

Заплатникова Виктория Александровна

студентка

Балалов Виталий Викторович

канд. техн. наук, доцент

Ткалич Светлана Константиновна

д-р пед. наук, профессор, академик РАН

Институт искусств

ФГБОУ ВО «Московский педагогический

государственный университет»

г. Москва

ОСОБЕННОСТИ ОПИСАНИЯ И КЛАССИФИКАЦИИ ЦИФРОВЫХ АРТЕФАКТОВ В ИСТОРИОГРАФИЧЕСКОМ ИЗЛОЖЕНИИ

***Аннотация:** в статье рассматривается подход к разработке структуры классификации артефактов цифрового искусства. Исследованы особенности демонстрации цифровых артефактов. Разработана структура классификации для дальнейшего историографического изложения. Такая структура выступает базой исследования артефактов цифровых искусств, аналогов которой нет в России. Структура разработана с целью включения Российского дизайн-сообщества в международную сферу цифровых искусств.*

***Ключевые слова:** цифровой артефакт, особенности демонстрации, концептуальное искусство, цифровое искусство.*

***Актуальность.** С современным развитием технологий неразрывно связано понятие эстетики. Если еще 20 лет назад эстетическая характеристика технологической инновации была не так важна, как суть инновации, то в настоящее время она является практически ключевой особенностью. Эстетика всегда была важна в искусстве, но искусство было далеко от технологий до определенного момента. После цифровой революции 90-х годов, цифровые технологии и эстетика стали неразрывно связываться, так как красота продукта очень часто соответствовала его удобству и креативности. Первыми связь искусства и технологий*

нащупали пионеры цифровых искусств. Цифровое искусство- молодая сфера искусства, которая не рассмотрена в достаточной мере в Российском дизайн-сообществе. На данный момент в России не существует системы классификации цифровых артефактов, которая позволила бы изучать развитие и закономерности сферы цифровых искусств.

Цифровым искусством можно назвать искусство, которое использует компьютерную среду (инструменты, технологии и цифровой информационный контент) как средство и материал для творчества.

В начале двадцать первого века растущее число выставочных пространств, посвященных исключительно «Новому Цифровому искусству», образовалось во всем мире, от Европы до Южной Кореи, Австралии и Соединенных Штатов.

Из-за особенностей, цифрового искусства появляется много проблем при демонстрации предметов искусства, по сравнению с традиционным искусством. Цифровая печать, фотография и скульптура – виды ориентированной на объект работы, для которой оборудованы музеи, однако с интерактивными цифровыми произведениями искусства возникают многочисленные проблемы. Цифровые художественные проекты часто требуют присутствия аудитории и не показывают все содержание сразу. Они также часто дороги как для показа, так и для последующего обслуживания. Здания музеев, главным образом, основаны на модели «белого куба» вместо того, чтобы быть полностью оборудованным гибкими системами презентации. Успех выставки и оценка искусства аудиторией неизменно зависят от усилий, которые организация прикладывает к выставке, и в техническом и в образовательных смыслах.

Все больше искусство становится ориентированным на распространение через интернет. Интернет-искусство было создано, чтобы быть доступным в любом месте, в любое время так как оно не нуждается в музее. В мире онлайн наличие физического музея, не так уж и важно.

Однако физические пространства для искусства могут играть важную роль. Когда дело доходит до интернет-искусства – важными являются обеспечение

контекста для работы, ведение хроники ее событий, помощи в ее сохранении, а также расширении его аудитории.

В беспроводных технологиях и мобильных устройствах, Интернет стал все более и более доступным вне зависимости от частного или общественного доступа. Чтобы создать окружающую среду для последнего, сетевое искусство часто экспонировалось в отдельной области общественного места. Установка в отдельной области зала может привлечь людей, чтобы провести больше времени с объектом, но это препятствует тому, чтобы искусство было замечено в контексте традиционного медиа и вступило в диалог с ними. В конечном счете окружающая среда выставки должна определяться требованиями произведения искусства. Поскольку технология продолжает стремительно развиваться и внедряться в нашу повседневную жизнь, вскоре появятся новые способы взаимодействия пользователя и артефактов цифрового искусства, но пока основной площадкой взаимодействия является сеть интернет.

Цифровой артефакт – объект (система объектов) цифровой или физической природы, который спроектирован и построен на основе цифровой технологии, содержит цифровой информационный контент и демонстрируется с помощью цифровой среды. Цифровые артефакты представляют собой информационные объекты. Артефакт функционирует как материализованное сообщение, осуществляет передачу информации, улучшает опыт восприятия информационного контента потребителем.

Учитывая, что англоязычный контент занимает большую часть интернета, справедливо будет основывать исследование на зарубежных источниках.

Строго систематизировать цифровое искусство невозможно из-за многообразия и сложности его форм, можно лишь сгруппировать разные его виды по схожим элементам и разложить по историческому контексту.

Можно выделить из этой обширной базы данных некоторые формальные аспекты, на которых базируется мультимедиа искусство. В конечном счете каждый артефакт – даже виртуальный – несет информацию о его материальности,

которая сообщает каким образом он создаёт смысл, обладает определенной концепцией. Цифровое искусство так же, как и концептуальное искусство, отвергает традиционные формы изобразительности и художественной выразительности как «отвлекающие» от восприятия и понимания предложенной художником идеи, отделяя ее от объекта [6].

Кроме того, компьютерное искусство основано на интеллекте, а не на эмоциях. Эстетика концептуализма имеет дело с идеями (и чаще всего с идеями отношений), а не с предметным миром, с его привычными и давно устроенными семантическими рядами. Цифровое искусство и компьютерная графика аналогично эстетике концептуализма существуют в беспредметном мире, в мире виртуальной реальности.

Виртуальная реальность – технология, которая зародилась в 60-х гг. XX в. на стыке исследований в области трехмерной компьютерной графики и человеко-машинного взаимодействия. Под влиянием господствующих тенденций искусства модернизма 60-х гг. компьютерная графика характеризовалась как безликое строгое стандартизированное искусство. Цифровое искусство – это союз науки, технологии и искусства, рационально рассчитанное формулами и алгоритмами, поэтому кажется насыщенным противоречиями и немного необычным.

С эстетической точки зрения компьютерное и концептуальное искусство идентичны. Кроме того, многие историки искусств и искусствоведы в цифрового искусства нашли истоки концептуализма. Тем не менее между компьютерным и концептуальным искусством есть и различия. Поскольку компьютерное искусство было основано на научных знаниях и программировании, математики не были знакомы с принципами эстетики авангарда, работы выполнялись заданной программой. Идея и алгоритм создания изображения принадлежат зачастую машине, а не человеку, что существенно отличает цифровое искусство от эстетики концептуализма [3].

Цифровое искусство не поддерживало идеологию философии авангарда. В концептуальном искусстве нет хаотичности, нет случайности в создании произ-

ведений, что занимает центральное место в цифровом искусстве. Художник-концептуалист кропотливо работает над своей идеей, просчитывая каждый шаг, каждую линию и штрих, чтобы произвольные или случайные решения свести к минимуму. Некоторые работы цифрового искусства полностью базируются на случайности, и даже на «поломке» алгоритма работы компьютера. Например, используются специально спроектированные вирусы, которые разрушают изображение и делают его на крошечные части, а затем в хаотичном порядке воспроизводят новые полученные картины.

Наиболее часто цифровое искусство принимает следующие формы: инсталляция, фильм, видео, мультипликация, интернет-искусство, искусство программирования, виртуальная реальность и музыкальная окружающая среда.

Классификация цифрового искусства по форме не всегда последовательна и логична, так как формальные характеристики артефакта всегда неразрывно связаны с его содержанием. Среда так же может являться артефактом.

Многие артефакты, основанные на цифровой среде, демонстрировались на выставках: ZKM в Карлсруэ, ICC в Токио или Ars Electronica в Линце – и были организованы при поддержке со стороны научно-исследовательских лабораторий, учебных заведений или организаций, таких как BANF – Новый Медиацентр в Канаде, Canon Artlab в Японии или V2 в Нидерландах [6].

Около цифровым искусством, которое тоже рассматривается в нашем исследовании выступает цифровое отображение и печать, а также скульптура.

Цифровое отображение – это обширная область, в которую включены фотография и печать. К ней относятся работы, которые создавались в цифровой форме, но печатались традиционным способом, а также изображения, которые были созданы без использования цифровой технологии, но были напечатаны с использованием цифровых процессов.

В это же время некоторые скульпторы используют цифровые технологии как на начальном этапе проектирования, так и в производстве продукции в форме физических объектов, другие авторы создают скульптуры, которые существуют

только исключительно в виртуальной среде и могут принимать форму 3D моделей, как результата моделирования на компьютере с помощью программных средств CAD (computer aided design).

Новые инструменты моделирования и изготовления продукции расширили творческие возможности для создания и восприятия 3D-опыта в цифровом искусстве.

Вывод. После исследования англоязычного контента по особенностям цифровых искусств нам удалось выработать структуру для дальнейшей классификации цифровых артефактов в историографическом изложении. Структура выстроена на группировке разных видов цифровых искусств по схожим элементам: инсталляция, фильм, видео, мультипликация, интернет-искусство, искусство программирования, виртуальная реальность и музыкальная окружающая среда. Используя эту структуру как базу, можно продолжать исследования сферы цифровых искусств, составить историографическое изложение артефактов цифрового искусства и внедрять Отечественные инновации в современный цифровой дизайн и историю цифровых искусств.

Список литературы

1. Галкин Д.В. От вдохновения машинами к искусственной жизни: этапы развития технологического искусства // Вестник Томского государственного университета Культурология и искусствоведение. – 2013. – №1 (9). – С. 44–51.
2. Ерохин С. Цифровое компьютерное искусство. – СПб.: Алетейя, 2011. – 192 с.
3. Турлюн Л.Н. Концептуализм в компьютерном искусстве // Журнал Известия Алтайского государственного университета. – 2011. – №2–2. – С. 258–261.
4. Ткалич С.К. Медиаобразование: интеграция дидактики, информационной эстетики и локализации мультимедийного продукта на основе национально-культурных маркеров // Современные наукоёмкие технологии. – 2015. – №11. – С. 105–107 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://@search.rae.ru>

5. Ткалич С.К. Дистанционный и образовательный сервис. СГА / С.К. Ткалич, Г.И. Фазылзянова // Дистанционное и виртуальное обучение. – 2016. – №3 (105). – С. 4–9.

6. Ткалич С.К. Основы исследовательской деятельности в магистратуре: дизайн мультимедиа / С.К. Ткалич, Г.И. Фазылзянова, В.В. Балалов // Научный инструментарий и мониторинг достижений студентов: Учебное пособие для магистратуры. ГРИФ УМО РАЕ. – М.: Академия Естествознания, 2015. – 92 с.

7. Paul Chirtiane. Digital art. – Thames and Hudson, 2015. – 272 с.