синтез дискурсивного мышления и интуитивного суждения, и в пределах которой в настоящее время предпринимаются многочисленные и часто весьма успешные попытки адаптировать методы естественных и точных наук для создания научно-обоснованного искусства, а методы искусства – для формирования новых научных теорий (см. об этом подробнее: [7; 16]).

Мир современного искусства многолик, и это позволяет А. С. Мигунову утверждать, что в современных условиях ставить вопрос об искусстве в целом эстетически некорректно, что «дефиниция, приемлемая в XVIII-XIX вв. и даже в первой половине XX в., когда все видовое и жанровое разнообразие умещалось в одном понятии: “искусство”», распалась, и современная эстетика имеет дело с четырьмя принципиально различными художественными типами: традиционным (академическим, классическим, «изящным»); реалистическим (репрезентативным); концептуальным (презентативным); маргинальным; и, наконец, цифровым (электронным, виртуальным) искусствами [14, с. 202-212].

Анализируя особенности развития современного искусства, Н. Б. Маньковская также выявила наличие «внешне оппозиционных», но при этом «дополняющих друг друга» тенденций: стремление вернуться к классическому художественному языку, тяготение к минимализму в духе классического авангарда и мощную нацеленность на виртуализацию арт-практик. Это полностью подтверждает гипотезу В. В. Бычкова о зарождении нового этапа эстетического развития, обозначенного им термином «постнеклассический», а Н. Б. Маньковской – термином «постпостмодернизм» [3, с. 65-66]. При этом, по мнению В. В. Бычкова, «нарастание» тенденции «дигитальной виртуализации» приобретает особое значение, и «нравится нам это или нет, но будущее искусства» лежит «в виртуальном мире сетевых пространств» [Там же, с. 139].

Ранее мы показали, что цифровые технологии позволяют художникам не только перенести в дигитальную среду свой авторский стиль, манеру и почерк, но и имитировать различные стили изобразительного искусства (см. напр.: [6; 8; 9]). Дальнейшее развитие и распространение таких технологий может стать основой для формирования нового стиля искусства в широком понимании, то есть как устойчивого единства образной системы и выразительных средств, характеризующего художественное своеобразие целой эпохи – единства, которое было окончательно утеряно в середине XX века.

Как указывал Х. Зедльмайр, ««единый» стиль существует только там, где искусство ставится на службу одной совокупной задаче» [10, с. 83], и утрата такого стиля, «утрата середины», наиболее отчетливо проявила себя в следующих тенденциях искусства: обособлении «чистых сфер», поляризации, склонности к неорганическому, освобождению от почвы, тяги к нижним зонам, умалении человека, снятии различий между «верхом» и «низом» [Там же, с. 153].

Использование цифровых технологий коренным образом изменило направление и основные тенденции современного искусства. Не случайно Э. Хухтамо рассматривает творчество многих компьютерных художников как возвращение искусству «жесткой середины», которая была утрачена в мире постмодерна [22]. Рассмотрим процесс возвращения более подробно.

По Зедльмайру, первая тенденция находит проявление в обособлении «чистой архитектуры», «чистого рисунка», «чистой живописи», а также в дистанцировании «чистого искусства» от «чистой науки» и «чистой религии» [10, с. 154]; и поскольку «смысл единства искусств неотделим от смысла стиля», самый существенный удар по стилю был нанесен в процессе раскола искусств, начало которого пришлось на конец XVIII века [Там же, с. 96] (тем не менее, в работе «Утрата середины» (1948) он писал, что «объединение всех искусств снова сдвигается к горизонту настоящего» [Там же, с. 106]).

Широкое распространение новых и улучшенных материалов и технических методов почти всегда совпадало с появлением новых форм искусства и устанавливало новые стандарты совершенства [24], а иногда приводило к смене эпох в истории искусства, свидетельствуя о потрясении основ мировидения, миропереживания, мировоззрения, о коренных изменениях в системе художественного мышления [21, с. 30]. Переход в рамках цифрового изобразительного искусства к принципиально новому, «невещественному материалу» знаменует именно такую смену эпох.

В эту эпоху процесс стирания границ не только между различными направлениями изобразительного искусства, но и между различными видами искусства, стимулированный постмодернистскими экспериментами [12, с. 331], очевидно завершится, так как цифровые технологии, «использующие новый цифровой алфавит», в рамках которого изображение, звук и текст существуют как «цифровая информация», позволяют не только легко объединять различные художественные техники, но и эффективно осуществлять синтез искусств [23, р. 157].

Как мы уже отмечали выше, развитие и широкое распространение цифровых технологий также внесло существенный вклад в наблюдающуюся в современном мире взаимную интеграцию науки и искусства, связь между которыми ослабла в XVII веке и начала укрепляться вновь лишь в XX столетии в рамках многочисленных аналитических и технических направлений.

Эта интеграция находит проявление не только в активном использовании в актуальном искусстве самых последних достижений науки и техники, определяя формирование новых направлений, объединяемых общим понятием «научное искусство» (в таком аспекте цифровое искусство следует рассматривать как частный случай научного), но и в изменении характера мышления представителей искусства и науки, когда художники постоянно расширяют эстетическое поле своих исследований на область науки и все чаще прибегают к использованию в своем творчестве логического мышления, а ученые не только все чаще интересуются выразительными возможностями искусства, но вся современная наука коренным образом меняет свою методологию, признавая фундаментальную роль интуитивного суждения наравне с логикой [18, с. 250].

Небезынтересно, что, по мнению Д. А. Лаврентьевой, заимствуя образную систему из научной сферы, научному искусству удалось преодолеть присущую постмодерну стагнацию образов [17, с. 202-203]. Это особенно заметно в проектах художественной виртуальной реальности, многие из которых созданы на основе научных теорий или результатах научных исследований (такие виртуальные реальности иногда обозначают как «прожективные»).

В качестве примеров таких проектов можно привести работы, которые были показаны на выставке «*Science Art*», состоявшейся в апреле 2012 года в Центральном Доме Художника в Москве в рамках Первой международной научно-практической конференции «Научное искусство», организованной Московским государственным университетом имени М. В. Ломоносова: «Хелиотропика» работающего в Японии колумбийского ученого и художника Хуана Кастро (*Juan Castro*); «Я не там» американского художника и исследователя Кэрол ЛаФайетт (*Carol LaFayette*) и «Стихийное смирение» Вадима Смахтина, Сергея Касича и Эдуарда Хаймана.

Проект «Хелиотропика» (“*Heliotropika*”, 2011) – это интерактивная инсталляция, фокусирующая внимание на взаимодействии между зрителями, микроорганизмами и энергией света. Работа реализована как интерфейс, использующий фотосинтетическую активность бактерий, динамику света и биоэлектрическую активность человека. Используя клеточную культуру и компьютерные технологии, проект визуализирует фотосинтетическую активность цианобактерий в форме органической структуры. Одновременно деятельность нервной системы зрителей трансформируется в «свет», стимулирующий активность клеток. В результате, зрители и цианобактерии оказывают друг на друга взаимное влияние, формируя динамическую систему обрванной связи. Таким образом, в рамках инсталляции исследуется возможность построения системы, обеспечивающей взаимодействие представителей различных царств (таксоном) и представляющей эти взаимодействия в виде паттернов, отражающих сложную структуру взаимодействия живых организмов.

«Я не там» (“*I am not there*”, 2009) – интерактивная среда, созданная на основе исследований особенно звуковой и визуальной перцепции различных животных. Позволяет зрителям существенно расширить свой перцептивный опыт за счет ультрафиолетового диапазона, инфра- и ультразвука.

«Стихийное смирение» (2011) – аудиовизуальная инсталляция, предоставляющая зрителям возможность усмирить стихию. Генерация волн осуществляется на основе научных данных о цунами, которое обрушилось на Японию в марте 2011 года. Поведение волн полностью зависит от поведения зрителя. Быстрые и хаотичные движения вызывают увеличение амплитуды волны. Усмирить стихию можно лишь собственным спокойствием, двигаясь очень медленно и плавно. Но и останавливаться нельзя: сначала волна вернется в исходное состояние, а затем вновь обрушится с большей силой.

Сближение в рамках научного искусства логического и интуитивного мышлений может стать существенным элементом основания нового художественного цикла (по О. Вальцелю), который прямо указывал, что эволюция стиля как единства художественно-выразительных средств и приемов тесно связана с изменением художественно-психологического задания, эстетических навыков и вкусов, но также – всего мироощущения эпохи [Цит. по: 11, с. 31].

В этой связи особенно интересны наблюдения С. К. Казаковой, указывающие, что художественная деятельность всегда усваивала основные черты и ценности материальной культуры. Анализ же ценностей современной материальной культуры, которая «зиждется на научном прогрессе», позволил исследователю сделать вывод о том, что основными «критериями качества» актуального искусства являются интеллектуальность, ориентированность на инновации, оригинальность идеи, нестандартность подхода, а также использование передовых технологий и новейших средств коммуникации [17, с. 144-145]. Научное искусство достаточно хорошо удовлетворяет этим критериям, приближаясь к «идеальному варианту» (по Л. С. Балашовой), то есть в полной мере выражает воззрения эпохи (а современная эпоха вполне может быть обозначена как эпоха науки), увековечивая ее и эксплицируя ее основополагающие эстетические идеи [Там же, с. 185-186].

Еще одну тенденцию искусства, позволяющую поставить диагноз «утраты середины», Зедльмайр видел в «склонности к неорганическому» [10, с. 155-157], находящей свое проявление, в том числе, в отказе от использования в искусстве органических материалов. С одной стороны, цифровое изобразительное искусство пошло еще дальше, отказавшись не только от органических, но и от неорганических материалов, перейдя к использованию электронных (виртуальных, симулятивных) технологий. Но с другой стороны, внося существенный вклад в становление научного искусства, цифровые технологии способствуют формированию в его рамках направлений, активно использующих не только органические материалы, но и живые объекты в рамках таких направлений как биологическое искусство (*biological art*) или био-арт (*bio-art*), искусство тканей (*tissue art*), трансгенное искусство (*transgenic art*) и др.

Английский художник и теоретик искусства Р. Эскотт утверждает, что «новый субстрат и движущую силу искусства» сегодня можно обнаружить «именно на стыке сухого силиконового мира интерактивной среды с влажной биологией живых систем». Эту «стыковую» область, представленную битами (*bits*), атомами (*atoms*), нейронами (*neurons*) и генами (*genes*), исследователь обозначает как «влажную среду» (“*Moistmedia*”) [20, с. 200-214], подчеркивая, что существующее в рамках этой среды «влажное искусство» является результатом трансформации искусства в соответствии с требованиями эпохи четвертой, вариативной реальности (*Variable Reality - VR*) – реальности, объединяющей реальности валидационную (*Validated Reality - VR*), связанную «с реактивными, механистическими технологиями в прозаическом, ньютоновском мире», виртуальную (*Virtual Reality - VR*), связанную с «интерактивными, цифровыми технологиями в телематическом, иммерсивном мире», и вегетативную (*Vegetal Reality - VR*), основанную на «химии разума и технологиях психоактивных растений в мире измененных состояний сознания» [19, с. 26-32].

Особенности последней из перечисленных Эскоттом реальностей углубляют указанную Зедльмайром тенденцию тяготения искусства к «нижним зонам», к бессознательному, а также тесно связанную с ней тенденцию «умаления человека». Однако отказ от движения искусства в этом направлении в целом явно прослеживается всей практикой цифрового искусства, которое предполагает не только четкую формализацию творческих задач, но и отчуждение созданного в процессе художественного творчества ментального образа в форме алгоритма. Еще более явно этот отказ демонстрируют автоматическое (автоматизированное) [4] и искусственное искусства [5], в рамках которых предпринимаются попытки алгоритмизации художественно-эстетической составляющей творческого процесса и процесса художественного мышления.

По мнению многих исследователей, последним «большим» стилем мирового изобразительного искусства стал абстрактный экспрессионизм (см. напр. [1]). Уже в рамках поп-арта можно наблюдать характерный для позднего модернизма отказ от художественности в пользу обыденного и утилитарного, а по меркам классической эстетики, банального и вульгарного эстетического опыта (см. об этом подробнее: [13; 15]).

Утрате стилевого единства способствовала вся последующая практика постмодернизма и особенно тенденция персонализации стилей, характерная для 1990-х годов. Но при этом, как подчеркивала Н. Б. Маньковская, характерные для искусства постмодернизма «многообразные комбинации старого и нового» не только зондировали «устойчивость классических художественных систем», но и давали «запас прочности для отступления от них в принципиально иные инновационные сферы» [12, с. 330].

Если в рамках постмодернизма персонализация стилей трактовалась как противопоставление стилевому единству, то в рамках искусства постпостмодернизма полистилистика является одним из элементов нового единого художественного стиля – стиля искусства новой информации эпохи. Во многом именно благодаря такой полистилистике происходит демассификация искусства, когда реципиент имеет возможность выбирать (часто в интерактивном режиме) не только источник художественной информации, но и наиболее адекватный для себя способ ее организации.

При всей полистилистичности, для нового стиля в изобразительном искусстве характерен целый ряд общих тенденций и прежде всего: открытость художественного произведения, предоставляющая возможность реципиенту завершить процесс его создания и даже выступить в качестве его полноценного соавтора; использование динамических образов; гуманизация искусства на новом качественном уровне; совместное использование художественных приемов, характерных для различных локальных стилей.

Таким образом, использование цифровых компьютерных технологий может стать основой для формирования нового «большого» стиля в искусстве. Возможно, именно цифровое искусство (а, соответственно, и научное искусство в целом) позволит *пост*-культуре избежать пессимистического сценария развития цивилизации (по В. В. Бычкову) и обеспечить качественный скачок на новый уровень развития человечества (см.: [2]). Суждено ли ему сыграть столь значительную роль в эволюции искусства и человечества в целом – покажет время, но в любом случае мы уверены, что интеграция с наукой и использование цифровых технологий позволит художникам открыть и освоить еще немало новых художественно-эстетических пространств.

Список литературы

1. Афасижев М. Н. Альтернативы модернизма. М.: ГИИ, 1999. 232 с.
2. Бычков В. В. Художественный апокалипсис культуры. Строматы XX века: в 2-х кн. М.: Культурная революция, 2008. Кн. 1. 816 с.; Кн. 2. 832 с.
3. Бычков В. В., Маньковская Н. Б., Иванов В. В. Триалог: Разговор Второй о философии искусства в разных измерениях. М.: ИФРАН, 2009.
4. Ерохин С. В. Автоматическое искусство // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2009. № 4. С. 101-108.
5. Ерохин С. В. Искусственное искусство // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2009. № 4. С. 96-100.
6. Ерохин С. В. Особенности использования средств художественной выразительности и художественных приемов в цифровом изобразительном искусстве // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2009. № 3. С. 76-84.
7. Ерохин С. В. Теория и практика научного искусства. М.: МИЭЭ, 2012. 208 с.
8. Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство. СПб.: Алетейя, 2011. 188 с.
9. Ерохин С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. СПб.: Алетейя, 2010. 432 с.
10. Зедльмайр Х. Утрата середины / пер. с нем. С. С. Ваняна. М.: Прогресс-традиция; Издательский дом «Территория будущего», 2008. 640 с.
11. Искусство Нового времени: опыт культурологического анализа / отв. ред. О. А. Кривцун. СПб.: Алетейя, 2000. 308 с.
12. Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. 347 с.
13. Мигунов А. С. Анти-эстетика // Вопросы философии. 1994. № 7-8.
14. Мигунов А. С. Многоликий мир современного искусства // Теоретическая виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения / Ин-т философии РАН. М.: Наука, 2008. С. 195-217.
15. Мигунов А. С. *Vulgar*. Эстетика и искусство во второй половине XX века. М.: Знание, 1991.
16. Научное искусство: материалы I Межд. научно-практич. конференции / под ред. В. В. Миронова. М., 2012. 288 с.
17. Научное искусство: тезисы I Межд. научно-практич. конференции / под ред. В. В. Миронова. М., 2012.
18. Фейнберг Е. Л. Две культуры. Интуиция и логика в искусстве и науке. Фрязино: Век 2, 2004. 288 с.
19. Эволюция от кутюр: искусство и наука в эпоху постбиологии / сост. и общ. ред. Дмитрия Булатова. Калининград: КФ ГЦСИ, 2009. Ч. 1. 196 с.
20. Эскотт Р. Интерактивное искусство: на пороге постбиологической культуры // *BIOMEDIALE*. Современное общество и геномная культура / сост. и общ. ред. Дмитрия Булатова. Калининград: КФ ГЦСИ; ФГУИПП «Янтарный сказ», 2004. С. 200-214.
21. Яковлева Н. А., Мозговая Е. Б., Чаговец Т. П. и др. Анализ и интерпретация произведения искусства / под ред. Н. А. Яковлевой. М.: Высшая школа, 2005. 551 с.
22. Huhtamo E. Web Stalker Seek Aaron: Reflections on Digital Arts, Codes and Coders // Code: the Language of Our Time / ed. by C. Schöpf, G. Stocker. Linz: Hatje Cantz, 2003. P. 110-118.
23. Lovejoy M. Digital Currents: Art in the Electronic Age. 3rd ed. Routledge, 2004. 376 p.
24. Mayer R. The Artist's Handbook of Materials and Techniques. 5th ed., revised and updated. N. Y., 1991. 776 p.

DIGITAL TECHNOLOGIES AS BASIS FOR FORMATION OF POSTPOSTMODERNISM ART AND TRANSDISCIPLINARY SPHERE OF SCIENTIFIC ART

Semen Vladimirovich Erokhin, Doctor in Philosophy
 Department of Physical Chemistry
 Faculty of Chemistry
 Moscow State University named after M. V. Lomonosov
 SErohin@ru.ru

The author analyzes the role of digital technologies in the formation of postpostmodernism art and the transdisciplinary sphere of scientific art, reveals the potential of digital computer technologies as the basis for the formation of new “big” style in art, and shows that digital art and science art in general can make it possible for post-culture to avoid the pessimistic scenario of civilization development and can ensure qualitative leap to a new level of human development.

Key words and phrases: actual art; digital art; scientific art; artistic virtual reality.