

МУЗЕЙ КИБЕРКУЛЬТУРЫ В ЭПОХУ ЦИФРОВИЗАЦИИ

Каусова М.М., бакалавр

МГУТУ им. К.Г. Разумовского (ПКУ), г. Москва, Россия

Петросян Л.Э., к.э.н, доцент

МГУТУ им. К.Г. Разумовского (ПКУ),

РТУ МИРЭА, г. Москва, Россия

Аннотация. В статье описано, что из себя представляет понятие киберкультура и цифровое искусство. Цифровые технологии стремительно меняют подход к созданию и восприятию современного искусства, открывают новые возможности для художников и зрителей. Рассмотрим ряд вопросов: как создается цифровое искусство, каким оно бывает и как проявляется? Какие технологии используются для создания цифровых произведений искусства? Для удобства восприятия информации, статью следует воспринимать как “экскурсию” по основным направлениям цифрового искусства.

Ключевые слова: Цифровое искусство, цифровые технологии, NFT, пост-интернет, искусственный интеллект.

Введение.

Киберкультура - это вид современной массовой культуры, который формируется с помощью цифровой техники. Глобально можно разделить это понятие на 3 составляющие: Интернет-сообщества, цифровое искусство и технологический аспект. В данном исследовании рассматривается такой аспект киберкультуры, как цифровое искусство. Диджитал и компьютерное искусство - творческая деятельность, основанная на использовании информационных технологий и специально предназначенных для этого программ, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме [1].

Основные события, повлиявшие на формирование цифрового искусства.

Точкой отсчёта принято считать первое изображение человека на компьютере (1956–1958 гг.) [7]. Затем цифровое искусство формируется вследствие таких событий как развитие интернета, 3D моделирования, NFT.

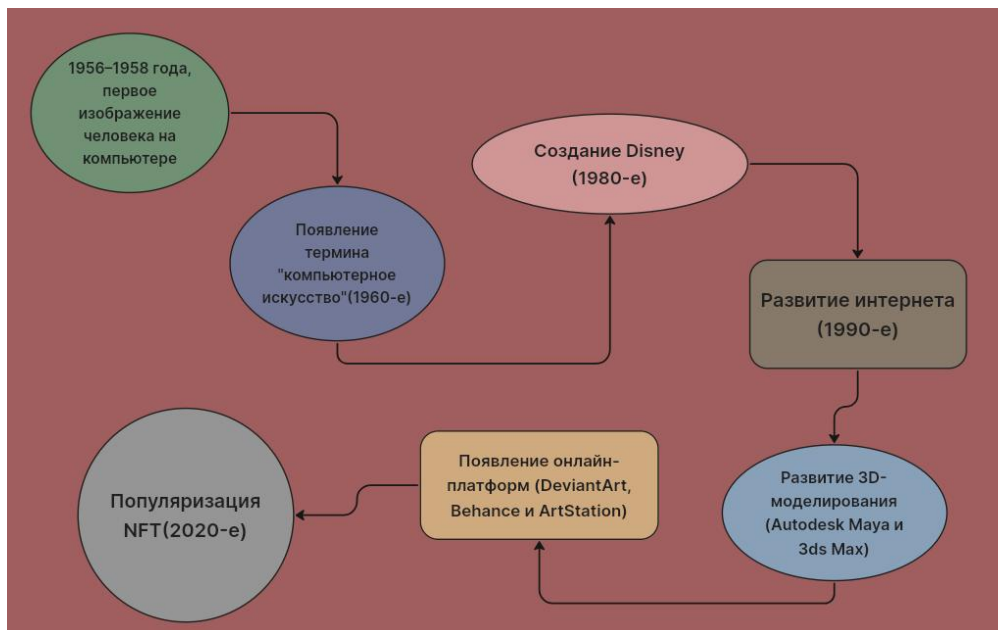


Рисунок 1. Хронологическая схема.

3D моделирование или цифровая скульптура.

Важно сказать, что цифровое искусство невозможно воспринимать отдельно от классического. Например, можно проследить чёткую аналогию между классической скульптурой и 3D моделированием, всё это про работу с объёмом. В первом случае материалом служит глина или мрамор, а во втором такие программы как Blender, Cinema 4D и другие.

В широком смысле 3D моделирование может использоваться как независимый инструмент для создания цифровых работ, так и служить помощником в создании видеоигр, виртуальных пространств, анимации.

VR и AR искусство.

Важнейший аспект цифрового искусства - это технологии VR (virtualreality) и AR (augmentedreality).

VR - виртуальная реальность, то есть создание новой реальности в цифровом пространстве с нуля. Работы выполняются с помощью таких программ как Blender, фотошоп, Cinema 4D и другие.

AR - дополненная реальность, создание тех или иных деталей, эффектов с привязкой к реальным объектам, художник расширяет уже существующую реальность. Весь этот процесс подразумевает под собой термин - HybridReality (гибридная реальность). Важно отметить, что VR и AR искусство невозможно без 3D моделирования о котором упоминалось ранее.

Мир видеоигр.

Компьютерные игры уже давно перестали быть просто развлечением. Это искусство и способ самовыражения для многих художников.

Все игры делятся на жанры, которые в свою очередь делятся на поджанры.

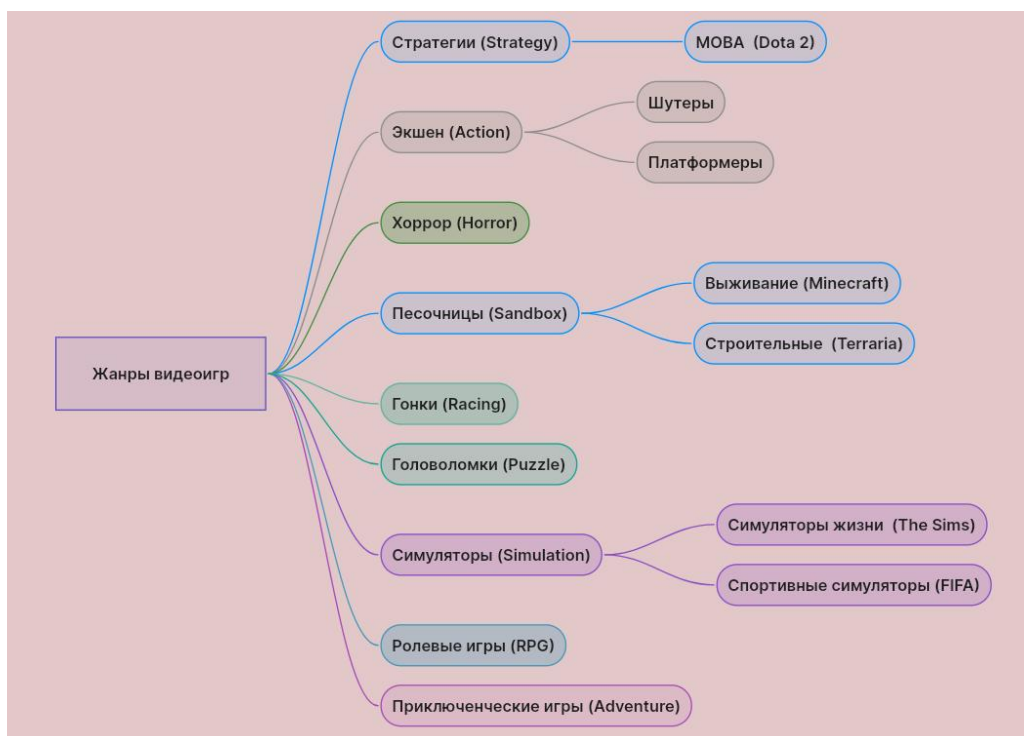


Рисунок 2. Схема видеогр по жанрам.

Одним из важнейших аспектов создания компьютерных игр является Gameartdesign (дизайн игровых артов) - это та сфера разработки игры. Понятие Gameartdesign включает в себя следующие аспекты:

- Разработка героев и NPC (неигровых персонажей)

- 2D и 3D-графика. Реализуется с помощью таких программ как: Photoshop, Blender, ZBrush, Maya.
- Текстурирование и шейдинг. Визуальные эффекты (VFX)
- CGI (Computer-Generated Imagery) – компьютерная графика, также применяется в создании фильмов, анимации.

Цифровая живопись и анимация.

Рассмотрим как эпоха цифровизации повлияла на живопись. Здесь всё достаточно просто: iPad + стилус + программа Procreate = цифровая живопись. Доступность и качественная имитация реальных материалов делают цифровую живопись невероятно популярной. В сравнении с классической живописью у цифровой есть множество преимуществ. Компьютерная графика открывает перед художниками такие возможности, как дублировать слои рисунка, вырезать часть эскиза и переносить её сколько угодно раз, менять тон работы и многое другое, всё это облегчает работу цифровым художникам.

Генеративное искусство и Глитч арт.

Обратим внимание на два очень близких друг другу направления - генеративное искусство и глитч арт. Генеративное искусство основано на использовании ИИ (искусственного интеллекта), программ и алгоритмов для создания произведений. Его можно рассматривать как соавторство человека и компьютера в создании произведений искусства. В данном направлении преобладает фактор случайности и эффект неожиданности.

Глитч арт - это направление, которое использует цифровые или аналоговые ошибки для создания визуальных эффектов и работ.

Технологии мультимедиа.

Мультимедиа - это система современных аппаратных и программных средств, позволяющих работать в интерактивном режиме с текстом, графикой, звуком и изображением в едином комплексе. В основе мультимедиа лежит

комплексный способ реализации принципа наглядности [2]. Выставление арт-объектов в цифровом пространстве, в сравнении с выставлением работ только на выставках в музеях, открывает перед художником не только легкость в реализации, но и гораздо большие возможности.

Эпоха NFT и крипто арт.

Технологии NFT и крипто арт решают проблему DigitalTwin (цифрового двойника).

Крипто-арт (Crypto Art) является формой цифрового искусства, в основе которой лежит использование блокчейна и не взаимозаменяемых токенов (NFT). Каждый блок “цепляется” за предыдущий и образует непрерывную цепь, что в свою очередь защищает данные и затрудняет процесс подмены отдельных блоков, так как данные хранятся на множестве компьютеров одновременно.

NFT (Non-Fungible Token) - простыми словами, это цифровой сертификат подлинности для различных цифровых файлов, таких как картинки, видео, саунд-арт и иногда даже текст. Каждый крипто-арт является уникальным токеном на блокчейне. Существуют различные децентрализованные платформы, такие как OpenSea, Rarible и Foundation, которые позволяют художникам выставлять свои работы на продажу. Официальный и удобный способ для независимых художников продавать видео, музыку, 3D модели, GIF-анимаций и многое другое.

Цифровое искусство за пределами экрана.

Важно отметить, что цифровое искусство далеко не всегда про экран компьютера и медиа пространство, оно может выходить за его пределы. Есть несколько идей, которые лежат в основе выхода цифрового искусства за пределы экрана.

Во-первых, AI Art (искусство искусственного интеллекта). Это любой продукт созданный с помощью искусственного интеллекта, в нашем случае

произведения искусства. Есть несколько вариантов проявления этой технологии:

- заимствование художником идей у ИИ.
- прямое “копирование” картинок, 3D моделей или текстов в реальные объекты искусства.

Во-вторых, пост-интернет искусство - направление относящееся к художникам родившимся после 1989 года [6]. Идея направления заключается в создании материальных объектов искусства, таких как граффити, иллюстрации, макеты, за основу которых берется веб контент или иные цифровые материалы.

В-третьих, интерактивное искусство – зачастую проявляется как инсталляции, которые требуют взаимодействие зрителя с арт объектом. Например проект «RainRoom» от объединения RandomInternational, пространство погружает зрителя в комнату с дождем который имитируется цифровыми проекциями.

Вывод.

Рассмотрев основные направления и проявления цифрового искусства, можно сделать вывод, что диджитал пространство постоянно развивается и открывает новые способы проявления цифрового искусства. Арт объекты в виртуальном пространстве могут создаваться как видеоигры, 3D модели, саунд арт и многое другое.

Литература

1. Архипова А. А., Самосейко А. И. Технологии цифрового искусства. – 2016.
2. Кирия И. В., Новикова А. История и теория медиа. – Izdatel'skiy dom Vyssheishkoly ekonomiki, 2017.
3. Лукичев Р. В. Фактор случайности как принцип генеративного искусства //В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. – 2013. – №. 7 (30). – С. 143-148.

4. Мун А. А. ЗНАЧЕНИЕ NFT-ТЕХНОЛОГИИ В СТРУКТУРЕ СОВРЕМЕННОГО АРТ-РЫНКА: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ. – 2023.
5. Вайберг Б. ПОСТ-ИНТЕРНЕТ КАК ПОСТ-АППАРАТ //StudiaCulturae. – 2015. – №. 23. – С. 141-154.
6. Михайлов М. В., Спиридонова А. М. История становления цифровой иллюстрации в рамках искусства в целом и в рамках цифрового искусства в частности //В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. – 2015. – №. 5 (48). – С. 97-107.