Никита Максимович Красильников

Санкт-Петербургский государственный университет

[nikita.krasilnikov.99@gmail.com](mailto:nikita.krasilnikov.99@gmail.com)

Цифровые эквиваленты художественной культуры: угрозы дегуманизации

Цифровые технологии меняют способ, которым люди потребляют и с помощью которого взаимодействуют с культурой и искусством. Существуют разные мнения по поводу прогресса в искусстве. Если некоторые оценивают это как прогресс и принципиально новые виды и категории искусства, то другие находят в этом примитивные и самые доступны формы новизны, которые ориентированы на массовую аудиторию и уменьшают ценность художественной культуры.

Ключевые слова: цифровые эквиваленты художественной культуры, дегуманизация.

В средствах массовой информации, в основном, преподносят современные технологии как новый инструмент работы в искусстве, то есть придерживаются одной стороны в противостоянии тех, кто «за» и против цифровизации. В информационных изданиях говорят о возможностях, в то время как специализированные медиа все чаще задаются более глубокими вопросами необходимости. Журналисты задают вопросы, на которые не могут найти ответы, а способны только дать предположения, впрочем, как и сами авторы и эксперты в сфере цифрового искусства.

Тенденция ухода от реальности, которая началась во времена эпохи модернизма, активно развивается в наше время. Но если тогда искусство стало элитарным из-за своих смыслов и ухода от реальности, то сейчас к этому добавляются технические издержки. Не каждый обладает соответствующим устройством для получения доступа к цифровым эквивалентам художественной культуры. Технологией VR, которая является одной из самых передовых, обладает ещё меньшее количество людей. Рассматривая опыт Государственного Эрмитажа, можно обратить внимание на перевозную VR-выставку, с которой они путешествуют по городам России, чтобы показать в них свои коллекции. Несмотря на то, что она бесплатная, далеко не все желающие могут познакомиться с ней.

«Во всех разновидностях искусства содержание художественных произведений отражает исторические и социально-психологические особенности определенной эпохи, определенного отрезка времени» [1]. Очевидно, что сейчас искусство имеет ярко выраженную коммерческую сторону. То же наблюдается и в СМИ, которые используют инструменты цифровых эквивалентов художественной культуры для написания партнёрских материалов. Если в средствах массовой информации это объясняется тем, что создание подобных публикаций требует больше усилий и затрат, которые они могут получить с помощью рекламодателей, то сами художники объясняют это тем, что цифровая среда упрощает их возможность заработка и расширения своей аудитории. Сами работы уходят от реализма, так как машинный интеллект принимает все большее участие в их создании.

Важным моментом вопроса дегуманизации становится недостаток эмоций и эмпатии в цифровом эквиваленте искусства. Так как оно выполняется с помощью компьютерной техники и программного обеспечения и транслируется в интернете, то может привести к отчуждению художника от творческой работы. Мы видим, что в цифровой среде общество оставляет комментарии и делится своими эмоциями от увиденного, но часто эти слова остаются под анонимными началами. Быстрое распространение всего, что находится в интернете, также не позволяет автору найти все источники публикации и познакомиться со всеми мнениями, касающимися его работы.

С одной стороны, цифровизация позволяет убрать с творца промежуточные задачи и акцентировать свое внимание на конечной работе, но частое использование привычных шаблонов и определенных алгоритмов может привести к упрощению и стандартизации творческого процесса, что приводит к потере индивидуальности объектов искусства. С другой стороны, машинный интеллект на текущей стадии способен только выполнять запросы от создателя-творца. Именно последний формирует задачу для машины, а каждый человек имеет свою позицию, свой взгляд на искусство и на то, что он делает.

Ещё одной из причин дегуманизации становится отсутствие социальной и культурной значимости. Многие авторы и зрители отмечают слабую ценность цифровых работ. Думается, вопрос возник из-за того, что современное искусство становится более глобальным и медийным, и зрителю не всегда удаётся найти культурную, социальную связь и контекст, в котором создавалось искусство. Если же все эти компоненты будут соединены, то зритель сможет увидеть и прочувствовать всю значимость работы. Сегодня в полной мере соединить их способны только массмедиа.

Литература

1. Семёнов В. Е. Дегуманизация в модернистском и массовом искусстве XX – начала XXI вв.: социально-психологический анализ // Журнал социологии и социальной антропологии. 2007. Т. 10. № 1. С. 21–37.