

Бабушкин Вадим Олегович

Тюменское высшее военно-инженерное командное училище имени маршала инженерных войск А. И. Прошлякова,
г. Тюмень, Российская Федерация
malivia@rambler.ru

Цифровое искусство как средство регулирования общественного сознания

Аннотация. В статье автор представляет цифровое искусство как результат и средство реализации социальных настроений молодёжи. Рассматриваются основные проблемы и риски, связанные с цифровизацией искусства. Представлены результаты авторского исследования, показывающие отсутствие достаточной нормативной базы защиты виртуального творчества, а также социального понимания сущности и задач массовизации и доступности услуг современных художников.

Ключевые слова: цифровое искусство; творческая молодёжь; массовое искусство; социальный заказ; молодёжь; молодёжная коммуникация

Babushkin Vadim Olegovich

Tyumen Higher Military Engineering Command School
named after Marshal A. I. Proshlyakov,
Tyumen, Russian Federation
malivia@rambler.ru

Digital art as a means of regulating public consciousness

Abstract. In the article, the author presents digital art as a result and a means of realizing the social moods of youth. The main problems and risks associated with the digitalization of art are considered. The results of the author's study are presented, showing the lack of a sufficient regulatory framework for the protection of virtual creativity, as well as a social understanding of the nature and objectives of the mass distribution and accessibility of the services of contemporary artists.

Keywords: digital art; creative youth; mass art; social order; young people; youth communication

Молодые люди проводят свободное время в условиях виртуальных сетей, что заставляет большое количество отраслей подстраиваться под быстро меняющуюся конъюнктуру интернета. Так как значения и смыслы стали меняться стремительно, само искусство также приобрело свойства высокой изменчивости, в отдельных случаях, в ущерб стилевой характеристике. В противоположность фундаментальным направлениям и стилям, постмодернистские художники перешли от рассмотрения качества исполнения работы к экспрессивному и оперативному отражению социальных настроений, выступая как голосом массового сознания, так и инструментом его конструирования [Грошева, Грошев, 2009: 55]. Главной

особенностью цифрового творчества стал переход от результата творчества к процессу его достижения и личности автора проекта.

Искусство в 21 веке характеризуется существенными рисками, а именно: снижение уровня изобразительного искусства под давлением частых социальных явлений, несвоевременное признание мастеров, нивелирование профессиональных кадров и обильные потоки информации, не позволяющие отследить судьбу собственного творчества с позиции защиты авторских прав. Таким образом важно не дать угаснуть творческому движению современной молодёжи, ведь если эти и другие проблемы будут устранены, то художники смогут получить успешное развитие благодаря своим талантам, гениальности, появится возможность разработки новых жанров искусства, его видов и т.п.

Современное искусство также называют актуальным или концептуальным искусством. В разное время, начиная со второй половины XX века, существовало своё актуальное искусство, всё то, что было до, относилось к модерн-арт (современное искусство), а актуальное искусство – официально попало в направление постмодерн. Например, знаменитый американский художник Энди Уорхолл являлся деятелем именно актуального искусства и творил свои работы в стиле поп-арт. Также французский художник Марсель Дюшан, находившийся практически у истоков образования актуального искусства со своими авангардными работами в стиле минимализма, кубизма и поп-арта [Ванюшкина, 2017: 41].

Согласно автору книги «История американского искусства» В. П. Шестакову, художники поп-арта выступают в качестве представителей нового, молодого поколения, которое не сталкивалось с политическими кризисами, сопряжёнными с вероятностью гибели для широких масс. Поколение миллениалов в социальном опыте имеет преимущественно мирные условия жизни, что побуждает их отображать более потребительские стороны социальной действительности. Для них искусство – не трагедия, не тяжёлый труд, а удовольствие. Соответственным образом на результаты творчества реагирует и аудитория, воспринимая искусство как простое потребление или как «акт покупки товара» [Шестаков, 2013: 21]. Но если художники поп-арта в значительной мере имели привязку к конкретным материальным формам выражения своей идеи, то современное цифровое искусство проявляет себя преимущественно в неосвязаемом коммуникативном пространстве.

К особенностям современного молодёжного искусства относят несколько разнонаправленных тенденций.

Ориентация на кратковременность потребления продукта. Распространённые движения из разряда стикер-арта или стикер-бомбинга пришли на смену граффити и монументальному уличному искусству. В то время как граффити имеет свойство долговременного сохранения, наклейки отражают лишь временный отклик на социальную действительность. Поэтому в сюжетах стикеров зачастую присутствует политический или социальный подтекст. В цифровом пространстве подобную

функцию несёт мем-культура, существенно увеличивающая количество произведений по актуальной тематике, которые впоследствии полностью утрачивают свою востребованность вместе со сменой социального тренда [Быховская, 2015: 57]. Однако наибольшее значение имеет их временный характер, позволяющий изменять пространство и без особых усилий устранять неактуальные образцы искусства.

Неограниченная длительность хранения образцов творчества без утраты его качества. Вместе с кратковременными ориентирами части изобразительного творчества существует вероятность неограниченно длительного хранения творчества на серверах в рамках различных порталов и тематических площадок. Созданное произведение при этом не теряет изначальных свойств, практически не подвергается физическому воздействию. Соответственно, создавая продукт художник осознаёт перспективу длительной жизни своего труда.

Максимизация монетизации искусства молодых авторов. В противовес анонимной мем-культуре, искусство более высокого уровня становится средством получения дополнительного или основного дохода. По этой причине цифровое искусство пресыщается наиболее популярными веяниями социального заказа (популярные персонажи фильмов, игр и т.д.) [Акунина, 2016: 77]. При этом, остальные направления и сюжеты на определённое время могут почти полностью утратить свою актуальность, что не позволяет раскрывать художнику собственный взгляд на творчество.

Упрощение форм ради ускорения результата и отражения персонифицированного творчества. Для творческих людей, содержащих собственные группы или поддерживающих необходимое количество подписчиков, основной целью становится своевременное и регулярное пополнение контента, что приводит к созданию иллюстрированных историй и монокадровых историй, с низким уровнем исполнения. Другим вариантом упрощённого творчества можно считать мем-культуру, которая реализует парадигму доступной креативной самореализации для каждого обывателя.

Упрощение сюжетных форм вызвано ориентацией на широкую аудиторию, которая потребляет понятный, не требующий длительного анализа, контент [Грошева, 2017: 335]. По этой причине тематика художественной продукции приобретает некоторое среднее значение между образцами массовой и народной культуры, создавая эффект вирусного концепта.

Вирусный характер искусства и его роль в конструировании массового сознания выражается в быстром распространении образов, созданных по актуальным вопросам. При этом массовость их распространения, которая может быть задана одним лицом или группой лиц, создаёт видимость всеохватывающей социальной проблемы, расставляя нужные акценты посредством добавлений, специальных комментариев и пр [Эрдынеева, 2014: 56].

Анонимность искусства в цифровой среде обусловлена высоким уровнем сложности защиты собственного творчества. С одной стороны, присутствуют механические способы устранения водных знаков или авторского клейма посредством графических программ. С другой – случайность массовой популярности порой приводит к высокой востребованности копии идеи, нежели оригинального источника от создателя. По этой причине истинного автора концепции или конкретной работы подчас невозможно установить с высокой долей достоверности.

Таким образом, цифровое искусство формирует специфическую среду для деятельности художников, которая по-своему воздействует как на их аудиторию, так и на самих создателей. С целью выяснения качества влияния цифрового искусства на творческую молодёжь, было проведено исследование методом полуструктурированного интервью, в котором приняли участие 72 человека в возрасте 18–30 лет, занимающихся созданием цифровых образов для массовой аудитории (как под заказ, так и в рамках косвенной монетизации сообщества) в социальных сетях (ВКонтакте, Инстаграм).

Наибольшим преимуществом цифровизации искусства молодые люди назвали упрощение методики создания работ. Существенно расширились возможности вариации цветовых раскладок, корректировки как готовой работы, так и любого из этапов создания. Создатели монокадровых или коротких комиксов отметили возможность относительно оперативного создания актуального контента, используя уже имеющиеся заготовки и шаблоны. Однако, в то же время молодые люди отметили высокую сложность поддержания проекта более трёх-пяти лет ввиду интенсивного эмоционального выгорания от работы над схожими персонажами и смыслами, в то время как временной ресурс не позволяет своевременно диверсифицировать творчество.

Представители творческой молодёжи, работающие под заказ (создатели шаблонов, моделей к играм, тематических изображений героев), сравнили свою работу с производственным конвейером и отметили низкую удовлетворённость своим трудом. Хотя результаты их деятельности в рамках уровня мастерства имеют определённый прогресс, невозможность внесения собственного видения, стиля, адаптация под полную копию исходного персонажа формирует депривацию самовыражения. Среди данной категории художников негативных отзывов о цифровом искусстве было в 1,5 раза больше, чем в целом по группе.

Другой проблемой цифрового мира молодые люди обозначили шаблонность востребованных сюжетов, фраз и идейных оборотов, которые приходится учитывать для поддержания интереса аудитории. Каждый третий представитель творческой молодёжи в своих работах вынужден обращаться к клишированным моделям «спасающего алкоголя», «отсутствия желания что-либо делать», «прокрастинации» и т.д. При этом каждый четвёртый испытывает внутреннее отторжение к тиражируемым образам, однако использует их для удержания подписчиков. Молодые люди отмечают, что большая часть аудитории предпочитает видеть максимально простые бытовые

сюжеты, коррелирующие с их собственной жизнью или отражающие их настроение (в большинстве случаев – депрессивное).

Наибольшую удовлетворённость творческим трудом отметили те художники, которые сумели отстаивать право на собственный стиль и авторские темы. Собственную аудиторию они оценивают с преимущественно положительной стороны, хотя её активность в среднем в 3–4 раза уступает сообществам с массовым продуктом. Также численность участников подобных групп в среднем в 1,5–2 раза меньше.

Каждый третий отмечает наличие определённых трендов, к условиям которых приходится подстраивать собственное творчество. В среднем стилевое направление меняет каждый второй художник – раз в пять лет, каждый пятый – раз в два-три года. Учёт тенденций, по мнению молодых людей, отнимает значительное время, которое они в иных условиях предпочли бы потратить на продуктивную деятельность.

Конкуренция в области цифрового искусства зачастую сопровождается публичными дискуссиями и конфликтами между художниками одной направленности. Наиболее частые противоречия, по словам опрошенных, возникают на почве массово распространяемой продукции. В качестве примеров были приведены скандалы вокруг запуска в продажу стикеров с голубем (условно похожим на авторского голубя Геннадия), а также случаи прямой кражи авторского продукта. Среди наиболее известных ситуаций представители творческого сообщества упомянули факты кражи достаточно популярного героя Гуся (паблик от имени которого появился с опережением вскоре после выхода оригинального персонажа у исходного автора), а также взаимного копирования сюжетов Гуся и Хахаски, которые, в отдельных случаях имитировали и графическую постановку монокадрового комикса. Соответственно, авторское право утрачивается не только на стадии непосредственного сюжета, но и на уровне концепции персонажей и специфического стиля.

Негативным является тот факт, что только десятая часть творческой молодёжи имеет представление о способах защиты своих авторских прав. И лишь двое из опрошенных высказались о возможности действительного восстановления справедливости. Каждый второй художник признаёт возможность утраты авторства над своим продуктом, по этой причине, не всегда вкладываясь в качество его исполнения. По признанию одного из интервьюируемых, он создаёт «средний продукт, достаточный для востребованности аудитории, но минимально затратный с точки зрения ресурсов».

Молодые люди также подчёркивали наличие определённого социального заказа, который реализуется через их творчество косвенным путём. Поиск актуальных сюжетов в последнее время непосредственно связан с политическими и социальными конфликтами. Соответственно, в отдельных случаях идеи для работ заказываются или предлагаются инициативными группами или отдельными лицами. Вирусность стимулирует распространение сюжета в различных его интерпретациях, что в свою очередь формирует социальное настроение.

Таким образом, цифровое искусство в разрезе изобразительного творчества испытывает затруднения в обеспечении нормативного закрепления авторских прав, а также в значительной мере ориентируется на своего потребителя. В развитии творчества присутствуют разнонаправленные тенденции, которые в свою очередь формируют условия для расслоения в среде творческой молодёжи. Массовость изобразительного искусства во многом упрощает его, но, с другой стороны, позволяет тиражировать единую концепцию разнообразными способами, обеспечивая максимальный охват целевой аудитории.

Библиографический список

Акунина Ю. А. Протестное искусство в молодёжной среде: социально-культурный анализ// Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2016. № 5. С. 76–83.

Быховская И. М. Социальный потенциал художественного образования: концептуальные поиски, практики актуализации// Учёный совет. 2015. № 5. С. 49–61.

Ванюшкина Л. М. Развитие через искусство: специфика организации исследовательской деятельности студентов художественного вуза// Вопросы культурологии. 2017. № 1. С. 41–47.

Грошева И. А., Грошев И. Л. Проблема формирования толерантности в Тюменской области: опыт социологического анализа// Вестник РУДН. Серия Социология. 2009. № 2. С. 54–62.

Грошева Л. И. Специфика интернационализации образования в мультикультурном аспекте// Сборник материалов XI Международной научной конференции «Сорокинские чтения-2017». «Университет в глобальном мире: новый статус и миссия». – М: Издательство: ООО «МАКС Пресс», МГУ имени М. В. Ломоносова, Социологический факультет. 2017. С. 334–336.

Шестаков В. П. История американского искусства. В поисках национальной идентичности. М.: Рип-холдинг, 2013. 454 с.

Эрдынеева К. Г. Особенности политической ментальности студенческой молодёжи// Научное обозрение. Сер.2. Гуманитарные науки. 2014. № 3. С. 55–64.