

*На правах рукописи*



**АЛИХАНОВА Вероника Левановна**

**МАССОВИЗАЦИЯ ИСКУССТВА В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВОГО  
КУЛЬТУРНОГО «ПОВОРОТА»**

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени  
кандидата культурологии

Иваново – 2022

Работа выполнена на кафедре истории философии и культуры  
ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет»

**Научный  
руководитель:**

**СИМОНОВА СВЕТЛАНА АНАТОЛЬЕВНА**

доктор философских наук, доцент

**Официальные  
оппоненты:**

**КУЗНЕЦОВА ЕЛЕНА ИГОРЕВНА**

доктор философских наук, доцент, ФГБОУ ВО  
«Нижегородский государственный лингвистический  
университет имени Н. А. Добролюбова», заведующая  
кафедрой международной журналистики

**ТУЗОВСКИЙ ИВАН ДМИТРИЕВИЧ**

кандидат культурологии, доцент, ФГБОУ ВО  
«Челябинский государственный институт культуры»,  
доцент кафедры философии и культурологии

**Ведущая  
организация:**

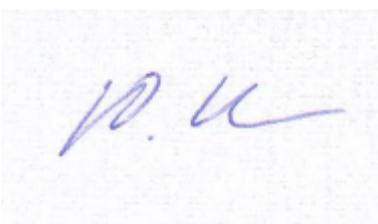
**ФГБОУ ВО «Пермский государственный институт  
культуры»**

Защита диссертации состоится 7 июня 2022 года в «\_\_\_» часов на заседании  
Диссертационного совета Д 212.062.08 при ФГБОУ ВО «Ивановский  
государственный университет» по адресу: 155908, г. Шуя, Ивановской области,  
ул. Кооперативная, 24, ауд. 220.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ФГБОУ ВО «Ивановский  
государственный университет» по адресу: 153025, г. Иваново, ул. Ермака, 37/7,  
корпус №1, к. 108., и на официальном сайте университета: <http://ivanovo.ac.ru>

Автореферат разослан: «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2022 года

И.о. ученого секретаря  
диссертационного совета,  
доктор исторических наук, профессор



Ю.А. Иванов

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

**Актуальность исследования.** В современной социокультурной ситуации наблюдается взаимодействие множества различных процессов, оказывающих существенное влияние на ключевые феномены культуры, в том числе искусство. Прежде всего, это массовизация, информатизация и цифровизация, которые являются тесно связанными в контексте движения вектора мировой культуры. Процессы массовизации культуры, происходящие в рамках информатизации, ускоряются и расширяются с помощью цифровых технологий. Перевод основных феноменов культуры в цифровую форму увеличивает доступность и скорость передачи информации, скорость коммуникации, меняет формы ее существования и трансляции, а также характер самой информации.

«Цифровой поворот» является «точкой отсчета» и детонатором глобальных изменений в современной культуре. Понимая культуру как духовный опыт человечества, который может быть выражен в материальных объектах, мы полагаем, что «цифровой поворот» затрагивает практически все сферы культуры.

Искусство как особый способ духовного освоения и преобразования действительности выступает и в качестве художественного мировоззрения, и в качестве сферы творчества. Однако само искусство как форма культуры претерпело значительную эволюцию. Эпоха модернизма привнесла значительные изменения, коснувшиеся не только технических приемов, но и ценностных установок. Отход от непосредственного отображения реальности, эстетизация безобразного, появление многочисленных массовых жанров в искусстве, отказ от традиций – всё это способствовало формированию нового искусства и нового его восприятия. В период постмодернизма искусство вновь подверглось трансформациям. Границы элитарного и массового начали размываться. Более того, стало меняться само понимание творчества: «постмодернизм намеренно стирает грани между искусством и не-искусством, художником и не-художником, артистом и потребителем, потому что все теперь артисты и все потребители»<sup>1</sup>.

Смена способов тиражирования и трансляции искусства порождает проблему утраты его аутентичности. Трансформируется понимание самой сути художественного произведения (способы его создания и существования могут меняться на цифровые и виртуальные), человек теряет монополию на творчество. Художник, в широком смысле слова, больше не может называться единственным творцом и автором, такой способностью теперь обладает и машина, что, в свою очередь, вызывает новые вопросы: может ли произведение, созданное программой, а не человеком, по праву считаться искусством, и одинаково ли ценны произведения, созданные человеком и машиной? В виртуальном пространстве происходит смерть не только автора, но и зрителя, читателя, слушателя.

---

<sup>1</sup> Симонова С. А. Архитектоника культуры: проблемы этико-эстетического синтеза: монография. Воронеж: Издательский дом ВГУ, 2008. С. 206.

Сегодня искусство во всех его формах и видах подвергается процессу оцифровки, что можно считать положительным феноменом, так как оно становится более доступным, более легким для восприятия, однако это – неоднозначный процесс. Проблемным является вопрос о природе самой цифровой репродукции: является ли цифровая копия произведением искусства, или же это некий новый творческий продукт, который теряет статус шедевра? На наш взгляд, в результате оцифровки получается новый продукт, несущий иной культурный код и обладающий иными характеристиками по отношению к оригиналу. Также возникает проблема восприятия искусства в массовом сознании. Появляется некая мода на искусство, оно приобретает популярность, коммерческий характер, поглощается поп-культурой, входит в сферу интересов шоу-бизнеса.

Таким образом, выбранная нами тема представляется крайне актуальной, что обуславливает необходимость глубокого и всестороннего культурологического анализа данного феномена.

**Степень научной разработанности проблемы.** В своем диссертационном исследовании мы использовали как труды современных авторов, так и классические работы, посвященные проблемам элитарной и массовой культуры. Тема нашей работы носит ярко выраженный междисциплинарный характер, так как включена в сферы интересов не только культурологии, но и социологии, философии, искусствоведения, психологии. Соответственно мы обращались не только к культурологическим работам, но и к работам философов, социологов, психологов.

Проблемы психологии искусства, его роли в жизни человека и общества рассматривали З. Фрейд и К. Юнг. О кризисе культуры и искусства говорили в разное время Н. А. Бердяев и Ж. Бодрийяр. О «восстании масс» писал Х. Ортега-и-Гассет. Ж.-П. Сартр утверждал значимость художественного мира в его возможности вырвать нас из повседневной реальности абсурдного мира. Т. Адорно размышлял над социальными функциями искусства.

Ключевые работы, в которых раскрывается сущность искусства в контексте влияния на него технических средств, принадлежат немецкому философу В. Беньямину («Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости», «Учение о подобии», «Автор как производитель»)<sup>2</sup>.

Классификацию культурных поворотов с последующей характеристикой каждого из них предлагает Д. Бахманн-Медик в своем фундаментальном труде «Культурные повороты. Новые ориентиры в науках о культуре»<sup>3</sup>.

Л. В. Баева<sup>4</sup> рассматривает различные аспекты серьезных изменений в

---

<sup>2</sup> Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Беньямин В. Учение о подобии: Медиаэстетические произведения: сб. статей / пер. с нем. И. Болдырева и др. Москва: РГГУ, 2012. 288 с.

<sup>3</sup>Бахманн-Медик Д. Культурные повороты. Новые ориентиры в науках о культуре. Москва: НЛЮ, 2017. 504 с.

<sup>4</sup>Баева Л.В. Рациональность эпохи медиа: экзистенциально-аксиологический анализ // Ценности и смыслы. 2016. № 3(43). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ratsionalnost-epochi-media-ekzistentsialno-aksiologicheskiiy-analiz> (дата обращения: 13.01.2019).

современной культуре, в частности ценностные трансформации, аксиологический аспект изучения социокультурных проблем, а также феномен рациональности в эпоху медиа. Философ Е. Н. Ищенко<sup>5</sup> исследует «визуальный поворот» в современной культуре, соотношение визуального и вербального, также затрагивая этические проблемы.

Российский культуролог О. В. Мороз<sup>6</sup> изучает специфику культуры в эпоху «цифры», культурные практики цифровой среды, языки новых медиа, влияние технологий на «среду обитания» человека, раскрывает феномен цифровой памяти, медиареальности, что чрезвычайно важно при рассмотрении онтологических качеств «цифрового поворота». Особенности цифровой культуры анализируют также А. И. Гарскова, К. Пол, Г. В. Можяева, В. П. Мохов, А. Ю. Володин и др. Исследователь В. И. Добренков рассматривает информационное общество в контексте глобализации.

Проблемы массовой культуры, а также сущность феномена массовизации исследуют Е. Н. Шапинская, Е. П. Смольская, Т. И. Ерохина. Ключевые философские проблемы культуры раскрываются в работах классика философско-культурологической мысли А. Я. Флиера. При рассмотрении синтеза этического и эстетического использовались работы С. А. Симоновой.

Исследователь А. А. Лисенкова занимается анализом широкого круга проблем, связанных с проявлениями цифровизации в культуре и искусстве. В частности, в его работах анализируется роль виртуальных технологий в искусстве, вызовы цифровизации и ее возможности, рассматривается пространство социальных сетей с культурологической точки зрения. Помимо этого автор изучает влияние цифровизации и на другие важные феномены, например идентичность; рассматривает вопросы мифологизации и героизации в цифровом пространстве.

Ученый С. В. Тихонова рассматривает проблемы, связанные с процессом цифровизации: исследует специфику цифрового общества, а также цифровой медиасреды, особенности социальной памяти в цифровую эпоху, риски общества в эпоху цифровизации<sup>7</sup>.

Исследованию схожего пласта проблем посвящены многие диссертационные работы. Среди них можно выделить следующие: А. С. Завьялова «Цифровое искусство как объект социально-философского анализа»; И. Л. Сергеевой «Роль социальных сетей в формировании социокультурных пространств на примере интернет-сервиса “твиттер”»; Д. Р. Сапаровой «Культурное пространство цифрового поколения»;

---

<sup>5</sup>Ищенко Е.Н. «Визуальный поворот» в современной культуре: опыты философской рефлексии // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. 2016. № 2 (20). С. 16–27.

<sup>6</sup>Мороз О. В. Современное искусство как художественная документация: развлечение или чистая активность? / О. В. Мороз // Обсерватория культуры. 2014. № 6. С. 36–42.

<sup>7</sup>Тихонова С. В. Фролова С. М. Цифровое общество и цифровая антропология: трансдисциплинарные основания социально-эпистемологических исследований // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2019. Т. 19, № 3. С. 287–290.

А. Н. Назаренко «Визуальные образы в культурном пространстве современных медиа»; Е. М. Кулахмедовой «Феномен массового искусства: идентификация в современной художественной культуре».

Однако следует отметить, что в современной научной литературе практически не рассматривается взаимосвязь между процессами, происходящими в контексте «цифрового поворота», и массовизацией искусства, в большинстве исследований эти феномены анализируются отдельно друг от друга. Мы поставили цель – выявить и обосновать это взаимодействие.

**Объект исследования** – искусство в контексте цифрового культурного «поворота».

**Предмет исследования** – процесс массовизации искусства в контексте цифрового культурного «поворота».

**Целью** работы является осуществление культурологического анализа массовизации искусства в условиях «цифрового поворота».

Поставленная цель требует решения следующих **задач**:

1) анализ феномена массовизации искусства в контексте цифрового культурного «поворота»;

2) определение основных факторов, способствующих массовизации искусства в цифровой культурной среде;

3) обоснование ценностной специфики виртуального контента, посвященного искусству;

4) анализ характера и способов трансформации произведений искусства, помещаемых в цифровое пространство, а также рассмотрение феномена оригинального цифрового искусства (киберискусства);

5) анализ взаимодействия цифрового и визуального «поворотов», их влияния на бытие искусства в цифровом культурном пространстве.

6) Поиск и обоснование перспектив дальнейшего развития цифровой культуры, ее взаимодействия с реальной действительностью.

Решение указанного комплекса задач позволит раскрыть тему диссертационного исследования и достичь поставленной цели.

**Методология исследования** обусловлена его целями и задачами. Для выполнения поставленной цели необходим комплексный подход, предполагающий использование широкого набора методологических приемов исследования. Методология основана на культурологическом анализе процесса массовизации искусства.

В диссертации используются следующие **методы**:

1. Сравнительно-исторический метод. Анализируются различные концепции феномена «поворота» в науках о культуре, его эволюция, основные проявления в социокультурном пространстве. В частности, данный метод способствует выявлению и обоснованию различий между цифровой репродукцией и оригиналом произведения искусства.

2. Диалектический метод позволяет рассмотреть взаимосвязь массовизации искусства и процессов, происходящих в пространстве «цифрового поворота», а также – трансформацию искусства, «втянутого» в виртуальную сферу.

3. Герменевтический метод важен при анализе текстов искусства и цифровых объектов. Тексты классического искусства утрачивают некоторые традиционные коды и символику в процессе превращения их в цифровые объекты для социальных сетей, и, соответственно, приобретают новые коды и символику, более понятные и интересные пользователям.

4. Метод синтеза способствует комплексному пониманию изучаемых процессов и их взаимосвязи друг с другом и с другими культурными тенденциями.

5. Аксиологический метод позволил выявить роль искусства как ценности в современном обществе, отношение к нему как к значимому феномену культуры. Трансформация искусства в цифровом пространстве является частью общих процессов массовизации и цифровизации, отражает глобальные изменения, происходящие в культуре, и, как следствие, появление новой иерархии форм культуры, этико-эстетических ценностей и – шире – виртуального бытия человека.

**Теоретическую основу исследования** составили труды, в которых анализируются вопросы искусства, массовой культуры, цифровизации в их различных аспектах:

– культурологическом – Д. Бахманн-Медик, А. Я. Флиер, А. А. Лисенкова, О. В. Мороз, Е. Н. Шапинская, С. А. Симонова, Е. П. Смольская, Л. В. Баева, Т. И. Ерохина, В. И. Добренчиков и др.;

– историко-философском – М. Хайдеггер, Н. А. Бердяев, Ж. Бодрийяр, Х. Ортега-и-Гассет, А. Камю, Ж.-П. Сартр, М. Фуко, Р. Барт, А. Моль.

– социо-культурном – В. Беньямин, Г. Маркузе, Т. Адорно, З. Кракауэр, П. Бурдьё, Д. Хиз, Э. Поттер, П. Слотердаjk.

– психологическом – З. Фрейд, К. Юнг, Г. Лебон.

**Теоретические основания исследования** заключены, прежде всего, в культурологическом анализе феномена массовизации искусства в контексте «цифрового поворота» для обоснования сути данных процессов, их роли в современной культуре.

В рамках исследования было показано, как в контексте «цифрового поворота» меняется феномен искусства, как связаны процессы массовизации искусства с процессами цифровизации. В диссертационном исследовании доказана диалектическая связь данных процессов. Была выявлена междисциплинарность изучаемых проблем, неоднозначность проявлений и последствий «цифрового поворота» для культуры в целом.

«Культурный поворот» был охарактеризован нами как процесс, суть которого не ограничивается эпистемологическими трансформациями, а имеет социально-культурную направленность. Было обосновано, что цифровой культурный «поворот» существенным образом меняет практически все аспекты существования искусства. В рамках рассмотрения данной проблемы мы использовали труды Д. Бахманн-Медик, Г. Ю. Чернова, Е. Н. Ищенко, Л. В. Баевой, И. М. Гарсковой, С. В. Тихоновой, А. Ю. Володина, В. П. Мохова, О. В. Мороз и др.

Кроме того, были рассмотрены различные подходы к пониманию массы и массовой культуры, т.к. это напрямую связано с вопросами массовизации. Нами было выявлено, что массовизация является процессом, пронизывающим многие сферы культуры, а ее проявления в искусстве сопровождаются десакрализацией, утратой смыслов искусства, его неповторимости и уникальности. Данные изменения существенно сказываются на статусе искусства в целом, в особенности, если речь идет о цифровом пространстве. В процессе изучения данного вопроса мы опирались на работы Н. Элиаса, Х. Ортеги-и-Гассета, Г. Лебона, Г. Тарда, Р. Миллса, З. Фрейда, З. Кракауэра, Ф. Ливиса, Г. Маркузе, С. Московичи и др.

Были выделены основные подходы к пониманию искусства и некоторые тенденции его современного состояния, отмечены факторы, связанные с «цифровым поворотом»: внедрение технических средств в процесс создания произведения искусства, появление возможности трансформации образов цифровой репродукции самим зрителем, а также создания произведений искусства в цифровом пространстве. Нами проанализированы концепции следующих авторов: З. Фрейд, В. Беньямин, П. Бурдьё, Х. Ортега-и-Гассет, Т. Адорно, Ж. Бодрийяр, Н. Бердяев, А. Камю, Ж.-П. Сартр, М. Хайдеггер, М. Фуко, Р. Барт, Я. Мукаржовский, М. Мнацаканян и др.

В диссертационной работе обосновывается, что процессы массовизации ускоряются и углубляются в связи с развитием и совершенствованием цифровых технологий. Автором выявлены особенности существования искусства в цифровом пространстве: новые приемы в создании произведений, их презентации, интерпретации и т.д.

#### **Научная новизна исследования:**

1. Выявлено, что массовизация искусства в цифровой среде порождает взаимосвязанные процессы: с одной стороны, способствует трансформации самого искусства, с другой – само виртуализованное искусство влияет на цифровой контент и формирует новые способы бытия культуры.

2. Обоснованы основные факторы массовизации искусства в цифровой среде: развитие цифровых технологий, способствующих массовому распространению феноменов искусства, дрейф нравственно-эстетических установок в сторону ценностей «общества потребления».

3. Определено, что аксиологические изменения в культуре снимают моральные запреты на предельно вольное обращение с созданными и ранее сакрализованными художественными образами.

4. В процессе исследования раскрывается факт перемещения произведений искусства в сферу виртуальной обыденности. Художественные образы на цифровых платформах и в социальных сетях становятся частью повседневной культуры пользователей наравне с личными фотографиями, мемами и рекламой. Однако в цифровой культурной среде не только трансформируются ранее созданные художественные образы, но и создаются оригинальные произведения искусства, возникают новые его виды (киберискусство).

5. Обоснована взаимосвязь цифрового и визуального «поворотов», объясняющая колоссальную востребованность изобразительного искусства в его

цифровых интерпретациях на виртуальных платформах и в социальных сетях. В результате проведенного анализа выявлено, что пользователи виртуальных сетей и платформ активно используют художественные образы классического и современного искусства, что свидетельствует о том, что современное общество нуждается в презентации и осмыслении значимых культурных феноменов.

6. Выявлены перспективы существования искусства в виртуальном пространстве, его дальнейшего развития и роли в современной культуре. Отмечено, что стремительное развитие цифровых технологий способствует все большему сближению цифровой и реальной действительности, их сложному, но необратимому взаимодействию.

### **Теоретическая значимость исследования**

В процессе диссертационного исследования были рассмотрены и проанализированы основные понятия, которые имеют принципиальную значимость в рамках разрабатываемой темы.

Одним из самых важных понятий в рамках исследования является понятие цифровизации, которая сегодня является одновременно формой и инструментом происходящих культурных изменений.

В результате исследования мы выработали собственное понимание термина цифровизации. *Цифровизация – это переход культурных феноменов в цифровую форму, их существование в цифровом пространстве, а также их взаимодействие с нецифровой реальностью.*

В ходе диссертационного исследования проанализированы основные феномены «цифрового поворота», его роль в существовании искусства. Говоря о происхождении идеи поворота, необходимо отметить, что она восходит к понятию «лингвистического поворота», предложенному Р. Рорти. Этим понятием автор описывал тенденции развития философии XX века. Данный мыслитель представлял историю развития философской мысли Европы как череду поворотов и разрывов, которые следуют друг за другом в определенной последовательности и несут существенные изменения: от рассмотрения вещей – к рассмотрению идей и концептов, а затем – к рассмотрению самого языка<sup>8</sup>.

Феномен поворота обычно рассматривается учеными как *эпистемологическая категория, суть которой заключается в смене парадигм и методологии исследования.* Однако в нашей работе мы несколько расширили данное понимание в культурологическом ключе, так как полагаем, что термин «поворот» обозначает не только смену научных парадигм, но и культурные процессы, вызывающие к жизни данные изменения. В результате анализа основных концепций феномена «поворота» было сформулировано следующее определение «культурного поворота»: *«Культурный поворот» – это трансформации, происходящие во второй половине XX – начале XXI в., характеризующиеся сменой парадигм, методологии исследования, иерархии ценностных установок, а также появлением новых научных терминов.*

Огромную роль в современных культурных трансформациях играет

---

<sup>8</sup> Рорти Р. Философия и зеркало природы. Новосибирск: Издательство Новосибирского университета, 1997. С. 194.

*«цифровой поворот», который можно понимать как социокультурные трансформации, происходящие в результате цифровизации, включающей в себя сферу интеграции цифровых процессов, технические и информационные ресурсы, цифровые инфраструктуры, определенным способом организованные, регулируемые и используемые.*

Нами выявлено, что цифровизация оказывает существенное влияние на искусство в информационном пространстве, и важным ее результатом является усиление массовизации искусства. В процессе цифровизации меняются способы создания искусства, его хранения, трансляции, интерпретации.

В цифровой культуре создается оригинальное искусство – киберискусство, где авторами становятся не только художники, владеющие компьютерными технологиями, но и роботы, компьютерные программы, что, безусловно, открывает новые возможности в современной культуре. В связи с этим поднимаются проблемы авторства, размывания понятия субъекта в искусстве, статуса создаваемых программой произведений и т.д.

Обоснована неоднозначность роли цифровизации в формировании культурных ценностей. С одной стороны, повышается доступность искусства, что в определенной степени способствует повышению культурного уровня пользователей сети Интернет; с другой – свободное обращение с художественными образами, их десакрализация, возможность их видоизменять приводят к обратным процессам, связанным с поверхностным отношением к искусству в целом, к его омассовлению.

Выявлены новые качества, приобретаемые искусством в цифровом пространстве, а также – само понятие цифрового пространства, используемое в научной литературе. *Цифровое пространство нами трактуется как сфера интеграции цифровых процессов, средств и информационных ресурсов, образующих регулирующую сложную систему. Под цифровыми технологиями мы понимаем технологии, созданные при помощи вычислительной техники и работающие с дискретными сигналами.*

В ходе исследования было обосновано, что традиционное искусство в цифровой среде начинает постепенно терять свой статус, лишается неповторимости и сакральности, погружаясь в огромный пласт контента, ежедневно потребляемого пользователями, границы между реальным и виртуальным становятся все более открытыми.

В диссертации рассмотрены и проанализированы основные платформы, на которых существуют цифровые репродукции произведений мирового искусства, их особенности. Обосновано отношение пользователей цифровых технологий к контенту, посвященному искусству, в социальных сетях и на популярных платформах. Выявлены эпохи и произведения искусства, к которым наиболее часто обращаются пользователи. К их числу относятся античное и ренессансное искусство, искусство романтизма, а также – модернизма.

Проанализированы основные определения массовизации, на основании которых автор определил *массовизацию искусства как процесс упрощения, стандартизации, тиражирования, десакрализации, приводящий к трансформации и даже утрате первоначальных смыслов и кодов*

*художественных произведений и стилей.*

Выявлены перспективы существования искусства в виртуальном пространстве, его дальнейшего развития и роли в жизни современного пользователя.

Результаты, которые были получены в итоге диссертационного исследования, могут быть использованы при проведении дальнейших исследований, посвященных проблемам искусства в цифровой культурной среде.

**Практическая значимость** диссертационного исследования состоит в возможности использования его результатов:

- в разработке программ развития искусства регионального и общенационального уровня в условиях современного состояния культуры;
- в практической деятельности представителей искусства;
- в разработке национальных проектов, касающихся воспитания подрастающего поколения;
- при преподавании лекционных и практических занятий по дисциплинам «Культурология», «Эстетика», спецкурсов, связанных с темой искусства и массовой культуры.

**Апробация результатов диссертационного исследования** осуществлялась на заседаниях кафедры истории философии и культуры Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Воронежский государственный университет», на ежегодной научной сессии факультета философии и психологии, заседаниях кафедры культурологии и изобразительного искусства Шуйского филиала Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Ивановский государственный университет», а также на научных конференциях различного уровня: на Российской научной конференции с международным участием на тему: «Творческая личность – 2021: Феномен советского бытия в контексте мировой культуры» (г. Ярославль, 16–18 декабря 2021 г.); Международном форуме «Народная дипломатия в диалоге России и ЕС» (г. Воронеж, 19–20 октября 2021 г.); на Шуйской сессии студентов, аспирантов, педагогов, молодых ученых (Москва–Иваново–Шуя, 6–7 октября 2021 г.); на Межвузовской научной конференции «Человек в мире современной информационной экспансии» (г. Москва 28 ноября 2020 г.); на VIII Международной научной конференции «Книга в современном мире: место в культурной парадигме общества в условиях цифровой революции» (г. Воронеж, 26–28 февраля 2019 г.); на VIII Всероссийской научной конференции с международным участием «Книга в современном мире: когнитивные аспекты» (г. Воронеж, 20–22 апреля 2021 г.).

**Положения, выносимые на защиту:**

1. Процессы массовизации искусства порождаются трансформациями, происходящими в контексте цифрового культурного «поворота». Однако наблюдается и обратный процесс: уже массовизированное искусство в свою очередь задает вектор дальнейшего развития как виртуальной, так и реальной действительности. Таким образом, искусство становится объектом, подверженным изменениям, и, одновременно, одним из детонаторов

трансформаций цифровой культурной среды.

2. Массовизация искусства в цифровой среде определяется несколькими основными факторами. Во-первых, изменением ценностных установок, происходящих в обществе «эпохи цифры»; во-вторых, тенденцией общества потребления воспринимать всё, в том числе искусство, как товар или рекламу; в-третьих, непрерывным развитием цифровых технологий, делающих возможными активную трансформацию художественных образов и их неограниченное тиражирование.

3. Аксиологические изменения в культуре снимают моральные запреты на предельно вольное обращение с созданными и ранее сакрализованными художественными образами. Развитие технических средств способствует реализации желаемых трансформаций искусства в цифровом культурном пространстве, что, наряду с другими факторами, неоднозначно сказывается на ценностной составляющей цифровой культурной среды.

4. В цифровом пространстве размываются границы между автором и реципиентом: пользователь, независимо от уровня его профессионализма и творческих способностей, получает возможность вмешиваться в процесс творчества, изменять первоначальную форму и замысел автора. Такое свободное обращение с оригиналом в большинстве случаев приводит к утрате искусством своей неповторимости, онтологической и эстетической значимости. На примере оригинального цифрового искусства (киберискусства) мы наблюдаем процесс превращения в автора не только пользователя, но и программы, которая приобретает способность и возможность создавать художественные произведения.

5. «Цифровой поворот» взаимосвязан с «визуальным поворотом». Тотальное стремление пользователей цифрового пространства к визуализации виртуальных образов и смыслов во многом способствует тому, что именно изобразительное искусство в цифровых интерпретациях становится наиболее востребованным контентом в виртуальном пространстве.

6. Процесс цифровизации онтологически и технически необратим, происходит дальнейшее развитие и совершенствование цифровых технологий. Идет процесс все большего взаимодействия и взаимозависимости реальной и виртуальной культуры. Таким образом, актуализируется вопрос о границах возможностей цифрового творчества, его роли в социализации личности, в формировании общественного сознания; поднимаются проблемы авторства и соавторства, а также степени и правомочности участия искусственного интеллекта в создании культурных феноменов.

### **Объем и структура работы**

Исследование состоит из введения, двух глав, включающих 6 параграфов, заключения, библиографического списка, содержащего 220 источников. Общий объем диссертации составляет 184 страницы.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Первая глава **«Феномен цифрового культурного «поворота» в научном дискурсе»** посвящена культурологическому анализу понятий, которые являются ключевыми в рамках проблемного поля диссертации, что выступает важнейшим этапом исследования, на котором очерчивается категориальный аппарат работы. В данной главе рассматривается понятие «поворота» и эволюция представлений о нем в рамках наук о культуре. Также проводится анализ проявлений и роли «цифрового поворота» в культуре, оценивается его влияние на личность и на социокультурное пространство в целом. Глава заканчивается рассмотрением эволюции представлений о массе как носителе массовой культуры, а также – различных концепций самого феномена массовой культуры.

В параграфе 1.1. **«“Поворот” как феномен культуры»** проведен культурологический анализ феномена «поворота». Рассмотрены основные подходы к пониманию концепта «поворота» в социально-гуманитарном знании. Исследуется генезис термина «поворот», анализируются его специфические виды. Все эти феномены, включая информатизацию общества, тесно связаны между собой, усиливают и обогащают друг друга. В результате создается новое культурное бытие, где виртуальное и реальное образуют единую систему.

Развитие представлений о «культурном повороте» тесно связано с таким феноменом, как медиареальность. Появление медиа, их стремительное распространение приводят к существенным изменениям как в структуре науки, так и в культуре как таковой. В современном мире медиа становятся источником небывалой энергии, смыслов, идей и ценностей, которые проникают практически во все сферы культуры. Ценностные структуры меняются, ценности переосмысливаются, смещаются приоритеты, появляются новые феномены и термины, такие как, например, медиарациональность.

На основании анализа различных концепций «поворота» было сформулировано его определение, представленное выше. Проанализированы основные признаки «культурных поворотов», которые в итоге были отражены в вышеназванном определении. Было выявлено, что проблема «культурных поворотов» взаимосвязана с ценностями соответствующей культуры. В данном вопросе мы опирались на концепцию «культурных поворотов» исследователя Д. Бахманн-Медик.

Как правило, «культурный поворот» детонируется тем состоянием культуры, в котором он возникает и в результате приводит к появлению нового «культурного поворота». Изменения ценностей и «культурный поворот» диалектически связаны – «повороты», являясь научным феноменом, связаны с трансформацией ценностей, а наука, будучи феноменом культуры, реагирует на изменения в культуре.

Таким образом, концепт «поворота» необходимо изучать в междисциплинарном научном пространстве, учитывая взаимовлияние реальных культурных процессов и научных исследований. Искусство находится в одном

из эпицентров «культурного поворота», следовательно, изучение его виртуального существования и происходящих с ним трансформаций необходимо для понимания целостной картины современной культуры.

В параграфе **1.2. «Роль “цифрового поворота” в культурном пространстве»** делается акцент на конкретной форме «культурного поворота», а именно – на «цифровом повороте». Выявляются основные особенности цифровой среды, которая не существует обособленно от реальной культуры. Отмечается огромное количество точек пересечения онлайн- и офлайн-пространств: их границы весьма прозрачны. Цифровая среда сегодня пронизывает всю культуру, трансформируя и во многом определяя как уклад быденной жизни людей, так и социальные институты и феномены, причем, пожалуй, искусство среди них стоит на одном из первых мест. Цифровое пространство публично, исследование цифры – это исследование культуры в целом.

В параграфе анализируются основные проявления «цифрового поворота» в современной культуре, обосновывается неоднозначность последствий, к которым приводят процессы цифровизации, как для личности, так и для культуры в целом. С одной стороны, феномены культуры приобретают все большую доступность, так как цифровые технологии предоставляют возможности неограниченного знакомства с ними. С другой стороны, возможность трансформации этих феноменов пользователями, их включение в сферу виртуальной быденности таят в себе опасность упрощения и омассовления, вплоть до утраты их уникальности и эстетической ценности.

Изменяется способ работы с информацией. В эпоху «цифрового поворота» происходит заметное ускорение процессов накопления информационных ресурсов. Эти ресурсы существуют в совершенно уникальной форме, что требует особого подхода к работе с данным видом информации – к ее созданию, прочтению, накоплению, анализу и т.д. Кроме того, «цифровой поворот» предполагает определенный способ передачи информации и коммуницирования. Электронное общение ускорило обмен идеями и данными, культурными достижениями.

Появляются новые формы трансляции произведений искусства и культурных ценностей. Цифровые технологии активно используются в музеях, галереях, выставочных пространствах, театрах и т.д. для повышения интереса зрителя к материалам, представленным там, однако в связи с этим сегодня продолжает активно обсуждаться проблема статуса цифровых репродукций, оцифрованных культурных ценностей, что, конечно же, говорит о неоднозначном характере данных явлений.

Кроме того, в контексте «цифрового поворота» серьезно трансформируется феномен культурной памяти, что становится предметом оживленных дискуссий среди ученых. В частности, о различных измерениях данной проблемы говорит культуролог О. Мороз.

Цифровые технологии в определенной степени уравнивают своих пользователей, одновременно усиливая разрыв между теми, кто имеет к ним доступ, и теми, кто его не имеет. Потребители цифровых источников

становятся равными в своей возможности использовать их в собственных целях. При этом, потребляя зачастую унифицированный материал, они уравниваются и в тех культурных клише, носителями которых становятся благодаря использованию однотипных платформ, иногда навязанных модой или авторитетными сообществами.

Таким образом, описанные в данном параграфе изменения свидетельствуют о неоднозначности процессов, происходящих в рамках «цифрового поворота». С одной стороны, цифровые технологии изменяют жизнь человека к лучшему, повышая комфортность его существования, скорость передачи информации, увеличивая возможности для образования и формирования культурной грамотности. Однако с другой стороны, происходят и негативные трансформации, вызванные увеличением нагрузок, большими объемами информации на разных носителях, процессами массовизации некоторых социальных институтов, в частности искусства.

В параграфе **1.3. «Эволюция представлений о массе и массовой культуре в научных исследованиях»** анализируется понятие массовизации, его основные особенности, а также называются другие понятия, связанные с ним, в частности атомизация.

Нами рассматриваются основные теории современных исследователей, раскрывающих суть данного феномена. Массовую культуру можно понимать как исторический феномен, сложившийся в эпоху индустриализации и достигший особо крупных масштабов в период роста информационных технологий. Также массовая культура может быть определена как часть общей культуры, которая принимается большинством и является противоположностью элитарной культуры. Изучив исследования различных авторов, мы выявили, что большинство ученых выделяют такие черты массовой культуры, как банальность, стереотипность, ориентированность на бессознательные структуры, узнаваемость и доступность, отсутствие профессионализма, декларирование очевидных истин, коммерческая направленность и др.

Проанализировав основные теории массового общества, мы пришли к выводу о том, что в современном мире наблюдаются устойчивые тенденции массовизации, причем не только в социальной сфере, но и в сфере культуры. Массовизация и ее проявления затрагивают множество феноменов, меняя ткань культурной реальности и влияя на общественное сознание. Следствием этого является затрудненность анализа отдельных сторон культурного бытия: требуется комплексный анализ причин и следствий массовизации во всех сферах, дабы не утратить важных динамических и диалектических взаимосвязей при анализе массовой культуры.

Изначально взгляды на массу как специфический феномен формируются в основном в рамках психологии. Как следствие, в науке складывается некий психологический портрет человека-массы, обладающего определенным набором поведенческих характеристик. Затем фокус внимания ученых смещается на исследование массового общества как категории социальных наук. «Масса» становится не просто термином, используемым для

обозначения скопления людей в одно время и в одном месте, а сущностной характеристикой общества XX века. Черты человека-массы как бы переносятся на общество в целом. Исследователи сходятся во мнениях, что массовизация становится социокультурной характеристикой современного им общества. При этом термин остается достаточно дискуссионным, и потому данный исторический экскурс представляется необходимым для выстраивания «сетки понятий» и категориального анализа терминов.

С исследованием масс как исторического субъекта и как особого феномена социальной организации были связаны представления о массовой культуре. Данного вопроса касались представители различных областей науки, в частности, Т. Адорно, Д. Макдональд, П. Бурдьё, О. Хаксли и др.

Большинство авторов, исследующих специфику массовой культуры, говорят о росте потребительских настроений как ключевой черте современности, превращении культуры в подобие товара, о проникновении экономических механизмов в сферу культуры.

Важной чертой современного состояния массовой культуры является то, что она существует, в том числе, в цифровом пространстве. Это накладывает отпечаток на ее особенности, делает возможным вмешательство зрителя не только в процесс интерпретации, но и в содержание произведения, а также ускоряет и упрощает его распространение. Однако необходимо учесть, что зритель воспринимает искусство, исходя из своего культурного опыта, образования и т.п., что зачастую вызывает не просто трансформации смыслов, заложенных автором, но и деформацию самого произведения.

Таким образом, проблема массы носит яркий междисциплинарный характер, так как к ней обращались представители и психологической, и философской, и, конечно, культурологической мысли, поскольку нельзя представить себе феномен массовой культуры без ее непосредственного носителя – массы. Большинство исследователей сходились на мнении о массовизации как сущностной характеристике современной культуры, поскольку данному процессу сегодня подвержены все области культуры. Следовательно, актуализируются вопросы о сущности творчества в массовом обществе, о роли и месте искусства в данных условиях.

Нами были сделаны следующие выводы по первой главе.

1. «Культурный поворот» представляет собой трансформации, происходящие в науке и социальной действительности, характеризующиеся сменой парадигм, методологии исследования, «культурного словаря», иерархии в науках и ценностных установок в обществе. Это многоплановое явление, затрагивающее не только методологическую сферу науки, но и культуру в целом.

2. Происходящий в настоящее время «цифровой поворот» имеет как позитивные, так и негативные аспекты и проявления. Его последствия, как для личности и общества, так и для культуры, весьма неоднозначны. «Цифровой поворот» вызывает к жизни многочисленные трансформации, затрагивающие практически все сферы общественной жизни, социокультурную ситуацию в целом. Изменения, произошедшие в результате цифровизации, существенным

образом влияют на искусство, меняя все модусы его существования – от момента создания до попадания в поле зрения реципиента.

3. С тенденциями цифровизации тесно связаны процессы массовизации. Массовую культуру невозможно представить без массы как ее непосредственного потребителя и носителя. На сегодняшний день эта проблема приобрела междисциплинарный характер.

Во второй главе «**Специфика бытия искусства в “эпоху цифры”**» осуществляется осмысление проблемы трансформации искусства в контексте изменений, происходящих в XX – начале XXI в. В данной главе мы рассмотрели основные идеи тех авторов, которые занимались осмыслением взаимосвязи искусства и процессов массовизации, а также выделили некоторые тенденции современного состояния искусства. Кроме того, проведен анализ цифрового культурного пространства, выявлены популярные площадки трансляции искусства в сети, рассмотрены особенности контента, посвященного искусству, его репрезентация в рамках виртуальной среды. Глава завершается анализом проявлений массовизации искусства в цифровом культурном пространстве.

В параграфе **2.1. «Основные подходы к пониманию искусства и тенденции его развития в современной культуре»** представлены основные подходы к анализу трансформации искусства в конце XIX – XX в. Кроме того, были рассмотрены некоторые феномены и процессы, характеризующие современное состояние искусства, в частности феномен киберискусства, возможности трансформации цифровых репродукций в интернет-пространстве с помощью определенных алгоритмов, нейросетей и т.д.

Были исследованы следующие подходы: психоаналитический, структуралистский, постструктуралистский, экзистенциальный, феноменологический, семиотический, постмодернистский.

Под искусством в рамках данного исследования мы понимаем *особый способ творческого отражения и преобразования действительности в художественных образах*. Следует оговориться, что понимание искусства заметно менялось на протяжении веков; наиболее весомые изменения произошли в конце XIX – XX в., и именно этому периоду уделяется особое внимание в данном параграфе. Мы говорим о классическом искусстве в широком смысле, а не в ключе, предложенном эстетическими учениями эпохи Просвещения. В контексте современной культуры классическим искусством мы называем искусство, существовавшее до глобальных трансформаций эпох модернизма и постмодерна.

В рамках модернизма происходит переосмысление роли и сущности искусства. Искусство перестает восприниматься исключительно как отражение действительности, что связано со многими факторами, в том числе с развитием идей психоанализа. Однако самой весомой из предпосылок данных изменений мы считаем развитие технических средств, в особенности – появление фотографии. Именно она становится способом отражения действительности такой, какова она есть, поскольку на фотографии реальность отображается с высокой степенью достоверности. Собственно искусство (такие его течения,

как кубизм, сюрреализм, абстракционизм и др.) практически отказывается от непосредственного отображения реальности. Скорее оно становится эманацией революционных процессов, витавших в воздухе, и способом самовыражения.

В эпоху постмодерна, с одной стороны, аспект самовыражения настолько усиливается, что действительность в искусстве предстает своеобразной презентацией авторского «я», с другой – многие авторы максимально отчуждают свое «я» от объекта творчества.

Характерной чертой современного искусства является усиление массовизации, которое мы связываем с развитием цифровых технологий и других изменений, происходящих в контексте «цифрового поворота». Безусловно, тенденции массовизации появились намного раньше «цифрового поворота», в конце XIX – начале XX в., когда стало возможным широкое распространение произведений при помощи технических средств воспроизведения, а также при появлении новых видов искусства, таких как кинематограф.

Однако «цифровой поворот» усилил и расширил возможности массовизации. Появление постоянно развивающихся цифровых технологий, Интернета, социальных сетей, различных приложений и т.п. делает возможным не только оцифровку произведений и их тотальное распространение, но и их трансформацию, изменение пользователями, то есть вмешательство в процесс творчества. Это, в свою очередь, приводит к постепенной утрате смыслов, заложенных автором, так как трансформированное зрителем произведение зачастую изменяется до неузнаваемости. На наш взгляд, дальнейшее развитие цифровых технологий будет способствовать углублению происходящих процессов массовизации, а скорость распространения и развития цифровых технологий влияет и на эстетическое содержание.

Смена парадигм, которую принес «цифровой поворот», привела к трансформации понимания феномена искусства, а также к изменению его содержания и формы. Меняется способ существования искусства, способы его восприятия, появляются новые способы трансляции, анализа и даже создания произведений, формы бытия искусства.

В современном обществе ввиду высокого уровня развития цифровых технологий постепенно утрачивается связь между человеком и искусством, что можно было бы назвать еще одним, уже характерным для современности, проявлением дегуманизации. Появляется большое количество устройств, приложений, дающих возможность онлайн-знакомства с искусством (его цифровыми репродукциями), без необходимости покидать пределы своего жилища. Человек может ознакомиться с произведением искусства, даже не соприкасаясь с ним непосредственно в специальном пространстве. В результате технологии, изначально направленные на популяризацию искусства и повышение его доступности, оборачиваются отчасти негативными процессами, делая необязательным непосредственное соприкосновение с оригинальным произведением. В то время как именно при контакте с шедевром, при нахождении в определенном пространстве мы можем по-настоящему почувствовать его одухотворенность, сакральность, а лишаясь этого, –

лишаемся и ритуала общения с искусством. Как итог – отдаление от подлинника, замена его копией, соприкосновение с неким симулякром, а не с самим шедевром.

Даже если мы примем тот факт, что цифровая репродукция ничем не уступает реальному произведению, мы будем вынуждены констатировать, что у человека становится все меньше поводов обращения непосредственно к искусству вообще, так как в цифровом пространстве оно постепенно утрачивает свой статус, превращаясь в контент. Все это не лишает индивидуума возможности посетить арт-пространство и непосредственно познакомиться с шедевром, однако развитие техники само по себе не подталкивает нас к этому, а напротив – формирует представление о том, что это необязательно, несущественно.

Кроме того, современные технологии настолько быстро движутся вперед, что в сфере искусства постоянно появляются всё новые средства, способные сделать искусство интересным для абсолютного большинства. Например, многие музеи сегодня используют так называемые интерактивные экспозиции. На полотно наносится невидимый цифровой код, который можно считать с помощью специального приложения, после чего картина «оживает», то есть мы видим в приложении, как статичное изображение превращается в короткое зацикленное видео, либо анимацию. Подобные приложения стали использовать в настоящее время не только в рамках музейных выставок, они доступны для установки на любой смартфон и планшет и позволяют «оживить», например, специальные открытки с репродукциями картин, которые продаются в магазинах, либо в интернете, а также любые фото, которые для этого пригодны.

Самым популярным сервисом для оживления фотографий сегодня является Deep Nostalgia, способный заставить изображение моргать, поворачивать голову и улыбаться. В популярном мессенджере Телеграмм работает нейросеть Round Deep Fake, которая показывает мимику изображаемого. Также существует приложение для смартфонов Reface, с помощью которого можно оживить фотографию. Помимо этого существуют специальные нейронные сети, с помощью которых можно приводить в движение полотна прямо в сети – онлайн, загрузив репродукцию в программу и используя определенный алгоритм.

Некоторые блогеры активно используют подобные инструменты для привлечения внимания к своему контенту, производя подобные манипуляции с известными шедеврами. Например, Денис Ширяев с помощью алгоритмов нейронной сети попытался показать, как выглядели бы сейчас герои знаменитых произведений великих художников – «Джоконда» Леонардо да Винчи, «Девушка с жемчужной сережкой» Яна Вермеера и др. Художник Нейтан Шипли с помощью искусственного интеллекта создал фотографии героев известных картин, дав возможность зрителю представить, как они выглядели бы сегодня. Художник-аниматор из Италии Рино Стефано Тальяфьерро создал короткометражный видеоролик «Beauty», в котором «оживают» шедевры живописи. В 2016 г. ТАСС «оживил» картины Ивана Айвазовского.

Сегодня пользователю доступны не только инструменты трансформации образов произведений искусства, но и программы и алгоритмы, которые могут сами создавать произведения прямо в сети при участии человека. Создается совершенно уникальный феномен – киберискусство. Под данным феноменом обычно понимают следующее: *киберискусство – «это форма продуцирования эстетических артефактов посредством технологий, находящихся за рамками личностного сознания художника, основанных на использовании техник «случайности», либо на следовании сгенерированным искусственным интеллектом формулам и алгоритмам»*<sup>9</sup>, то есть киберискусство представляет собой созданное в сети оригинальное искусство. Такие произведения могут создаваться человеком с помощью технологий, а могут – самим алгоритмом или сетью, вопрос о границах феномена носит дискуссионный характер, четкой картины понимания еще не сложилось, она формируется на наших глазах. Существуют нейросети и алгоритмы, которые могут создавать произведения искусства или, по крайней мере, участвовать в этом процессе – писать музыку, картины и т.п. В частности, нейросеть от Google DeepDream додумывает, что изображено на фотографии, делает очертания объектов более яркими. Deep Style распознает объекты и текстуры, а различные стили обыгрывает с помощью фильтров, то есть может превратить фотографию в картину. AttnGAN «умеет» рисовать по текстовому описанию, а GauGAN от Nvidia – создавать целостное изображение по наброску. Этот список можно продолжить, так как сети, приложения и алгоритмы для создания искусства совершенствуются, и их количество растет.

Кроме того, появляются выставочные залы, которые специализируются на экспонировании именно цифрового искусства, к примеру, ZKL в Германии, ICC в Японии. Существует фестиваль современного искусства Ars Elctronica, на котором представляются, в том числе, произведения цифрового искусства. Некоторые современные художники активно используют цифровые технологии в создании своих произведений. Например, британский художник Дэвид Хокни в процессе написания картин применяет iPad, а Вим Дельвуа – использует 3D принтер.

Однако подобные проявления феномена киберискусства вызывают множество вопросов: являются ли произведения, созданные нейронной сетью, искусством, и могут ли они претендовать на статус шедевров; меняется ли характер произведения, когда в процесс его создания вовлекается искусственный интеллект и т.д. Мы полагаем, что программа все еще не может претендовать на авторство, поэтому произведения, созданные таким образом, – это некий симбиоз деятельности алгоритма и самого «художника». Нейросеть и алгоритм работают, моделируя образ, но не создавая его, так как не обладают сознанием и творческими способностями.

Перспективы развития киберискусства весьма многообещающи, однако

---

<sup>9</sup> Соколов К.Б., Сиюхова А.М., Дворник Ф.С., Быканова Е.В., Спутницкая Н.Ю., Гуров О.Н. Феномен технологического: Гуманитарные аспекты // Художественная культура. 2021. № 3(38). С. 572. DOI 10.51678/2226-0072-2021-3-564-599.

остается спорным вопрос о том, сможет ли когда-либо программа достичь уровня гениальности создателей признанных шедевров. Открытым остается вопрос и об эстетической ценности произведений, созданных нейросетью или алгоритмом. На наш взгляд, киберискусство – это совершенно уникальный культурный феномен, который несет новые смыслы и демонстрирует новое отношение к этико-эстетическим проблемам. Сегодня это достаточно перспективное направление исследования.

Искусство в современном мире все больше ориентируется на массового зрителя, стремится стать чем-то универсальным, понятным и доступным всем без исключения пользователям цифровых технологий. Создается некая иллюзия того, что искусство в традиционных его формах уже не интересно, оно будто больше не поражает публику, а новые мультимедийные средства приобретают все большую популярность, так как дают возможность вдохнуть новую жизнь в уже имеющееся произведение.

Однако, на наш взгляд, это ярко иллюстрирует феномен массовизации искусства в современной культуре ввиду процессов, связанных с «цифровым поворотом». Своеобразные гибридные репродукции, которые создаются в рамках приложений, являются донельзя упрощенными, примитивными, лишенными своей ауры; это скорее юмористические, забавные приемы, нежели серьезные средства популяризации искусства. Кроме того, они в первую очередь направлены на коммерческий успех, продажу товаров или дополнительных услуг в различных сферах, нежели на просвещение в области искусства и культуры в целом.

В обществе потребления всё есть товар, потребитель перелистывает ленту новостей, с одинаковыми эмоциями рассматривая рекламу товаров, фотографии знаменитостей и классические произведения (измененные и не очень). Неограниченное тиражирование последних способствует привыканию, восприятию их как обыденных феноменов, утрате их уникальности. Массовизация искусства и развитие мозаичной культуры являются диалектически взаимосвязанными процессами, обуславливающими развитие друг друга. Проблема мозаичности активно разрабатывалась французским философом и социологом А. Молем. Кроме того, использование современных технологий в совокупности с развитием рыночных отношений приводит к усилению тенденции восприятия произведений искусства как товара.

Подводя итог, можно сказать, что в XX веке исследование искусства в рамках философской и культурологической проблематики представляет собой объемный пласт направлений, концепций понимания искусства, которые были направлены на решение целого комплекса вопросов – роли автора в создании произведения, техники как средства воспроизводства искусства и его создания, роли зрителя в процессе потребления произведения и др. Заметим, что ранее мы отмечали многочисленность и разнородность эстетических теорий XX века, при этом они зачастую опровергали друг друга, а иногда, напротив, дополняли. Отмечается быстрое чередование и параллельное сосуществование противоположных подходов, однако все они находят свое продолжение в настоящем времени.

В рамках параграфа 2.2. «**Цифровая реальность как новое поле для существования искусства**» анализируются различные группы и сообщества в социальных сетях, тематика публикаций которых посвящена искусству. В качестве площадок для данных ресурсов исследовались социальные сети Вконтакте, Одноклассники, Фейсбук, Инстаграм.

В современном медиапространстве активно используются образы изобразительного искусства, что наиболее ярко проявляется в интернете, в частности в социальных сетях. Тысячи пабликов арт-тематики создаются для привлечения внимания пользовательской аудитории к искусству прошлого и настоящего времени. Группы и сообщества, не имеющие прямого отношения к искусству, также довольно часто обращаются к шедеврам живописи, активно популяризируя наследие прошлого. Это позволяет перенести в современность классические художественные образы прошлого, которые, будучи трансформированными, получают новую окраску и смыслы. Помимо популяризации классического искусства, привлекается внимание молодых пользователей к контенту сообществ за счет узнаваемых образов, часто весьма декоративных, эстетически привлекательных и ярких.

В каждой из социальных сетей, безусловно, имеет место неодинаковый контент, ввиду различной пользовательской аудитории – разновозрастной, имеющей отношение к разным видам деятельности, соответственно, в каждой из социальных сетей делается акцент на произведениях искусства разных эпох и направлений. Однако приобщение к одинаковым медиа-ресурсам разных поколений способно уменьшить разницу в возрастных и поколенческих особенностях, формируя «публику», которая, благодаря этой причастности к единым источникам информации, становится выразителем определенного общественного сознания в тех или иных формах, имея запрос на получение определенного контента в удобном для себя формате.

Таким образом, формируется виртуальная мозаичная культура, а дифференциация общества становится менее ориентирована в возрастном аспекте. Иначе говоря, сегодня более возрастной, но вовлеченный в виртуальное пространство человек, может быть более чуток к трендам и вызовам современности, чем более молодой, но менее активный пользователь сетей. Сегодня разница между возрастными категориями более заметна, что связано с тем, что значительная часть представителей поколения 40+ относительно равнодушна к новым технологиям (этот факт обосновывается нашими исследованиями в Интернет-ресурсах, приведенными ниже). Однако мы предполагаем, что, в связи с постепенным «старением» современной молодежи, данная грань будет менее заметной.

На примере виртуальных сообществ можно выяснить, какие художественные образы, направления и стили популярны сегодня, каким образом осуществляется трансформация данных образов, какая аудитория приобщена к деятельности вышеуказанных онлайн-объединений. Это необходимо для выявления и анализа специфики и технологий использования образов искусства в цифровой среде; отношения современного общества к процессам, происходящим в цифровом искусстве, поскольку подавляющее

большинство людей сегодня посещают различные тематические платформы и являются пользователями различных социальных сетей.

Анализ популярных виртуальных площадок показывает, что искусство как носитель рекламных и идеологических конструктов впервые распространившееся в начале XX в. (плакатное искусство, агитационные произведения), колоссально расширило эту функцию при попадании в виртуальное пространство и формировании устойчивой онлайн-публики. Здесь сыграл роль также «визуальный поворот».

Таким образом, можно сделать вывод, что наложение «цифрового поворота» на визуальный во многом объясняет популярность изобразительного искусства в цифровом пространстве, и пользователи трансформируют первоначальные образы с целью привлечения внимания и самовыражения, приспособлявая их к своим интересам и культурному уровню.

В параграфе 2.3. «**Массовизация искусства в цифровом пространстве**» анализируются и обосновываются предпочтения современных пользователей в контексте использования художественных образов. Мы задались целью выяснить и обосновать, какие направления искусства наиболее популярны в социальных сетях.

Результаты исследования показали, что искусство действительно довольно популярно в цифровом пространстве. Пользователи сетей активно используют и трансформируют художественные образы в цифровой среде, что свидетельствует о неизменной потребности индивида и общества в искусстве как значимой форме культуры. По характеру ответов мы могли заключить, что пользователь цифровых технологий часто не отделяет искусство от другого многообразного контента, относится к нему без какого-либо трепета, а стремится сделать из него подобие шокирующего, яркого, скандального материала, который он наблюдает в данных пространствах практически ежедневно.

В результате оцифровки, а также проникновения цифровых копий произведений искусства в сеть, с одной стороны, повышается их доступность, упрощается процесс соприкосновения с цифровой копией, повышается культурный уровень пользователя, его информированность. При восприятии этого искусства возникает и чувство эстетического удовлетворения. Однако эти процессы имеют и негативные аспекты. Происходит массовизация, упрощение художественного произведения, утрачиваются первоначальные онтологические смыслы, искусство погружается в чуждую ему сферу обыденности. И сам факт вольного обращения с мировыми шедеврами в виртуальном пространстве говорит о снижении его значимости в сознании пользователей сетей и цифровых платформ.

Важно отметить, что искусство, становясь определенным способом привлечения массы к товару или же – товаром в полном смысле слова, значительно и умышленно упрощается, это зачастую сопровождается несколькими сложными идеями для создания некой претензии на элитарность. Как отмечает Б. Е. Гройс: «Сегодня искусство не нуждается в герменевтике – ведь герменевтика, как известно, делает искусство более сложным, более

недоступным, более требовательным, чем это нужно рынку. Искусство сегодня нуждается исключительно в потребителях, герменевтические способности которых близки к нулю»<sup>10</sup>. Пользователь соприкасается уже с неким подобием, часто видоизмененным. Загадка искусства как раз и состоит в результате творчества гения, а гениальность, по сути, еще никем не определена. В процессе трансформации искусства с помощью цифровых технологий художественный образ становится принципиально иным, но далеко не все пользователи столь талантливы, как известные авторы подлинника.

Таким образом, искусство в его цифровом варианте утрачивает свою первоначальную ауру, являющуюся его важнейшей духовной составляющей, что можно трактовать как его десакрализацию и деформацию первоначальных смыслов. Поскольку важным признаком массовизации является разрушение традиционных ценностных установок, можно говорить не о переосмыслении, а именно о деформации художественных образов в цифровой сфере.

Нами были сделаны следующие выводы по второй главе.

1. Исследователи делают акцент на изменении сущности и роли искусства в результате появления средств его технического воспроизведения. Актуализируется вопрос о соотношении искусства и техники. На сегодняшний день техника становится средством не только создания искусства, но и его трансляции и трансформации.

2. Искусство сегодня популярно практически во всех социальных сетях, на различных платформах, однако все больше становится частью общего контента наряду с бытовыми фотографиями и рекламой.

3. В цифровом пространстве искусство теряет свою уникальность, первоначальные смыслы. Пользователь цифровых технологий не всегда воспринимает искусство в сети как феномен, обладающий духовным содержанием; чрезмерная доступность виртуальных художественных образов усугубляет этот процесс и лишает цифровое искусство ценности, свойственной оригиналу.

4. В результате развития цифровых технологий происходит нарастание дистанции между человеком и подлинным искусством, так как в результате повышения доступности копий произведений в сети, человек теряет мотивацию к общению с подлинным искусством. Он заменяет реальное произведение его цифровой копией, тем самым удовлетворяя свои потребности в эстетическом удовольствии, досуге и отдыхе.

**В заключении** подводятся итоги диссертационного исследования, обобщаются результаты, полученные в ходе работы, формулируются выводы и возможные перспективы дальнейших исследований в рамках данной темы.

---

<sup>10</sup> Гройс Б. Е. Капитал. Искусство. Справедливость // Художественный журнал. 2005. № 60. URL: <http://xz.gif.ru/numbers/60>

### **Статьи в рецензируемых научных журналах, входящих в Перечень ВАК:**

1. Алиханова В.Л. Проблема взаимодействия ценностей и искусства в эпоху цифрового «поворота» / В.Л. Алиханова // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. – 2019 – № 4. – С. 47–54.
2. Алиханова В.Л. Массовизация культуры и искусства на примере деятельности современных библиотек / В. Л. Алиханова // Культура и искусство. – 2020. – № 11. – С. 103-107. DOI: 10.7256/2454-0625.2020.11.32047. URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=32047](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=32047)
3. Алиханова В.Л. Массовизация в искусстве и феномен деидеологизации: логика взаимодействия / В. Л. Алиханова, Н. А. Гаршин // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. – 2021. – № 3 (39). – С. 118–126. (авторский вклад 50 %)
4. Алиханова В.Л. Массовизация произведения искусства в «эпоху цифры» // Философская мысль. – 2022. – № 2. – С. 125–132. DOI: 10.25136/2409-8728.2022.2.37537. URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=37537](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=37537)

### **Научные статьи в других изданиях:**

5. Алиханова В.Л. Культурный «поворот» в исследовании ценностей / В.Л. Алиханова // Вестник студенческой научной сессии факультета философии и психологии / отв. ред. Ю.А. Бубнов. – Воронеж: Издательский дом ВГУ, 2019. – С. 24–27.
6. Алиханова В.Л. Произведение искусства в условиях общества риска / В.Л. Алиханова, Н.А. Гаршин // Сфера культуры. – 2020. – № 1 (3). – С. 45– 51. DOI: 10.48164/2713-301X\_2021\_3\_45. (авторский вклад 50 %)
7. Алиханова В.Л. Массовизация книжной культуры в контексте цифровизации: античная библиотека vs современная / В. Л. Алиханова // Материалы VIII Международной научной конференции «Книга в современном мире: место в культурной парадигме общества в условиях цифровой революции». – Воронеж: Издательский дом ВГУ, 2020. – С. 199–204.
8. Алиханова В.Л. К вопросу об осмыслении феномена поворота в культуре и социо-гуманитарных исследованиях / В. Л. Алиханова // Вестник научной сессии факультета философии и психологии: сб. статей / отв. ред. Ю.А. Бубнов. – Воронеж, 2020. – С. 26–32.
9. Алиханова В.Л. Произведение искусства и культурная память: к проблеме утраты культурного наследия в современном мире / В. Л. Алиханова // Вестник научной сессии факультета философии и психологии / отв. ред. Ю.А. Бубнов. – Воронеж: Издательский дом ВГУ, 2021. – С. 34–40.
10. Алиханова В.Л. Проблема массовизации искусства в контексте мозаичной культуры / В. Л. Алиханова // Шуйская сессия студентов, аспирантов, педагогов, молодых ученых: материалы XIV Международной научной конференции (Москва – Иваново – Шуя, 6–7 октября 2021 г.) / отв. ред. А. А. Червова. – Иваново: Изд-во ШФ Ивановский государственный университет, 2021. – С. 226–228.
11. Симонова С.А. Проблема массовизации антиутопии как жанра искусства в условиях общества риска / С.А. Симонова, Н.А. Гаршин, В.Л. Алиханова // Язык и текст. 2021. Том 8, № 3. С. 38–45.

Doi:10.17759/langt.2021080305. (авторский вклад 50 %)

12. Симонова С.А., Алиханова В.Л. Влияние цифрового поворота на социокультурный аспект существования личности / С. А. Симонова, В. Л. Алиханова // «Научный поиск: личность, образование, культура», 2022. – №1, С. 70–74. (авторский вклад 50 %)