

МОРФОЛОГИЯ DIGITAL ART: АКТУАЛИЗАЦИЯ ИСКУССТВОВЕДЧЕСКОГО ПОДХОДА

Рассматривается специфика Digital Art как новейшей разновидности экранного искусства, базирующейся на компьютерных технологиях. Автор устанавливает характерные признаки его аудиовизуальной образности: нонорганическая природа, эластичность нарративной структуры, потенциал незавершенности, а также проводит элементарную внутривидовую дифференциацию Digital Art с точки зрения репродуктивных и продуктивных (оригинальных) форм, внесетевых (виртуальная инсталляция) и сетевых (Web Art и Cyber Art) артефактов. При этом подчеркивается эстетическая функция интерперсональной коммуникации пользователей как основы “байтового ткачества” – создания дигитального аудиовизуального произведения, намечается методологическая стратегия (оперативная поэтика) для разработки алгоритма искусствоведческого анализа экранного гипертекста компьютерной эры.

Формирование и развитие нового семейства экранного искусства – кино, телевидения и Digital Art – определили облик художественной культуры XX ст. Интегрирующим свойством кинематографа, телевидения и Digital Art является аудиовизуальность – создание динамических звукозрительных образов на “полотне” экрана. Научная рефлексия над феноменом аудиовизуальности сопряжена с размышлением о глобальном понятии культуры современности. Поэтому подавляющее большинство исследований ведется в области культурологии, социологии, психологии с акцентированием гуманитарного аспекта в модернизирующейся аксиосфере. Если социокультурный подход к изучению последствий, вызванных “компьютерной революцией”, явлен довольно объемно в научных трудах, то искусствоведческий взгляд (образный язык, формообразование, художественные приемы Digital Art) представлен пока фрагментарно в отдельных публикациях: И.Гурулев [1], M.Rush [5], P.Zawojski [7].

Теоретическое осмысление специфики дигитального искусства осложнено синкретическим характером всей современной артпрактики. В область Digital Art прежде всего устремились художники, ранее противопоставившие “музейному” искусству провокационно-игровые “живые” формы перформанса, хеппенинга, бодиарта и пр., а сейчас избравшие “материалом” для творчества сетевое пространство. Что касается кинорежиссеров, то они пока используют компьютерные технологии лишь в качестве прикладного механизма для повышения качества изображения и звука, сокращения процесса создания фильма и усиления аттрактивных возможностей кино и ТВ.

Цель данной статьи – представить научное толкование художественного феномена Digital Art посредством вычленения главных параметров его образного языка и элементарной внутривидовой дифференциации.

Дигитальным (цифровым) мы называем новую разновидность экранного искусства в его посттелевизионной фазе. Digital Art опирается на компьютерные технологии и включает обусловленную ими многоканальную коммуникацию в сферу художественного творчества. В отличие от кино и телевидения создание компьютерных аудиовизуальных образов не только не лимитировано процессом съемки (рецептивной функцией камеры), но и собственно предкамерной реальностью. Дигитальные образы синтезируются пользователем непосредственно на дисплее с помощью специального программного обеспечения, представляя собой результат “байтового ткачества”.

По мнению автора исследования “Искусство электронной эры” (1993) Франка Поппера, до середины 1980-х гг. можно насчитать лишь единичные примеры произведений Digital Art. Подобное запаздывание обусловлено рядом причин, главные из которых:

1) отсутствие преемственности художественной традиции (ранняя практика в области компьютерного искусства фактически являлась “побочным” продуктом технико-исследовательской деятельности молодых ученых в научно-исследовательских лабораториях);

2) ограничение доступа к компьютерным технологиям: художники долго не могли начать экспериментировать с компьютером, поскольку до 1980-х гг. отсутствовал персональный (настольный, мобильный, приватный) компьютер как таковой;

3) стойкое неприятие художественным сознанием автономии “машинного творчества”: компьютер не мог рассматриваться как техническое средство для создания образа (по аналогии с фото- или видеокамерой), но претендовал на роль партнера художника в продуцировании искусства [5, с. 176].

Итак, масштабное развитие Digital Art непосредственно сопряжено с распространением персонального компьютера в начале 1980-х гг. и созданием в последующем Интернета. В современной литературе и художественной практике бытует терминологический плюрализм, когда дефиниция “цифровое (дигитальное) искусство” распространяется на весь корпус артефактов как модифицированных при помощи компьютерных программ, так и собственно созданных при помощи цифровой технологии. Однако первая группа произведений (модифицированные) представляет собой *компьютерные репродукции* произведений, созданных вне компьютерной среды, но к ней адаптированных с помощью оцифровки. Такого рода артефакты мы исключаем из сферы нашего рассмотрения и фокусируем внимание лишь на принципиально новых произведениях, *изначально созданных и существующих только в компьютерной среде*.

Разграничение артпрактики в сфере оригинального (нерепродуктивного) компьютерного искусства целесообразно проводить с учетом фактора интерактивности (возможности непосредственного воздействия реципиента на образную структуру экранного произведения), поскольку именно это свойство, по нашему убеждению, является определяющим для поэтики компьютерного артефакта.

Данный тезис согласуется с одним из доминирующих сегодня подходов к изучению функционирования искусства, который опирается на концепцию “монотонного возрастания arousal potential (AP)” американского ученого К.Мартиндейла. Индикаторами роста AP (интенсивности эмоционального воздействия на зрителя) служит прогрессирование степени новизны, степени сложности и степени изменчивости произведений [3, с. 145]. Обычно дифференцируют интенсивный и экстенсивный пути повышения AP. Первый сопряжен с усложнением структуры художественного произведения, инновацией образно-стилевых решений. Второй – с расширением технологических возможностей (в кино это так называемые спецэффекты: комбинированные съемки и компьютерная анимация, стереоизображение и стереозвук). По мере формирования Digital Art, на наш взгляд, возник принципиально новый фактор увеличения AP – эстетико-коммуникативный. Он усилил и степень новизны экранного артефакта (нонорганическая природа аудиовизуальной образности, т.е. отрицание предкамерной реальности как “материала” экранного искусства), и степень сложности (гипертекстовая структура), и степень изменчивости (способность к трансформации образной системы под воздействием реципиента).

Исходя из вышеизложенного, проведем первый уровень разграничения в области оригинального дигитального искусства – внесетевое и сетевое (Net Art).

Главной формой репрезентации внесетевого искусства служит виртуальная инсталляция (от англ. installation – установка, сооружения; лат. virtus – потенциальный, возможный) – моделируемое в настоящем времени с помощью компьютера тотально окружающее пользователя пространство. Виртуальная инсталляция компануется при помощи экранов, структурированных в виде комнаты, на “стены”, “потолок” и “пол” которой проецируется 3D стереоизображение. Внутри такого экранного куба помещается пользователь в *специальной амуниции* (шлем, перчатки). Он начинает существовать и действовать в окружающей виртуальной среде, которая через систему датчиков “реагирует” на его жесты, транзитивные позы и перемещения. Виртуальная инсталляция дает возможность пользователю почувствовать свою причастность к воссозданию эфемерного образа квазиреальности, в которой он пребывает, словно шагнув во внутрикадровое пространство фильма. Артефакции виртуальной инсталляции характеризуются эфемерностью инсталлируемых объектов, высокой степенью интерактивности, нарративным началом.

Сетевое искусство (Net Art) формируется исключительно в Интернете, который служит одновременно материалом для создания и средой бытования артефактов. Net Art окончательно закрепило за коммуникацией статус эстетического фактора. Разрозненные в реальном пространстве дигиталмейкеры и пользователи, как правило, незнакомые друг с другом, получили возможность творческого взаимодействия на общем поле Сети.

В рамках Net Art можно, на наш взгляд, рассматривать две главные разновидности – веб- и киберискусство. Базовым основанием для веб-искусства служит графический дизайн, а хрестоматийным образцом – сайт (site) – единица пространства в Сети, где синтезированы вербальные и визуальные компоненты.

Наряду с многочисленными ординарными веб-сайтами дигиталмейкеры создают веб-произведения со сгущенной семантикой, стимулирующей прочтение определенной мысли, понятия, концепта, что напоминает идею интеллектуального монтажа С. Эйзенштейна. Так, в своем проекте “Каждый знак” (1997) американский веб-художник Джон Ф.Симон создал поле площадью 32x32 мелких квадрата. Эти крошечные квадратики постоянно изменяют цвет с белого на черный в бесконечном разнообразии комбинаций. Подобное мерцание строго направлено по горизонтальным линиям в определенной темпоральности. Причем только на одной верхней линии аккумулируется 4,3 биллиона вариантов ротаций между светлыми и темными квадратиками, что определяет протяженность демонстрации этого эффекта на дисплее в течение 16 месяцев. Вторая линия “решетки Симона” для презентации всех соответствующих переменных между черными и белыми квадратиками уже потребует 6 биллионов лет. И так последовательно к 32-й линии. Очевидно, что эта решетка никогда не будет укомплектована, как не будет завершена “art game” Дж.Симона “Каждый знак” – аллегория вечного двигателя, сделавшая зримой идею бесконечности и безграничности.

Вторая разновидность Net Art – киберискусство – синтезирует технообразы посредством *интерперсонального взаимодействия* пользователей Интернета (или локальных сетей) *в режиме online*. В этой связи актуализируется проблема пространства коммуникации. Кинематограф, как известно, сохраняет специально оборудованный зал для просмотра фильма. Телевидение, наоборот, ассимилируется с повседневно-бытовым пространством зрителя. Киберискусство превращает пространство коммуникации в материал художественного творчества. David Bell в своей книге “An introduction to Cybercultures” (2001) определяет киберпространство как “воображаемое пространство между компьютерами, в котором люди могут строить новых себя и новый мир” [4, с. 7]. Вычленим основные формы репрезентации киберискусства: Online community (виртуальное сообщество) и MUD (Multi-User Dimensions – многопользовательские игры).

Online community – это группа людей, формирующих и поддерживающих коммуникацию между собой посредством создания в Интернете форумов с использованием вербальных, аудиальных, визуальных средств. Движущей силой Online community является “игра” пользователя со своей идентичностью. Это значит, что в киберпространстве исчезают расы, национальности, пол, возраст, профессия, гражданство и пр. Равно теряют значимость локальное время и конкретное местонахождение. Каждый пользователь (интернаут), размышляя над тем, кто он есть и кем хотел бы быть, может осуществить самопрезентацию в традиционной (фото, биографические сведения, хобби) или травестийной форме (псевдоним, автошарж).

Среди виртуальных сообществ непосредственно Art community составляют невысокий процент. Они аккумулируют и экспонируют произведения любого фотографа, писателя, дигиталмейкера и др. вместе с их обсуждением, предлагают серию методик для реализации художественных идей на дисплее.

Другая распространенная форма репрезентации киберискусства MUD (Multi-User Dimensions) часто представлена и в Online community, но обладает определенной автономностью. Упрощенно говоря, MUD – это многопользовательская компьютерная игра. Первые MUD были разработаны в университетских сетях, и их игроками, естественно, были студенты.

Польский исследователь P.Sitarski разделяет MUD на две основные группы. К первой он относит ролевые приключенческие игры с ясной конечной целью и с системой бонусов, определяющей выигравшего. Во вторую включает такие MUD, в которых

соперничество минимизировано, поскольку главной целью является сотворчество участников по созданию виртуального мира – проектирование объектов и среды различного назначения. Такого рода MUD могут развертываться месяцами и даже годами [6].

Находясь перед экраном компьютера, игрок MUD создает своего персонажа и посредством текстовых команд управляет его перемещением в пространстве игры. Такой кибергерой вступает в диалог с персонажами иных участников MUD, разрешает загадки и тайны, а также создает (достраивает) новые области мира MUD. В свое время, анализируя историю создания Достоевским романа “Бесы”, Ю.Лотман отмечал, что в рукописи писателя “каждый серьезный сюжетный ход тотчас же обрастает ... вариантами, другими его разработками” [2, с. 214]. Это множество вариантов как своеобразное “проигрывание” потенциальных сюжетных перипетий аналогично сетевым “беспленочным фильмам” MUD. В Cyber Art подобный “черновик” стал художественно-коммуникативной моделью экранного текста, в котором условным автором (программистом) заложена множественность векторов развития сюжета. А “выборку” осуществляет пользователь, преобразуя гипертекстовый нарратив в конкретное линейное изложение.

Итак, инновационными свойствами Digital Art как разновидности экранного искусства являются неорганическая природа его аудиовизуальности, эластичность нарративной структуры и гуттаперчевость образного строя артефакта, генерируемого реципиентами (пользователями).

Первичный уровень внутривидового размежевания Digital Art обусловлен диспозицией несетевое/сетевое искусство. К первой группе относится виртуальная инсталляция (в просторечии – виртуальная реальность), ко второй – Web Art и Cyber Art. В виртуальной инсталляции пользователь включен в пространственно-временной континуум технообраза и функционирует аналогично персонажу. В сетевом искусстве пользователь (интернаут) сохраняет свою автономию перед дисплеем компьютера, но втягивается в безграничное пространство интерперсональной коммуникации, которая не просто служит средством эстетической трансформации экранного образа, но необходимым условием его *потенциала незавершенности*, что, на наш взгляд, является родовым признаком Digital Art.

Именно эстетико-коммуникативный принцип создания произведений Digital Art затрудняет выработку адекватных методик анализа его артефактов, ибо, как указывает в своей книге D. Bell, не представляется возможным определить начало такого рода экранного текста [4, с. 194]. В противовес данному распространенному тезису выдвинем следующие аргументы:

- 1) любой сайт в Net Art имеет стартовую (исходную) страницу;
- 2) ризоматическое киберпространство иерархизируется всякий раз, когда пользователь “входит” в Интернет: именно он (пользователь) выступает генерирующим центром возникающей и формирующейся структуры дигитального артефакта.

Концептуальной основой для разработки методики анализа экранных гипертекстовых структур Digital Art могла бы стать так называемая оперативная поэтика, ориентированная не столько на позицию адресанта (автора), сколько на позицию адресата (пользователя, интернаута).

1. Гурулев, И.В. Типология и художественные стратегии сетевого искусства: 1994–2004: автореф. дис. ... канд. искусствоведения / И.В.Гурулев; РГГУ. – М., 2005. – 26 с.

2. Лотман, Ю. Внутри мыслящих миров / Ю.Лотман // Семиосфера / Ю.Лотман. – СПб.: Искусство, 2004. – С. 72–390.

3. Петров, В.М. Количественные методы в искусствознании / В.М.Петров. – М.: Смысл, 2000. – Вып. 1.: Пространство и время художественного мира. – 204 с.

4. Bell, D. An introduction to cybercultures / D.Bell. – London & New York, 2001. – 246 p.

5. Rush, M. New Media in Late 20th-Century Art / M.Rush. – London: Thames & Hudson Ltd, 1999. – 224 p.

6. Sitariski, P. Środowiska tekstowe-czy ślepy zaułek w rozwoju mediów interaktywnych? // Slowo w kulturze mediów / red. Z.Suszczynski. – Białystok: Drukarnia PRO100, 1999. – S. 133–145.

7. *Zawojski, P.* Elektroniczne obrazoswiaty: między sztuką a technologią / P.Zawojski. – Kielce: Wydawnictwo Szumacher, 2000. – 139 s.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ