

УДК 008

Инновационное применение цифровых медиатехнологий в изобразительном искусстве: от традиционного к виртуальному

Ао Синьин

Бакалавр,
Национальный исследовательский Томский государственный университет,
634050, Российская Федерация, Томск, просп. Ленина, 36;
e-mail: rhrdjbyujzd02@gmail.com

Цзоу Чжэнвэй

Бакалавр,
Национальный исследовательский Томский государственный университет,
634050, Российская Федерация, Томск, просп. Ленина, 36;
e-mail: zhengweizou67@gmail.com

Чэн Сянин

Бакалавр,
Шеньянский нормальный университет,
Китайская Народная Республика, Шэньян;
e-mail: 6.934505991@qq.com

Аннотация

Статья посвящена исследованию инновационного применения цифровых медиатехнологий в изобразительном искусстве, начиная от традиционных форм до виртуальных реальностей. Анализируются трансформации методов и стилей художественного выражения, возникшие под влиянием цифровизации. Рассматриваются различные жанры и направления цифрового искусства, такие как цифровая живопись, 3D-аниматика, ASCII-арт и интерактивные инсталляции. В статье также обсуждаются философские и культурные аспекты взаимодействия искусства и технологий, включая взгляды таких мыслителей, как Шарль Бодлер и Вальтер Беньямин. Основное внимание уделяется тому, как цифровые технологии изменяют восприятие искусства и расширяют его возможности, создавая новые формы выражения, которые невозможно было бы осуществить в физической реальности.

Для цитирования в научных исследованиях

Ао Синьин, Цзоу Чжэнвэй, Чэн Сянин. Инновационное применение цифровых медиатехнологий в изобразительном искусстве: от традиционного к виртуальному // Культура и цивилизация. 2024. Том 14. № 10А. С. 325-332.

Ключевые слова

Цифровые медиа, изобразительное искусство, виртуальное искусство, цифровая живопись, 3D-аниматика, искусство и технологии, философия искусства, постмодернизм, виртуальная реальность, инновации в искусстве.

Введение

Цифровые технологии оказали неизмеримое влияние на изобразительное искусство, трансформируя его методы, стили и возможности. В эпоху постмодернизма свидетельствуем рождение новой формы искусства – виртуального искусства. Это искусство объединяет традиционные художественные подходы с передовыми технологиями, предоставляя художникам новаторские инструменты для выражения своего творчества. С развитием цифровых средств и программного обеспечения возникли уникальные жанры и стили, позволяющие создавать работы, невозможные в физической реальности. Таким образом, обсуждение современного искусства неполно без учета его виртуального аспекта, указывающего на новое направление в эволюции художественного выражения. В современном мире трудно найти сферу, в которую бы не проникли цифровые технологии. Они служат движущей силой, ускоряющей переход человечества в новую эпоху, ознаменованную постиндустриальными и информационными особенностями. Этот переход характеризуется глубокими изменениями в экономике, культуре и социальной структуре, где информация становится ключевым ресурсом, а ее обработка и передача – основной производственной деятельностью.

Основная часть

Компьютерное искусство представляет собой творческий процесс, который включает в себя применение информационных технологий в качестве инструмента для создания художественных объектов. Эти объекты, как результат этого процесса, существуют в цифровом пространстве и представлены в форме, которая может быть воспроизведена посредством электронных устройств. Этот жанр искусства объединяет традиционные художественные практики с новейшими разработками в области вычислительной техники, открывая тем самым новые горизонты для экспериментов и самовыражения художников.

«Цифровое искусство» охватывает широкий спектр художественных творений, варьирующихся от диджитализированных версий традиционных произведений до оригинальных цифровых работ. Также этот термин применяется к новаторским формам искусства, которые родились в компьютерной среде и полностью от нее зависимы. Эти произведения могут включать в себя интерактивные инсталляции, цифровое изображение, 3D-анимацию и многие другие формы, возможные благодаря современным технологическим достижениям.

В контексте визуального искусства к примерам цифрового творчества можно отнести ASCII-Art, представляющее собой создание изображений из символов компьютерного кода, компьютерную графику, наполненную многообразием визуальных решений, а также цифровую живопись, где холстом служит экран, а красками – палитра редактора изображений. Не стоит забыть и о демосцене, в которой программисты, художники и музыканты в сотрудничестве

создают аудиовизуальные произведения, демонстрирующие возможности компьютерной графики и звука. В фотографии цифровые технологии привели к зарождению гибридных форм, таких как фотоимпрессионизм, где цифровая постобработка применяется для усиления художественного впечатления и эмоциональной насыщенности изображения.

Дебаты о влиянии технических инноваций на искусство начались не сегодня; их корни уходят далеко в прошлое, когда были освоены первые методы технического воспроизводства произведений. Этот диалог о тесной взаимосвязи создания искусства и технических возможностей актуален и сегодня, получив новое дыхание с появлением цифровых технологий. Проблематика синтеза искусства с современными техническими средствами продолжает будоражить умы философов культуры и искусствоведов, добавляя в классические теории новые аспекты и интерпретации.

Тема столкновения искусства и технологии стала особенно актуальной с появлением фотографии в девятнадцатом веке, что затем усилилось с развитием кинематографа и аудиотехнологий. Шарль Бодлер, выдающийся поэт начала двадцатого века, выразил свое беспокойство по поводу этого тренда, утверждая, что «технические уловки, проникая в искусство, оборачиваются его злейшими недругами». Его слова отражают опасения, что сущность искусства, его живительная эстетическая и эмоциональная сила, могут быть подорваны чересчур акцентированным вниманием на технологический аспект [Бодлер, 1986].

Скептика в отношении технического прогресса в сфере искусства, высказанная Шарлем Бодлером, стала фундаментом для его убеждения, что технологии могут подавить истинное творчество. По его мнению, наличие технических инструментов в процессе создания искусства могло привести к снижению значения индивидуального воображения и, как неизбежный финал, к утрате самой сущности искусства. Такого же мнения придерживались и другие ведущие мыслители, включая Бориса Гройса и Жана Бодрийера, которые также выразили сомнения в том, что технологии положительно влияют на искусство, подчеркивая риски, связанные с потерей искусства как глубоко личного человеческого выражения.

Вальтер Беньямин предложил новый угол зрения на дискуссию об искусстве и его техническом воспроизводстве в своем эссе 1936 года. Согласно его мнению, диалог между живописью и фотографией, оценка эстетических качеств в девятнадцатом веке кажется сегодня заблуждением, уходящим от главного. Беньямин аргументировал, что вместо того, чтобы сомневаться в том, достигает ли фотография высот искусства, нужно смотреть на то, как само появление фотографии изменило представление об искусстве в целом. Он ратовал за переосмысление роли искусства в обществе, учитывая новые технологии, которые расширяют его возможности и воздействие на культуру [Беньямин, 1996].

Мы полагаем, что подход Вальтера Беньямина открывает наиболее перспективные направления для понимания положения и значимости цифрового искусства в современной культурной парадигме. Таким образом, проблематика цифрового искусства становится более понятной через анализ изменений, которые произошли в области изобразительного искусства под влиянием цифровизации. Это позволяет более глубоко осмыслить, как цифровая эра трансформировала традиционные методы создания, распространения и восприятия искусства.

С началом эры цифровизации искусство, особенно изобразительное, ступило в новую сферу – виртуальность. В этом контексте словосочетание «виртуальная реальность» кажется противоречивым, но в этом же кроется суть нового понимания. Компьютерные технологии открывают возможности для создания уникальных реальностей, действующих по уникальным законам, что кардинально отличается от законов обыденного мира. В такой виртуальной среде

классические эстетические принципы могут быть неуместны или вовсе неприменимы, что ведет к разработке новых подходов и методов в искусстве. Применение устаревших подходов к интерпретации современного искусства часто приводит к неоднозначным и даже парадоксальным выводам. Французский философ и социолог Жан Бодрийяр утверждал, что современное искусство более не отражает реальность, скорее оно искажает ее, вовлекаясь в нескончаемый цикл повтора и различных трансформаций. Бодрийяр выражает мысль о кризисе или даже «смерти» искусства, объясняет это утратой его способности к критическому отражению реальности; ведь в мире, где преобладает искусственное, сама реальность теряет свои контуры. Таким образом, по его мнению, и искусство, и реальность одинаково погружены в состояние кризиса.

Бодрийяр поднимает вопрос о кардинальных изменениях в самой основе современного мира, где реальность трансформируется в гиперреалистичное состояние. В этой новой реальности, именуемой гиперреалистичной, центральное место занимает не отражение действительности, а ее симулирование. Эта концепция отражает фундаментальный сдвиг от изображения к созданию иллюзии, которая в некоторых аспектах становится более значимой, чем сама реальность [Бодрийяр, 2006].

Г. Фернандес, разделяющий схожие взгляды, также обращает внимание на влияние технического прогресса на искусство. Он замечает, что по мере развития технологий искусство теряет свою независимость и свободу. Технологические инновации становятся доминирующими в определении того, что признается искусством, подчеркивая тем самым, что главенствующей ценностью современного искусства является его технологическое содержание [Fernandez, 1986].

Становится ясно, что методы традиционного изобразительного искусства эволюционировали настолько, что их дальнейшее развитие кажется ограниченным. Уже в XVIII веке художественные инструменты достигли высокого уровня мастерства: сегодня художники по-прежнему прибегают к схожим пигментам, краскам, бумаге, холстам и кистям. Маловероятно, что будущее принесет значительные инновации в эти устоявшиеся техники.

В кардинальном контрасте с этим цифровое искусство только начинает свой путь. Эта сфера находится в состоянии непрерывной революции: компьютерная техника становится все более мощной и быстродействующей, регулярно появляются инновационные программы, а также улучшаются резолуция и цветопередача мониторов. Эти достижения, без сомнения, будут способствовать раскрытию новых перспектив и возможностей в мире изобразительного искусства, даря нам возможность видеть его в совершенно иных измерениях.

Прогресс в области компьютерных технологий существенно расширил возможности как потребления, так и творчества в сфере изобразительного искусства. С каждым днем все более доступным становится специализированное оборудование и софт, необходимые для создания искусства. В этом контексте наш взгляд на возрастающую доступность художественного процесса отличается от перспективы некоторых современных исследователей; мы убеждены, что этот процесс вносит положительные изменения. Это расширяет круг лиц, способных внести свой вклад в искусство, поддерживает глобальное культурное разнообразие и стимулирует творческий потенциал общества в целом.

Чтобы глубже понять данную проблематику, мы можем обратиться к информационному подходу. Этот метод анализа базируется на концепциях информационной энтропии и информационной неэнтропии, которые рассматриваются как тесно связанные и динамически взаимодействующие явления. Согласно этому подходу, понимание баланса между этими двумя

противоположными, но взаимозависимыми процессами позволяет нам лучше осмыслить и управлять потоками информации.

Применяя информационный анализ к осмыслению природы искусства, Э.Х. Лийв освещал идею о том, что искусство играет роль инструмента поиска в ситуациях, когда сталкиваемся с неизвестностью. Он утверждал, что искусство влияет на реальность обратным образом, раскрывая то, что не может быть уловлено напрямую через сенсорные ощущения или теоретическое понимание. Искусство открывает скрытую информацию о тех аспектах реальности, которые необходимы для поддержания стабильности и достижения целей на уровне личности и общества в целом. Этот подход подчеркивает значимость искусства как средства коммуникации и расширения границ знания за пределы традиционных методов понимания мира [Лийв, 1998].

Искусство воплощает в себе или отражает реальные системы через модели, созданные в человеческом сознании. Это универсальное свойство творчества – абстрагировать и визуализировать реальную действительность с помощью созидательных моделей. Однако, в контрасте с наукой, где модели стремятся к объективной точности и объяснениям, художественные модели носят сложный, многогранный и зачастую метафизический характер. Искусство погружается в сферу духовного, открывая перед нами неведомую грань реальности, отражая чувства, переживания и интуитивные взгляды на мир.

Искусство уникально тем, что оказывает воздействие на человеческую душу не столько через логическое убеждение, сколько через обогащение эмоционального опыта. Оно предоставляет индивидам виртуальные переживания, которые могли бы быть невозможны в их реальной жизни, тем самым расширяя границы их личного опыта. Влияние искусства зачастую проникает в глубины подсознания, вызывая внутренние изменения в восприятии и мышлении.

С точки зрения информационного подхода рассмотреть и по-новому осмыслить роль искусства в социальных процессах становится возможным благодаря его эстетической функции. Принимая во внимание мнение М.А. Богомоловой, можно увидеть, что без искусства, которое способствует эстетическому формированию личности, нельзя достичь гармоничного развития общества. Она подчеркивает, что эстетическое воспитание является ключевым компонентом в устойчивом прогрессе любой социальной системы.

Заключительно стоит напомнить о взглядах В. Беньямина, который глубоко анализировал влияние технического развития на искусство. Массовое воспроизводство, по его мнению, приносит заметные изменения в основу искусства, отталкиваясь от естественной способности творений копироваться. С развитием техники произведения теряют свою уникальность и оригинальность. Это процесс лишения объектов их единственности и исторического «ауры», что сопровождается увеличением доступности и визуальной динамики.

Преобразования неизбежны и носят множественный характер: они затрагивают аутентичность и временную структуру – испарение постоянства и возможности повторения; динамичность и способы показа – расширение границ и увеличение интерактивности; а также коллективизм – обращение к широким слоям населения и открытость для новой аудитории. Цифровое искусство, обратившее внимание на эти явления, еще более углубляет данные характеристики, демонстрируя, насколько электронные технологии могут усилить и трансформировать восприятие искусства.

Искусство тесно связано с социокультурным контекстом эпохи, в которой оно функционирует. Нельзя игнорировать революцию, которая произошла с появлением массового технического воспроизводства произведений искусства. Это явление привело к значительным

изменениям в обществе, сформированном индустриальной революцией. В отличие от предшествующих общественных устройств, где технологии воспроизводства были не так доступны, современное общество получило возможность к серийному производству искусственных объектов, что фундаментально трансформирует его структуру и культуру.

Переоценка ценностей, происходящая в новом социальном контексте, оказывает значительное влияние на искусство и его восприятие. Традиционное мастерство художника перестает быть единственным критерием в оценке искусства. Создание художественного произведения уже не ограничивается исключительно профессиональной сферой; теперь оно доступно каждому. Такая доступность ведет к существенным изменениям в отношении художника к окружающей реальности и формирует новую эстетическую парадигму. Восприятие искусства становится унифицированным, и ощущение его уникальности смещается в сторону поиска удовольствия и наслаждения, занимая центральное место в культурном потреблении.

Эрих Фромм, знаменитый психолог и философ, акцентирует внимание на роли социальной среды, подчеркивая переключение культурных устремлений общества. В эпоху индустриализации, согласно его наблюдениям, доминирующими нормами стали стремление к владению собственностью, ее сохранение и умножение. Эти материальные ценности пронизывали фундамент социальных отношений того времени, определяя критерии успеха и престижа в обществе [Фромм, 20063].

Заключение

В эпоху постиндустриального общества, где информация становится стержнем прогресса, ожидается существенная переменная. В таком контексте акцент сместится от накопления материальных благ к расширению знаний и развитию интеллектуальных, а также творческих компетенций. Искусство, как следствие, претерпит трансформацию, достигнув высшего качества выражения и новых граней самовыражения. Цифровые технологии, безусловно, играют важную роль в этом процессе, способствуя беспрецедентному расширению границ искусственного воображения.

Поль Вирильо, выдающийся французский мыслитель, выразил мысль о том, что образ реальности, который мы когда-то воспринимали как симуляцию, стал чем-то большим: происходит его полное замещение. Он описывает современное общество как одно, которое будто бы сознательно отказывается от ясного взгляда на мир и знания – это происходит из-за стремления к «цифровой власти». Вирильо рисует аллегорическую картину: общество, ослепленное собственным желанием доминирования среди цифровых инноваций, утрачивает способность видеть реальный мир, заменяющий свой истинный лик на виртуальные изображения [Вирильо, 2004].

Библиография

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Беньямин В. Избранные эссе; под ред. Ю.А. Здороваго М.: Медиум, 1996.
2. Богомолова М.А. Устойчивое развитие социальных систем // Концептуальные вопросы устойчивого развития: материалы V Всероссийской интернет-конференции по проблемам экономифизики и эволюционной экономики. Екатеринбург: МИАБ: Изд-во Уральского ун-та, 2006. С. 86-90.
3. Бодлер Ш. Об искусстве. М.: Искусство, 1986. 423 с.
4. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2006. 389 с.

5. Винер Н. Кибернетика и общество. М.: Изд-во иностранной литературы, 1958.
6. Вирильо П. Машина зрения. СПб.: Наука, 2004. 144 с.
7. Вирильо П. Тирания настоящего времени // Искусство кино. 1996. № 1. С.130-133.
8. Дианова В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. СПб.: Петрополис, 1999.
9. Ерохин С.В. Государственное регулирование системы общественного воспроизводства как основа устойчивого социально-экономического развития // Концептуальные вопросы устойчивого развития: материалы V Всероссийской интернет-конференции по проблемам по проблемам эконофизики и эволюционной экономики. Екатеринбург: МИАБ: Изд-во Уральского ун-та, 2006. С. 77-85.
10. Ковалев А. Российский акционизм 1990-2000 // World Art Музей. 2007. № 28.
11. Лийв Э.Х. Инфодинамика. Обобщенная энтропия и негэнтропия. Таллин, 1998. 200 с.
12. Мигунов А. Анти-Сократ // Философия наивности: сборник. М.: Изд-во МГУ, 2001. С. 72-77.
13. Фромм Э. «Иметь» или «быть». М.: АСТ, 2006. 320 с.
14. Fernandez G. Art et science, pour quel dessein? // La part de l'oeuil. 1986. № 2. P. 20.

Innovative application of digital media technologies in the visual arts: from traditional to virtual

Ao Xinying

Bachelor,
National Research Tomsk State University,
634050, 36, Lenina str., Tomsk, Russian Federation;
e-mail: rhrdjbyjzd02@gmail.com

Zou Zhengwei

Bachelor,
National Research Tomsk State University,
634050, 36, Lenina str., Tomsk, Russian Federation;
e-mail: zhengweizou67@gmail.com

Cheng Xianning

Bachelor,
Shenyang Normal University,
Shenyang, People's Republic of China;
e-mail: 6.934505991@qq.com

Abstract

The article is devoted to the study of the innovative application of digital media technologies in the visual arts, ranging from traditional forms to virtual realities. It analyzes the transformations of methods and styles of artistic expression that have arisen under the influence of digitalization. Various genres and directions of digital art are considered, such as digital painting, 3D animatics, ASCII art and interactive installations. The article also discusses the philosophical and cultural aspects of the interaction of art and technology, including the views of thinkers such as Charles Baudelaire and Walter Benjamin. The focus is on how digital technologies change the perception of art and empower it, creating new forms of expression that would not be possible in physical reality.

For citation

Ao Xinying, Zou Zhengwei, Cheng Xianning (2024) Innovatsionnoe primeneniye tsifrovyykh mediatekhnologii v izobrazitel'nom iskusstve: ot traditsionnogo k virtual'nomu [Innovative application of digital media technologies in the visual arts: from traditional to virtual]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 14 (10A), pp. 325-332.

Keywords

Digital media, fine art, virtual art, digital painting, 3D animatics, art and technology, philosophy of art, postmodernism, virtual reality, innovations in art.

References

1. Baudelaire Sh. (1986) *Ob iskusstve* [On Art]. Moscow: Iskusstvo Publ.
2. Baudrillard J. (2006) *Simvolicheskiy obmen i smert'* [Symbolic Exchange and Death]. Moscow: Dobrosvet Publ.
3. Benjamin V. (1996) *Proizvedeniye iskusstva v epokhu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti* [The Work of Art in the Age of its Technical Reproducibility]. In: Benjamin V. *Izbrannyye esse* [Selected Essays]. Moscow: Medium Publ.
4. Bogomolova M.A. (2006) *Ustoichivoye razvitiye sotsial'nykh sistem* [Sustainable Development of Social Systems]. In: *Kontseptual'nye voprosy ustoichivogo razvitiya: materialy V Vserossiiskoy internet-konferentsii po problemam ekonomiki i evolyutsionnoy ekonomiki* [Conceptual Issues of Sustainable Development: Proceedings of the V All-Russian Internet Conference on Problems of Econophysics and Evolutionary Economics]. Ekaterinburg: Publishing House of the Ural University, pp. 86-90.
5. Dianova V.M. (1999) *Postmodernistskaya filosofiya iskusstva: istoki i sovremennost'* [Postmodernist Philosophy of Art: Origins and Modernity]. Saint Petersburg: Petropolis Publ.
6. Erokhin S.V. (2006) *Gosudarstvennoye regulirovaniye sistemy obshchestvennogo vosproizvodstva kak osnova ustoichivogo sotsial'no-ekonomicheskogo razvitiya* [State Regulation of the Social Reproduction System as the Basis for Sustainable Socio-Economic Development]// *Kontseptual'nye voprosy ustoichivogo razvitiya: materialy V Vserossiiskoy internet-konferentsii po problemam po problemam ekonomiki i evolyutsionnoy ekonomiki* [Conceptual Issues of Sustainable Development: Proceedings of the V All-Russian Internet Conference on Problems of Econophysics and Evolutionary Economics]. Ekaterinburg: MIAB: Ural University Publishing House, pp. 77-85.
7. Fernandez G. (1986) *Art et science, pour quel dessein?* [Art et Science, Pour Que Dessein?]. *La part de l'oeuil*.. № 2. P. 20.
8. Fromm E. (2006) *«Imet'» ili «byt'»* [“To Have” or “To Be”]. Moscow: AST Publ.
9. Kovalev A. (2007) *Rossiiskiy aktsionizm 1990-2000* [Russian Actionism 1990-2000]. *World Art Muzei* [World Art Museum], 28.
10. Liiv E.Kh. (1998) *Infodinamika. Obobshchennaya entropiya i negentropiya* [Infodynamics. Generalized Entropy and Negentropy]. Tallinn.
11. Migunov A. (2001) *Anti-Sokrat* [Anti-Socrates]. *Filosofiya naivnosti: sbornik*. [Philosophy of Naivety: collection] Moscow: Moscow State University Press, pp. 72-77.
12. Virilio P. (2004) *Mashina zreniya* [The Vision Machine]. Saint Petersburg: Nauka Publ.
13. Virilio P. (1996) *Tiraniya nastoyashchego vremeni* [The Tyranny of the Present Time]. *Iskusstvo kino* [Cinema Art], 1, pp.130-133.
14. Wiener N. (1958). *Kibernetika i obshchestvo* [Cybernetics and Society]. Moscow: Izd-vo inostrannoy literatury Publ.