 © Авторы статьи / Authors of the article

МЕДИАКОММУНИКАЦИИ И ЖУРНАЛИСТИКА/MEDIA COMMUNICATIONS AND JOURNALISM

DOI: https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.141.66 EDN: OYIBIW

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО КАК НОВЫЙ КАНАЛ КОММУНИКАЦИИ И ПРЕДМЕТ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ В РОССИЙСКИХ МЕДИА

Научная статья

Быкова П.И.[1, *]

[1] Белгородский государственный национальный исследовательский университет, Белгород, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (jourscience[at]gmail.com)

Предложена: 03.03.2024; Принята: 13.03.2024; Опубликована: 18.03.2024

Аннотация

Цифровое искусство – это новое направление в искусстве, которое представляет собой создание художественных произведений с помощью технических средств. В данном исследовании предпринята попытка выявить особенности репрезентации цифрового искусства как канала коммуникации в современных отечественных медиа. Ведущим методом исследования является описательный метод, обеспечивающий интерпретацию разнородных данных. Анализ журналистских публикаций показал, что тему цифрового искусства активно освещают как специализированные СМИ, так и общественно-политические. На примере материалов федеральных и региональных медиа исследован интерес к цифровому искусству у аудитории. Проанализировано около 70 журналистских текстов, опубликованных в разных средствах массовой коммуникации за период с 2019 по 2023 гг., а также публикации в социальных сетях и Telegram-каналах о современном искусстве.

Ключевые слова: цифровое искусство, медиа, нейротехнологии, СМИ.

DIGITAL ART AS A NEW CHANNEL OF COMMUNICATION AND SUBJECT OF REPRESENTATION IN RUSSIAN MEDIA

Research article

Bykova P.I.[1, *]

[1] Belgorod State National Research University, Belgorod, Russian Federation

* Corresponding author (jourscience[at]gmail.com)

Suggested: 03.03.2024; Accepted: 13.03.2024; Published: 18.03.2024

Abstract

Digital art is a new trend in art, which represents the creation of artistic works with the help of technical means. This study attempts to identify the specifics of the representation of digital art as a channel of communication in modern domestic media. The leading method of the research is the descriptive method, which ensures the interpretation of heterogeneous data. The analysis of journalistic publications has shown that the topic of digital art is actively covered by both specialized media and socio-political media. Using the example of federal and regional media materials, the interest in digital art among the audience was studied. About 70 journalistic texts published in different mass communication media for the period from 2019 to 2023, as well as publications in social networks and Telegram channels about contemporary art, were analysed.

Keywords: digital art, media, neurotechnology, mass media.

Введение

Современное искусство как высшая сфера человеческой деятельности находится на очередном этапе трансформации. Триггером глобальных перемен послужили цифровые технологии, предоставляющие новые возможности для создания уникальных произведений искусства: специальные программы, установленные на компьютерах, планшетах или мобильных устройствах, выступают в качестве помощников или инструментов. Работы, выполненные на основе цифровых технологий, демонстрируются на специализированных выставках, ярмарках и продаются на маркетплейсах как особые продукты – NFT (невзаимозаменяемые токены).

Впервые о цифровом искусстве (digital art) заговорили на Западе в середине XX века. За прошедшее с этого периода время для художников было создано немало рабочих инструментов, позволяющих конструировать на экранах гаджетов целые виртуальные миры. Спустя десятилетия новое направление получило развитие во всем мире.

В современной России арт-сообщество цифровых художников переживает этап становления. Выставки и новые культурные институции, связанные с цифровым искусством, преимущественно представлены в мегаполисах и городах-миллионниках, но интерес к нему растет в социальных сетях, мессенджерах и на специализированных арт-площадках, что отражается и в таком показателе, как представленность темы в массмедийном дискурсе. Однако именно этот аспект остается на сегодняшний день практически не изученным теоретиками медиа.

Положения о цифровом искусстве как уникальном явлении нашли отражение в монографии доктора философских наук, старшего научного сотрудника МГУ С.В. Ерохина [7]. В России на сегодняшний день это наиболее известная и цитируемая научная работа, посвященная digital art. С.В. Ерохин исследовал историю вопроса в философско-эстетическом и психологическом аспектах, утверждая, что с развитием нового направления требуется переосмысление и сущности самого искусства в системе культуры.

 © Авторы статьи / Authors of the article

Цифровые технологии изменили традиционные подходы к пониманию художественного произведения. Если оно создано и распространяется в электронном формате, то от этого не становится менее ценным. Рассылая в социальных сетях, покупая или продавая такие произведения искусства, пользователи наделяют их еще одним свойством – коммуникативным. Изображения несут в себе не только информацию о месте и времени создания, размере, объеме памяти, но и транслируют идеи и смыслы. «Средство есть сообщение» (the medium is the message) – утверждал канадский теоретик коммуникации М. Маклюэн. Согласно его теории «глобальной деревни», электронная картина может претендовать на роль канала коммуникации, поскольку содержание сообщения невозможно проанализировать вне канала распространения.

Технологии, способствующие тиражированию информации, в том числе на языке искусства, рассматриваются также в концепции «культурного софта», предложенной исследователем цифровых медиа Л. Мановичем, который назвал программное обеспечение общемировым языком. По утверждению Л. Мановича, программное обеспечение – это уникальная *«среда, в которой мы можем мыслить и воображать по-другому»* [11].

Основные результаты

В 1950-е годы мир изобразительного искусства получил новые технологические возможности [5]. На помощь художнику пришли первые ЭВМ, когда создатели новых произведений вместо «натуральных» кистей получили возможность воспользоваться цифровыми. Мастера задавали параметры компьютерам, на основе которых машины производили причудливые абстрактные геометрические формы. Новые картины получались в результате генерации компьютером тысяч файлов. На глазах поколения второй половины XX века рождалось компьютерное искусство, или, как его ещё называют, нет-искусство, когда художник творит, используя цифровые технологии.

За более чем полвека технологии цифрового искусства пережили глобальную трансформацию: от громоздких графических программ, требующих от художников инженерной подготовки, до приложений, заметно упрощающих процесс создания работ, что позволило К. Тайлеру определить цифровое искусство как *«искусство, произведенное компьютером, выведенным из-под контроля его оператора»* (цит. по: [7, С. 9]).

В той же плоскости искал ответ на вопрос о сущности цифрового искусства и японский художник К. Хироши, рассматривавший компьютерное искусство как продукт искусственного интеллекта. Он считал, что, пока искусство использует алгоритмические процедуры, компьютер, способный «решить алгоритмические задачи цифровым вычислением», также будет способен иметь «собственное художественное поведение». Задача же компьютерного художника – «*обучить компьютер самостоятельно создавать произведения искусства»* (цит. по: [7, С. 9]).

Отечественный исследователь Д. В. Галкин, проанализировав художественные эксперименты 1950–1960-х годов с использованием компьютерных систем, использовал термин «кибернетическое искусство» [4].

Различные векторы использования цифровых технологий привели к тому, что в актуальном цифровом искусстве в настоящее время выделяется ряд направлений [16]. Прежде всего следует назвать цифровое искусство, которое создается при помощи цифровых программ – например, изображение, напечатанное с помощью цифровых технологий на стекле, холсте или другой поверхности.

Следует также отметить такое направление, как видеокартина. При создании таких арт-объектов художники используют различные программы либо просто снимают видео. Такие цифровые полотна художники продают вместе с плазменными панелями, которые подтверждают их авторское право.

Третье направление цифрового искусства – смешанная и дополненная реальности, когда изображение «оживает» после наведения на него QR-кода.

К четвертому можно отнести 3D-mapping – проецирование объёмных изображений на поверхности. Этот формат очень популярен в последнее время. Его используют как в театральных постановках, архитектуре, скульптуре, так и при создании иммерсивных экспозиций, сочетающих в себе звук, свет и артефакты.

Выделяют также алгоритмическое искусство, или, как его ещё называют, математическое, когда компьютер может быть запрограммирован на воспроизведение какой-либо картины. Однако в процессе воспроизведения машина может изменить заданные параметры и создать нечто совершенно отличное от исходного замысла. Такое направление в искусстве получило название net-искусство, оно легло в основу генеративного искусства – еще одного вида digital art, подразумевающего создание произведений с помощью нейротехнологий. В специальных приложениях наподобие «Шедеврума» от Яндекса автор может сформировать текстовый запрос, а искусственный интеллект – воплотить его в изображении.

Цифровая иллюстрация и анимация также рассматриваются как виды цифрового искусства, когда с помощью векторной графики художники «оживляют» рисунки, делая их интерактивными.

Цифровая среда стала привлекательной и для fashion-творчества, поскольку, благодаря технологиям, появилась возможность не только конструировать одежду в виртуальном пространстве, но и устраивать виртуальные показы. Направление привлекло внимание таких брендов, как Balenciaga, Burberry, Gucci, Dior. Они используют цифровые инструменты для рекламы своих коллекций и освоения так называемых метавселенных – пространств, где соединились цифровой, биологический и физический миры. В них есть цифровые двойники людей, трехмерные улицы, дома, магазины. Процесс создания таких объектов при помощи компьютера также относят к цифровому искусству.

К мейнстриму в актуальном цифровом искусстве относят и такое направление, как NFT (non-fungible token, что в переводе с английского – невзаимозаменяемый токен), или криптоискусство. В этом случае произведение искусства представляет собой цифровой актив, который можно приобрести на маркетплейсе за криптовалюту – биткоины, альткоины, эфириумы.

 © Авторы статьи / Authors of the article

В digital art выделяют также фиджитал-искусство, когда в художественных работах одновременно содержатся элементы цифрового и аналогового искусства. К примеру, иллюстрация, созданная компьютерной программой, может быть распечатана и дополнена другими техниками.

Еще один вид цифрового искусства – science-art, представляющий собой синтез науки, технологий, художественных идей и приёмов, которые используют авторы. В произведениях science-art происходит объединение нового (технологий) и устоявшегося, традиционного (канонов написания картин). Благодаря использованию современных компьютерных инструментов арт-композиции приобретают уникальные изобразительно-стилистические особенности и могут транслировать новые смыслы, например, прогнозы о будущем человечества или последствия захвата роботами Земли.

Отмеченные направления демонстрируют разные аспекты потенциала цифровых технологий, позволяющих создавать бесконечное множество виртуальных миров с их особенными героями и персонажами.

Цифровое искусство как отдельное направление современного искусства в России пока ещё не сформировалось в полной мере. В России digital art только начинает входить в культурные практики и культурный опыт аудитории. При этом основная концентрация цифровой художественной мысли приходится на города-миллионники. Наиболее ярко развитие и популяризация этого направления проявляется в Москве, Санкт-Петербурге, Екатеринбурге.

В популяризации цифрового искусства особое место занимает газета The Art Newspaper Russia. Это специализированное издание в сфере культуры, выходящее десять раз в год на 64-72 полосах; газета представлена также в электронном формате. Основная аудитория – музейные работники, кураторы, художники, дизайнеры, архитекторы, арт-критики, коллекционеры, арт-дилеры, историки, бизнесмены, политики. По данным аналитиков компании IPSOS MORI, издание в большей степени популярно среди женщин (69%) и в меньшей – среди мужчин (31%). The Art Newspaper Russia выписывают «хорошо образованные и активные люди в возрасте 25-55 лет» [3]. В исследовании подчеркивается, что многие из них коллекционируют художественные произведения. Газета распространяется в основном в России, основные регионы распространения – Москва, Санкт-Петербург, Нижний Новгород, Екатеринбург, также газета распространяется по подписке. У издания есть свой сайт, который посещают 210 тыс. уникальных пользователей в месяц.

Газета The Art Newspaper Russia на своих страницах транслирует культурную и социально-экономическую повестку. Через обзоры выставок читатели могут узнать о новых именах и работах, набирающих популярность. В 2023 году авторы издания особое внимание уделяли прежде всего использованию нейросети и искусственного интеллекта в этой сфере. Вместе с художниками и арт-экспертами журналисты изучали влияние технологий на творцов и пытались предсказать будущее сферы, искали ответы на вопросы, заменят ли роботы художников, могут ли нейросети стать полноценными творцами, в каких направления в искусстве будут развиваться технологии машинного обучения.

Жанровый анализ контента показал количественное преимущество таких жанров, как заметка, интервью и обзор.

Газета не обходит вниманием и одну из наиболее распространенных тем – NFT и криптоискусства, которая отражает непостоянство ситуации в этой сфере – волнообразный рост или, наоборот, снижение интереса к теме.

Среди специализированных изданий, уделяющих внимание цифровому искусству, следует отметить также интернет-журнал «Точка Art» и независимый онлайн-журнал «Buro.». И в том, и в другом публикуются заметки, анонсы предстоящих выставок цифровых произведений, обзоры, аналитические статьи. Наибольший интерес к теме цифрового искусства, на наш взгляд, проявляют авторы онлайн-журнала «Buro.». Результат поиска на его сайте материалов, посвященных digital art, составил 417 единиц.

Арт-эксперты выступают не только в роли комментаторов в этих публикациях, но и в роли авторов материалов. Колумнист онлайн-журнала «BURO.» и искусствовед, галерист и ректор Академии Op Pop Art Анастасия Постригай рассуждает о новых технологиях в искусстве, нейросетях и, конечно же, NFT. Такие публикации вызывают доверие у читателя: пишет специалист, а значит, информация проверена и ей можно доверять. Подобные материалы, безусловно, имеют ценность и для специалистов в этой отрасли. Ср.: «*Сегодня пик популярности NFT позади. По данным Art Basel, месячный объем рынка, достигнув цифры почти в миллиард долларов в августе 2021-го, к концу 2022-го упал примерно до 50 миллионов долларов. Судя по всему, такая судьба может ждать любые цифровые активы прошлого и будущего. С криптовалютами, во всяком случае, такое уже было и периодически случается по новой*», – так искусствовед, галерист и ректор Академии Op Pop Art Анастасия Постригай прокомментировала развитие NFT [14].

Редакция «BURO.» практикует еще один формат работы с авторами. Журналист связывается с экспертом и предлагает взять комментарии у его коллег. Для аналитической статьи «Все дело в искусстве: искусственный интеллект и новые тренды в digital art» [9] мнения собирала искусствовед, основатель masters и masters digital gallery Полина Бондарева. В статье приведены высказывания техно-гуманиста и HR-директора «Яндекса» Дарьи Золотухиной, заведующей отделом кино- и медиаискусства ГМИИ им. А.С. Пушкина Алины Стуликовой, сооснователя metaverse-экосистемы и платформы W3rlds Ивана Пузырева и члена экспертного совета ярмарки современного искусства Cosmoscow Анны Заведий. Текст поделен на небольшие главы: «О трендах взаимодействия с искусственным интеллектом», «О дополненной и виртуальной реальности», «О настоящем и будущем метавселенных», «О развитии NFT на художественном рынке».

Онлайн-журнал предоставляет возможность специалистам рефлексировать или дискутировать на актуальные темы, а читателям – сделать выбор в пользу цифрового или традиционного искусства [9].

Тема находит отражение и в общественно-политических средствах массовой информации. За период с 05.01.2023 по 05.01.2024 гг. по ключевому слову «цифровой» на сайте издания «Коммерсант» найдено 159 материалов. Так, например, расширенную заметку о ярмарке современного искусства Cosmoscow, которая состоялась в Москве, посмотрели 23 пользователя (и это несмотря на то, что в 2023 году ее посетили более 30 тыс. человек и что цифровому искусству был посвящен отдельный павильон). В одном из интервью основательница Cosmoscow Маргарита Пушкина подчеркнула, что *«сфера digital сегодня – интереснейшая и очень прогрессивная часть глобального арт-рынка.*

 © Авторы статьи / Authors of the article

Открытия в области технологий и эксперименты в сфере визуальности привлекают все больше поклонников, в первую очередь — у молодой аудитории» [22].

В 2023 году Государственный Эрмитаж запустил NFT-проект «Цифровое искусство», целью которого стал сбор денег на реставрацию мировых шедевров, которые были оцифрованы, переведены в токены и проданы. Об этом написал «Коммерсант» в материале «Школа Рафаэля котируется» [6]. В публикации говорится, что токены, представляющие собой видео реставрационных работ трех фресок школы Рафаэля — «Венера и Амур на дельфинах», «Венера и Адонис», «Венера, вынимающая занозу» – были выпущены на российской платформе Atomyze (первая в России платформа цифровых финансовых активов, внесена Банком России в профильный реестр операторов информационных систем). Стоимость одного токена – 135 тыс. рублей. По данным платформы Atomyze, на конец декабря 2023 года было продано почти 100 процентов токенов. Их владельцы могут перепродавать NFT-картины на вторичном рынке, если на них есть спрос. В будущем к проекту «Цифровое искусство» планируется привлечь и другие музеи России. Эта публикация на сайте «Коммерсанта» набрала 160 просмотров.

В статье под названием «Алгоритм мастера» [1] журналисты «Коммерсанта» пытаются разобраться, какое место занимает искусственный интеллект в современном искусстве. В этой публикации, вызвавшей интерес 650 человек, приведены мнения художников и управляющих цифровыми галереями. По мнению владелицы галереи masters Digital Полины Бондаревой, «вопреки скепсису академического сообщества, нейросети вовсе не умаляют роль самого автора, а являются лишь новой формой репрезентации привычных медиа» [1]. Она считает, что оценивать такие произведения следует, руководствуясь насмотренностью и чутьем. Если картина вызвала эмоции, значит, художник добился нужного эффекта. Нейросети – это инструмент, который доступен сегодня буквально каждому. Но лишь в умелых руках он становится методом отображения реальности.

А руководитель VS Gallery Александр Карлявин конкретизировал проблему авторства и взаимодействия с искусственным интеллектом следующим образом*: «Авторы часто дорабатывают полученные изображения при помощи других нейросетей, докручивают определенные моменты, чтобы развить их дальше. Получается комбинация, в которой для авторского замысла применяется нейросеть, подобно тому, как классический художник использует холст и масло*» [1].

На сайте издания «Лента.ру» в результате поиска по ключевому словосочетанию «цифровое искусство» обнаружена 321 публикация, причем непосредственно этой теме посвящены лишь несколько десятков материалов. В основном они представлены в виде новостей. Одна из них посвящена продаже NFT от социальной сети «ВКонтакте» [15]. В информации говорится, что VK выпустила коллекцию из 8 тыс. невзаимозаменяемых токенов (NFT) с изображением на них собаки Спотти. В пресс-релизе компании отмечается, что почти все NFT были распроданы за полчаса, а все вырученные от продажи токенов деньги были направлены на восстановление памятника архитектуры – доходного дома Бака в Санкт-Петербурге.

Анализ публикаций, посвященных цифровому искусству, на сайте газеты «Известия» позволяет утверждать, что редакция уделяет этой теме в целом мало внимания. Только в 2023 году digital art посвятили не больше двух десятков публикаций. Среди них есть рассказывающие о многофункциональном роботе-художнике, который может создать картины с помощью ручек, маркеров, кистей, лазера. Его разработчики – ученые из МГТУ имени Н.Э. Баумана. Создатели считают, что такого робота-художника могут использовать художники, дизайнеры, иллюстраторы книг. По мнению авторов проекта, гаджет позволит быстрее создавать произведения искусства [21]. В статье приведены несколько комментариев экспертов. Так, по словам директора по информационным технологиям «EdgeЦентр» Сергея Липова, благодаря данной разработке любой желающий может стать участником творческого процесса: «Это не просто потребление искусства, но и вовлечение в его создание [21]. В информации отмечается характерная деталь: прототип робота-художника разработчики создали за пять тысяч рублей.

В сентябре 2023 года все крупные российские СМИ освещали ярмарку современного искусства Cosmoscow. На сайте газеты «Известия» вышла статья, авторы которой подчеркивали, что «искусство сегодня – это больше про деньги, чем про политику» [19]. В разделе под названием «Холсты против NFT» отражена позиция коллекционеров. Цифровым картинам они предпочитают реальные, которые можно ощутить как физические объекты и разместить на стене.

Эксперты отмечают еще один тренд, заключающийся в том, что количество NFT-проектов в мире растет, а цены на них падают. В интервью «Известиям» медиахудожник Р. Абдрахманов назвал этот период «медвежьим рынком»: «Криптовалюты дешевеют – и это сказывается на NFT. Однако художников, работающих в данном направлении, стало в полтора-два раза больше, чем год назад. На мировом рынке 60–70% NFT-авторов – именно из стран СНГ, в частности из России» [19].

Тем не менее, в секции «Цифра» на ярмарке Cosmoscow посетители могли наблюдать за медиахудожником Мишей Most, который управлял роботом, пишущим картину, а Р. Абдрахманов демонстрировал свои метафоричные пейзажи, существующие в формате видеоарта и принта. Эту публикацию на сайте «Известий» просмотрели 2600 пользователей.

В региональных СМИ тема цифрового искусства представлена менее широко. Такую тенденцию демонстрируют прежде всего электронные издания городов Центрального и Уральского Федеральных округов.

В регионах Уральского Федерального округа больше всего о цифровом искусстве рассказывают СМИ Челябинска. Так, журналисты 31 канала сняли сюжет о выставке «ЦифроАрт: горизонты креативности», которая проходила в Южно-Уральском государственном университете [10]. В экспозиции были представлены картины с дополненной реальностью, а также созданные совместно с нейросетью. Куратор выставки Анатолий Разуев рассказал, что одна из актуальных современных тенденций – тенденция демократизации искусства. Он подчеркнул, что сегодня благодаря современным технологиям любой человек может стать художником. Вопрос только в том, каких результатов он может достичь. В телевизионном сюжете приводится комментарий цифрового художника Павла Писклакова, который говорит

 © Авторы статьи / Authors of the article

о трансформации искусства в сторону digital: это процесс неизбежный, и авторам надо быть готовым к изменениям, продиктованными временем.

Об экспозициях, посвященных цифровому искусству, сообщали журналисты челябинского информационного агентства «Первое областное» [23], рассказавшие о том, что в мультимедийном парке «Россия – моя история» демонстрировалась экспозиция Эдуарда Фадюшина «Парадоксы форм». Автор представил фотографии, сделанные в разных странах и обработанные в компьютерных программах. Из текста можно узнать, что Э. Фадюшина за любовь к сюрреализму прозвали «челябинский Сальвадор Дали». В челябинских облаках он увидел рыб, а в подсветке моста – танцовщиц. Как отметили корреспонденты «Первого областного», выставка вызвала живой интерес у молодежи.

На сайте челябинского издания «Деловой квартал» опубликована информация о запуске проекта по развитию в регионе цифровизации современного искусства [13]. По замыслу организаторов, коллекционеры и поклонники искусства, приобретая работу автора, должны будут получать специальную ссылку на цифровой аналог произведения, которая подтверждает право владения им в виртуальной реальности. В заметке в качестве спикера выступила куратор проекта, владелица галереи «A Table Gallery» Марина Денкевич.

В столице Урала – Екатеринбурге – в 2023 году прошел молодежный фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt, включавший в себя и выставку. Медиа-художникам предложили поразмышлять об уединении и единении, поискать сходства и различия между этими понятиями. Анонс события с комментарием организатора вышел на сайте ТАСС, Лента.ру. Подробный обзор экспозиции сделали корреспонденты интернет-журнала Global City [20]. Из публикации становится понятно, что выставка, проходившая в историческом здании – кинотеатре «Колизей», объединила 30 авторов из России и Белоруссии. Куратор выставки, руководитель фестиваля Play DigitalArt Наталья Сероштанова, считает, что цифровое искусство, как и классическое, будет популярно всегда. Классическое искусство, опирающееся на понятие прекрасного, сосредоточено на понятиях идеала, гармонии, цифровое же – на культурно и социально значимых смыслах, идеях, концепциях, стоящих за изображением, а художественно-стилистическая оригинальность пока остается недостаточно выраженной. *«В этом и есть смысл цифрового искусства: появляется идея, которую автор отправляет в мир к зрителям, работа происходит здесь и сейчас»*, – пояснила Н. Сероштанова [20].

На выставке были представлены и необычные работы: «Большое место в экспозиции уделено саунд-работам. Художники генерируют движения в звуки и картинки. При этом гостям выставки предлагают каждый раз вступить в диалог с художником с помощью современных технологий: сыграть на клавишах, воспользоваться микрофоном, надеть наушники». Репортаж проиллюстрирован снимками, которые дают полное представление об экспозиции.

В результате интернет-поиска по ключевым фразам «цифровое искусство в Белгороде», «digital art в Белгороде» было найдено несколько публикаций. Одна из них датируется 2019 годом. Это телевизионный сюжет об открытии выставки Ивана Толмачева в старооскольской арт-галерее «Блик». Автор экспозиции, пенсионер, в прошлом работал дизайнером, в 1980-х гг. участвовал в разработке концепции проекта активно строившегося в тот период города Старый Оскол. Автор презентовал не только работы, созданные с помощью компьютера, но и написанные в традиционных техниках. Приведем пример того, как рассказывал Иван Толмачев о своем увлечении цифровой живописью корреспонденту 9 канала: «Я освоил компьютер, знаю, что карандашом и бумагой я много не наделаю. Когда я освоил компьютер, я загнал туда программу CorelDRAW, освоил ее сам. Литературы много я прочитал, посмотрел и стал использовать этот компьютер, эту программу как карандаш» [8].

В печатной прессе Белгородской области впервые о цифровом искусстве заговорили в 2023 году. В городской газете «Наш Белгород» вышла наша статья «Электронный холст. Что говорят белгородские художники о цифровом искусстве» [2]. Публикация знакомит читателей не только с современными талантливыми земляками, но и новыми направлениями в искусстве. Материал поделен на главы, у каждой – свое название: «Мастера цифровой кисти», «Приручить нейросеть», «Искусство продавать». В публикации представлены особенности творчества местных медиахудожников.

К примеру, художница Анастасия Пронина творит в технике фотобаш. За основу берет фотографию и создает новый образ: «Неважно, написана картина маслом, акварелью или с помощью каких-то графических средств, главное – художественная задумка и чувства, которые автор хотел передать».

Ее коллега Максим Васильев снимает философский видео-арт. В кадре – причудливые художественные образы, лица друзей, природа. Видео впечатляют. Художник рассказал, что снимает на телефон: «Для меня цифровое искусство, как и любое другое, – это общение художника с самим собой, общение зрителя с самим собой и общение зрителя с мастером» [2].

По мнению художников, цифровое искусство открывает большие возможности: творить можно, где и когда хочешь. «Пока нейронная сеть не обретёт сознание, она будет работать только в соавторстве. Сегодня она функционирует по написанному человеком алгоритму и запускается по его решению, – отмечает Максим Васильев. – Но, например, программы Midjourney и Stable diffusion отличаются друг от друга, имеют свой стиль и выдают качественный продукт. Мне кажется, если к созданию работы руку приложила нейросеть, то необходимо указывать программу, наподобие этикетки [2].

На работы ещё одной художницы из Белгорода – Анны Лалаян – обратили внимание кураторы выставки NFT Generation Art Show (Италия). Художница представила серию картин под общим названием Under the rose, о чем сообщил интернет-журнал Собака.ру [25]. Заметка размещена на правах рекламы.

В сети интернет интерес пользователей к статьям и постам, посвященных цифровому искусству, оценивается по количеству просмотров и реакций — «лайков», репостов. По данным сервиса «Яндекс.Вордстат», в 2023 году с января по февраль к этой теме обратились почти 7 тыс. человек, а в 2024 году за этот же период – 4 тыс. В числе популярных запросов: «цифровое искусство», «новое цифровое искусство», «центр цифрового искусства», «музей цифрового

 © Авторы статьи / Authors of the article

искусства». Информацию по этим ключевым словам чаще запрашивали жители Центрального, Приволжского, Сибирского, Уральского Федеральных округов.

Наиболее популярной темой в новых медиа остается тема NFT, а наиболее плотно «заселённым» сегментом интернета, посвященным NFT, в настоящий момент является Telegram, где работают десятки русскоязычных каналов, посвященных NFT-искусству. Самый многочисленный (около 155 тыс. подписчиков) – «NFT на доступном», где с января по март 2022 года вышло 507 постов. Авторы канала делают акцент на новостной информации [12].

Посты размещают под рубриками: *#азыНФТ, #КакСоздаватьNFT, #CommunityThusday*. Отдельно отметим публикации под хештегом *#art_mukha*, транслирующие экспертные оценки NFT-произведений: арт-критик, искусствовед, член Санкт-Петербургского Союза художников Юлиана Муха рассказывает о тенденциях в криптоискусстве и оценивает присланные работы по следующим критериям: чувство формы, мастерство, авторская идентичность, оригинальность, смелость. Еженедельно в эфир выходят приглашенные эксперты – художники, идеологи NFT. Они отвечают на вопросы подписчиков и дают рекомендации по продаже или покупке цифрового актива. В группе есть закрытый чат, попасть в который можно только на платной основе.

Отметим также канал Digital ART & NFT в Telegram [24], который ведет директор по развитию бизнеса блокчейн-компании Web3 Tech, основатель NFT-агентства Digital Art EXPO Герберт Шопник. В сообществе состоят 2100 человек. В первом квартале 2022 года вышло 66 постов, из них 55 посвящены событиям и 11 – работам художников. При этом NFT упоминаются значительно чаще, чем цифровое искусство в целом, – 46 раз. Новости выходили под такими заголовками, как *«Хакеры украли 15 NFT на сумму 2 млн долларов», «Samsung анонсировал поддержку NFT», «Цифровое искусство теперь в автомобилях BMW», «СибГМУ первым среди российских вузов выпустил NFT-коллекцию, посвященную врачам-героям», «NFT-кураторы представят 1500 произведений», «Британский музей на волне NFT», «Концерн Mercedes-Benz выпускает NFT-коллекцию» т.д.* Анализ заголовков свидетельствует о том, что NFT рассматривается прежде всего как монетизируемый амбивалентный ресурс, который может способствовать как продвижению компании или продукции на рынке, так и продвижению социально значимых идей и проектов.

В социальной сети «ВКонтакте» активное продвижение NFT фиксируется с августа 2022 года. В социальной сети было создано сообщество VK NFT HUB, где начали продавать коллекцию токенов с изображением пса-маскота CryptoSpotty [18]. Эти NFT были доступны в рублях в специальном приложении VK. Над коллекцией, которая насчитывала 8 тыс. единиц NFT, работали отечественные цифровые художники Миша Либерти, Евгений Зубков, Руслан Вяльцев. В посте группы говорилось, что все вырученные средства от продажи токенов будут отправлены на восстановление памятника архитектуры – доходного дома Бака в Санкт-Петербурге.

В дополнение к этому в сообществе активно используется и такая возможность цифровой среды, как интерактивность — в частности предлагаются уроки «Криптошколы», на которых рассказывается, как создать NFT и выгодно его продать. В ленте группы периодически размещаются интервью с художниками, что также способствует поддержанию интереса к теме.

Но в целом и в этой группе новости также превалируют над публикациями аналитических жанров — например, статьями или интервью. Так, из материалов канала можно узнать, что 20 сентября – международный день NFT. Авторы поста отмечают, что за NFT будущее: *«Его использование выходит за рамки искусства, невзаимозаменяемые токены становятся универсальными инструментами. Их применяют в десятках направлений – от строительства до спорта»* [17].

Заключение

Анализ журналистских материалов на тему цифрового искусства показал следующее. Российские медиа, освещая рассматриваемую тему, нередко обращаются к комментариям самих художников. Интервью с мастерами, использующими цифровые технологии, а также публикации о развитии цифрового искусства, его тенденциях регулярно появляются на страницах столичных и региональных изданий. На сайтах новостных порталов чаще встречаются анонсы событий в сфере digital art или заметки об открытии выставки, ярмарки. Язык повествования в них чаще нейтральный, лишенный эмоциональности, оценочности и экспрессивности.

В специализированных изданиях культурной направленности представлены разножанровые материалы. Например, в онлайн-журнале Buro в роли автора выступают художники и искусствоведы. Такие публикации у читателей вызывают больше доверия. Специалисты комментируют арт-тренды и в газете об искусстве The Art Newspaper Russia. На сайте издания можно познакомиться с обзорами выставок, аналитическими материалами, в которых журналисты исследуют актуальные тренды или феномены, как например, феномен популярности NFT.

В региональных СМИ цифровое искусство репрезентируется недостаточно широко и разнообразно. В основном это заметки на сайтах местных изданий или телесюжеты.

Цифровое искусство и его возможности представлены и в тематических группах в социальных сетях. Несмотря на их многочисленность, ориентация контента в них в целом имеет утилитарную, потребительскую направленность, рассматривающую цифровое искусство прежде всего как сферу для инвестиций. Они стараются удержать интерес пользователей к NFT. Посты посвящены тому, как стать успешным криптоинвестором. Публикуются также истории успеха художников, сумевших продать свои работы за баснословные деньги, рейтинг NFT и, конечно же, рекомендации по быстрому получению прибыли от вложений.

Цифровое искусство имеет все основания называться каналом коммуникации. Художник общается с миром через свои электронные полотна, обладающие данными о памяти объекта, информацией о месте и времени создания, цветовыми характеристиками. Журналист выступает в качестве популяризатора – информирует, объясняет, какие смыслы и ценности транслируются при помощи этих форм.

 © Авторы статьи / Authors of the article

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Велитченко С.Н., Международный университет информационных технологий, Алматы Казахстан
DOI: https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.141.66.1

Conflict of Interest

None declared.

Review

Velitchenko S.N., International University of Information Technology, Almaty Kazakhstan
DOI: https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.141.66.1

Список литературы / References

1. Алгоритм мастера // ИД "Коммерсантъ". — 2023. — URL: https://www.kommersant.ru/doc/6337760. (дата обращения: 03.03.24)

2. Быкова П.И. Электронный холст / П.И. Быкова // газета "Наш Белгород". — 2023. — №8. — URL: https://gazetanb.ru/media/uploads/2023/03/nb-08-2023-u.pdf. (дата обращения: 03.03.24)

3. Медиакит 2024 // The Art Newspaper Russia. — 2024. — URL: https://www.theartnewspaper.ru/documents/89/TANR_Media_Rus_2024-final-2_1.pdf. (дата обращения: 03.03.24)

4. Галкин Д.В. Технохудожественные гибриды, или Произведение искусства в эпоху его компьютерного производства (V.1.0) / Д.В. Галкин // Гуманитарная информатика; — Вып. 3. — Томск: Издательство Томского университета, 2007. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tehno-hudozhestvennye-gibridy-ili-proizvedenie-iskusstva-v-epohu-ego-kompyuternogo-proizvodstva-v1-0a (дата обращения: 03.03.2024)

5. Генералова А. Как развивалось цифровое искусство / А. Генералова // Независимое издание о современной культуре The Blueprint. — 2021. — URL: https://theblueprint.ru/culture/specials/pushkinskij-mediaiskusstvo-budushchego. (дата обращения: 03.03.24)

6. Грибова О. Школа Рафаэля котируется / О. Грибова // ИД "Коммерсантъ". — 2023. — URL: https://www.kommersant.ru/doc/6367425 . (дата обращения: 03.03.24)

7. Ерохин С.В. Цифровое компьютерное искусство / С.В. Ерохин. — Санкт-Петербург: Алетейя, 2011. — 188 с.

8. Иконникова А. Цифровое искусство в галерейном пространстве / А. Иконникова, Е. Левошко, Д. Остапенко // 9 канал. — 2019. — URL: https://oskoltv.ru/news/cifrovoe-iskusstvo-v-galerejnom-prostranstve/ . (дата обращения: 03.03.24)

9. Кузьмич В. Все дело в искусстве: искусственный интеллект и новые тренды в digital art / В. Кузьмич // Независимый журнал о моде, красоте, культуре и обществе Buro. — 2023. — URL: https://www.buro247.ru/business/technologies/25-oct-2023-new-trends-in-digital-art.html . (дата обращения: 03.03.24)

10. Лебедева Е. Дополненное искусство. В Челябинске открылась цифровая арт-галерея / Е. Лебедева, П. Востротин // Сетевое издание 31TV.RU. — 2023. — URL: https://31tv.ru/novosti/303187/ . (дата обращения: 03.03.24)

11. Манович Л. Теории софт-культуры / Л. Манович. — Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. — 208 с.

12. Онлайн-издание People's Daily запускает собственные NFT // Telegram-канал «Web3 на доступном». — 2022. — URL: https://t.me/NFT_Reality/333. (дата обращения: 03.03.24)

13. Пономаренко П. В Челябинске запускают проект по развитию цифровизации в современном искусстве / П. Пономаренко // Сетевое издание «Деловой квартал». — 2021. — URL: https://chel.dk.ru/news/237157939. (дата обращения: 03.03.24)

14. Постригай А. «Роботов-художников пока не предвидится»: Анастасия Постригай – о цифровых технологиях и искусстве / А. Постригай // Независимый журнал о моде, красоте, культуре и обществе Buro. — 2023. — URL: https://www.buro247.ru/culture/arts/25-jul-2023-new-technologies-and-art.html . (дата обращения: 03.03.24)

15. Похиляк А. Коллекцию NFT от VK моментально раскупили / А. Похиляк // Интернет-издание Lenta.ru.. — 2023. — URL: https://lenta.ru/news/2023/04/27/nft/. (дата обращения: 03.03.24)

16. Рабчук Н. Что такое цифровое искусство? / Н. Рабчук // Virtual Museum of Digital Art. — 2019. — URL: https://museumofdigital.art/chto-takoe-digital-art/. (дата обращения: 03.03.24)

17. Сегодня 20 сентября, а значит международный день NFT! // Сообщество VK NFT HUB в социальной сети «ВКонтакте». — 2022. — URL: https://vk.com/wall-215265752_323 . (дата обращения: 03.03.24)

18. VK NFT HUB // Социальная сеть "ВКонтакте". — 2022. — URL: https://vk.com/nft. (дата обращения: 03.03.24)

19. Уваров С. Держат ярмарку: что показали на Cosmoscow-2023 / С. Уваров, К. Алабина // Газета «Известия». — 2023. — URL: https://iz.ru/ 1581310/sergei-uvarov-katerina-alabina/derzhat-iarmarku-chto-pokazali-na-cosmoscow-2023 . (дата обращения: 03.03.24)

20. Цыганова С. Современные художники о чувствах и одиночестве: выставка цифрового искусства открылась в Екатеринбурге / С. Цыганова // Интернет-журнал Global City. — 2023. — URL: https://globalcity.info/article/14/04/2023/50549. (дата обращения: 03.03.24)

21. Черноусов И. Современное ИИскусство: в РФ создали многофункционального робота-художника / И. Черноусов // Газета «Известия». — 2023. — URL: https://iz.ru/1610467/ivan-chernousov/sovremennoe-iiskusstvo-v-rf-sozdali-mnogofunktcionalnogo-robota-khudozhnika . (дата обращения: 03.03.24)

22. Шатохина Е. Ярмарка Cosmoscow / Е. Шатохина // ИД «Коммерсантъ». — 2023. — URL: https://www.kommersant.ru/doc/6395388. (дата обращения: 03.03.24)

23. Южноуральцы увидели цифровое искусство // Информационное агентство «Первое областное». — 2023. — URL: https://www.1obl.ru/tv/vremya-novostey/vremya-novostey-ot-22-05-2023/yuzhnouraltsy-uvideli-tsifrovoe-iskusstvo/. (дата обращения: 03.03.24)

24. Digital ART & NFT: цифровое искусство, NFT-арт, выставки и технологии создания произведений // Telegram-канал. — 2022. — URL: https://t.me/digital_art_nft. (дата обращения: 03.03.24)

 © Авторы статьи / Authors of the article

25. NFT белгородской художницы покорили выставку на Сицилии // Журнал о людях в Петербурге «Собака.ru». — 2023. — URL: https://static.sobaka.ru/uploads/belkur3146/spring%202023/moda.pdf . (дата обращения: 03.03.24)

Список литературы на английском языке / References in English

1. Algoritm mastera [Wizard Algorithm] // Publishing House "Kommersant". — 2023. — URL: https://www.kommersant.ru/doc/6337760. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

2. By'kova P.I. E'lektronny'j xolst [Electronic canvas] / P.I. By'kova // newspaper "Our Belgorod". — 2023. — №8. — URL: https://gazetanb.ru/media/uploads/2023/03/nb-08-2023-u.pdf. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

3. Mediakit 2024 [Media kit 2024] // The Art Newspaper Russia. — 2024. — URL: https://www.theartnewspaper.ru/documents/89 /TANR_Media_Rus_2024-final-2_1.pdf. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

4. Galkin D.V. Tehnohudozhestvennye gibridy, ili Proizvedenie iskusstva v epohu ego komp'juternogo proizvodstva (V.1.0) [Techno-Artistic Hybrids, or a Work of Art in the Era of Its Computer Production (V.1.0)] / D.V. Galkin // Gumanitarnaya informatika [Humanities Computer Science]; — Issue 3. — Tomsk: Publishing House of Tomsk University, 2007. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tehno-hudozhestvennye-gibridy-ili-proizvedenie-iskusstva-v-epohu-ego-kompyuternogo-proizvodstva-v1-0a (accessed: 03.03.2024) [in Russian]

5. Generalova A. Kak razvivalos' cifrovoe iskusstvo [How Digital Art Developed] / A. Generalova // Independent publication about modern culture The Blueprint. — 2021. — URL: https://theblueprint.ru/culture/specials/pushkinskij-mediaiskusstvo-budushchego. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

6. Gribova O. Shkola Rafae'lya kotiruetsya [Raphael School is listed] / O. Gribova // Publishing House "Kommersant". — 2023. — URL: https://www.kommersant.ru/doc/6367425 . (accessed: 03.03.24) [in Russian]

7. Eroxin S.V. Cifrovoe komp'yuternoe iskusstvo [Digital Computer Art] / S.V. Eroxin. — Saint Petersburg: Aletejya, 2011. — 188 p. [in Russian]

8. Ikonnikova A. Cifrovoe iskusstvo v galerejnom prostranstve [Digital Art in Gallery Space] / A. Ikonnikova, E. Levoshko, D. Ostapenko // Channel 9. — 2019. — URL: https://oskoltv.ru/news/cifrovoe-iskusstvo-v-galerejnom-prostranstve/ . (accessed: 03.03.24) [in Russian]

9. Kuz'mich V. Vse delo v iskusstve: iskusstvenny'j intellekt i novy'e trendy' v digital art [It's All about Art: Artificial Intelligence and New Trends in Digital Art] / V. Kuz'mich // Independent Magazine about Fashion, Beauty, Culture and Society Buro. — 2023. — URL: https://www.buro247.ru/busi ness/technologies/25-oct-2023-new-trends-in-digital-art.html . (accessed: 03.03.24) [in Russian]

10. Lebedeva E. Dopolnennoe iskusstvo. V Chelyabinske otkry'las' cifrovaya art-galereya [Augmented art. A digital art gallery has opened in Chelyabinsk] / E. Lebedeva, P. Vostrotin // Online publication 31TV.RU. — 2023. — URL: https://31tv.ru/novosti/303187/ . (accessed: 03.03.24) [in Russian]

11. Manovich L. Teorii soft-kul'tury' [Soft Culture Theories] / L. Manovich. — Nizhnij Novgorod: Krasnaya lastochka, 2017. — 208 p. [in Russian]

12. Onlajn-izdanie People's Daily zapuskaet sobstvenny'e NFT [Online publication People's Daily launches its own NFTs] // Telegram channel “Web3 on accessibility”. — 2022. — URL: https://t.me/NFT_Reality/333. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

13. Ponomarenko P. V Chelyabinske zapuskayut proekt po razvitiyu cifrovizacii v sovremennom iskusstve [A project to develop digitalization in contemporary art is being launched in Chelyabinsk] / P. Ponomarenko // Online publication “Business Quarter”. — 2021. — URL: https://chel.dk.ru/news/237157939. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

14. Postrigaj A. «Robotov-xudozhnikov poka ne predviditsya»: Anastasiya Postrigaj – o cifrovy'x texnologiyax i iskusstve ["There are no robot artists in sight yet": Anastasia Postrigay – about digital technologies and art] / A. Postrigaj // Independent magazine about fashion, beauty, culture and society Buro. — 2023. — URL: https://www.buro247.ru/culture/arts/25-jul-2023-new-technologies-and-art.html . (accessed: 03.03.24) [in Russian]

15. Poxilyak A. Kollekciyu NFT ot VK momental'no raskupili [The NFT collection from VK instantly sold out] / A. Poxilyak // Online publication Lenta.ru.. — 2023. — URL: https://lenta.ru/news/2023/04/27/nft/. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

16. Rabchuk N. Chto takoe cifrovoe iskusstvo? [What is digital art?] / N. Rabchuk // Virtual Museum of Digital Art. — 2019. — URL: https://museumofdigital.art/chto-takoe-digital-art/. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

17. Segodnya 20 sentyabrya, a znachit mezhdunarodny'j den' NFT! [Today is September 20th, which means it's International NFT Day!] // VK NFT HUB community on the VKontakte social network. — 2022. — URL: https://vk.com/wall-215265752_323 . (accessed: 03.03.24) [in Russian]

18. VK NFT HUB [VK NFT HUB] // Social network VKontakte". — 2022. — URL: https://vk.com/nft. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

19. Uvarov S. Derzhat yarmarku: chto pokazali na Cosmoscow-2023 [Holding a fair: what was shown at Cosmoscow 2023] / S. Uvarov, K. Alabina // Newspaper "Izvestia". — 2023. — URL: https://iz.ru/ 1581310/sergei-uvarov-katerina-alabina/derzhat-iarmarku-chto-pokazali-na-cosmoscow-2023 . (accessed: 03.03.24) [in Russian]

20. Cy'ganova S. Sovremenny'e xudozhniki o chuvstvax i odinochestve: vy'stavka cifrovogo iskusstva otkry'las' v Ekaterinburge [Contemporary artists talk about feelings and loneliness: an exhibition of digital art opened in Yekaterinburg] / S. Cy'ganova // Online magazine Global City. — 2023. — URL: https://globalcity.info/article/ 14/04/2023/50549. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

21. Chernousov I. Sovremennoe IIskusstvo: v RF sozdali mnogofunkcional'nogo robota-xudozhnika [Modern Art: a multifunctional robot artist was created in the Russian Federation] / I. Chernousov // Newspaper "Izvestia". — 2023. — URL:

 © Авторы статьи / Authors of the article

https://iz.ru/1610467/ivan-chernousov/sovremennoe-iiskusstvo-v-rf-sozdali-mnogofunktcionalnogo-robota-khudozhnika . (accessed: 03.03.24) [in Russian]

22. Shatoxina E. Yarmarka Sosmoscow [Fair Cosmoscow] / E. Shatoxina // Publishing house "Kommersant". — 2023. — URL: https://www.kommersant.ru/doc/6395388. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

23. Yuzhnoural'cy' uvideli cifrovoe iskusstvo [South Urals saw digital art] // Information agency "First Regional". — 2023. — URL: https://www.1obl.ru/tv/vremya-novostey/vremya-novostey-ot-22-05-2023/yuzhnouraltsy-uvideli-tsifrovoe-iskusstvo/. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

24. Digital ART & NFT: cifrovoe iskusstvo, NFT-art, vy'stavki i texnologii sozdaniya proizvedenij [Digital ART & NFT: digital art, NFT art, exhibitions and technologies for creating works] // Telegram channel. — 2022. — URL: https://t.me/digital_art_nft. (accessed: 03.03.24) [in Russian]

25. NFT belgorodskoj xudozhnicy' pokorili vy'stavku na Sicilii [NFTs of a Belgorod artist conquered an exhibition in Sicily] // Magazine about people in St. Petersburg “Sobaka.ru”. — 2023. — URL: https://static.sobaka.ru/uploads/belkur3146/spring%202023/moda.pdf . (accessed: 03.03.24) [in Russian]