

НОВЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ. ОБРЕТЕНИЯ И ПОТЕРИ

Сегодня белорусское искусство – часть глобального информационного пространства. Современные информационные технологии принесли с собой так много удобств, что не сразу рассмотришь в них то, что исподволь разрушает бытие культуры. Тем более, что преимущества этих технологий неоспоримы.

До недавнего времени профессиональное общение между специалистами из разных музеев проходило в основном на семинарах и конференциях, а также во время командировок и стажировок. На них завязывались непосредственные контакты и профессиональные связи, которые потом поддерживались в личной переписке по обычной почте или на официальном уровне. Эта модель существовала продолжительное время, однако (в связи с политическими и экономическими изменениями на рубеже XX и XXI веков) основные контакты музейных работников между собой были потеряны, и общение по старой модели стало во многих случаях невозможным. Теперь оно происходит с помощью новых информационных технологий.

Они же помогают решить и другие задачи: сохранение культурных памятников, проблемы их реставрации и реконструкции. Например, существуют программы, которые позволяют восстановить пространственный облик уже не существующих или утративших первоначальный вид архитектурных памятников, произведений искусства.

Культура – это национальное достояние, и потому так важны как ее сохранение, так и развитие. Оптимальный вариант – рассматривать искусство страны в контексте иных культур, иных традиций, что возможно с помощью компьютерной сети и телекоммуникационных систем. С помощью информационных технологий создаются альбомы, монографии, проводятся аукционы, художники имеют широкие возможности найти рынок сбыта своим произведениям.

Компьютер способен заменить и ручку, и бумагу, и кисть, и холст, и краски, а это ведет к появлению принципиально новых видов творчества. В западных музеях по заказу выдают

факсимильное изображение любого живописного или графического произведения, с помощью компьютерных технологий создают точную копию любой скульптуры, воспроизводят «ошибки» ручного вязания кружев.

Технологии мультимедиа активно используют для создания виртуальной реальности. В пространстве виртуальной экспозиции зритель легко приближается к любому экспонату, может обходить его вокруг, рассматривать сзади, сверху и снизу, меняя направление и интенсивность освещения. Есть программный инструментарий, позволяющий самостоятельно перемещать предметы в экспозиции и помещать в ней любые новые. Наконец, есть экспериментальные образцы оборудования, дающего возможность как бы прикоснуться к предмету и испытать реальные тактильные ощущения.

Возможности интернета воспитывают не только любознательность, но и вседозволенность. Можно ли согласиться с тем, чтобы случайный человек по своему произволу мог передвигать музейные предметы в экспозициях, выворачивать наизнанку художественные шедевры, использовать великие образы в развлекательных целях? Ведь за творениями искусства стоит великая история борьбы и победы вечных духовных ценностей в человеческой личности.

Компьютер и информационные технологии в корне меняют представление о культуре и искусстве. Изобразительное искусство все чаще рассматривается как объект информационного моделирования, которое включает следующие операции: описание произведений искусства (объектов); обработку полученной информации с помощью математических методов; воспроизведение объектов, возможность синтеза; распространение информации об искусстве пользователям. В гуманитарные знания включаются математические методы, принципы и приемы точных наук, теории информации, семиотики и кибернетики и т.д. Выстраивается система знаков.

Для того чтобы она заработала, надо, чтобы каждый знак нашел в этой системе свое место, а для этого требуется его однозначное толкование. Но в лавине гуманитарных знаний многое дублируется, пересказывается, оценки всегда субъективны, и знания эти рассеяны в многочисленных изданиях, порой неизвестных или недоступных даже в профессиональной среде. Кроме того, многие важные достижения в гуманитарных науках долгое время остаются

невостребованными, забытыми, и лишь через столетия обретают актуальность и жизненность.

Именно поэтому (в отличие от точных наук) в гуманитарном знании невозможно установить бесспорную истину. То, что считается в какой-то момент аксиомой, в следующий период подвергается сомнению. Конечно, и в точных науках происходят революционные перевороты, но характер их иной. Поэтому возникает фундаментальное противоречие – отсутствует единая система отношений между точными и гуманитарными науками, которая позволила бы описывать объект художественной культуры точными методами на базе общепринятых терминов.

Творческий процесс не может быть полностью формализованным. Иначе теряется его творческая сущность. Но информационное моделирование необходимо. Нет других средств, чтобы культура нашла свое место в едином пространстве глобальных систем, стала доступной для научных и социологических структур. Это жесткое условие существования культуры в информационном пространстве уже сегодня вносит свои изменения в природу творчества: свою деятельность художники все более приближают к производственному процессу с его планированием, вопросами «производства и перепроизводства».

Такие вопросы, как смысл и содержание произведения, все меньше интересуют «пользователей искусства» (хотя такое словосочетание до недавнего времени было кощунственным). На первом месте в творчестве воцаряется трюк. Он заменяет собой и смысл, и содержание произведения, и технику его выполнения (не путать с новейшими информационными технологиями!). Высокое искусство, рожденное в поисках истины, превращается не только в средство образования, но и в средство развлечения. Вместо материального произведения перед глазами человека и в его сознании предстает фантом. Виртуальное пространство подменяет собой реальность.

Изобразительное искусство низводится до уровня массового сознания, превращается в средство рекламы и становится рекламой, товаром. Оно теряет свою элитарность, профессионализм. «Создавать» картины с помощью хитроумных приемов теперь могут все. И это уравнивает любителя и профессионала.

В сознании человека переставляются акценты, исчезают ориентиры. Упраздняется потребность в живом собеседнике: он так же, как и произведение искусства, подменяется фантомом, образом,

который существует только в воображении. Перерождается культура общения: интернет-диалоги ориентированы не на обдумывание, а на мгновенные ответы.

Но интернет никогда не станет хранилищем объективного знания, прежде всего потому, что отличительными особенностями знания по отношению к информации являются системность и непротиворечивость. Интернет все больше становится хранилищем мнений, интернет-сообществом, а не источником объективного знания.

В интернете происходит великая уравниловка. Все явления культуры, и материальной, и духовной, все ценности прошлого – от каменного топора до скрипки Страдивари – рассматриваются в одном ряду ценностей. В электронных каталогах в одном разделе объединяются отдых, здоровье, развлечения, культура и искусство. Исподволь разрушается структура мира, нарушается иерархия предметов и ценностей. Исчезают понятия стиля, гармонии, порядка.

Что с нами происходит? В чем причина столь разительных перемен? Вся проблема человека заключается в том, что он «идет позади Бога», как сказал святой преподобный Исаак Сириин. Но в XX в. божественный авторитет перестал быть неоспоримым для очень большой части человечества. И началось активное творение виртуальных миров – индивидуальных, групповых, общественных.

Как важно человеку в этом зыбком пространстве выстроить каменное основание для своего дома. Как важно в культуре не подменить понятия «цель» и «средство», а в творческом процессе найти компьютеру подобающее место! Как важно, хотя бы для себя, сохранить высокие нравственные идеалы – основу человеческого творчества, а возможности информационных технологий поставить им на службу.