Т.В. ЛИТВИНА
кандидат искусствоведения, профессор кафедры «Промышленный дизайн» МГХПА им. С.Г.Строганова
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

T.V. LITVINA
Candidate of Art History, Professor of the Department of «Industrial design», Stroganov Moscow State Art Academy
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2022_3_2_210_216

ВОЗМОЖНОСТИ ТВОРЧЕСКОЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

POSSIBILITIES OF CREATIVE INTERPRETATION IN THE DIGITAL SPACE

Анализируя значение творческой интерпретации в рамках эстетики цифрового пространства, автор приходит к выводу, что творческая интерпретация ведет к симбиозу профессиональных медиа художников, медиа дизайнеров и пользователей, также влияющих на рождение новых образных экранных структур, на поиск все новых и новых возможностей для расширения цифрового пространства при помощи все более разнообразных и совершенных цифровых технологий. Креативные идеи профессионалов и пользователей постоянно обогащают цифровую эстетику создания экранных продуктов образами новых «реальностей».

Analyzing the meaning of creative interpretation within the aesthetics of digital space, the author comes to the conclusion that creative interpretation leads to a symbiosis of professional media artists, media designers and users, also influencing the birth of new imaginative screen structures, the search for new and new opportunities to expand digital space with the help of increasingly diverse and advanced digital technologies. Creative ideas of professionals and us-

ers constantly enrich the digital aesthetics of creating screen products with images of new «realities».

Ключевые слова: цифровое искусство, цифровая эстетика, цифровая реальность, цифровое пространство, творческая интерпретация, виртуальная реальность, экранный продукт.
Keywords: digital art, digital aesthetics, digital reality, digital space, creative interpretation, virtual reality, screen product.

На современном этапе развития цифрового пространства безусловно важно осознание междисциплинарности различных художественных сфер, таких как искусствоведение, киноведение, музыковедение, литературоведение, антропология медиа, культурология и эстетика. Исходя из этого, интересно попытаться проанализировать принципы создания современных цифровых продуктов.

XXI век — время активных и быстро сменяющих друг друга мировых перемен как в технологическом, так и в социально-культурном плане. Множественность трансформаций в медиа среде и непосредственно в области экранных искусств, рассматривать которые можно в контексте динамичного развития цифровых технологий, формирует современное цифровое пространство.

По мнению ряда исследователей, сегодня формируется особая «цифровая эстетика», где техническая составляющая доступная практически любому пользователю расширяет возможности эмоционального восприятия создаваемых образов новых «реальностей».

Исследователи медиа, киноведы и искусствоведы давно обращают наше внимание на то, что социокультурный «слом», произошедший в начале XXI века, зависим не столько от бурного развития технологий, сколько от силы влияния новых технологических возможностей на развитие и мировосприятие современного человека. Цифровое пространство, активно развивающееся в условиях современной культуры, где главным способом передачи информации становиться «экранность», обеспечивает потребности современной аудитории создавая все новые и новые визуально считываемые повествовательно-эстетические формы.

В своих исследованиях М.Маклюэн постоянно обращает наше внимание на важность взаимовлияния медийных процессов и мышления субъектов, непосредственно участвующих в них и одновременно испытывающих их воздействие.

Опираясь на исследования Маршалла Маклюэна, можно с уверенностью сказать, что в современной реальности последовательность повествования практически полностью уступила место одновременности сюжетного развития, в результате которой человек оказался не зрителем, а действующим персонажем различных постоянно видоизменяющихся (трансформирующихся) структур.

Сегодня цифровое пространство формируется разнообразными аудиовизуальными продуктами, построенными на сюжетной множественности, параллельности и одновременности действий, а постоянное технологическое усовершенствование цифрового инструментария, появление новых художественно-технологических возможностей увеличивает способность цифрового пространства формировать иные измерения «реальности».

Современные художественно-цифровые процессы, характеризующиеся теперь прерывистостью и возможностью образования разнородных форм, изменяют восприятие мира и влияют на образ жизни отдельных индивидуумов.

Если медиа это — «расширение человека» — М.Маклюэн, то смешение современных художественных форм с помощью цифровых технологий приводит к смешению пользователей цифрового пространства [2].

Еще раз подчеркнем, что нелинейная структура цифрового художественного пространства обусловлена постоянно развивающимися технологиями. Очки и шлемы виртуальной реальности, различные пульты управления самыми разнообразными техническими устройствами помогают развивать особые экранные пространства, «виртуальную реальность».

Находясь во множестве обозначенных реальностей и взаимодействуя с ними, современный человек становится не только зрителем, но и исследователем, и информационным аналитиком, и художественным критиком, и, наконец, автором, формирующим свое цифровое пространство.

Владение высокотехнологичным инструментарием, специально продуманным для простого в использовании, — вот новые возможности освоения цифрового пространства для каждого. Безграничные возможности цифрового искусства отразились во всех аспектах культурного производства.

Визуальные возможности компьютерных технологий создали совершенно новое визуальное поле уже в 1990-х. В наибольшей степени это затронуло массовое культурное производство. Создаваемые в

кинематографе при помощи современных компьютерных технологий новые экранные реальности настолько совершенны в своем визуальном качестве, что уже давно практически неотличимы от реальности. Графический и промышленный дизайн давно перешли на компьютерное моделирование так же, как и множество отраслей искусства перешло на цифровые форматы, успешно совмещая и традиционные способы создания произведений искусства.

Сформировались новые оригинальные художественные жанры цифрового искусства: иммерсионные среды (виртуальная реальность), являющиеся интерактивными моделями, симулирующими у пользователя другую реальность как существующий физический мир, от фантастических ландшафтов иных миров до реальной прогулки по городским достопримечательностям; интерактивные инсталляции, где человек взаимодействует с техно объектом или визуальным образом объекта, приобретающим иное измерение при включении элемента online участия. Примеры таких художественных решений можно увидеть в работах Роя Эскота, Масаки Фуджихата.

Интерактивные системы очень эффектны, если компьютерный образ оставляет впечатление общения с живым существом. Так называемое искусство «искусственной жизни», произрастающее от кибернетического искусства, на основе генетических алгоритмов создает экранных и роботизированных автономных агентов, а также различные формы искусственной органической жизни, например, как модели эволюции виртуальных существ Карла Симса. В таких проектах активно проявляются возможности творческой интерпретации — интерактивность, заложенная в подобных проектах, дает возможность человеку самостоятельно сформировать искусственное существо, оживить его в виртуальном мире и общаться с ним по поводу происходящего в его искусственной жизни.

Пол Браун, британский художник, используя генетические алгоритмы создал программу «автономный агент» самостоятельно создающую графические образы. Перемещаясь по виртуальному холсту, эти «клеточные автоматы» создают необычные статичные и кинетические графические структуры.

Искусственный звук и компьютерный монтаж современной музыкальной композиции стали эстетической нормой для творчества в мире цифрового звука, также находящегося в постоянном поиске сти-

лей и жанров, от космического звука до современного звучания техно, транса, гранжа и др. направлений.

Все эти возможности наполнения цифрового пространства самыми разнообразными цифровыми продуктами, дающими возможность погружения в аудио- или тактильно-визуальный контакт со средой или следование множественным вариантам некоего экранного повествования, роботы и автономные агенты, сетевое искусство и т.п. поддерживают интерес самых разных пользовательских групп.

Самоорганизация активных пользователей цифрового пространства приводит к формированию тематических (предметных) групп пользователей и авторов, характеризующихся собственными информационными и эстетическими потребностями.

Здесь можно вспомнить работу У. Эко «Роль читателя», которая посвящена активной и разноплановой роли читателя-интерпретатора художественного текста, где каждый конкретный «интерпретатор» не вычитывает настоящий смысл художественного текста, а понимает его со своей художественной точки зрения, в результате чего происходит эволюция повествовательных и эстетических форм экранных произведений [5].

Если остановиться на таком понятии как трансмедиа, понимаемое нами как активное распространение каких-либо историй, визуально-образных форм и моделей в самых разных сферах художественной культуры и наполняющей повседневную жизнь человека сжетно-тематической информацией, которая становится популярной среди большого количества людей на разных медиа платформах. При этом на разных медиа платформах будет разворачиваться свой фрагмент общей истории.

К.Э. Разлогов отмечает факт исследовательской деятельности индивида в современном медиапространстве и соотносит её с формированием сообществ: «человек в век информации приобретает образование чаще на основе информационного потока с экрана, а не на основе систематического обучения. <…> Оно уже теперь состоит из групп, объединенных общими интересами, увлечениями, профессией, религией, политическими предпочтениями и т. д.» [3]. Но здесь важно отметить, что базируется данный вид деятельности пользователей на творческом переосмыслении контента, создаваемого профессионалами.

Вальтер Беньямин в свое время называл «технической воспроизводимостью произведения искусства, которая лишает их ауры неповторимости, в результате чего они превращаются в потребительский товар» [1].

Нельзя не отметить, что современные формы экранных продуктов формируются сегодня профессионалами, учитывающими непосредственно творческое участие пользователей цифрового пространства. И как результат такой совместной творческо-интерпретационной деятельности — появление трансмедийного экранного произведения, обладающего разнообразным функционалом — коммуникативным, информационным и художественным.

Примером такой реализации трансмедиа в визуальной культуре можно считать «инфографику», одно из направлений информационного дизайна, образно визуализирующих сложные информационные концепции для простоты восприятия их зрителем.

Отметим особую форму, характерную для цифрового пространства реализма, где уже нет причинно-следственной связи и линейности времени. Картина мира современного зрителя состоит из огромного количества фрагментов, с необязательным контекстом и единственности выбора. Но появилась возможность возврата к предыдущему действию, возможность личного выбора.

В формировании художественно-эстетического своеобразия трансмедийных аудиовизуальных произведений присутствует активный и не всегда предсказуемый вклад в них пользовательской аудитории.

Интересно как К.А.Сколари исследователь и эксперт в области коммуникаций и цифровых медиа делает акцент на повествование с использованием разных медиа платформ «повествование настолько увлекательно, что персонажи требуют больше пространства и времени, чтобы рассказать свои истории» [6].

Современное цифровое пространство концентрирует в себе и информационно-коммуникативные свойства, и художественно-эстетические взаимодействия.

Вещи и человеческие отношения стали носить характер, допускающий множественное толкование, что подводит нас к мысли об изучении цифрового пространства с разных точек зрения: с позиций искусства, медиа, коммуникаций, культуры и маркетинга, и находящихся в постоянном взаимодействии с ними активно развивающихся цифровых технологий.

Технический подход к эмоциональному восприятию экранных продуктов как отмечал М.Макклюэн заключается в применении «горячих» медиа-инструментов, которые требуется «остудить», чтобы вовлечь зрителя в самостоятельную творческо-интерпретаторскую деятельность [2].

Возможности трансмедиа активно помогают в построении разнообразных систем взаимосвязей, соединяющих различную информацию, опирающуюся на глобальный контекст современной медиакультуры и, создают различные аудиовизуальных творческие интерпретации.

Таким образом, трансмедиа как информационная основа, распространяется в современном цифровом пространстве, используя одновременно разные каналы и платформы, развивается с определённым логическим вектором при этом постоянно изменяясь, но сохраняя информационную ценность для множества пользователей.

Связь многослойной эстетики современного экранного продукта с особенностями технического обеспечения его производства, питают бесконечные творческие интерпретации современных медиахудожников, режиссёров и медиадизайнеров, имеющих возможность наполнять цифровое пространство своими креативные идеями.

Список литературы:

1. *Беньямин В.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. — М.: Медиум, 1996.

2. *Маклюэн Г.М.* Понимание медиа: внешние расширения человека. — Москва; Жуковский: КАНОН-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003.

3. *Разлогов К.Э.* Экранный гипертекст // Экранная культура в современном медиапространстве: методология, технологии, практики. — Москва-Екатеринбург: Уральский рабочий, 2006.

4. *Уразова С.Л.* Homo informaticus как тип личности. Конфликт зрелищного и реального на экране / /Телевидение в границах синергетики. Вектор. Составляющие. Тенденция. — Москва: Академия медиаиндустрии, МА «РУСНИКА», 2012.

5. *Эко У.* Роль читателя: Исследования по семиотике текста. — Санкт-Петербург: Симпозиум, 2007.

6. *Scolari C.* Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds and Branding in Contemporary Media Production // International Journal of Communication. T. 3, 2009.