Полина Игоревна БЫКОВА

НЕКОТОРЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Цифровые технологии в настоящее время рассматриваются как новые средства выражения художественной мысли; изображения, созданные с помощью компьютерных программ, наделяются статусом произведений искусства, соответственно, дигитализация рассматривается как один из наиболее значимых факторов развития искусства. В статье дан обзор репрезентации цифрового искусства в медиа и поставлен вопрос о тенденциях его развития.

Ключевые слова: *цифровое искусство, массовые коммуникации, нейросети, NFT.*

Polina I. BYKOVA

SOME TRENDS IN THE DEVELOPMENT OF DIGITAL ART

Digital technologies are currently considered as new means of expressing artistic thought; images created with the help of computer programs are endowed with the status of works of art, respectively, digitalization is considered as one of the most significant factors in the development of art. The article gives an overview of the representation of digital art in the media and raises the question of the trends in its development.

Keywords: *digital art, mass communications, neuronets, NFT.*

К цифровому искусству относят феномены, обладающие художественно-эстетическими качествами и созданные с помощью соответствующих технологий.

Почти семидесятилетняя история digital art началась в 1950-х гг., когда перед инженерами-программистами была поставлена задача создать инструменты визуализации для исследователей и инженеров. В 1963-м г. аспирант MIT Айвен Сазерленд изобрел световое перо (сегодня – это аналог стилуса), с помощью которого можно было делать изображения «прямо на экране компьютера» (Дудниченко http://). Специалисты также научились получать изображения в результате генерации машинных алгоритмов (Генералова http://), при этом задача «художника» (автора) сводилась лишь к установке параметров.

Уже в этот период подобные произведения создавались роботами. Так, машина по имени AARON сначала рисовала черно-белые абстрактные рисунки, а позже изображала растения и людей в цвете. Робота запрограммировал художник Гарольд Коэн (Генералова http://). Картины, сгенерированные компьютером, презентовали на выставке в Нью-Йорке в 1965 году. Организатором проекта выступил немецкий

математик, физик и философ Георг Нис.

В 1984-м г. появились компьютерные программы для рисования. Самая первая – MacPaint, понятная и простая в использовании, содержавшая немногим более восьми тысяч строк кода на языках Паскаль и Ассемблер и имевшая функцию FatBits (для сравнения, в современной Adobe PS – более 120 млн строк кода). Она позволяла увеличивать небольшой участок полотна в восемь раз и изменять положение отдельных пикселей. Для создания чертежей и диаграмм использовалась программа векторной графики MacDraw.

Позже на рынке появились более технологичные программы и компьютеры для профессиональных художников. Из-за высокой стоимости они были доступны большим студиям. Компания Pixar в 1986 году решила создать собственный компьютер, известный как мощный Pixar Image Computer – с элементами фоторедактора, видеомонтажа и графического редактора. Компьютер позволял получать трехмерные изображения в высоком разрешении (1280x1024 пикселей для цветных и 2048x2048 для черно-белых), а также настраивать на снимках цветокоррекцию, резкость и делать коллаж. В начале 1990-х гг. Pixar Image Computer был усовершенствован братьями Томасом и Джоном Ноллами, назвавшими новую программу Photoshop. Именно с помощью этой программы был создан фантастический персонаж в фильме «Бездна», а сам фильм удостоен премии «Оскар» за создание прорывных визуальных эффектов.

С появлением Интернета возможности визуализации расширились. Страницы, написанные на языке HTML, представляли собой нечто вроде произведения искусства. На них отображались картинки, пиксельные изображения, воспроизводился звук, открывались гиперссылки. Голландско-бельгийский союз JODI (Йоан Хемскерк и Дирк Пасманс) стал известен благодаря сетевому проекту, выполненному с помощью буквенно-цифровой графики (Jodi.org http://). Пользователь может наблюдать необычную страницу, заполненную непонятными буквами, цифрами, символами, Рис. 1. Элементы интерактивные, при выборе любого из них пользователь попадал на другой объект, таким образом, знакомство с медиапроектом ненавязчиво втягивало пользователя в игру.

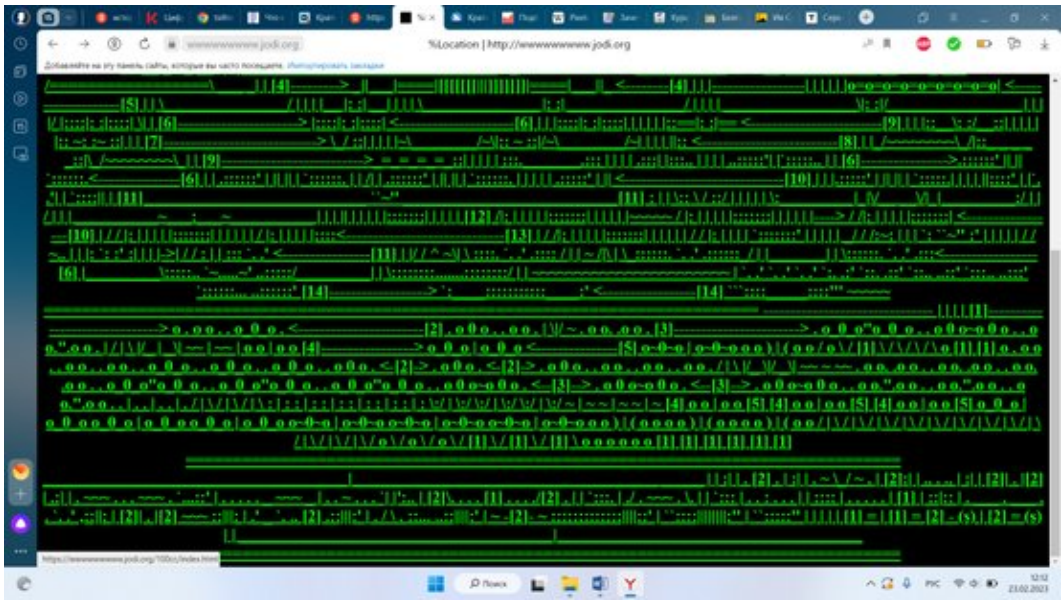


Рис. 1. Начальная HTML-страница https://wwwwwwwww.jodi.org/

Интернет-искусство, или net-art, имело свою идеологию. Художники обменивались манифестами «нового» сетевого мира, рассуждали о неохиппи, цифровом мусоре и сетевом эскапизме (Генералова http://), а с появлением социальных сетей мир искусства узнал о мемах – высказываниях в графической форме на злобу дня.

В отечественном арт-пространстве цифровое искусство востребовано не меньше. В основном им занимаются молодые художники, для создания цифровых картин используют различные техники. Так, белгородская художница А. Пронина разрабатывает персонажей для компьютерных игр, используя технику фотобаш, когда за основу нового образа берется какая-либо фотография.

Москвич С. Христофоров (никнейм Brickspacer) в своих работах синтезирует реальное и воображаемое (Орда http://). Brickspacer прославился своим видео с китами, пролетающими над Москвой, которое набрало более миллиона просмотров. С. Христофоров ведёт канал о цифровом искусстве в Telegram. Его аудитория – 37 тысяч подписчиков. Свой моушн-дроп под названием «Иногда все мы нуждаемся в отдыхе» автор продаёт за 800 тысяч рублей. В 14-секундном ролике с видами московских улиц в небе появляется медведь на подушке, призывающий предаться сну. Ещё одна работа – «Свобода»; основной стилистический приём её создания – аллегория, содержание которой напоминает, что каждое публичное высказывание или пост в социальной сети не проходит бесследно для его автора. Зритель вновь видит одну из московских улиц, но только теперь уже с дорисованными

видеокамерами.

В период пандемии COVID-19 многие музеи и галереи на время прекратили принимать посетителей и работали онлайн. Это стимулировало интерес художников и частных коллекционеров к NFT-искусству. В переводе с английского NFT (non-fungible token) – невзаимозаменяемый токен. В блокчейне создается уникальна запись, к которой прикрепляется «ссылка» на медиафайл – изображение, музыку или видео. Токены продаются на специальных маркетплейсах за криптовалюту. Так, американка Ив Суссман при помощи платформы Snark.art разбила видеоарт 89 Seconds Atomized на 2304 атома (токена) размером 20 на 20 пикселей. Фрагмент картины продавался за 100 долларов, и, приобретая его, можно было стать совладельцем видео стоимостью более 200 тысяч долларов. Объединившись, владельцы могут посмотреть его целиком (Генералова http://).

Сегодня NFT – модное направление в искусстве. Но многие художники относятся к нему скептически. Во-первых, создать и продать работу может любой желающий, не имеющий отношения к искусству, а во-вторых, неясны принципы, по которым формируется цена такого произведения. Теоретически NFT может, безусловно, обладать уникальной художественной и эстетической ценностью, но реальное положение дел, как и непосредственно сами токены, свидетельствует об их отнесенности к рыночно-коммерческой деятельности, к бизнесу, а не искусству. «*Нам рассказывают невероятные истории успеха, когда даже у неизвестных авторов покупают за тысячи долларов арт, но мало кто говорит о тех людях, которые вкладывали те же тысячи, но не получали ничего. Сама схема: заплати за буст работы, а потом её, может быть, кто-нибудь купит. Лично для меня звучит как лотерея*», – говорит белгородская художница Этери Сидякина.

Ещё одним направлением цифрового искусства стало создание картин AI (с помощью искусственного интеллекта). Сегодня многие художники и искусствоведы спорят, заменят ли роботы настоящих творцов? IT-специалисты утверждают (Мирошниченко http://), что в ближайшем будущем это не произойдет. Ведь робот создает изображения на основе имеющихся у него программ. Для выполнения задачи программа генерирует продукт из уже имеющихся изображений и образов.

В результате интернет-анализа было установлено, что пик интереса к этой теме у пользователей сети приходится на февраль 2022 года. Запрос со словосочетанием «цифровое искусство» производился

34 618 раз, см. Рис. 2.

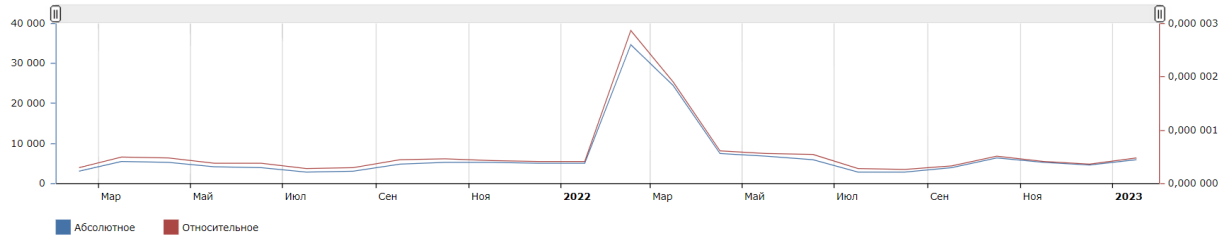


Рис. 2. Результаты анализа запроса «цифровое искусство» по данным Wordstat Yandex

С 1 по 31 января 2023 года словосочетание «цифровое искусство» запрашивали 6 896 раз, см. Рис.3. Больше всех новым направлением интересовались жители Центрального Федерального округа – 1895 запросов, затем УрФО – 1722, Приволжский ФО – 836 запросов, СЗФО – 591, Сибирский ФО – 497, Южный и Северо-Кавказский федеральные округа – 350 и 179 запросов соответственно. В Белгородской области в январе информацию о digital art искали 61 раз.

Что искали со словом «цифровое искусство» — 6 896 показов в месяц

Статистика по словам	Показов в месяц
цифровое искусство	6 896
новое цифровое искусство	1 126
цифровая живопись новое искусство	1 003
проект цифровое искусство	856
уроки цифрового искусства	651
цифровая живопись новое искусство проект	615
цифровой урок защитники искусства	465
цифровая живопись новое искусство проект 7	432
цифровая живопись новое искусство проект 7 класс	414
защитники искусства патриотический цифровой	327
защитники искусства патриотический цифровой урок	319
цифровые технологии +в искусстве	311
искусство цифровой фотографии	291
операция фортуна искусство побеждать цифровой релиз	235
выставка цифрового искусства	227
виды цифрового искусства	210
центр цифрового искусства	205
цифровое изобразительное искусство	186
музей цифрового искусства	178
галерея цифрового искусства	163
цифровая культура искусство	153
современное цифровое искусство	138
цифровое искусство цифровая графика	131
история цифрового искусства	130
центр цифрового искусства artplay	117
цифровое искусство цифры	115
урок цифры цифровое искусство	113
произведение цифрового искусства	105
цифровое искусство nft	103
школа цифрового искусства	103
цифровое искусство москва	102
мотивирующие цифровые уроки защитники искусства	94
искусство цифровой фотографии фриман	94
проект +на тему цифровая живопись новое искусство	93
центр цифрового искусства artplay media	93
фестиваль цифрового искусства	91
искусство +и наука цифрового композитинга	88
искусство цифрового композитинга	88
майкл фриман искусство цифровой фотографии	86
цифровая живопись новое искусство творческий проект	85
презентация цифрового искусства	84
цифровое искусство книга	84
цифровое художественное искусство	80
скачать искусство цифровой фотографии	79
цифровое искусство цифергауз	77
компьютерное искусство цифровое искусство	77
цифровое искусство музыка +и +it	76
цифровое искусство курсы	76
урок цифровое искусство музыка	74
галерея цифрового искусства цифергауз	73

Рис. 3. Детализация запроса «цифровое искусство» по данным Wordstat Yandex

В сети есть подобные приложения и чат-боты. Так, дочерняя структура Сбербанка «Сбер» запустила в мессенджере Telegram бота ruDAII-E Malevich (XL) (ruDALL-E Malevich (XL) http://), который формирует изображения по запросам. Как сообщили разработчики, в

модели заложено 12 миллиардов параметров. Допустим, если ввести слово «журналист», то через какое-то время робот пришлёт несколько изображений. Подобная функция есть и в мобильном приложении «Сбера» «Салют» (Салют – мобильное приложение http://). Перед ассистентом ставится голосовая задача: «Салют, включи художника». На что робот может ответить: «*Рисую в поте лица. Вы вряд ли останетесь разочарованы. Спросите меня о готовности позже*». В итоге AI сгенерировал девять картин, не объединенных общей темой. На них изображены лица, скульптуры и посетитель музея. Знакомство с этими произведениями (или медиапродуктами) вызывает вопросы и смешанные чувства. Можно ли это считать искусством, пусть даже и в исполнении робота? Однозначный ответ - нет.

Самая популярная сегодня нейросеть – Midjourney. Чтобы начать ею пользоваться, необходимо перейти на бета-версию или присоединиться к Discord. Бот формирует изображения по командам, к примеру, *#image*. Результат придется подождать, см. Рис. 4. Желающих сгенерировать изображение очень много, запросы поступают буквально ежесекундно из разных стран (Сервисы с ИИ для художников http://).



Рис. 4. Рисунок нейросети Midjourney

Подобные задачи выполняют боты и в других приложениях. В Telegram это ресурс DALL-E Mini. Пользователь формулирует текстовое задание на английском языке. Через некоторое время нейросеть выдает результат (Сервисы с ИИ для художников http://).

В каждой подобной работе можно найти возможность для ценностно-смысловых интерпретаций, которые будут иметь разный характер в зависимости от уровня культуры интерпретатора. В процесс включается и ассоциативное мышление. Оно помогает найти образ, который откликнется в душе и сознании. По мнению художницы

Анастасии Прониной, «*неважно, написана картина маслом, акварелью или с помощью каких-то графических средств, главное – художественная задумка и чувства, которые автор хотел передать*».

Подобное цифровое искусство в целом вписывается в тенденции массовой культуры. С одной стороны, это хорошо. Создавать и продавать свои работы может любой желающий. В то же время любители составляют конкуренцию профессиональным художникам. Это мотивирует последних глубже погружаться в природу цифровых технологий, осваивать программирование, знакомиться с основами искусственного интеллекта. Владея такими навыками, можно создавать совершенно уникальные произведения. Например, Pixelord (московский художник Алексей Девянин) делает моушн-дизайн и пишет к нему электронную музыку (Pixelord: цифровой музыкант и художник http://). Синтез звука и кода превращают анимацию в нечто футуристическое.

Можно предположить, что цифровое искусство влияет на картину мира современного человека. Произведения вдохновляют зрителей на размышления о будущем человечества, мироустройстве, техническом прогрессе, роли и месте человека в нём.

Интерес к цифровому искусству подогревают СМИ и преимущественно новые медиа. Анализ каналов в мессенджере Telegram показал, что наибольший интерес у аудитории вызывают группы, публикующие новости об NFT. К примеру, NFT на доступном» (https://t.me/NFT_Reality), NFT FAIR (https://t.me/disartive), см. Рис. 5, «VOIC: о технологиях и людях» (https://vc.ru/19), который ведет эксперт в сфере AR/VR и продюсер иммерсивных проектов Иван Юницкий; каналы, где публикуются новости мета-вселенной («Хайтеко news») и в сфере блокчейна (BCC BLOCKCHAIN CULTURE - (https://t.me/BCCulture)). В большинстве своём эти сообщества обладают схожими чертами. В них размещаются информации о последних NFT-работах, новых авторах, интервью или подкасты с художниками, анализируется состояние рынка NFT-арта в России и за рубежом. Полезную информацию смогут почерпнуть и те, кто собирается заниматься покупками и продажами цифровых картин или открывать виртуальные галереи. Публикуются также анонсы выставок digital art, конференций, форумов. В среднем в день посты просматривают около пяти тысяч человек.



Рис. 5. Запись в тг-канале Disartive

Анализ интернет-сайтов ряда изданий показал, что разные аспекты digital art журналисты начали активно освещать в 2021 году. Так, на сайте «РИА. Новости» по запросу «цифровое искусство» поисковая система выдала 1715 материалов (Информационное агентство «РИА Новости» http://). Но при этом собственно цифровому искусству было посвящено около десятка публикаций. Остальные – на другие темы. С начала 2022 года журналисты ИА «ТАСС» около 20 раз упомянули в своих материалах digital art (Информационное агентство ТАСС http://). Что касается «Ленты.ру», то на сайте издания представлено 301 новостей и статей, посвященных цифровому искусству (Lenta.ru http://). Корреспонденты «Коммерсанта» выпустили 201 материал (Коммерсантъ http://). Иная ситуация – на сайтах профильных СМИ. К примеру, на площадке интернет-издания о бизнесе, стартапах, инновациях, маркетинге и технологиях VC.RU опубликовано 1522 публикации цифровом искусстве (VC.RU http://), тогда как в российской версии газеты The art newspaper Russia – это число достигает 478 (The Art Newspaper http://). Следом идёт независимый онлайн-журнал о моде, красоте, культуре и обществе BURO, современному искусству здесь посвящено 361 статьи (Buro http://).

Определён также топ-тем, связанный с цифровым искусством. Больше всего журналисты пишут об NFT, на втором месте – выставки, ярмарки digital art, замыкают тройку информации об аукционах и продажах цифровых картин. Это свидетельствует об устойчивом

интересе специализированных изданий к цифровому искусству.

И в завершение, цифровое искусство ломает стереотипы. Его символизируют коды, пиксели, нейронные сети. В совокупности данные принимают форму, а вот какую именно – решать художнику. Зрителю лишь представляется смысловая «загадка». Вопрос об избытке средств передачи смыслов и дефиците собственно смыслов остается открытым.

Список литературы:

Генералова А. Как развивалось цифровое искусство // Модный интернет-журнал The Blueprint — независимое издание о моде, красоте и современной культуре. – Режим доступа: https://theblueprint.ru/culture/specials/pushkinskij-mediaiskusstvo-budushchego

Дудниченко Б. Краткая история развития цифровой живописи // DTF — игры, кино, сериалы, разработка, сообщество. – Режим доступа: https://dtf.ru/life/273666-kratkaya-istoriya-razvitiya-cifrovoy-zhivopisi

Информационное агентство «РИА Новости» (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://ria.ru/search/?query=цифровое+искусство

Информационное агентство ТАСС (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://tass.ru/search?text=цифровое%20искусство

Коммерсантъ: последние новости России и мира (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://www.kommersant.ru/search/results?places=&categories=&datestart=2022-02-24&dateend=2023-02-24&sort_type=1&regions=&results_count=&page=1&search_query=цифровое+искусство&stamp=638128613265778349

Мирошниченко М. Что такое цифровое искусство: как цифровизация заставляет нас переосмыслить самих себя и заменит ли художников искусственный интеллект // Медиапроект «ПостНаука». – Режим доступа: https://postnauka.ru/longreads/156882

Орда Л. Подборка самых знаменитых русскоязычных NFT-художников // Сайт о современных технологиях, криптовалюте, блокчейн. – Режим доступа: https://maff.io/russian_nft_artists/

Салют – мобильное приложение с виртуальным ассистентом (Электронный ресурс) // Единая точка доступа к сервисам экосистемы Сбера на смартфоне. – Режим доступа: https://sberdevices.ru/app/

Сервисы с ИИ для художников (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://telegra.ph/Servisy-s-II-dlya-hudozhnikov-01-06

Bcc blockchain culture: канал о культуре блокчейна (Электронный ресурс) // мессенджер Telegram. – Режим доступа: https://t.me/BCCulture

Buro. Независимый журнал о моде, красоте, культуре и обществе (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://www.buro247.ru/search?str=цифровое+искусство&submit_button=

Jodi.org (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://wwwwwwwww.jodi.org/

Lenta.ru: новости России и мира сегодня (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://lenta.ru/search?query=цифровое%20искусство#size=10%7Csort=2%7Cdomain=1%7Cmodified,format=yyyy-MM-dd

NFT на доступном: канал о цифровом искусстве (Электронный ресурс) // мессенджер Telegram. – Режим доступа: https://t.me/NFT_Reality

NFT FAIR: канал об актуальных NFT трендах в WEB 3.0 (Электронный ресурс) // мессенджер Telegram. – Режим доступа: https://t.me/disartive

Pixelord: цифровой музыкант и художник (Электронный ресурс) // социальная сеть «ВКонтакте». – Режим доступа: https://vk.com/pixelord

ruDALL-E Malevich (XL): бот, генерирующий изображения по запросу (Электронный ресурс) // Мессенджер Telegram. – Режим доступа: https://t.me/sber_rudaIIe_xI_bot

The Art Newspaper: международная газета, посвящённая мировым новостям искусства (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://www.theartnewspaper.ru/search/?q=цифровое+искусство+

VC.RU: интернет-издание о бизнесе, стартапах, инновациях, маркетинге и технологиях (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://vc.ru/search/v2/content/relevant?query=цифровое%20искусство

Voic: канал о технологиях и людях (Электронный ресурс) // мессенджер Telegram. – Режим доступа: https://t.me/voictech

---

БЫКОВА Полина Игоревна – магистрант кафедры журналистики Белгородского государственного национального исследовательского университета (г. Белгород).

Научный руководитель:

УШАКОВА Светлана Викторовна – кандидат филологических наук, доцент кафедры журналистики, Белгородский государственный национальный исследовательский университет (г. Белгород), *s_ushakova@bsu.edu.ru*