

Матвеева Наталья Борисовна

магистрант

ФГБОУ ВО «Российский государственный

социальный университет»

г. Москва

АДАПТИВНЫЕ СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ ПРАКТИКИ ХУДОЖНИКОВ В ЭПОХУ COVID-19

Аннотация: в статье рассмотрены адаптационные процессы, происходящие в социокультурной жизни художественного сообщества. Автор рассматривает их формирование и переходные стадии, а также возможные сценарии развития.

Ключевые слова: цифровизация, цифровая среда, партиципация, виртуализация.

Значительные изменения шаблонов культурного взаимодействия в обществе, связанные с цифровизацией, начались задолго до пандемии. Так первые попытки культурных институций организовать транзит привычных практик в цифровую среду мы наблюдаем с 2011 года. В первую очередь это было продиктовано необходимостью улучшать монетизацию и в онлайн перешли книжные магазины, арт-рынок, покупка билетов и исследования поведения посетителей. При этом деятельность самих художников оставалась аналоговой. Но с марта 2020 года произошла значительная и вынужденная интенсификация эволюции культурных взаимодействий между всеми актерами.

Пандемия ускорила темпы цифровизации взаимодействий, которые по сути являются основой социальной жизни художников и их художественных высказываний.

С начала прошлого века концепция музеев как «белых кубов», в которых общение со зрителем строилось по принципу «смотрите что было сделано заранее», перешло в более партиципаторные формы: перформанс («смотрите что происходит сейчас»), хэппенинг («смотрите и действуйте»), партиципация

(«делайте сами»). Если понимать искусство и культуру в широком смысле, то на примере компьютерных игр мы можем увидеть, что люди больше включены и охотнее практикуют досуг, который даёт им возможность стать действующими лицами, пережить опыт, влиять на «сюжет». Концепции галерей и музеев исторически помещали потребителя культуры и искусства в подчинённую роль зрителя, но зритель стремился стать соучастником.

Опыт последних десятилетий (бурный расцвет перформанса и вовлечённого искусства) показывают, что в битве за внимание зрителей выигрывают те практики, в которых человек вовлечён во влияние на сценарии. Как пример адаптации игровых механик к повседневным музейным практикам можно привести появление части экосистемы Google «Google Arts & Culture» и раздела: «играть», которые наглядно показывают на тренд интереса зрителя к включённости в процессы, связанные с искусством.

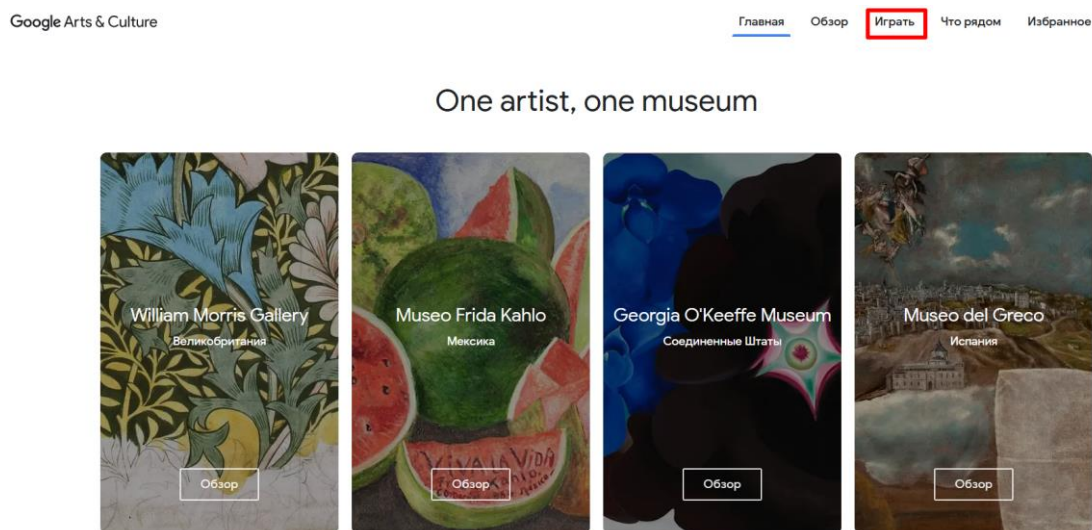


Рис. 1. Скриншот сайта «Google Arts & Culture»
(<https://artsandculture.google.com/>)

В начале пандемии мы наблюдали первый этап адаптации культурной среды к цифровому взаимодействию. Произошла важная ценностная инверсия: большое скопление зрителей, которое было желанным результатом до пандемии, превратилось в угрозу, стало порицаемым и небезопасным, что вынудило акторов предпринять попытку цифровизации шаблона: выставка-зритель.

С марта 2020 года наблюдался расцвет онлайн выставок, оцифровки музейных коллекций, создания виртуальных копий действующих галерей и музеев и т. д. Необходимость в этих действиях назревала вместе с ростом Интернет-пользователей во всём мире, а также с сопутствующим этому росту улучшением оборудования. И в самом начале пути, когда Интернет впервые стал по настоящему массовым в России и мире были предприняты попытки социального трансфера, но все они были репликами на оффлайн активность и ангажированы экономическими факторами.

По утверждению Э. Гидденса культура современности понималась все же преимущественно как отражение капитализма или индустриализма. Именно анализ связи экономических цифровых трендов и культуры даёт нам ключ к понимаю очередности цифровизации практик, а также к эволюционному пути из адаптации, а в дальнейшем и эволюции.

Основная адаптивная стратегию, которую мы заметили в культурных практиках это трансфер паттернов.

Маргарет С. Арчер утверждает, что «уникальной чертой, отличающей социальные системы от органических или механических систем, является их способность подвергаться радикальному реконструированию».

На этапе трансфера паттернов мы наблюдаем начало реконструкцию и зарождение принципиально новой социальной системы. Среда уже формирует запрос, но ещё нет новых сценариев и акторы применяют привычные шаблоны к новым системам.

Отсюда мы наблюдаем кальку с реальности. Виртуальные галереи часто строятся по типу 3D туров, симулирующих привычные всем выставочные пространства. Художники также как раньше сначала рисуют картины в привычных техниках, а уже после переводят их в цифровой формат и т. д.

Сам процесс цифровизации, как формирования новой системы взаимодействий имеет аналог в искусстве и культуре. Если рассмотреть путь живописи и скульптуры, как наиболее используемых человечеством медиумов от классики до авангарда мы обнаружим процесс отказа от копирования реальности в пользу

инверсивного представления об искусстве как выдуманном конструкте, не имеющем физических и даже нарративных аналогов, а лишь создающим нарративы и даже новые по сути физические объекты.

Список литературы

1. Беккер Г. Творческий процесс: исследование социальных условий творчества / Г. Беккер. – М.: Институт экспериментальной социологии, 2013.
2. Бурдые Н. Правила искусства: Генезис и структура литературного поля / Н. Бурдые // Искусство, история и историки: Избранные статьи. – М.: Издательство «Республика», 1992.
3. Бурдь П. Дистинкция: Критика социального суждения / П. Бурдые. – М.: Культурная революция, 2007.
4. Kaimal G. et al. Toward a better understanding of the link between the arts and health / G. Kaimal et al.
5. Буррио Н. Реляционная эстетика. Постпродукция. / Н. Буррио. – М.: Совместная издательская программа Музея современного искусства «Гараж» и ООО «Ад Маргинем Пресс».
6. Sanchez-Lopez M. Participatory art in public space: a new trend in cultural practices / M. Sanchez-Lopez, K. Corbacho, L. Gonzalez-Monteagudo. – Sustainability. – vol. 11. – №5. – 2019. – pp. 1427.
7. Shinomiya Y. The Role of Art in Human Civilization / Y. Shinomiya // Journal of Philosophy: A Cross-Disciplinary Inquiry. – vol. 12. №.30. – 2018. – pp. 17–33.
8. Сеннет Р. Вместе: личное и политическое в общей жизни / Р. Сеннет. – М.: Издательство ГЭОТАР-Медиа, 2015.