

## КУЛЬТУРОЛОГИЯ

УДК 7.01

### Генезис искусства и цифровая эра\*

*А. С. Дриккер, Е. А. Маковецкий*

Санкт-Петербургский государственный университет,  
Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

**Для цитирования:** Дриккер А. С., Маковецкий Е. А. Генезис искусства и цифровая эра // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2020. Т. 36. Вып. 3. С. 539–552. <https://doi.org/10.21638/spbu17.2020.310>

Тотальный перевод культурного наследия в цифровую форму остро ставит вопрос о месте искусства в цифровую эру. Поиск ответа строится на основе предлагаемой эволюционной модели генезиса искусства. Рубежи культурных исторических эпох характеризуются сменой ведущих видов искусства. Становление вида искусства жестко связано с внедрением новых носителей информации и способов кодирования. Постоянный рост многообразия жанров и носителей завершается с появлением дисплея. Явление универсального цифрового носителя должно отражаться энергичной реконструкцией художественного мира, но рождение новых искусств задерживается. Более того, актуальной становится проблема самого бытия / небытия искусства. При этом параллельно с элиминацией словесности совершается виртуальное развоплощение предметной пластики. Возможно, искусство бесповоротно отказывается от языка чувственно-телесного, но более продуктивным видится предположение, что такой неожиданной лексикой оно пытается напрямую пробиться к человеку. Цель искусства — расширение пространства сознания. Цифровую эру отличают возможности удивительно трансформировать это пространство. Оцифровка произведения имеет очевидное базисное сходство с физиологическим процессом свертки сенситивного сигнала в глубинных отделах мозга. А машинные диполи и нейронные синапсы представляют собой бинарные устройства, описываемые двоичными символами. Переведенное в *цифру* произведение можно рассматривать как проекцию определенной нейронной конфигурации, что складывалась в глубинах сознания и раскрывалась в образной форме. Вероятные перспективы получения не проекции, но многомерного цифрового отображения и потенциальные возможности психики адекватно расшифровать его обещают цельное прочтение произведения, более плотный контакт адресата с автором. На го-

\* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ, грант № 19-011-00371-а: «Парадигмальные “заблуждения” и их влияние на культуру и общество».

ризонте путь к синтезу образов, выходящих за грань привычных форм и ощущений. А непредставимые ныне классы чувств способны порождать резонирующие «виды и жанры». Угрожая способам привычного чувственного восприятия, но способствуя освобождению духа, развоплощение художественных произведений обещает принципиально новую стадию генезиса искусства, иной уровень творчества и восприятия.

*Ключевые слова:* эволюция, виды искусства, носитель информации, цифровой код, развоплощение, виртуальность.

Место, роль, востребованность искусства в начале третьего тысячелетия достаточно неопределенны. Миллионы творящих прямо сейчас писателей и художников, миллиарды внимающих и взирающих зрителей (больше чем за все вместе взятые предшествующие тысячелетия) позволяют уверенно говорить о невиданном расцвете искусства. Хотя те же миллионы и миллиарды вкупе с триллионами фотографий и других воспроизведений, прогрессивно плодящихся на экранах социальных сетей, дают серьезные основания усомниться в том, что эстетическое чувство сохраняет способность к какой-либо ориентации в бесконечно, словно Вселенная, расширяющемся множестве множеств. Столь неопределенное положение, вероятно, отражает общее состояние культуры, которая завершает долгую (от палеолита) традиционную фазу и вступает в период радикальной трансформации.

Цель работы — попытаться оценить перспективы искусства в цифровую эру. Для этого требуется найти закономерность, наблюдаемую в эпохальной динамике культуры, определить специфику современного фазового перехода к демократической экранно-дигитальной культуре, оценить возможности языкового синтеза в приложении к означенной цели, пунктирно описать расширение сознания в условиях глобальной экспансии цифровых технологий.

Достаточно серьезные мутации как в природе, так и в культуре наблюдаются более-менее регулярно, захватывая, конечно, и искусство. А потому, чтобы понять причины и попытаться угадать последствия сегодняшних метаморфоз искусства, обратимся к примерам предшествовавших масштабных перестроек.

## **Виды искусства как маркеры культурных сдвигов**

Несмотря на нынешнее стремительное преобразование культурного мира, искусство по-прежнему остается его самым чутким органом. И этот орган всегда отчетливо маркирует глобальные эволюционные сдвиги наглядным рождением новых видов искусства. О. Шпенглер [1] считал, что культура всегда находит вид искусства (западноевропейская, фаустовская культура — музыку, античная, «аполлоновская» — скульптуру), наиболее адекватный своему конкретному историческому типу, а И. Тэн [2] полагал, что важнейшая способность искусства — выявлять «общий дух окружающей цивилизации».

Основа тектонических исторических разломов — смена доминирующих психологических установок, которая отображается в религиозных системах и общественных доктринах. Обновляется мировосприятие, активизируются неизведанные, латентные области в спектре чувств. Так, религиозные чувства, веками определявшие всю жизнедеятельность, слабели, завершая Средневековье, и вытеснялись переживаниями национальной принадлежности, этнокультурной общности. Свежие

культурные запросы порождают некие адекватные атмосфере психические алгоритмы, которые обнаруживаются в художественном творчестве и активно берутся на вооружение искусством. В динамике художественной жизни эти процессы знаменуются решительной перестройкой — сменой жанров, появлением новейших лидеров среди видов искусства.

На исходе Средних веков истощается изустное искусство трубадуров и сказителей, меркнет торжество храмовой мозаики и фрески, каллиграфия и рукописная книга не выдерживают конкуренции с печатным станком. А на авансцену европейского искусства являются светская многожанровая литература и поэзия, симфоническая музыка и опера, станковая живопись. Однако время неумолимо, и в XX в. классическая музыка, опера, живопись, литература теряют главенствующую роль в активной художественной жизни, уступая место кинематографу, фото-, радио- и телевизионному искусству, видео-арту, новым музыкальным жанрам...

### От уникальных носителей к универсальным

Воплощение обновленных переживаний нуждается в новых способах их выражения. И технологический прогресс создает базу для усиления художественно-эстетического воздействия, обеспечивая искусство эффективными средствами. Становление станковой европейской живописи происходило в процессе переноса изображения со стены (фреска) на доску, а следом на полотно — менялся носитель информации. Воспроизведение текста посредством набора литер и печатного тиражирования, совершенствование нотного стана, появление новых музыкальных инструментов — все, что обеспечивало расцвет литературы, поэзии, симфонической музыки, можно представить как внедрение более активных носителей и эффективных систем записи информации [3].

Особенно очевиден подобный процесс в век научно-технического ускорения. Кино, телеискусство, экспансия современной музыки являются благодаря абсолютно новым методам передачи и кодирования.

При этом в эволюции различных искусств во все времена отмечается общая закономерность. Литература и поэзия начинаются с рукописной книги, но их расцвет и ведущее место в культуре связаны с неуклонным прогрессом книгопечатания (от станка Гутенберга до электронной полиграфии) и непрерывным ростом тиражей. То же наблюдается в музыке. Авторское исполнение (менестрели, миннезингеры) по мере развития нотной записи сменялось профессиональным, что позволяло, тиражируя музыку, создавать избранную, «концертную» публику и далее непрерывно расширять аудиторию. Пока, наконец, технический прогресс (появление нового рода носителей: пластинок, магнитных лент, цифровых запоминающих устройств) не сделал XX столетие истинным веком музыки.

Такая устойчивая тенденция позволяет предположить, что развитие искусства сопровождается переходом от носителя, не позволяющего скопировать информацию без заметных утрат (обозначим его как *уникальный*), к более эффективному, свободно заменяемому без заметных утрат информации — *универсальному носителю* [3].

Универсальный носитель открывает возможность корректного тиражирования искусства и неограниченного расширения сферы его влияния. Воздействие

таких носителей и связанных с ними методов кодирования может быть локальным (использование холста как основы в живописи, нового инструмента в музыке) или глобальным, как литерный набор текста, стимулировавший Реформацию. Это некий вызов, связанный с неизбежными потерями (Платон [4] с грустью описывает те утраты, которые понесли письменная речь и общение в результате внедрения письма), вызов, на который культура (и искусство) либо находит ответ, либо нет, со всеми вытекающими из сего последствиями [5].

Рубеж третьего тысячелетия отмечается бурной динамикой планетарной культурной революции. Усиливающееся влияние научно-технологического прогресса, сказываясь во всех сферах жизни и стимулируя всеобщую демократизацию, предельно мощно и наглядно проявляется в стремительном распространении коммуникационных цифровых сетей.

Этот дар техники, за считанные десятилетия изменивший мир до неузнаваемости, окрыляет и вдохновляет. А явился он на невиданных электронно-магнитооптических носителях цифровой информации. Потенция этого абсолютно универсального носителя удивительна, и поразительная мощь небывалого носителя обобщается его тотальным наступлением.

### Финал искусства?

В соответствии с описанными выше закономерностями явление универсального цифрового носителя должно отразиться энергичнейшей реконструкцией художественного мира.

И действительно, первая фаза процесса реконструкции — затухание главенствовавших в XX в. искусств — весьма наглядна. Означенная авангардом и его триумфом элиминация традиционного изобразительного искусства давно состоялась. Лишь немного отставая, двинулась к закату эпоха классической музыки и оперы бельканто. Кинематограф с момента появления ведет активное наступление на литературу, которое завершается тем, что воздействие электронного экрана с его дивными возможностями вытесняет из обихода важнейшую для формирования современной культуры печатную книгу.

Причем этот процесс охватывает не только «допотопные» искусства. Нет, и кино — совсем свежий фаворит современности — сдает позиции: «С кинематографическим театром происходило то же самое, что произошло с живописью и другими классическими искусствами в начале века, с возникновением футуризма и дадаизма» [6, с. 94].

Притом что в демократическом новом мире небывало растет массовый спрос на культурный продукт, а техника предоставляет невиданный простор для самовыражения, естественно было бы ожидать впечатляющего расцвета принципиальных новаций в художественной сфере. Но вот явление новых искусств, адекватных масштабу глобальной перестройки культуры, явно задерживается.

Яркий новаторский прорыв, способный компенсировать стремительное дряхление традиционных искусств, обнаружить не удастся. В пробах science-art, компьютерного искусства, видео-арта трудно усмотреть серьезный актуальный потенциал. В гигантском потоке масскульта (сериалов, фэнтези, шоу, клипов...) можно, набравшись оптимизма, увидеть перевозданный хаос, из которого народится пре-

красный логос, высший порядок, но сейчас даже очертания этого логоса представить не удастся.

Преобладание некой «темной материи» в культурной вселенной напоминает о давних опасениях Шиллера [7] относительно пагубного влияния прогресса и специализации. Или о недавних: очевидном для Бердяева [8] уже в начале XX в. кризисе искусства, об «окончательном приговоре» Вейдле, утверждавшем явное «умирание искусства» [9], о социальном распаде, критичном для искусства [10]. Адаптируясь к вкусам и установкам глобального общества, вписываясь в демократический тренд, актуальная эстетика и критика придерживаются позиций релятивистских. В доминирующем представлении о вариативном развитии культуры конец искусства рассматривается как некая условность, привычная смена фаз, открывающая «искусство после искусства» [11], «после философии» [12]. Правда, самое содержательное в декларациях «после-», как и «постискусства», — хронологические указания.

Хотя и наиболее радикальная пессимистичная гипотеза (предположение об угасании искусства как временного культурного феномена со сроком жизни не долее чем новоевропейский период [13]) вовсе не кажется невероятной, но продуктивнее и финалистского, и мягкого сценария (перехода искусства в концептуальную фазу) видится возможность связать проблему бытия / небытия искусства с технологическими переменами.

На фоне невиданных темпов информационной экспансии, солидаризируясь с Маклюэном в его мнении об определяющей роли массовых коммуникаций в современной культуре [14], сконцентрируемся вновь на способах кодирования и носителях информации.

## Универсальный переход

Нынешний культурный переход радикально отличается от предшествовавших. Прежде специализированные носители информации сменялись модернизированными универсальными носителями того же рода (печатная книга замещала пергамент, скрипичное семейство вытесняло виолу, цветная киноплёнка со звуковой дорожкой — черно-белую, «немую»). В историческом течении (в процессе расширения взглядов на мир, знакомства с иноязычными самобытными культурами, внедрения технических изобретений и т. д.) многообразие жанров и носителей всегда и повсеместно возрастало.

Принципиальное обновление искусства, которое прокламировало искусство авангарда, художники-теоретики пытались реализовать, ориентируясь на привычный носитель. Но, задавая своими художественными практиками мощную линию актуального искусства, оказались на малоперспективном пути. Этот курс держится удивительно долго, спустя полвека К.Гринберг [15] утверждал концепцию медиальной специфичности, согласно которой произведение чистого искусства должно «совпасть с уникальной природой своего медиума», имея в виду медиа, связанные с уходящим искусством.

Но на рубеже XIX–XX вв. усиливаются идеи синтеза искусств. В кино, пионерском искусстве той эпохи, эти идеи находят мощнейшее технологическое подкрепление: покорение вселенской аудитории происходит вместе с усовершенствовани-

ванием киноаппаратуры и кинолентки — интегрального носителя, хранящего изображение и звук.

Сегодня достаточно очевидно, что рост многообразия носителей завершился, восприятие все сильнее и сильнее концентрируется на компьютерном дисплее, к которому сходятся линии индукции культурного поля. Экран становится главным носителем, главным источником всей культурной, художественной информации. В столь замечательно налаженной коммуникационной среде перед искусством вроде бы распахиваются фантастические горизонты: высказывание художника разлетится мгновенно, прозвучит на весь мир, преобразит, наконец, скучное народонаселение. Почему же столь мощные потенции реализуются так немощно?

Прежде всего можно сослаться на недоразвитость техники, консервативность сознания. Казалось бы, не столь уж важно — читать стихи на бумажной странице или на мониторе, смотреть картину на холсте или на дисплее, слушать музыку в зале филармонии или воспроизведенную гаджетом. Но «вживую» искусство много богаче компьютерного воссоздания. Ведь реальное восприятие той же картины определяется не только отраженным от полотна световым потоком. Весьма существенны сопутствующие ощущения, помимо «генерализованного» зрительного отдела центральной нервной системы возбуждаются и другие участки коры (ответственные за осязание, пространственную ориентацию...), мозг реагирует на массу впечатлений, откликаясь и на картинную экспозицию, и на интерьер, и на ассоциации, порождаемые опытом, культурным багажом. Именно эта объемность, «аура произведения», пока недоступна в компьютерном сеансе. И вполне объяснимы неприятие грубых форм вторжения экрана в сакральное пространство художественного музея, ностальгия по печатной странице, запаху бумаги.

Несовершенство современных компьютерных воспроизведений вместе с отсутствием достаточно серьезного опыта художественного творчества в цифровой среде — первая, но в свете ускоренного наступления дигитальности — временная преграда на пути к новому искусству. Более существенно иное. Послание художника благодаря компьютерным сетям доступно миллионам, но это прогрессивное достижение порождает серьезные проблемы.

Миры художников, координаты воображения испокон веков конструировались в пространстве индивидуального, особо одаренного сознания, а творческие прозрения обращались к довольно узкому кругу ценителей, подготовленных для восприятия проектов специфичной артистической психики. Но ситуация изменилась.

Нынешняя электронно-сетевая среда с ее упрощенным интерфейсом и доступными гаджетами устраняет всякие ограничения, иерархии и цензы и позволяет войти в виртуальную среду миллиардам пользователей. На роли и творцов, и ценителей приглашены буквально все. Процесс, приглашающий к активности, самостоятельности буквально все народонаселение демократической вселенной, можно только приветствовать, но в то же время это процесс затратный, вызывающий отток созидательной энергии в русла квазихудожественные. Он не стимулирует поиски новых форм художественных образов, но скорее тормозит их.

В отсутствие ограничений искусство с его непреложной избирательностью просто растворяется в полной, нивелирующей свободе. Слишком много новшеств, слишком юная (и по возрасту, и по опыту) аудитория цифрового культурного мира, ей требуется время на созревание.

## Новая эра

Знаковый жанр нашего времени — видеофэнтези. Визуальная эра пришла на смену вербальной. Сегодняшняя глобальная аудитория воспринимает мир как череду, калейдоскоп картинок с краткими титрами. Теперь не слово, а в первую очередь кинотелевизионный кадр развлекает, разъясняет и возбуждает. Экранизации для публики (и не только массовой!) оказываются много предпочтительнее писательских сочинений. Электронные экраны определяют моду, вкусы, поведение. Причина ясна: изображение действует быстрее и проще, не требуя усилий.

Главный дефицит в сытом комфортном обществе — дефицит чувств — только нарастает. А компенсировать его легче всего в экранно-визуальной среде. Экранный образ захватывает куда сильнее, чем вербальный. Этот образ, да еще дополненный звуковым сопровождением, проще переводится с когнитивно-предметного языка на индивидуальный субъектный язык эмоций, он легче воспринимается и работает буквально на уровне физиологических реакций. Невиданные аудитории сопереживают героям «Аватара», «Игры престолов», сотни миллионов зрителей напряженно следят за футбольными сражениями на других континентах, даже не слишком динамичный процесс ужения рыбы в ТВ-программе «Рыболов» вызывает сильнейшие эмоции.

Конечно, простота подкупает, но замещение захватывающего чтения книги или созерцания в картинной галерее считыванием искусства с пульсирующего и кричащего экрана не вдохновляет. Слишком легкий возникает контакт: чувства откликаются мгновенно, но чувственное понимание, довольствуясь плодами скоростной разъяснительной наглядности, впадает в режим расслабленного, инфантильного времяпрепровождения, быстро подстраиваясь к облегченным версиям культурного продукта.

Полное и всеобъемлющее господство экрана отмечает не только завершение «литературности» в ходе ее плавного вымывания из конгломерата актуальной культуры, но и куда более значительный поворот — конец вербальной эры. Этот резкий вираж связан с разогреванием средств коммуникации, ростом цифровой температуры в технологичной социальной среде, с интенсификацией контактов в сетевых структурах. Поскольку «горячие средства характеризуются... низкой степенью участия аудитории, а холодные — высокой» [14, с. 28], общее потепление культурного климата ведет к вымиранию «холодных» искусств, требующих активного внимания, богатого зрительского воображения.

Системы вербальных знаков, зазвучавшие мириады имен прежде молчаливой и цельной природы, язык, сотворивший мир («В начале было Слово»), всегда занимали совершенно особое, царственное (несравнимое ни со «сверхъестественным» языком математики, ни с божественной музыкой) место в череде восхождений человеческого духа. В то же время подъем к языково-литературным высотам достигается за счет больших усилий.

Но внезапно цифровой прогресс дарит способ обойти сложности языковых конструкций, синтаксиса и орфографии, предлагая вместо хлопотного плетения буквенных знаков использовать картинку. Теперь вместо рассказа, признания, совета, похвалы, на все случаи жизни — фотка и смайлик, снимающие все проблемы. Новый подход поддерживается в масштабе планетарном.

Тем временем параллельно с элиминацией словесности (во всяком случае, ее магии) совершается что-то почти непредставимое — развоплощение объектного, природно-культурного мира. В свете подобных радикальных трансформаций явление экрана как единого универсального носителя лишь отмечает начальный этап новой культурной эры.

### Фундаментальное преобразование

Самый яркий и мощный импульс к развоплощению в начале прошлого века задает художественный авангард, прокламируя вытеснение фигуративности, сюжетности. Авангардное искусство вдохновлялось надеждой пробиться к истокам «духовности», отыскать язык для ее непосредственной передачи. Пафос отцов-основателей авангарда, негодование по поводу постылых биологических, социальных стандартов [16] понятны, и хотя ни найти искомый алфавит [17], ни «открыть» словарь не удалось (на практике пополнился лишь архив любопытных экспериментов), сами поиски, вероятно, были провидческими.

Пожалуй, точнее художников уловил вектор грядущих перемен Н. Бердяев: «И искусство... должно будет творить новые не материальные уже тела, должно будет перейти в иной план мира. Истинный смысл кризиса пластических искусств — в судорожных попытках проникнуть за материальную оболочку мира, уловить более тонкую плоть, преодолеть закон непроницаемости» [8, с. 260]. Но то, что столетие тому назад нельзя было увидеть иначе как судорогу, что было трудно вообразить, осознать даже в идее (да и теперь непросто), сегодня, в свете решительной экспансии виртуальности, уже никакая ни фантастика, а обыденное течение жизни.

Возникающее на экране произведение, будь то текст или пластика, крайне редко предлагается зрителю-читателю методом непосредственной доставки. Как правило, произведение на экране является после этапа промежуточной трансформации — оцифровки содержательного объекта, превращения его в абстракцию двоичного кода.

В нынешней культурной среде этот массив двоичных элементов цифровой памяти и являет собой базисный носитель волнующих изображений и мелодий. Диполь машинной памяти — носитель абсолютно универсальный, подобный нуклонам, формирующим все многообразие материальной плоти. Носитель, полностью нейтральный по отношению к тонкой ткани чувств.

Магия искусства изыскивает и предлагает самые разные возможности узреть поэтическую, метафизическую суть произведения (а следом заглянуть и в собственную сердцевину). Кувшины натюрморта, лирические строфы, мелодии вальса и симфоний призывают: вслушайся, всмотрись! Однако желанный огонь встречи, увы, и в лучшие времена вспыхивал отнюдь не слишком часто. А в экранном воспроизведении вдобавок разрывается тот живой чувственный контакт, который позволял ощущать душевные токи актерской игры [18] или эманацию живописного шедевра. Как же сработает переход к мертвящей цифровой записи?

Превращенное в абстракцию недоступным восприятию молекулярных частиц произведение становится бестелесным, уходит из вещного мира, скрывая от глаза и уха даже символическую форму букв и нотных знаков, исчезающих под элек-



тронной шапкой-невидимкой. Возможно, искусство бесповоротно отказывается от чувственного, телесного, но более продуктивным видится представление, что таким неожиданным способом оно пробует наконец-то пробиться к не слишком отзывчивой душе.

Попытаемся представить трансформации внешнего образа в структурах мозга. Следом за восприятием специализированными отделами коры визуальные колоритные картины, мелодические впечатления проникают в глубинные отделы мозга. Попадая в неспецифические структуры (ретикулярную формацию, лимбическую систему, формирующую эмоции и поведенческие реакции), нейронный отпечаток наружных воздействий утрачивает непосредственную связь с органами чувств. Сенситивный образ переводится здесь на некий слепоглухонемой «праязык эмоций», произведение исчезает с радаров чувственной коры в ходе эффективного сжатия и перекодировки. В инверсном процессе происходит перевод с безгласно-невидимого праязыка на зрительный, слуховой, сенсомоторный языки соответствующих отделов коры, преобразование, завершающееся материализованным формотворчеством художника.

Напомним, что как машинные диполи, так и синапсы нейронов представляют собой бинарные устройства, и вся обрабатываемая компьютером и мозгом информация кодируется с помощью двоичных символов (определяя, быть может, базисную схему бинарного сознания). Если сигналы-образы интегрируются в живую нейронную микросеть подобно тому, как многообразие произведений переносится в цифровую память (где Бетховен или Микеланджело кристаллизуются в дигитальных наноструктурах), то двоичную кодировку оцифрованного произведения можно увидеть как проекцию той нейронной конфигурации, что складывалась в глубинных отделах и раскрывалась в сенситивной форме.

Такое подобие позволяет предположить целый ряд инструментальных и глобальных последствий или перспектив искусства, сбросившего привычную оболочку и перевоплотившегося в дигитальный массив.

Сегодня, используя цифровую кодировку, природнившийся к людям гаджет еще оперирует традиционной формой образа, форсируя эмоциональный ресурс, пробуждая и усиливая чувства посредством экрана, динамика, готовых мгновенно отозваться на любой запрос пользователя. Но, быть может, холодная цифровая схема сулит искусству много больше, обещая усилить его магию: «...машина умерщвляет материю и от противного способствует освобождению духа» [8, с. 242].

Возможно, впереди абсолютно новый этап становления искусства.

## Цифровые перспективы

Нынешняя начальная фаза визуальной эры, пришедшей на смену вековечному вербальному царству, выглядит довольно противоречиво. С одной стороны, спаянный с технологическим поразительный гуманитарный, социальный, образовательный прогресс, удивительные возможности глобальной сетевой среды, явление искусственного интеллекта открывают творческому воображению, обретающему цифровую базу, фантастические перспективы.

С другой стороны, сопровождающее демографический взрыв и планетарную демократическую революцию очевидное падение культурного ценза, торжество мас-

совой культуры. На фоне эволюционного наращивания инструментально-технологической, системной сложности наблюдается откровенное психическое, психологическое опрощение. Может быть, случился культурный сбой и Homo sapiens вступил в фазу катагенеза, утраты прогрессивных способностей в ходе слабеющего сопротивления среды, Вселенная стохастична. Однако именно статистика подсказывает, что с высочайшей степенью вероятности культура преодолеет очередной кризис.

Но где же искать тот ресурс, который позволит избежать деградации в условиях бешеного информационно-демографического ускорения? Религия и философия явно истощили актуальные возможности, идеология безнадежно скомпрометирована в XX в. Наполнить, насытить плоскую простоту экранного общения художественным наследием также проблематично, поскольку традиционная форма искусства исчезает. Надежды опять-таки остаются связать только с цифровыми технологиями.

Цель или смысл культуры, искусства — это расширение пространства сознания, поиск, открытие, помимо зримого и осязаемого, невидимого мира. Крошечная, замкнутая родовой группой и пространством добывания пищи вселенная первобытного человека удивительным образом раздвигается в загадочных пещерных картинах, оставшихся в полной тьме десятками тысяч лет. «Абсурдное» сознание первобытного человека [19] делало здесь важнейший шаг к «истории, которая начинается в Шумере» [20]. Культура Древнего Египта предъясняла потусторонний мир как визуальную реальность [21], а Новое время создавало множественные художественные и научные картины внутренней жизни и мироздания.

Визуальную эру цифровой культуры с ее неизведанным потенциалом отличает явление виртуальной реальности и удивительных возможностей раздвигать, трансформировать пространства сознания. Прежде всего посредством уже доступной свободной комбинаторики всех привычных пространств (еще С. Лем [22] рассматривал вложенные друг в друга виртуальные реальности). Этот процесс в купе с совсем близким расширением индивидуальной памяти за счет беспредельной (уже просматриваемой сегодня в «облаке») цифровой емкости — мощнейшим стимулом для ума и воображения — обещает невиданное обогащение персонального сознания. Оно позволит решительно изменить границы восприятия, проникнуть в пока недоступные живому ощущению области спектров (рентгеновские, инфразвуковые...). Но это лишь первая ступень в рамках привычной модели.

Отмеченное сходство процессов технологической оцифровки / воссоздания произведения и органической «свертки» образа, чувственного восприятия в двоичный нейронный массив позволяет предположить, что нейронный «след» и программно-цифровой комплекс являются неким конформным отображением друг друга. Чудесное превращение искусства в цифровую матрицу пока свершается посредством сигнала-образа на традиционном носителе. Но вероятные перспективы получения не проекции, но многомерного цифрового отображения, возможности адекватной расшифровки, перевода с праязыка, «истинного языка», подводят к более цельному прочтению произведения, более плотному контакту адресата с автором.

Принципиально возможным видится, например, математическое расширение восприятия, углубление «общения» за счет некоторого программно-алгоритмического языка. На сегодня это выглядит достаточно проблематичным, но в перспективе цифровые медиа способны «трансформировать формы пространства-времени чувственности, изменяя тем самым их принадлежность самому человеку» [23,

с. 257]. На подобном пути открываются и перспективы того языкового синтеза, о котором грезил художники-авангардисты, того проникновения в глубины сознания, которые предчувствовали поэты («Останься пеной, Афродита, / И, слово, в музыку вернись, / И, сердце, сердца устыдись, / С первоосновой жизни слито!» — О. Мандельштам).

Прогрессивное психическое ускорение, надо надеяться, двинется вслед за технологическим. Экспансия виртуальной реальности во все сферы жизни настоятельно потребует ее активного моделирования. Этот процесс способен расширить сознание за пределы рациональной перспективы. Симбиоз объективного и иллюзорного в корне изменит упрощенные представления о дифференциации и взаимосвязи интуитивных, когнитивных, эмоциональных механизмов и с неизбежностью трансформирует социальные и поведенческие стереотипы.

Воображение, освобожденное от ригидных социально-физических ограничений и поддержанное потенциалом необъятной двоичной памяти, способно вновь обрести утраченный в увлечении рациональностью эйдетический потенциал — готовность к необычайно яркому и полному (вплоть до тактильных ощущений) образному восприятию. Грядущая неразличимость живых и искусственных существ может подвести к синтезу образов, выходящих за грань привычного зрения, непосредственно апеллирующих к интуиции.

В психическом коллаидере этого сознания возможно появление непредставимых чувств, эмоций. К примеру, предполагавшихся Уайтхедом концептуальных чувств, не имеющих «никакого отношения к конкретным фактам или к какому-либо конкретному реальному миру» [24, с. 187]. «Концептуальное чувство — это абстрактное, не субъективное и не осознанное, не материальное и не физическое чувство идеи... математическое мышление неактуализированных данных, подразумеваемое компьютерным программным обеспечением, может, таким образом, легко восприниматься как форма “чистого” концептуального чувства» [25].

Итак, новая виртуальная реальность (вещающая как все накопленные культурой богатства, так и явившиеся в результате информационного взрыва автономные миры) обещает вслед за новыми носителями новые чувства, а далее, надо думать, и резонирующие творческие жанры. Развоплощение сулит совершенно новую стадию генезиса искусства, иной уровень художественного вдохновения, его плодов и озарений.

Однако удивительные цифровые новации не отменяют, но ярко демонстрируют чуткость поэтических интуиций: «Так век за веком — скоро ли, Господь? — / Под скальпелем природы и искусства / Кричит наш дух, изнемогает плоть, / Рождая орган для шестого чувства» (Н. Гумилев). И подтверждают парадоксальность мироустройства: вряд ли поэт мог представить, что зарождение «шестого чувства» случится в однообразных матрицах нулей и единиц.

## Литература

1. Шпенглер, О. (1993), *Закат Европы*, М.: Искусство.
2. Тэн, И. (1996), *Философия искусства*, М.: Республика.
3. Дриккер, А. С. (2000), *Эволюция культуры: информационный подход*, СПб.: Академический проект.
4. Платон (1993), Федр, в Платон, *Собрание сочинений*, в 4 т., т. 2, под ред. Лосева, А. Ф. и Асмуса, В. Ф., Тахо-Годи, А. А., М.: Мысль.

5. Тойнби, А. (2010), *Постижение истории. Избранное*, М.: Айрис-Пресс.
6. Вирильо, П. (2004), *Машина зрения*, СПб.: Наука.
7. Шиллер, Ф. (1957), Письма об эстетическом воспитании человека, в Шиллер, Ф., *Собрание сочинений*, в 7 т., т. 6, М.: Художественная литература, с. 251–358.
8. Бердяев, Н. А. (2004), *Судьба России. Кризис искусства*, М.: КАНОН+, ОИ «Реабилитация».
9. Buden, V. (2009), Art after the end of society, *Maska*, no. 121–122, pp. 24–37.
10. Вейдле, В. (1996), *Умирание искусства: Размышления о судьбе литературного и художественного творчества*, СПб.: Аxiōma.
11. Danto, A. (1996), *After the End of Art*, Princeton: Princeton University Press.
12. Kosuth, J. (1991), Art after Philosophy and After, in Kosuth, J., *Collected Writings 1966–1990*, Cambridge, Mass: MIT Press, pp. 13–32.
13. Дриккер, А. С. и Маковецкий, Е. А. (2017), Язык числа, *Человек*, № 4, с. 173–181.
14. Маклюэн, М. (2003), *Понимание медиа: внешние расширения человека*, М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле.
15. Greenberg, C. (2003), *Late Writings*, ed. by Morgan, R. C., St. Paul: University of Minnesota Press, 2003.
16. Малевич, К. С. (б. г.), *От кубизма к супрематизму*, Пг.: Отдел изобразительных искусств Наркомпроса.
17. Кандинский, В. (2004), *Точка и линия на плоскости*, СПб.: Азбука-классика.
18. Станиславский, К. С. (1957), Работа актера над ролью, в Станиславский, К. С., *Собрание сочинений*, в 8 т., т. 4, М.: Искусство.
19. Поршнев, Б. Ф. (2007), *О начале истории*, СПб.: Алетейя.
20. Крамер, С. (1965), *История начинается в Шумере*, М.: Наука.
21. Сальникова, Е. В. (2012), *Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века*, М.: Прогресс-Традиция.
22. Лем, С. (2012), *Сумма технологий*, М.: АСТ.
23. Яковлева, Л. Ю. (2018), Медиаэстетика дигитальности, *Критика цифрового разума*, под ред. Савчука, В. В., СПб.: Центр медиафилософии Института философии СПбГУ.
24. Whitehead, A. N. (1929), *Process and Reality*, Cambridge: Macmillan Co.
25. Parisi, L. and Potanova, S. (2012), Soft thought (in architecture and choreography), *Computational Culture. A Journal of Software Studies*, no. 1. URL: <http://computationalculture.net/soft-thought/> (дата обращения: 11.07.2020).

Статья поступила в редакцию 19 августа 2019 г.;  
рекомендована в печать 2 июля 2020 г.

Контактная информация:

*Дриккер Александр Самойлович* — д-р культурологии, проф.; [asdrikker@mail.ru](mailto:asdrikker@mail.ru)  
*Маковецкий Евгений Анатольевич* — д-р филос. наук, проф.; [evmak@yandex.ru](mailto:evmak@yandex.ru)

## The genesis of art and the digital age\*

A. S. Drikker, E. A. Makovetsky

St. Petersburg State University,  
7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation

**For citation:** Drikker A. S., Makovetsky E. A. The genesis of art and the digital age. *Vestnik of Saint Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, 2020, vol. 36, issue 3, pp. 539–552. <https://doi.org/10.21638/spbu17.2020.310> (In Russian)

The complete translation of cultural heritage into a digital format acutely poses the question of art's place in the digital era. The search for an answer is built upon the foundation of proposed evolutionary models of the genesis of art. Transitional periods from one historical cultural era

\* The research has been performed with the support of Russian Foundation for Basic Research, no. 19-011-00371-a “Paradigmatic ‘misconceptions’ and their impact on culture and society”.

to the next are characterized by a change in the most popular types of art. The establishment of one or another type of art is rigidly connected with the introduction of new data storage media and coding techniques. The constant increase in the variety of genres and media has culminated in the digital display. The appearance of a universal digital media must be reflected in the energetic reconstruction of the artistic world, but the birth of new types of art will lag behind. Moreover, the problem of the existence or non-existence of art also becomes relevant. In parallel with the elimination of literature, a virtual excarnation of object plasticity is occurring. It is possible that art is irreversibly forsaking sensual and bodily language, but the idea that it is using such an unexpected lexicon in an attempt to break through to the individual directly seems more productive. The purpose of art is to expand the space of consciousness. The digital age is distinguished by its possibility to transform this space in surprising ways. Digitalization of a work has a clear basic similarity to the physiological process of convolution of a sensory signal in the depths of the brain. Computer-based dipoles and neural synapses are binary structures, described in binary symbols. A work that has been translated into digits can be seen as the projection of a certain neural configuration that has come together in the depths of consciousness and is revealed in the form of an image. The likely prospects of obtaining, instead of projections, a multi-dimensional digital display, as well as the potential possibility for the psyche to adequately decipher it, portend a holistic reading of the work and even closer contact between the artist and the addressee. Right on the horizon is the path towards a synthesis of images that go beyond the limits of the usual forms and sensations. And nowadays unimaginable classes of feelings are capable of generating many vibrant “types and genres”. At the same time, threatening to the habitual methods of sensory perception and facilitating the liberation of the spirit, the excarnation of art works promise a categorically new stage in the genesis of art as well as a different level of creation and perception.

*Keywords:* evolution, types of art, data storage media, digital code, excarnation, virtuality.

## References

1. Spengler, O. (1993), *The Decline of the West*, transl. by Svasyan, K., Moscow: Iskusstvo Publ. (In Russian)
2. Taine, H. (1996), *The Philosophy of Art*, transl. by Chudinov, A., Moscow: Respublika Publ. (In Russian)
3. Drikker, A. (2000), *Evolution of culture: information approach*, St. Petersburg: Akademicheskii proekt Publ. (In Russian)
4. Plato (2002), *Phaedrus*, transl. by Egunov, A., Moscow: Mysl' Publ. (In Russian)
5. Toynbee, A. (2010), *A Study of History*, transl. by Zarkov, E., Moscow: Airis-Press Publ. (In Russian)
6. Virilio, P. (2004), *The Vision Machine*, transl. by Shestakov, A. V., St. Petersburg: Nauka Publ. (In Russian)
7. Schiller, F. (1957), *On the Aesthetic Education of Man in a Series of Letters*, transl. by Radlov, E., Moscow: Khudozhestvennaia literatura Publ. (In Russian)
8. Berdyayev, N. (2004), *Fate of Russia. Art crisis*, Moscow: KANON+, OI «Reabilitatsiia» Publ. (In Russian)
9. Buden, B. (2009), Art after the end of society, *Maska*, no. 121–122, pp. 24–37. (In Russian)
10. Veydle, V. (1996), *Art Dying: Reflections about the Fate of Literary and Art Creativity*, St. Petersburg: Axiōma Publ. (In Russian)
11. Danto, A. (1996), *After the End of Art*, Princeton, NJ: Princeton University Press.
12. Kosuth, J. (1991), Art after Philosophy and After, in Kosuth, J. *Collected Writings 1966–1990*, Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 13–32.
13. Drikker, A. and Makovetsky, E. (2017), Language of Number, *Chelovek*, no. 4, pp. 173–181.
14. McLuhan, M. (2003), *Understanding Media: The Extensions of Man*, transl. by Nikolaev, V., Moscow, Zhukovskii: KANON-press-Ts, Kuchkovo pole Publ. (In Russian)
15. Greenberg C. (2003), *Late Writings*, ed. by Morgan, R. C., St. Paul, Minnesota: University of Minnesota Press.
16. Malevich, K. (without year), *From cubism to suprematism*, Petrograd: Otdel izobrazitel'nykh iskusstv Narkompros Publ. (In Russian)

17. Kandinskiy, V. (2004), *A point and a line on plane*, St. Petersburg: Azbuka-klassika Publ. (In Russian)
18. Stanislavskiy, K. (1957), Work of an actor on role, in Stanislavskiy, K., *Collected works*, in 8 vols., vol. 4, Moscow: Iskusstvo Publ. (In Russian)
19. Porshnev, B. (2007), *About the beginning of human history*, St. Petersburg: Aleteiia Publ. (In Russian)
20. Kramer, S. (1965), *History Begins at Sumer*, transl. by Mendelson, F., Moscow: Nauka Publ. (In Russian)
21. Salnikova, E. (2012), *Phenomenon of visual. From ancient sources by the beginning of the 21<sup>st</sup> century*, Moscow: Progress-Traditsiia Publ. (In Russian)
22. Lem, S. (2012), *Summa Technologiae*, transl. by Gromov, A. and others, Moscow: AST Publ. (In Russian)
23. Yakovleva, L. (2018), Digitalnost of mediaesthetics, in Savchuk, V.V. (ed.), *Critique of the digital mind*, St. Petersburg: Tsentra mediafilosofii Instituta filosofii SPbGU Publ. (In Russian)
24. Whitehead A. (1929), *Process and Reality*, Cambridge, Mass.: Macmillan Co.
25. Parisi, L. and Potanova, S. (2012), Soft thought (in architecture and choreography), *Computational Culture. A Journal of Software Studies*, no. 1. Available at: <http://computationalculture.net/soft-thought/> (accessed: 11.07.2020).

Received: August 19, 2019

Accepted: July 2, 2020

#### Authors' information:

Alexander S. Drikker — Dr. Sci. in Culturology, Professor; asdrikker@mail.ru

Eugene A. Makovetsky — Dr. Sci. in Philosophy, Professor; evmak@yandex.ru