

Влияние цифровых медиа на трансформацию искусства

Тарасенко Эмма Викторовна

Новосибирский национальный исследовательский государственный

университет

Студент

Аннотация

В работе рассматриваются проявления социальных процессов, вызванных медиа средой, в области искусства. Анализируются причины трансформации формы, предмета, общественного статуса и субъекта действия в условиях включенности в цифровую медиа среду. Освещаются аспекты массовости, опосредованности, симуляции в искусстве. Дается краткая характеристика происходящих процессов.

Ключевые слова: искусство, медиа, симуляция, массовость, тиражирование, коммуникация.

Influence of digital media on art transformation

Tarasenko Emma Victorovna

Novosibirsk State University

Student

Abstract

In the article manifestations of social processes in art in digital media are studied. There is analysis of reasons of form transformation, transformation of subject and status of art in society in conditions of digital media. The work is about aspects of mass character, mediation, simulation.

Key words: art, media, simulation, communication, mass character.

Ввиду сопряженности с общественной жизнью медиа-среда неизбежно влияет на значимые социальные процессы. Рассматривая искусство как особую форму общественного сознания [1], можно предположить, что трансформация феномена искусства под влиянием особенностей современных цифровых медиа позволяет наблюдать отражение наиболее общих особенностей трансформации культуры в целом. Как писал М.Макклюен, человек расширяется во внешнюю среду посредством медиумов, что неизбежно влияет на весь социально-психический комплекс. [2, с 6-7] Трансформация феномена восприятия, сопряженная с появлением цифровых медиа, порождает изменения в связанных с данным феноменом практик, в том числе, создания и интерпретации искусства. Таким образом, глобальные процессы, происходящие в медиа среде, оказывают прямое и косвенное влияние как на созидательную часть феномена искусства,

выраженную в изменении форм и способов презентации, так и на роль искусства в обществе.

Данная работа направлена на рассмотрение корреляции особенностей современных цифровых медиа и процессов, связанных с пониманием феномена искусства в обществе. Ввиду многообразия и неопределенности терминологий, присущих данной теме, представляется уместным конкретизация используемых понятий. В данной работе под термином «искусство» подразумевается совокупность производства и оценки практик общественно признанных художественными. Это определение не претендует на абсолютную достоверность и акцентировано на социальном содержании феномена искусства.

Современные цифровые медиа характеризуются избыточностью информации. В эпоху Big data количество обрабатываемой информации увеличивается ежедневно. Однако конкретный индивид в отличие от компьютерных систем обработки данных не имеет возможности охватить весь объем информации. Разнородный контент, попадающий к реципиенту бессистемно призван убеждать его в своей информативности, целостности, релевантности запросу. Как следствие наблюдается фрагментарная картина действительности при уверенности реципиента в полноте и адекватности знания. Рассматривая данный феномен с позиций постмодернизма, можно утверждать, что субъект диалога с цифровым медиапространством не нуждается во взаимодействии с материальным событием или предметом, получая информацию или представление о нем. Образ или высказывание в цифровых медиа становится вначале дубликатом своего материального прототипа, впоследствии переставая нуждаться в референции к нему, вытесняя его. [3] Таким образом, цифровые медиа оказываются идеальной средой для порождения симулякров.

В сфере искусства этот процесс иллюстрируется примером создания электронных репродукций. Возникает иллюзия отсутствия необходимости прямого контакта с материальным носителем. Реципиент произведения искусства больше не нуждается в непосредственном контакте для того, чтобы составить представление. Многочисленные проекты наподобие Google Arts&Culture, призванные делать искусство доступным для широкого круга зрителей, начинают восприниматься как эквивалент материального воплощения искусства. Мировые музеи оцифровывают свои коллекции, предоставляя к ним открытый доступ. Так практически полностью оцифрованы коллекции Victoria and Albert Museum, коллекция Рейхсмوزهум (платформа Rijikstudio). Зритель больше не чувствует необходимости смотреть на картину, скульптуру или перформанс вживую, имея возможность увидеть их посредством освещения через медиапространство. Более того, возможности цифровых медиа позволяют расширять телесность человека, создавая эффект полного присутствия. В связи с чем встает проблема достоверности репрезентации такого видения. Зачастую подобные проекты снабжены дополнительной информацией о произведении искусства, его истории, биографии автора, вызывающей эффект предпонимания.

Помещение художественного произведения в определенный контекст преломляет его интерпретацию, закладывая ее определенное направление. Субъект восприятия оказывается опосредован медиапространством и контекстом представления произведения искусства. Виртуальные репродукции создают надстройку над сферой материального, галерейного искусства, общедоступную и свободно тиражируемую. Данный феномен ставит как вопросы о правовом статусе оцифрованной копии, так и проблему сущностного соотношения копии и оригинала. Как было отмечено выше, с точки зрения постмодернизма, цифровая копия постепенно устраняет потребность в оригинале. В свою очередь В.Беньямин утверждал, что техническая воспроизводимость искусства разрушает его «особую ауру», не заменяя собой оригинал, но делая искусство повсеместным, иллюзорным. Однако подлинность остается присуща только оригиналу.

Тем не менее, техническое воспроизведение может оказаться единственным способом обращения к некогда существовавшему материально произведению искусства. Так после разрушения памятников Пальмиры была предпринята их масштабная цифровая реконструкция. Есть ли основание утверждать, что цифровая модель заменит собой материальное воплощение? Однако она остается единственным способом сохранить представление о нем.

Еще одним немаловажным фактором функционирования современных медиа является массовый доступ. Массовый доступ к влиянию на процессы обмена информацией порождает несколько следствий, первым из которых является изменение критерия оценки. Наиболее тиражируемое, отмеченное и увиденное большим количеством людей становится наиболее значимым, заменяя собой экспертное мнение. Популярное становится синонимом востребованного, а, следовательно, качественного. [4, с 15-65] Система безличной оценки, измеряемой в количестве лайков, репостов, копий делает количественный критерий одним из главных критериев оценки. Данный процесс сопряжен с монетизацией и коммерциализацией, которые, в свою очередь, порождают ориентацию на спрос. Однако данные отношения двояки: коммерциализация рождает новое коммерчески успешное прекрасное. Параллельно происходит все большая институализация искусства. Сфера искусства постепенно отходит от обращения к категории прекрасного, заменяя ее на художественное-как-такое, являющееся сферой действия общественных институтов, ориентированных исключительно на его производство и распределение.

Второе следствие расширения доступа – трансформация понимания эстетического. Все менее отчетливой становится граница между дизайном продукта и произведением искусства, когда эстетика отождествляется с удобством функционирования.

Современные медиа трансформируют саму форму искусства. М.Дертузос приводит несколько критериев искусства в информационную эпоху: вовлеченность нескольких чувств, интерактивность, коллективная игра, демократизация.[5, с 151-154] Искусством в данной интерпретации

могут выступать совершенно отличные от изобразительных практики: начиная от перформанса, хепенинга и видеоарт и заканчивая совершенно новыми формами, производство которых становится одной из характеристик искусства в медиа среде.

Производство новых форм искусства рождает феномен гибридного искусства, сопряженный с использованием систем регистрации происходящих процессов. Можно наблюдать процесс устранения законченного, фиксированного произведения искусства в пользу все большей его открытости и ориентации на присутствие наблюдателя. Сама сущность произведения искусства заключается в наличии субъекта, способного его наблюдать.

Для современных цифровых медиа характерным является размывание границы между физической и виртуальной реальностью. Создавая «надстройку» над существующей действительностью цифровая действительность оперирует ее объектами способами, невозможными в физической реальности. Преломляя и переосмысляя пространственно-временные отношения, цифровые медиа позволяют расширить человека за пределы его физического бытия. Искусство посредством применения цифровых медиа проблематизирует дано расширение.

Противоречивость и неоднозначность искусства во взаимодействии с цифровыми медиа имеет своим следствием ряд процессов

1. Опосредованность субъектов коммуникации и возможность непосредственного взаимодействия без физического ограничения расстоянием. Субъект, опосредованный медиапространством, способен присутствовать в нем в любой момент своей жизни, однако это присутствие сопряжено с необходимостью взаимодействия в условиях ограниченных данных, предоставляемых заранее и не подлежащих проверке, т.е. объект или субъект интенции взаимодействия представляется уже заранее сконструированным.
2. Взаимодействие физического и виртуального пространства. Возможности «дополненной реальности».
3. Специализированное и массовое. Художественные объекты оказываются все более доступными для массового потребления. Образы, изначально конструируемые как объект замкнутой, узкой художественной среды, тиражируются во внехудожественной деятельности (в том числе коммерческой), в связи с этим фактом встает вопрос о качественном изменении их статуса. Параллельным процессом является возникновение узкоспециализированных элементов непосредственно художественной среды.
4. Коммерциализация и тиражирование как критерий ценности. Искусство становится открытым и массовым, что влечет за собой изменение его статуса в обществе.

Таким образом, искусство как элемент культуры оказывается подверженным глобальным изменениям в аспектах коммуникации,

производства и тиражирования, вызванными трансформацией, посредством включения в медиа среду.

Библиографический список

1. Толстых В. И. Искусство // Новая философская энциклопедия. М.: Мысль, 2010.
2. Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с
3. Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. СПб.: Академический проект, 2004
4. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе/ Под ред. Ю. А. Здороваго. М.: Медиум, 1996
5. Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. New York: HarperEdge, 1997