



Философские науки

УДК 008(1-6)

А.А. Пшеничный

Пшеничный Андрей Алексеевич, студент 1 курса магистратуры группы КТ-17 факультета дизайна, изобразительных искусств и гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: rajjeen11@gmail.com

Научный руководитель: **Торосян Вардан Григорьевич**, доктор философских наук, профессор кафедры истории, культурологии и музееведения Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: torosyan5@yandex.ru

КОМПЬЮТЕРНОЕ ИСКУССТВО

КАК ЗАВЕРШАЮЩАЯ СТАДИЯ ПОСТМОДЕРНИЗМА

В статье компьютерное искусство рассматривается как завершающая стадия постмодернизма. Автор дает краткую характеристику становления рассматриваемого концепта в зарубежной и российской науке.

Ключевые слова: постмодерн, виртуальная реальность, информатизация, компьютерное искусство.

А.А. Pshenichnyy

Pshenichnyy Andrej Alekseevich, student of 1st course of Magistracy of КТ-17 of faculty of design, fine arts and humanitarian education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: rajjeen11@gmail.com

Scientific supervisor: **Torosyan Vardan Grigorevich**, doctor philosophy science, professor of department of history culturology and museology of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: torosyan5@yandex.ru

COMPUTER ART AS THE FINAL STAGE POSTMODERNISM

In the article, computer art is seen as the final stage of postmodernism. The author gives the short characteristic of formation of the considered concept in foreign and Russian science.

Key words: postmodern, virtual reality, informatization, computer art.

Общество начала двадцать первого столетия переживает информационный взрыв, начавшийся еще в конце прошлого тысячелетия и продолжающийся до сегодняшних дней, именуемый информатизацией. Информатизация – это сложный социально-экономический и научно-технический процесс, коренным образом трансформирующий все сферы жизни общества. И в условиях бурно меняющейся жизни информатизация перекроила все общество, создав новую культуру и новые виды искусства.

Можно смело сказать, что компьютерная культура своими корнями уходит в эпоху модерна. Еще до появления самих вычислительных машин искусство в своих самых неожиданных проявлениях уловило мотивы надвигающегося информационного бума. Но рассветом компьютерной культуры стала эпоха постмодерна. Самые смелые мечты постмодернистов наши свое воплощение в компьютерном искусстве

Благодаря компьютеру стал возможен вызов разуму. Постмодерн изначально выражал недоверие человеческому мышлению. Появление компьютеров и нейронных сетей, разработки в области искусственного

интеллекта оказались вызовом, брошенным XX веком человеческому разуму. Информационные технологии, порожденные человеческим разумом, стали ему же серьезными конкурентами.

Разве можно считать разум основой жизнедеятельности человечества, если современные вычислительные машины способны решить поставленные перед ними задачи намного быстрее и эффективнее человека? Более того компьютер способен решать задачи, которые непосильны человеку, например, перебор огромного количества вариантов или операции с гигантскими числами.

Сейчас еще рано говорить о победе искусственного интеллекта над человеческим. Еще не разработан искусственный интеллект, обладающий творческой свободой. Невозможно сказать, будет ли создан такой искусственный интеллект или нет. Тем не менее для постмодернизма искусственный интеллект стал одним из главных аргументов в борьбе против разума.

Отвергнув разум, постмодерн делает ставку на подсознательную психическую деятельность человека. Не случайно работы Зигмунда Фрейда нашли незамедлительный отклик у представителей постмодернизма. Виртуальная реальность, созданная с помощью компьютерных технологий, несет в себе информацию, не всегда фиксируемую сознанием и поступающую напрямую в подсознание.

Компьютерное искусство, как правило, не имеет материальной основы. «Виртуальная реальность – наиболее подходящий в этом смысле идеальный феномен для постмодернистской интерпретации, потому что одним из главных источников постмодернизма является развитие техники к ее нематериальности. Причем, имеется ввиду не исчезновение вещественного субстрата техники и превращения его в трехмерную компьютерную графику. Вопрос ставится по существу, когда постмодернизм констатирует насыщение электроники функциями человеческого сознания, что ведет к качественному развитию человеко-машинного континуума» [4, с. 10].

Искусство постмодерна отвергает прошлое и не заглядывает в будущее. Все происходит в настоящем. Именно здесь и сейчас. Сеть Интернет коренным образом изменила восприятие времени и пространства. Подключаясь к сети, пользователь беспрепятственно может попасть в любую точку планеты. В Интернете не существует времени в нашем обычном понимании. Дискуссия в сети способна длиться годами. Ее продолжительность измеряется не количеством дней, а скорее, количеством сообщений, присланных пользователями. Интернет смог переиграть цивилизацию, которая его и породила [1, с. 44].

Компьютерное искусство – это творение эпохи постмодерна, которое полностью оправдало самые смелые надежды и мечты своих творцов. Но, взобравшись на вершину постмодерна, компьютерное искусство, по всей видимости, знаменует собой его конец. По мнению исследователей компьютерного творчества, электронное искусство возвращает нас в домодернистскую эпоху. «Использование художниками компьютерных технологий возрождает дух синкретического мышления, характерный для эпохи Возрождения, когда практически все талантливые деятели искусства, художники были одновременно и инженерами в нашем понимании» [3, с. 22].

Стало ли компьютерное искусство завершением эпохи постмодерна или же это одна из его стадий – покажет время. Сейчас можно сказать только то, что информационные технологии трансформируют абсолютно все области жизни человека. Они вторглись в сферу искусства и дали возможность развиваться самым смелым идеям постмодернистов.

Список используемой литературы:

1. *Корнев С.* «Сетевая литература» и завершение постмодерна // Новое литературное обозрение. № 32(4). 1998.

2. *Перри А.* Истоки постмодерна // М.: Территория будущего. 2011.
Пер. изд.: Perry A. The origins of postmodernity. New York: Verso, 1937.

3. *Смирнов С.* Компьютерное искусство как философско-эстетический феномен. Дисс. на соиск. ученой степени кандидата филос. наук. М., 1998.

4. *Шаповалов Е.А.* Философские проблемы виртуальной реальности // Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры. Материалы Первого Всероссийского симпозиума по философским проблемам виртуальной реальности. Спб.:1996.