О.Н. ПОВАРОВА
Член-корреспондент РАХ, начальник управления кадров ФГБУ «Российская академия художеств»
e-mail: povarova.o@rah.ru

O.N. POVAROVA
Corresponding member of the RAA, head of the Personnel Department of the Federal State Budgetary Institution «Russian Academy of Arts»
e-mail: povarova.o@rah.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2024_1_2_278_284

ПОКОЛЕНИЕ Z — РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА?

GENERATION Z — FINE ARTS REVOLUTIONARIES?

В статье изучены особенности отношения к творчеству и изобразительному искусству поколения Z. Описаны отличительные характеристики данного поколения — в сравнении с предшествующими поколениями X и Y. Проанализированы тенденции развития современного искусства и специфика творческой деятельности постмиллениалов, в том числе, связанная с активным внедрением инновационных компьютерных разработок. Приведены особенности цифрового искусства, новые возможности для развития художника в концепции открытости и полистилизма, связанного с невероятным распространением и применением во всех областях человеческой деятельности Искусственного Интеллекта.

The article examines the peculiarities of the attitude towards creativity and fine arts of generation Z. The distinctive characteristics of this generation are described in comparison with previous generations X and Y. The trends in the development of contemporary art and the specifics of the creative activity of post-millennials are analyzed, including those associated with the active implementation

of innovative computer developments. The features of digital painting, opportunities for the development of the artist in the concept of polystylism and openness are given.

Ключевые слова: изобразительное искусство, поколение Z, творчество, художник, компьютерные технологии, цифровое искусство, Искусственный Интеллект.
Keywords: fine arts, Generation Z, creativity, artist, computer technology, digital painting.

Каждое новое поколение обладает комплексом социально-культурных характеристик: «…художественным опытом, наличием интереса к изобразительному искусству, собственными предпочтениями и ценностными ориентациями» [8, с. 42].

Посредством произведений искусства художественная культура инкорпорируется в сознание и идеологию общества, поэтому новое поколение при создании своих творений вносит существенный вклад в формирование общественного сознания.

Каждому времени и его представителям соответствуют специфические формы художественного самовыражения, демонстрирующие идеологию, психологию и социальную проблематику эпохи. В современном мире с тенденциями глобализации и цифровизации всех сторон общественной жизни искусство приобретает новые черты, опираясь на безграничные возможности компьютерных технологий и специфические характеристики творческой деятельности поколения Z.

Попытаемся раскрыть суть понятия «поколение», под которым, понимают «группу людей, рожденных в определенный исторический период, испытывающих на себе влияние одних и тех же событий, особенности воспитания и с доминирующими “здесь и сейчас” ценностно-смысловыми ориентациями жизни» [7, с. 2].

Поколение Z — это люди, рожденные в период с 2000 года, так называемое «сетевое поколение» [5, с. 271]. Их родители — представители поколения X (1963–1984) или поколения Y (1984–2000).

В исследовании С.Ю. Моховой с соавторами приведена сравнительная характеристика данных поколений и указано, что для поколения X особо важны ценности высокого материального положения и собственной уникальности: для поколения Y — приоритет общественной жизни,

социального престижа, социальных контактов и чувство уверенности в завтрашнем дне [7, с. 5].

Помимо того, в научной публикации К.Н. Гаврилина и С.В. Сысоева отмечена схожесть демографических и культурологических процессов поколения X и поколения Z. В статье упоминаются важные факты и наблюдения, доказывающие взаимосвязь данных поколений, что, несомненно, важно для понимания и прогнозирования развития современного цифрового искусства [8, с. 341].

Поколение Z, которое также называют многозадачным, открытым, цифровым, обладает такими ценностями, как свобода, честность, персонализация, изучение нового, ценность инноваций, коллабораций, скорости и мобильности, развлечений и новых впечатлений [5, с. 272].

Все эти ценности, так или иначе, находят отражение в отношении к искусству и формировании новых течений современного искусства, основными тенденциями которого считают высокую степень персонализации и индивидуализации произведений искусства, «…виртуализацию, технологизацию, полистилизм, освобождение творчества от каких-либо норм» [2, с. 84]. Уже сейчас это поколение многие исследователи определяют как «цифровой человек».

Следовательно, основными характеристиками поколения Z являются: зависимость от современных онлайн-технологий, желание продуцировать и получать новые впечатления, открытость для экспериментов в творчестве и различных коллабораций с целью интеграции разных стилей в искусстве; стремление к постоянному и естественному для них развитию и внедрению инноваций в творческий процесс Поколение Z всецело поглощено возможностями цифрового искусства как «формата творческой деятельности, в котором традиционные техники художественного творчества преобразуются с помощью цифровых технологий» [4, с. 909].

Сравнивая поколения между собой, следует отметить одно из главных отличий в деятельности художника-творца: если у предыдущих поколений X и Y технологии в творческом процессе носили прикладной характер, являясь неким «посредником между идеей автора и ее воплощением» [4, с. 909], то у поколения Z цифровые технологии занимают доминирующее положение. Эксперименты с возможностями моделирования, достижением цветовых и световых эффектов, подбором вариаций цветов и стилей становятся главным объектом творчества, создавая условия для развития «искусства технологий» [4, с. 909].

Как отмечает С.М. Грачева, реалистическое направление, которое пользовалось спросом в XX веке, в настоящее время считается одним из «идеологизированных художественных направлений прошлого» [1, с. 535], так как для него характерны черты консерватизма и чрезмерного академизма художественных произведений. Для современного поколения Z характерно стремление к реализации новейших технологий в искусстве, которые способны вызвать «удивление, восторг и потрясение» аудитории [1, с. 535]. Важными и необходимыми векторами при этом становятся такие приемы, как провокация, неожиданный ракурс, балансирование на грани этической морали и пр.

Поколение «цифровых аборигенов» можно было бы, с некоторыми оговорками, назвать революционерами в изобразительном искусстве, так как они способны очень быстро осваивать любые компьютерные программы и платформы, которые позволяют создавать доселе необычные и уникальные произведения с использованием инновационных цифровых технологий: интерактивных, графических программ, устройств — графических планшетов, VR-и AR устройств т. д. Речь идет о цифровом искусстве, основанном на создании электронных изображений (в том числе в трехмерном пространстве) за счет многочисленных комплексов как компьютерных имитаций традиционных художественных инструментов с их дальнейшей трансформации в форматах 3D моделирования, так и совершенно новых, которые могут создаваться исключительно в компьютерном ареале. Владение цифровыми технологиями при создании двух-трех-четырех-пятимерных образов позволяют художнику осуществить все этапы моделирования, воспроизведения на светодиодных экранах любого размера и печати на различных носителях в цифровом качестве с «высокой степенью детализации их формы, поверхности и структуры» [6, с. 146]. Постоянное обновление технологических возможностей компьютерных программ в цифровом искусстве и 3D моделировании позволяют современному художнику создавать художественный продукт любой сложности, в том числе в виде невероятных доселе анимаций, VR и AR зрелищ и пр.

Цифровое искусство вполне соотносится с ценностями поколения Z, так как позволяет:

— создавать изображения с достаточно высокой скоростью операций и подбором инструментов художника, работая на графическом планшете и с использованием программ Adobe Photoshop, Corel Painter и др.;

— используя возможности искусственного интеллекта и множества приложений по творческой генерации изображений, художник создает иллюстрации, уникальные образы в разных стилях, экспериментируя и добиваясь оригинальных эффектов визуализации, способных производить впечатление на аудиторию;

— виртуальное пространство обладает богатым образовательным потенциалом для освоения программного обеспечения художественно-творческой деятельности.

Следует отметить, что этот, совершенно новый, характер творческой деятельности постмилленниалов заключается и в особом подходе к созданию работ, в том числе и в рамках концепции «открытого произведения». При аналитике этого нового фактора в изобразительном искусстве существуют различные и часто диаметрально противоположные рассуждения. В исследовании Л.Н. Захаровой показан данный подход в описании постмодернизма — «в авангарде из произведения был удален человек, а в постмодернизме — автор» [3, с. 217]. Утверждение небесспорное, но доля истины в нем есть. «Постмодернизм» в эпоху цифровых технологий приобретает совершенно новые очертания, границы которого многократно воспаляются и нарушаются. Безуспешные попытки превратить зрителя в соавтора художественного произведения сколь заманчивы, столь и наивны для определенного круга искусствоведов, галеристов и художников. Зритель, становясь, по их замыслам, «как бы» со-творцом, сам интерпретирует содержание и смысл работы. Автор приводит в пример интерактивные картины современных художников, основой которых является «цифровой холст в виде плазменного экрана». Зритель имеет возможность взаимодействовать с ним, увеличивать детали, трансформировать части изображения по собственному желанию, но не более того. На самом деле в творчестве цифрового поколения появляются совершенно новые форматы, которые позволяют синтезировать элементы изобразительного искусства с другими его видами и жанрами, погружать зрителя в задаваемые конечно же автором глубины своего произведения что позволяет реализовать самые неожиданные рефлексии, чувства, необыкновенные и наисложнейшие эмоции. Другое дело — сможет ли автор, владеющий таким невероятным инструментарием создать настоящее произведение искусства.

В научных и околонаучных кругах все чаще рассматриваются существующая Реальность, Земля, Космос как огромная Система, непо-

стижимым образом созданная и управляемая исключительно математическими правилами и законами. И все мироздание строится бесконечными головокружительными цифровыми рядами, числами PI, золотыми сечениями, рядами Фибоначчи и пр. Поколение Z постепенно начинает и в шутку всерьез рассматривать себя в качестве персонажей вселенской цифровой игры. А цифровое искусство — это их собственные, пока еще несовершенные, построения своих виртуальных цифровых миров и вселенных. Разумеется, это не идет ни в какое сравнение с невероятно богатым и разнообразным реальным миром, в котором существуют запахи, тактильность, времена года, живая природа и т. д. Но поколение Z с легкостью и непринужденно переходит из реального в виртуальное пространство, начиная осознавать цифровые инструменты как неотъемлемую часть собственного «Я», перетягивая атрибуты и форматы реального в виртуальное пространство и наоборот. И все это в конечном итоге должно привести к революции в культуре и, в частности, изобразительном искусстве.

Подводя некоторые итоги, отметим, что специфические черты поколения Z формируют особый взгляд на художественное творчество, с доминированием компьютерных технологий, нацеленностью на достижение особых художественно-эстетических эффектов восприятия, максимальных возможностей самовыражения в концепции полистилизма, открытости для зрителя и постоянного диалога с ним. Цифровые технологии активно развиваются и создают возможности для реализации масштабных художественных проектов современных художников. Освоение новых инструментов требует определенных усилий и времени, в то время как изучение различных видов, жанров и собственно истории мирового изобразительного искусства становится непременным условием успешного и свободного творчества.

Список литературы:

1. *Грачёва С.М.* Границы и горизонты реализма в современной петербургской живописи // Актуальные проблемы теории и истории искусства. — 2020. — № 10. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/granitsy-i-gorizonty-realizma-v-sovremennoy-peterburgskoy-zhivopisi (дата обращения: 21.11.2023).

2. *Давыденко М.В.* Концепции изобразительного искусства, воплощенные в художественной практике на рубеже XX–XXI вв. в контексте проблемы художественности // Известия АлтГУ. — 2007. — № 2. — URL: https://cyberleninka.ru/

article/n/kontseptsii-izobrazitelnogo-iskusstva-voploschennye-v-hudozhestvennoy-praktike-na-rubezhe-xx-xxi-vv-v-kontekste-problemy (дата обращения: 21.11.2023).

3. *Захарова Л.Н.* Современное искусство. От модернизма к неоклассике / Л.Н. Захарова, А.В. Серяков, А.Г. Иванов // Вестник Тюменского государственного университета. Гуманитарные исследования. Humanitates. — 2018. — Том 4. — № 3. — С. 208–227.

4. *Казина М.И.* Цифровые технологии в современном искусстве / М.И. Казина // Актуальные проблемы авиации и космонавтики: Сборник материалов VII Международной научно-практической конференции, посвященной Дню космонавтики. В 3 томах. Красноярск, 12–16 апреля 2021 года. Том 3. — Красноярск: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М.Ф. Решетнева», 2021. — С. 909–911.

5. *Лапидус Л.В.* Особенности проникновения цифровых технологий в жизнь поколения Z: ценности, поведенческие паттерны и потребительские привычки интернет-поколения / Л.В. Лапидус, А.О. Гостилович, Ш.А. Омарова // Государственное управление. Электронный вестник. — 2020. — № 83. — С. 271–293.

6. *Лиховцева А.В.* Экспертиза и проблематика внедрения 3D-технологий при создании и копировании произведений искусства / А.В. Лиховцева // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА им. С.Г. Строганова. — 2020. — № 2/1. — С. 144–153.

7. *Мохова С.Ю.* Иерархия в системе жизненных целей у представителей X, Y и Z-поколений // Мир науки. Педагогика и психология. — 2017. — № 2. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ierarhiya-v-sisteme-zhiznennyh-tseley-u-predstaviteley-x-y-i-z-pokoleniy (дата обращения: 21.11.2023).

8. *Гаврилин К.Н., Сысоев С.В.* Бунт 1960-х: революция в моде и ее новейшие последствия // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА им. С.Г. Строганова. — 2020. — № 2/2. — С. 340–353.

9. *Ушкарев А.А.* Аудитория художественных музеев: история и методология изучения в России // Культура и искусство. — 2017. — № 7. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/auditoriya-hudozhestvennyh-muzeev-istoriya-i-metodologiya-izucheniya-v-rossii (дата обращения: 21.11.2023).