



Валерия ПРАЙД, Екатерина КОКИНА

ЭСТЕТИКА БУДУЩЕГО

Наши потомки едва ли будут знать, что такое печатная книга или поход в кинотеатр. Зато они смогут жить в передвигающихся домах, лепить скульптуры из «живой» глины и собирать собственные художественные музеи. И, возможно, их окончательно захлестнет виртуальная реальность, где рука об руку с мощным искусственным интеллектом они будут создавать великие симфонии и захватывающие кинофильмы.

Мир изменяется. Новые технологии врываются в жизнь, будоражат умы и чувства музыкантов и художников, стремящихся с помощью воображения понять окружающий мир и заглянуть в будущее. Люди искусства более других восприимчивы к любым новшествам, особенно к тем, которые позволяют лучше реализовать их творческий потенциал. Поэтому в художественный обиход все отчетливее входят биотехнологии, виртуальные вселенные и уникальные кибернетические системы.

У КАЖДОГО СВОЙ ЛУВР

Маленькие революции, которые одна за другой сотрясают постиндустриальное общество, оказывают свое безусловное влияние и на искусство. Например, очевидно, что в связи с уменьшением занятости на работе (благодаря научно-техническому прогрессу, мы уверенно идем к «обществу свободного времени») все больше людей увлекаются творчеством. Надо учесть и то, что технологии ремесел и секреты мастерства становятся общедоступными, а искусство — демократичным. Появились и развиваются новые компьютерные программы, позволяющие любому освоившему их создавать с помощью виртуальных кистей, карандашей, красок и разнообразных джойстиков подобию графических и живописных полотен, а также любые трехмерные инсталляции.

Это самый простой и очевидный тренд. Столь же понятно, что уже в ближайшие годы начнут бурно развиваться неотехнологические субкультуры. Речь идет о хакерах, блоггерах, сообществах файлообменных сетей. Наконец, разовьется искусство флэшмобов. Впрочем, сохранятся и ретро-анклавы, люди будут продолжать читать



SPL/East News

Научно-технический прогресс уже сегодня позволяет создавать уникальные платформы, связывающие реальный мир с виртуальным. Шаги человека на бегущей дорожке тотчас же трансформируются в новые изображения на экранах

бумажные книги и ходить в кинотеатры. Островки традиционного искусства — исторические реконструкции, кружки по рисованию, оркестровая музыка — частично послужат психологической защитой от происходящих изменений, а частично дадут возможность прослыть оригиналами.

Идеи сегодня распространяются с огромной скоростью. Наступает эпоха глобального, коллективного мышления. Книжки, музыка, картины, театральные представления благодаря цифровым технологиям становятся общедоступными. В связи с этим получил развитие особый жанр творчества — фэн-фикшен, когда известное произведение произвольным образом дописывается или дорабатывается читателем, слушателем или зрителем. Таким образом, каждый

желающий вовлекается в процесс создания произведения. К примеру, существуют почти полмиллиона фэн-версий «Гарри Поттера», причем, есть более оригинальные и интересные, чем первоисточник. Это может привести к обобществлению произведений искусства, и, возможно, в 2030 г. дети на уроках в школах смогут назвать с десяток авторов «Войны и мира».

Оцифровка картин и создание 3D или голографических моделей скульптур, в свою очередь, позволит насладиться искусством не выходя из дома, побывать за день во многих галереях мира и даже частных собраниях. Каждый сможет собрать художественные произведения в своем Лувре. Искусство постепенно уходит в виртуальные миры, уже сейчас там проходят выставки.

По мере дальнейшего развития технологий, воображаемая реальность окончательно захлестнет мир, ощущение «присутствия» в виртуальной среде будет приближаться к 100%. Мельчайшие изменения цвета и температуры, нюансы запахов и звуков — все будет напрямую транслироваться в наш мозг. И вот тогда-то появятся «безумные» симфонии гравитации, давления и ветра. Вспомните Сергея Снегова и его замечательную трилогию о будущем «Люди как боги»!

ДОСЬЕ DISCOVERY

Флэшмоб (от англ. flash — вспышка, mob — толпа) — заранее спланированная акция, участники которой появляются в местах большого скопления людей и начинают одновременно выполнять схожие маловразумительные маневры. Хотя флэшмобы и планируются заранее, во время их проведения приветствуется полная спонтанность действий; также они не предполагают наличия руководящих лиц и не преследуют каких-либо политических или рекламных целей. Флэшмобы строятся на торжестве абсурда и ломке стереотипов восприятия. В ходе акций мобберы надеются получить острые ощущения и найти новых знакомых.

НАРИСУЕМ — БУДЕМ ЖИТЬ?

Будущее несет не только новые темы, но и новые материалы и инструменты. Критики при этом не устают сетовать, что художники часто путают новые материалы с новыми идеями. Но художники — люди увлекающиеся, и с удовольствием экспериментируют, не обращая внимания на неприятные замечания.

Совсем недавно начались эксперименты с феррофлюидами — магнитными жидкостями, полученными путем смешивания жидкостей и магнитных частиц. Из них создаются уникальные, пока еще небольшие, кинетические скульптуры.

Лавина открытий ждет нас и в дизайне одежды. Уже сейчас особо продвинутые модники могут приобрести светящуюся и частично невидимую одежду, мгновенно высыхающие купальники, не пачкающиеся брюки, убивающие бактерии носки, жидкую броню для спортсменов, акулью кожу для пловцов и даже русалочьи хвосты для пловчих. А на выставке «Роснанотех-2008» экспонировался металлизированный мех, не пропускающий электромагнитное излучение. Наверное, и прозрачные шубы на солнечной энергии будут созданы, если только раньше не появится нанотехнологическая кожа, которая не только будет невидима, но и защитит, и согреет человека. По крайней мере,

такую кожу-одежду собираются изготовить в США для солдат.

Что касается музыки, то с появлением синтезаторов стало возможным моделирование любых звуков, и уже сложно придумать инструмент с более широким диапазоном возможностей. И что же? Вечный кризис музыки? Вряд ли. Скорее всего — дальнейший путь к синтезу искусств. Ведь уже сегодня музыкальный клип сочетает в себе множество различных видов творчества.

Основная задача архитектуры — организация пространства. Однако и здесь знаменитая фраза Шеллинга — «Архитектура — это застывшая музыка» — теряет свою актуальность. Ведь архитектура не стоит на месте, причем — в буквальном смысле слова: уже сейчас разработаны передвигающиеся и вращающиеся дома, поворачивающиеся искусственные деревья. Например, в Москве строится дом, все 60 этажей которого смогут вращаться независимо друг от друга.

С распространением современных строительных материалов и технологий архитектурная форма, в соответствии с пожеланиями заказчика или автора-архитектора, становится все изощреннее. Особенно популярно концептуальное движение, цель которого приблизить формы построек к естественным, созданным самой природой. Подобные разработки пока еще находятся в процессе становления. Но уже скоро биоморфные криволинейные структуры, дополнительные оболочки, самоподобные фрактальные формы будут успешно противостоять консервативной прямоугольной планировке зданий.

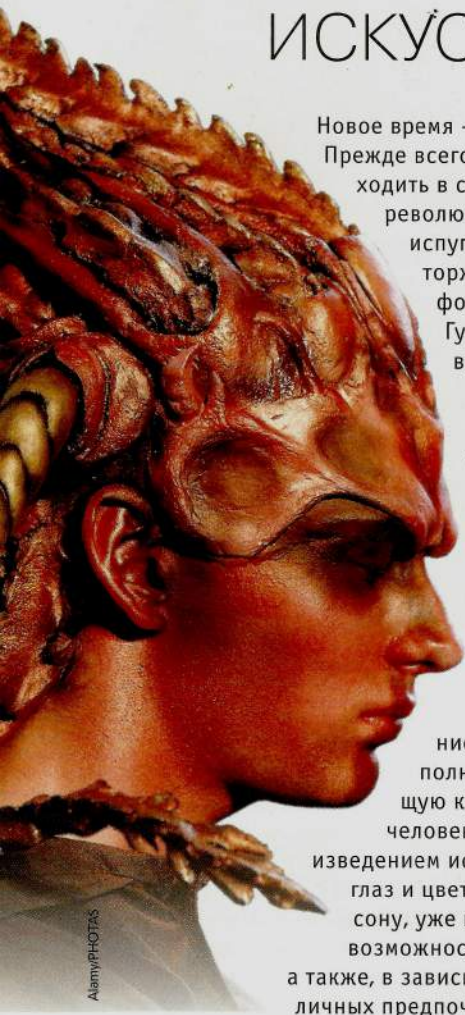


Эта феррофлюидная скульптура постоянно движется под воздействием магнитных полей

“ За смехотворный с точки зрения истории период наши компьютерные вселенные получили объем, реалистичные пейзажи и персонажей, наделенных зачатками искусственного интеллекта ”

Интересно и то, что сейчас в нескольких странах воплощаются в жизнь проекты туннельных городов, то есть городов, расположенных на разных уровнях вдоль дорог. В них отсутствует традиционный центр, что полностью трансформирует всю городскую структуру, а само понятие города с его центральной частью исчезает. Идея состоит в том, чтобы объединить все поселения в общую непрерывную цепь.

ИСКУССТВО ТЕЛА



Новое время — новые темы в искусстве.

Прежде всего, человек еще долго будет приходить в себя от шока, который вызывают революционные открытия. Растерянные, испуганные, ошеломленные и восторженные персонажи московского фотохудожника и скульптора Олега Гурова как бы стоят на границе времен: нынешнего и грядущего.

Развитие биотехнологий приведет к совершенствованию бодипарта; перемены в этой сфере творчества будут поистине значительны. В будущем способов изменения тела будет намного больше, соответственно, расцветет и новый вид креативной деятельности — бодимодификация. Но не в современном смысле слова (пирсинг, татуировки), а именно как изменение тела. Люди будут способны на полную трансформацию, включающую как разум, так и тело, и каждый человек станет своим главным «произведением искусства». Изменением разреза глаз и цвета кожи, подобно Майклу Джексону, уже никого не удивит — появится возможность модифицировать форму лица, а также, в зависимости от меняющейся моды и личных предпочтений, выращивать новые органы, вплоть до частей тела.

Ваша девушка — невысокая брюнетка? Умная и добрая, но не совсем в вашем вкусе? Однако, если она вас любит, у нее будет возможность измениться до полной неузнаваемости. Так что некрасивых людей не останется. Все будут выглядеть так, как захотят.

Но пока такие наработки остаются в лабораториях, развивается искусство аватаров. Виртуальная составляющая личности — аватара — становится все более изощренной. Используются, например, трехмерные аватары, часто имеющие немного общего с реальным обликом человека. Их уже сейчас можно рассматривать как особый вид искусства, а также как один из шагов на пути к бодимодификации, ведь такая аватара является своего рода идеальной моделью желаемого образа автора.

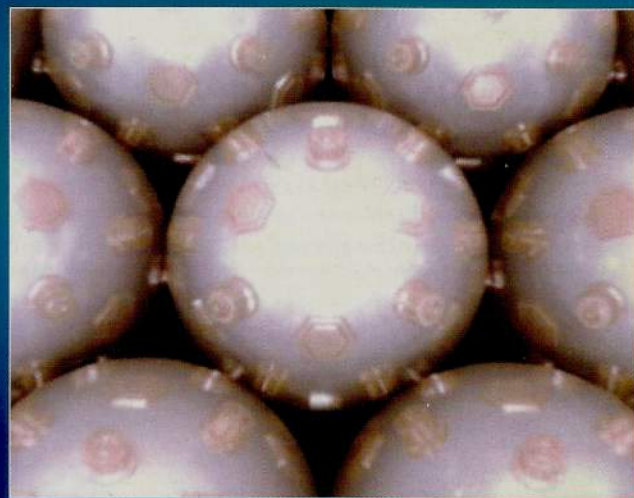
ДОСЬЕ DISCOVERY

Аватара — так называлось в философии индуизма воплощение Бога на Земле. В современном мире этот термин используется для обозначения картинки пользователя в Интернете. Своя аватара, статичная или анимированная, причем часто не одна, есть у каждого уважающего себя чаттера, блоггера или участника социальной сети. Члены интерактивного сообщества редко используют в качестве аватар свои фотографии, чаще они отражают внутренние представления или наклонности человека, а подчас просто являются эффектными и запоминающимися изображениями.

КТО СОЗДАН ИЗ ГЛИНЫ

Может ли миф о скульпторе Пигмалионе и ожившей статуе Галатее стать реальностью? Да, если Сет Голдштейн, руководитель Питтсбургского научного центра компании Intel, добьется своего. Дело в том, что он пытается оживить камень! Точнее, глину — ее оживить проще. Научное направление, которое разрабатывает эту область, назвали глиноэлектроникой.

Смысл идеи в том, чтобы создать крошечные частички, которые могли бы сами собираться в предметы. А двигаться они должны, держась друг за друга. Для этого их снабдят электромагнитами или иными захватами, чипами для управления и системами передачи энергии. Первые прототипы, пока еще четырехсантиметровые, способные двигаться только на плоскости, уже есть. Сейчас исследователи пытаются усовершенствовать конструкцию и одновременно отработывают поведение будущих крошек на компьютерных моделях. К 2025 г., прогнозирует Intel, глиноэлектроника достигнет такого уровня, что собранная из глиняных атомов копия человека будет выглядеть и двигаться неотличимо от оригинала!



Тут для искусства открывается настоящий простор. Можно не только проектировать «живые» скульптуры, но и наделить динамикой любые предметы. Меняющая форму и цвет лепнина позволит украсить стены жилищ «живыми» цветами, травой и бабочками. Мы привыкли к постоянству текстур, но с помощью глиноэлектронного покрытия поверхность может становиться то бархатистой, то шершавой, как дерево, то гладкой, как мрамор или металл...

Погрузившись в глиноэлектронику, человек может испугаться непривычной изменчивости. Но возможности окажутся важнее постоянства. И создаваемые по заданному дизайну вещи будут именно такими, как мы захотим. Развитый глиноэлектронный мир можно будет считать произведением искусства. Ведь компьютеры, управляющие нашим окружением, будут сами менять глиноэлектронные предметы, приспособливая их к нашим требованиям...



Искусственный интеллект все активнее проникает во все сферы жизни, в том числе и в искусство. При съемках сцены Пелленорской битвы, величайшего сражения трилогии «Властелин Колец», в качестве массовки выступали не люди, а виртуальные персонажи, способные самостоятельно выполнять необходимые действия

НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

Бурно, но как-то в стороне от внимания критиков зарождается самое главное искусство будущего — создание миров. И встает вопрос: а не является ли вся тысячелетняя история искусства только лишь тренировкой перед величественными творениями будущего? Ведь новый мир будет содержать в себе все, что захочет его творец: искусство, технологии, науку...

В течение последних 20 лет, когда люди научились создавать компьютерные игры, не-

заметно произошел коренной поворот в сфере творчества. За смехотворный с точки зрения истории период наши виртуальные вселенные получили объем, реалистичные пейзажи и персонажей, наделенных зачатками искусственного интеллекта. А многообразие сюжетов данных игр отражает всю сложность цивилизации и человеческих отношений. Так как мощность компьютеров нарастает, мы вправе ждать все большей реалистичности и стереоскопичности виртуальных вселенных.

Марк Станкенбург, директор известной американской компании Image Metrics, заявил, что они совсем скоро смогут воплотить в жизнь все, что только человек сможет выдумать. Вот он — простор для новых вселенных. Совершенствующееся программное обеспечение приведет к тому, что нам надо будет просто рассказать о придуманном мире или задать основные параметры — и он «оживет».

И еще один важный аспект: говоря об искусстве, мы всегда предполагаем, что речь идет о творениях человека. Ведь в истории Земли не было иных существ, способных создавать шедевры. Но вряд ли такое положение вещей сохранится навечно. И дело тут не в инопланетянах, хотя их появление, возможно, перевернет наши представления обо всем.

На сцену выходят другие игроки: роботы и искусственный интеллект. Похожий, хотя и очень консервативный, сценарий рассмотрен в фильме «Двухсотлетний человек». Там обычный «железный» робот-андроид меняет свои модули на улучшенные в течение столетий, внедряет в свой кибермозг более

Уже есть примитивные механизмы для передачи ощущений прямо в мозг человека. Нет сомнений, что в будущем симулировать внешнюю среду можно будет во всех деталях, а непосредственное воздействие на сознание в виртуальном мире сначала сравняется, а затем станет сильнее, чем во внешней реальности.



ДОСЬЕ DISCOVERY

Инсайт (от англ. insight — проникновение в суть, озарение, догадка) — уникальное свойство сознания, суть которого состоит во внезапном понимании, казалось бы, неразрешимой до того задачи. В этом случае человек одновременно проникает в суть проблемы и находит возможности ее решения. Явления инсайта могут относиться также к процессу воспоминаний; в этом случае человек вспоминает событие как бы «полностью», во всем богатстве переживаний. Впервые термин был введен немецким психологом Вольфгангом Келером в 1925 г.

интеллектуальные программы и даже обзаводится искусственной нервной системой. Он начинает творить новые вещи на грани ремесла и искусства и даже узнает, что такое любовь.

Реальность не будет ждать так долго. Компьютеры уже пишут стихи и прозу, а музыкальные произведения, сочиненные программой, анонимно выигрывают конкурсы. Известный ученый, специалист по искусственному интеллекту, Александр Шамис в своей книге «Пути моделирования мышления» прямо пишет: «Не исключено, что все интерпретации психологического уровня окажутся возможными и на уровне компьютерного моделирования мозга. В том числе и интерпретация таких особенностей мозга, как интуиция, инсайт, творчество и даже юмор». Так что, даже если человечество исчерпает свою творческую потенцию или вконец обленится, мы почти наверняка и дальше будем обеспечены гениальными книгами, песнями и картинами.

“ Некрасивых людей не останется. Все будут выглядеть так, как захотят ”

Для того чтобы получить предварительное представление об искусстве будущего, можно скачать программу «Кибернетический поэт» известного американского изобретателя (синтезатор — его детище!) Рэя Курцвайля. Она, например, читает стихи какого-то автора, потом создает его языковую модель и уверенно сочиняет вирши в его стиле, многие из которых — хорошего качества. Обычно поэты используют такие программы в качестве помощников, готовящих исходный стихотворный материал. Еще одна программа Курцвайля — «Аарон» — рисует мазками на экране...

Новые веяния добрались, разумеется, и до самого молодого из традиционных видов искусств — кино. Уже сейчас в батальных сценах крупнобюджетных фильмов (например, во «Властилине Колеце») участвуют не актеры и не их нарисованные изображения, а виртуальные персонажи с необходимым им уровнем искусственного интеллекта. Существуют и компьютерные версии настоящих актеров. И даже известно, что один из популярных артистов (имя его не раскрывается) обратился в компанию LightStage, которая занимается компьютерной графикой. Ему сейчас 30 лет, и он попросил смоделировать своего полного компьютерного двойника, с тем чтобы и в будущем мог «сняться» в кино, оставаясь столь же молодым.



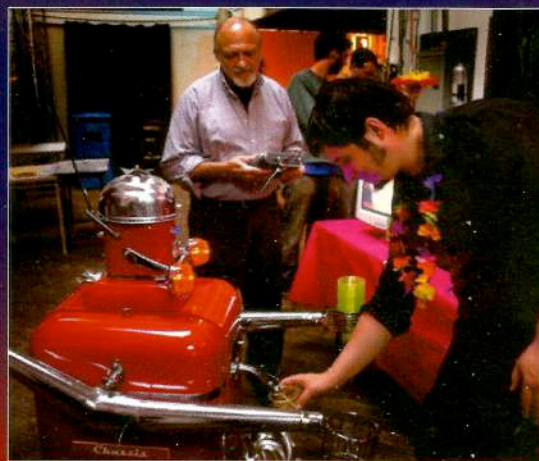
Image Source: East News

У каждого человека будет своя собственная искусственная вселенная

КОКТЕЙЛЬ ОТ РОБОТА

Роботы в последнее время все больше вдохновляют художников. Стоит вспомнить хотя бы скульптуры-роботы Гордона Бенета. Детали для своих замечательных работ Гордон находит среди самой разной рухляди и дает старым агрегатам новую жизнь.

Но, наверное, самое необычное (и в то же время такое понятное!) применение роботам нашел Магнус Вюрцер из Вены — техно-философ и художник, исследователь возможностей человеческой психики, а еще организатор экзотических вечеринок, на которых роботы играют весьма важную роль. Они готовят и подают коктейли, обслуживают посетителей за стойкой, предлагают им сигары. Фестивали-вечеринки Вюрцера одновременно являются как развлечением, так и исследованием.



До 1999 г. никому не могло прийти в голову использовать «коктейльную робототехнику» для публичного анализа того, насколько глубоко новейшие технологии проникают в жизненное пространство человека. Также никто не пытался всерьез документировать практику гедонизма в отношениях между человеком и машиной. Образовавшуюся нишу в культуре теперь заполняет венский фестиваль «Робозэотика».

Магнус, его бессменный организатор, говорит: «Имейте в виду, что будущее сегодня очень активно, оно как никогда раньше стремится стать настоящим. И каждый из нас должен выбрать, в каком будущем он будет жить — в мрачном, постиндустриальном, описанном праотцами киберпанка, или в веселом будущем «Робозэотики», полном новых и ультрановых удовольствий и развлечений, которые даруют нам новые технологии».

В течение ближайших десятилетий стоит ждать настоящего прорыва в робототехнике, и значит подобные технологии будут и дальше помогать людям наслаждаться жизнью, а вечеринки Магнуса Вюрцера — по-прежнему пользоваться успехом.