

УДК 069:316.7

DOI: 10.17223/22220836/37/8

Ю.Ю. Сугробова

АКТУАЛЬНЫЕ ФОРМЫ ОБЪЕКТИВАЦИИ КУЛЬТУРОТВОРЧЕСТВА В МЕДИАПРОСТРАНСТВЕ

В статье рассматриваются вопросы объективации культуротворчества в современном медийном пространстве в специфических формах, ориентированных на идейную провокацию художественно-технического высказывания; творческую проектную деятельность по материализации замысла в смешении стилистической, жанровой, технической визуализации и характеризующихся не степенью выразительности художественного образа, а креативностью представленной идеи, в реализации которой зритель выступает как сотворец или как соучастник творческого процесса.

Ключевые слова: культуротворчество, медиaproстранство, информационные технологии, инновации.

Самая яркая черта современной эпохи – формирование мощных коммуникативных систем и постоянный прогресс Net-технологий, которые превращаются сегодня в глобальный техногенный фактор, трансформирующий социокультурное пространство. Актуальность исследования обусловлена тем, что современные информационные технологии являются основой инновационной культурной среды. Обладая мощнейшим культуротворческим потенциалом, они предстают катализатором изменения социокультурных систем.

Современная эпоха Net-технологий связана с распространением постмодернистских ценностей, где человеческое сознание в большей мере похоже на технологическое устройство. Все дискретно и фрагментировано, нет единого ландшафта ни в созданной культуре, ни в естественной природе, все представлено в виде таблоидных, клиповых, видео-, фото-, киноформатов. Объекты разделены, но взаимосвязаны, при этом, исходя из простой комбинаторики, сосуществуют в виде конструктора LEGO.

Современное общество и его пространство создаются с помощью электронных, масс-медийных Net-технологий, где информация выступает базисом, наполняющим интернет сети. Сознание современного человека становится «экраным»: телевизионным, рекламным, компьютерным, мобильного телефона, где видеоряд – основа реальности. И, несмотря на обилие негативных воздействий, информационные технологии сегодня предлагают огромные возможности для реализации творческого начала человека.

Попробуем дать некоторые определения. Единого толкования феномена «мультимедиа» пока нет, при этом означает оно буквально «многие среды». Однако большинство исследователей сходятся во мнении, что это современная форма сотрудничества человека и компьютерной техники с целью обработки информационного (текстового, аудио, видео и др.) материала и интерактивного взаимодействия. В реалиях XXI в. уже можно говорить о том, что коммуникации, создание, передача, воспроизводство информации сегодня невозможны без мультимедиа, настолько велико их влияние на культуру.

Благодаря этим технологиям произошло изменение качества жизни человека и качества его культурного пространства. Культуротворчество в сфере современных технологий, результаты которого демонстрируются в медийном пространстве, именуется медиатворчеством. И оно обладает рядом специфических особенностей. Благодаря нынешнему уровню развития информационных технологий информация, знания и продукты творчества являются не только доступными, но и открытыми (зачастую они полностью или частично лишены авторства).

Субъекты медиатворчества практически безгранично свободны в выборе и использовании информации. «Такая степень свободы в совокупности с невероятным количеством источников, конечно, обуславливает трудности поиска, классификации и выбора информации. С одной стороны, эта проблема снимается изменением характера восприятия и потребления информации, с другой – ее стараются решить все те же усовершенствованные или принципиально новые информационные интеллектуальные технологии» [1. С. 335]. Следствием интенсификации развития таких технологий является научное, социальное, культурное расширение активной части населения и интенсивное развитие новых форм объективации культуротворчества: новых медиа, интернет-искусства, интерактивной литературы и др.

С развитием информационных технологий аудитория традиционных СМИ стала резко сокращаться, а аудитория новых медиа возрастать. При этом становится очевидным, что некоторые традиционные медиа не исчезают, а просто меняют формат. Телевизоры становятся просто большими мониторами, а телевидение распространяет значительную часть своего контента нетрадиционными способами (смартфоны, TiVo и пр.), исчезают устоявшиеся понятия, такие как прайм-тайм, поскольку у современной медиа-аудитории нет ни возможности, ни необходимости подключаться к информационному каналу в строго определенное время. Иная ситуация складывается с печатными СМИ: газеты быстро вытесняются с медиарынка. На постсоветском пространстве этот процесс происходит даже более стремительно, чем в других странах, в связи с тем, что за время независимости в наших странах просто не успели сформироваться достаточно авторитетные информационные бренды печатных СМИ, которые, осваивая новую площадку, были бы способны конкурировать с новыми медиа. Говоря о новых медиа, мы намеренно объединяем информационные сервисы, социальные сети и электронные СМИ, поскольку у каждого из этих типов источников есть выраженная функция культуротворчества.

Главные черты культуротворчества в пространстве новых медиа связаны со следствиями всеобщей доступности авторства, т.е. с отсутствием технического допуска для становления авторства. Конечно, отсутствие технического допуска не означает также отсутствия допуска по степени развития навыков и таланта, но если говорить об авторе-публикаторе, то этот порог можно не учитывать. С нашей точки зрения, основные мотивы превращения пользователя в автора – это самоутверждение, обозначение собственного существования и стремление к социальному отклику. Масса действий, которые пользователи совершают в Сети в игровом режиме, т.е. ради самого действия, без прагматического смысла, подтверждают это. Эти действия, например «чекин», «лайк», «ретвит», не создают информационного сообщения, но лишь

обозначают присутствие пользователя. Закрытая матрица некоторых решений не делает пользователя креатором в широком смысле слова, но оставляет за ним функцию конструктора. Такие действия в Сети, в отличие от поведения в реальной массе / толпе, персонифицируют. Чтобы получить отклик, нужно отличаться, обозначить свою особенность.

Другая форма творчества в новых медиа – собственно создание сообщения или микроредактирование, т.е. участие большинства в реформировании исходного сообщения. Это своеобразный механизм коллективной экспертизы информации, благодаря которому любой пример лжи в интернете автоматически становится примером разоблачения лжи (в отличие от традиционных медиа, в которых информационные мифы могли существовать долго).

Способ присутствия в интернете оказывается, таким образом, способом присутствия в обществе. В контексте личности об этом можно говорить пока как о тенденции, но в контексте компаний и брендов – это сложившаяся реальность. Речь идет не только о возможности, но и о необходимости публиковаться. Интернет-медиа вместо только лишь средства массовой информации за последние несколько лет стали средой массовой информации [2. С. 32].

Не менее важной формой объективации культуротворчества в контексте развития информационных технологий является современное искусство.

В связи с распространением информационных технологий изменяется специфика отношений между художником и аудиторией. Каждый участник аудитории потенциально является сотворцом произведения или новым художником. Категория профессиональных художественных навыков нередко уходит на второй план, например, как в художественном направлении кинетического искусства, в перформансе, отчасти в направлении машинного искусства, отчасти в видеоарте, поп-арте и др. Крайним случаем является так называемое генеративное искусство, суть которого состоит в создании двухмерной и трехмерной графики компьютером без вмешательства человека. Эти технологии позволяют создавать интерактивные инсталляции, реагирующие на поведение того, кто их наблюдает. При этом нивелируется различие как между творением и внедрением искусства, так и между созиданием и восприятием.

В связи с внедрением цифровых технологий важные изменения происходят в среде распространения и потребления искусства. Это специфическое восприятие объекта творчества, опосредованное экраном монитора и средой пользовательского интерфейса, а следовательно, видеоизмененное воздействие и взаимодействие потребителя с объектом искусства.

Мы не говорим о тиражировании произведений искусства, мы говорим о создании совершенно иных произведений сетевого / интернет-искусства – Net-Art.

Неординарные арт-объекты появляются из единства языков: цифровой эстетики, интерактивного дизайна и программирования. В галерее их не выставишь и архисложно продать на аукционе. Они живут в более свободной и демократичной среде для создателя и зрителя, призывая их к единому творческому порыву. Более 25 лет назад Т. Бернес-Ли стал основателем и Всемирной паутины, и сетевого искусства. Среди отечественных, русских мастеров, первопроходцами стали О. Лялина со своей интерактивной работой «Мой парень вернулся с войны», представляющей синтез личных пережива-

ний и гипертекста, и истинно идеолог сетевого искусства А. Шульгин со своими веб-серфинг-экспериментами. Интересен футурологический проект Future Coast, в котором соединяются аудио, графика и текст. Данный арт-объект центральным делает не привычное изображение, а звук голоса людей будущего, виртуально перемещая в их истории трагедии и проблемы. Можно перечислять и анализировать многие работы Net-Art, но для нас наиболее интересными являются их типичные характеристики.

К специфическим особенностям такого искусства относятся следующие: применение в арт-произведениях компьютерных – сетевых технологий; интерактивное взаимодействие аудитории; невозможность существования произведений этого жанра вне медийной Сети. Таким образом, под «сетевым искусством» (Net-Art) можно понимать художественно-технологическое творчество, в процессе которого используются новые информационные платформы, а результаты этого культуротворчества – произведения вне медийной Сети находиться не могут, а создаются только для существования в ее пространстве.

Принципиальное отличие сетевого искусства – Net-Art от размещенных в медиaprостранстве репродукций, выставок и коллекций современного искусства в их безапелляционной интерактивности – существовании только в процессе коммуникации. Что невозможно утверждать о втором элементе данного тезиса – они, отражая законченный символ, образ, идею, всегда презентативны. Интерактивность размывает границу между художником и зрителем благодаря компьютерным технологиям, между содержанием произведения и методом его доставки. Поэтому, собственно, в сетевом искусстве нет жестких правил и требований к профессионализму художника. Современное искусство медийного пространства представляет сегодня феномен объединения художественных практик и Net-технологий. Ценностной доминантой в данном процессе становится желание мастера участвовать в художественно-технологической коммуникации.

Постепенно Net-Art маргинализировался и продолжил свое бытие в гетто медиаискусства. Однако во втором десятилетии XXI в. все отчетливее можно наблюдать расширение границ и смыслов сетевого искусства: внедрение фотографии, цифрового, светового, видеоарта, что сегодня именуется искусством новых медиа. Воронежский художник Н. Синозерская блестяще реализует образовательные программы для любителей современного искусства, которое создало свой язык новых медиатехнологий: сближение абсолютно разных друг от друга явлений, их взаимопроникновение и дополнение с помощью интерактивности и виртуальной реальности.

XXI век уводит мастера от иррационального откровения во «вдохновение ума». Главными атрибутами актуальных форм объективации культуротворчества становятся гранты, фонды и проекты. Искусство XXI в. способно выжить через диктат проекта: «Если ранее произведение искусства было частью архитектурного пространства либо формой „иллюстрации“ чего-либо, – сегодняшнее искусство функционирует в роли художественного концепта, который предполагает единственную форму существования: проект» [3].

При этом культуротворчество в медиaprостранстве объединило объект и субъект, творца и зрителя, творение и результат, свободу репрезентативности и высказывания. Мастера-творцы сегодня уже не могут только представлять свое творческое мышление, они вынуждены предложить и проектное реше-

ние по реализации и презентации своего проекта. Актуальные формы культуротворчества формируют творческие команды, развивают новые подходы к репрезентативности, межатраслевому взаимодействию, ресурсному обеспечению и т.п.

Проектный характер современного искусства развивает новые критерии коммуникативности: зритель мотивируется и провоцируется к сотворчеству – созданию Net-Art. В Нью-Йорке (New Museum of Contemporary Art) – в музее современного искусства посетитель одевает «виртуальный» головной убор – шлем, переворачивающий изображение. В этом же музее был реализован проект «Бассейн» с идеей плавания посетителей в огромном объеме геля на фоне медийных инсталляций. Этот посетитель становился сам экспонатом, частью экспозиции.

В искусстве хеппенинг, перформанс, стрит-арт зритель выступает коммуникантом, сотворцом, соучастником художественного процесса. При этом проекты провоцируют и мотивируют зрителя для креативности и творчества. А сами идеи проектов сегодня уже являются движущей силой прогресса. Культуротворчество, креативность выступают организаторами и проводниками нововведений, внедрения этих идей в жизнь.

При этом следует отметить, что механизмы производства Net-Art, безусловно, иные, но все же они очень близки к традиционному творчеству по своей сути. Хотя они и меняют инструментарий и возможности художника, саму идею творца они не отменяют, а просто открывают новые перспективы творчества. Первоисточником все же выступает индивид с его уникальным воображением, ассоциативной памятью, социокультурным опытом, которые объективируются в процессе творчества с помощью компьютерных технологий. Говорить о компьютерном искусстве можно в большей степени в технологическом смысле и в контексте изменения механизмов распространения и восприятия, а не в смысле реформирования функций и смысла искусства и художника.

Если говорить о доминирующих течениях актуального искусства, нельзя не отметить, что они обусловлены технологическими и информационными новшествами. Такое искусство все больше выходит за пределы разрозненных жанров. А в культуротворчество активно включаются тренды: оптические инсталляции, медийная архитектура, интерактивная среда, геопространственный рассказ и др. Это так называемое гибридное искусство использует Net-достижения, открытия в области визуализации информации, математики, физики, биологии и др. Такое искусство органично соединяет и научно-практические исследования, и поп-культуру. Поэтому сегодня довольно сложно разграничить театр, кино, живопись, перформанс и т.д.

В некотором смысле культуротворчество перестает быть явно определенным: «Где заканчиваются „автоматизм“, привычка и / или „бездумное нажатие клавиш“? где начинается „работа души“ – искреннее усилие аффирмации? – границы между ними размываются» [4. С. 127].

Влияние развития информационных технологий на искусство исследует А. Дриккер в своей работе «Творческая аура в цифровом стандарте». Автор резюмирует: «Одним из законов развития истории искусства является постоянное стремление к замещению уникального исходного носителя информации новым, универсальным. Именно в связи с этим тиражирование произве-

дений искусства стало нормой. Сейчас универсальные носители близки к идеалу адекватного воспроизведения оригинала, то есть граница между оригиналом и копией практически стерта, а широта распространения и популяризация искусства достигают максимума» [5. С. 117].

Net-технологии открывают возможности создания музеев и экспозиций виртуального формата, позволяют включать в творческий процесс мультимедийное оборудование, которое наделено способностью стирать барьеры: образовательные, языковые, культурные.

С другой стороны, при определенной позитивной идеологии информационного общества Net-технологии могут и должны способствовать и помогать решать задачи культурной аккумуляции и развития национального культурного наследия. Формирование культурного наследия – создание культурного фонда страны / региона, нации / этноса сегодня чрезвычайно актуально, и этот процесс невозможен без накопления информационного и интеллектуального потенциала с помощью Net-технологий, так называемой инфосвязи: «В координатах времени целесообразно выделить два вида инфосвязи – синхронную и диахронную. Первая предполагает возможность установления обратной связи между субъектом и объектом в рамках одного интервала времени. Во втором случае происходит передача информации от предшествующих поколений к последующим. Диахронную инфосвязь можно рассматривать как специфический механизм аккумуляирования и передачи социального опыта» [6].

Процесс трансляции культурного наследия или инфовзаимодействие также невозможны без культуротворческого участия. Существует система учреждений культуры, искусства, этнографии, истории – музеи, библиотеки, архивы и др., на которые возложены функции создания культурного наследия: отбора, накопления и его трансляции. И перед ними стоят многогранные не только технические, но и культурологические задачи: разработка методологии создания фондов; выработка концепции и критериев по созданию коллекций. А непосредственное презентирование артефактов требует активную творческую позицию участников процесса – как лучше, креативнее представить ту или иную коллекцию, чтобы она наиболее ярко продемонстрировала самобытность и оригинальность культурного явления / феномена.

Net-технологии позволяют сегодня приступить к созданию новых моделей глобальной истории культуры народов в медиaprостранстве. ЮНЕСКО уже реализует программы «Информация для всех», «Память мира» и др.

Поэтому при соответствующей культурной политике и создании условий для развития национальных форм творчества Net-технологии способны дать новый импульс развитию не только новационной, но и традиционной культуре.

Подводя итог, еще раз отметим, что роль информационных технологий в преобразовании и развитии самых разных культуротворческих процессов современности, несомненно, весьма значима, хотя и парадоксальна. Те формы культуротворчества, которые оставались относительно стабильными в течение многих столетий, сегодня претерпевают существенные изменения. Под влиянием информационных технологий искусство, литература, обыденные коммуникации превращаются в медиа или как минимум выполняют их функцию, что не может, в свою очередь, не отражаться на изначально медийных сферах культуры.

Под новыми медиа здесь мы понимаем средства коммуникации, характеризующиеся высокой скоростью передачи информации (сообщения создаются очень быстро и передаются практически мгновенно); мультимедийностью (используются текстовые, графические и видеоматериалы); интерактивностью (высокой степенью взаимодействия субъектов и объектов коммуникации, включенностью потребителей / пользователей в процесс создания сообщения); оснащенностью пользователя / потребителя устройствами, которые позволяют подключаться к каналу информации в любое время и практически в любом месте; тем, что такие медиа создаются отчасти или полностью не редакционным, а коллективным, распределенным образом с активной долей со-творчества всех участников коммуникации.

Таким образом, культуротворческий потенциал информационных технологий возрастает соразмерно тому, как информационная среда преобразуется в феномен технологически конвергированного медиaprостранства. Именно в таком пространстве создается мультивариативный культуротворческий продукт по принципу взаимодополняемости. Происходит стирание границ между различными форматами культуротворчества, формируются интегративные междисциплинарные сферы.

Объективация культуротворчества в современном медийном пространстве осуществляется в специфических формах, ориентированных на идейную провокацию художественно-технического высказывания; творческую проектную деятельность по материализации замысла в смешении стилистической, жанровой, технической визуализации и характеризующихся не степенью выразительности художественного образа, а креативностью представленной идеи, в реализации которой зритель выступает как сотворец или как соучастник творческого процесса.

Литература

1. Белл Д. Социальные рамки информационного общества // Новая технократическая волна на Западе. М. : Прогресс, 1986. С. 330–342.
2. Буряк В. Трансформация образовательных процессов в информационном обществе // Гуманитаризация образования – категорический императив нашего времени. Симферополь, 2012. С.19–35.
3. Смирна Л., Хаматов В. Модерное, современное и новейшее искусство: попытка осмысления понятий. URL: <http://artukraine.com.ua/a/> (дата обращения: 05.04.2018).
4. Леонтьева В. Культурологический процесс, основания и начала. Харьков : Консум, 2003. 216 с.
5. Дриккер А. Творческая аура в цифровом стандарте // Человек. 2001. № 2. С. 113–118.
6. Пронина Л. Информационные технологии в сохранении культурного наследия. URL: <http://elibrary.ru/item> (дата обращения: 10.04.2018).

Yulia Yu. Sugrobova, Medical academy named after S.I. Georgievsky, V.I. Vernadsky Crimean Federal University (Simferopol, Russian Federation).

E-mail: yulia.culture@mail.ru

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2020, 37, pp. 59–66.

DOI: 10.17223/2220836/37/8

ACTUAL FORMS OF OBJECTIVIZATION OF CULTURAL CREATIVITY IN MEDIA SPACE

Keywords: cultural creativity; media creativity; information technologies; innovations.

In the realities of the 21st century, the Net technologies have become a global factor that changes and rearranges the social and cultural space. This has resulted in the development of new forms of objectification of cultural creativity: new media, Internet art, interactive literature, etc.

The main features of cultural creativity in the space of new media are connected to the consequences of overall accessibility of authorship, that is, to the absence of technical access for the authorship attribution. The main motives for transforming the user into the author are self-affirmation, the defining of one's own existence and the desire for social response, which gives the user the functions of a designer rather than a creator. The way of being on the Internet is thus a way of being in the community.

Not a less important form of objectification of cultural creativity in the context of development of information technologies is the modern Net-Art, which characteristics are application of computer-network technologies in art-works; interactive interaction of the audience; impossibility of existing of this genre works outside the media network.

The XXI century takes the master away from irrational revelation into the "inspiration of the mind", and grants, funds and projects become the main attributes of the actual forms of cultural creativity: creative teams are being formed, new approaches to representativeness, interdisciplinarity, resource support, etc., are developing. New criteria for communicativeness develop: the viewer is motivated and provoked to coauthorship - the creation of Net-Art. And the ideas of projects themselves are already the driving force of progress. Creativity, cultural creativity are the organizers and conductors of innovations that provide the introduction of these ideas into practice.

With a certain positive ideology of the information society, Net-technologies can and should help to solve the problems of cultural accumulation and development of the national cultural heritage, which is impossible without cultural participation of institutions of culture, art, ethnography, history: the development of methodology for creating funds; formation of the concept and criteria for creation of collections, etc. Net-technologies can give a new impulse to the development of not only innovative, but also traditional culture.

Thus, the cultural potential of information technologies grows proportionally the way in which the information environment is transformed into the phenomenon of a technologically convergent media space. It is in this space that a multivariate cultural product is created based on the principle of complementarity. Blurring of distinction between various formats of cultural creativity takes place, integrative interdisciplinary spheres are formed.

Objectification of cultural creativity in the modern media space is carried out in specific forms: oriented toward ideological provocation of artistic and technical utterance; creative project activity to materialize the conception in a mixture of stylistic, genre, technical visualization; characterized not by the degree of expressiveness of the artistic image but by the creativity of the presented idea, in the realization of which the viewer acts as a co-creator or as a participant of the creative process.

References

1. Bell, D. (1986) *Sotsial'nye ramki informatsionnogo obshchestva* [Social framework of the information society]. In: Gurevich, P.S. (ed.) *Novaya tekhnokraticeskaya volna na Zapade* [New Technocratic Wave in the West]. Moscow: Progress. pp. 330–342.
2. Buryak, V. (2012) [Transformation of educational processes in the information society]. *Gumanitarizatsiya obrazovaniya – kategoricheskiy imperativ nashego vremeni* [Humanitarian education – a categorical imperative of our time]. Proc. of the Conference. Simferopol. pp. 19–35. (In Russian).
3. Smirna, L. & Khamatov, V. (n.d.) *Modernoe, sovremennoe i noveyshee iskusstvo: popytka osmysleniya ponyatiy* [Modern, contemporary and latest art: an attempt to conceptualize concepts]. [Online] Available from: <http://artukraine.com.ua/a/> (Accessed: 5th April 2018).
4. Leontieva, V. (2003) *Kul'turologicheskiy protsess osnovaniya i nachala* [Cultural process of foundation and beginning]. Kharkov: Konsum.
5. Driker, A. (2001) *Tvorcheskaya aura v tsifrovom standarte* [Creative aura in the digital standard]. *Chelovek*. 2. pp. 113–118.
6. Pronina, L. (n.d.) *Informatsionnye tekhnologii v sokhraneni kul'turnogo naslediya* [Information technology in the preservation of cultural heritage]. [Online] Available from: <http://elibrary.ru/item> (Accessed: 10th April 2018).