

DIGITAL ART:  
К ПРОБЛЕМЕ ВНУТРИВИДОВОЙ ДИФФЕРЕНЦИАЦИИ

**Агафонова Наталья Анатольевна,**  
Белорусский государственный университет культуры и искусства,  
кандидат искусствоведения, доцент, докторант

**Аннотация.** В статье рассматривается новейшая разновидность экранного искусства — Digital Art (цифровое искусство), основанное на компьютерных технологиях. Автор определяет главный признак его отличия от кино и телевидения: использование коммуникативного потенциала в качестве эстетического фактора, стирающего границы между функцией реципиента как соавтора, участника и наблюдателя. Исходя из степени интерактивности (преобразующего воздействия зрителя / пользователя на архитектуру аудиовизуального произведения), в статье дифференцируются репродуктивные и продуктивные (оригинальные) формы Digital Art. Последние расцениваются автором как новые артефакты, изначально созданные с помощью компьютера и существующие только в компьютерной среде. Главными видами их репрезентации служат виртуальная инсталляция, веб-арт и киберискусство (виртуальные сообщества, многопользовательские игры).

«Дигитальная (цифровая) революция» последнего десятилетия XX века обеспечила растворение форм репрезентации и способов создания артефактов в повседневной жизни каждого человека. В 1951 году был запатентован первый коммерческий электронный компьютер, позволявший продуцировать нумерическую и текстуальную информацию. С этого момента исследовательские центры интенсифицировали эксперименты в сфере компьютерной технологии, войдя также и на территорию искусства (прежде всего музыкального и изобразительного). Как в свое время (в конце XIX века) братья Люмьер более интересовались инженерной, а не эстетической природой движущейся фотофафии, так в середине XX в. дигиталмейкеры являлись, прежде всего, программистами, а не художниками. Историки Digital Art (цифрового искусства) отдают пальму первенства американцу А. Michael Noll, создавшему в 1963 году первое генерированное компьютером абстрактное произведение «Gaussian-Quadratic» [3, с. 172]. Одним из исходных опытов компьютерной анимации считается фильм «Колибри» (1967), созданный Ч. Цури в сотрудничестве с компьютерным программистом Дж. Шафером и репрезентировавший образ птицы, которая распадалась на составные части и таяла, а потом снова собиралась.

Сегодня в сферу цифрового искусства (Digital Art) включается компьютерная графика, анимация и фото, а также интерактивные инсталляции, виртуальная реальность, Mail-Art Net-Art, Software Art (искусство программного обеспечения), гипертекстовая литература, интерактивная музыка и многое другое. В силу того дефиниция «Digital Art» достаточно условна. Мы ее употребляем в отношении *новой разновидности экранного искусства* в его посттелевизионной

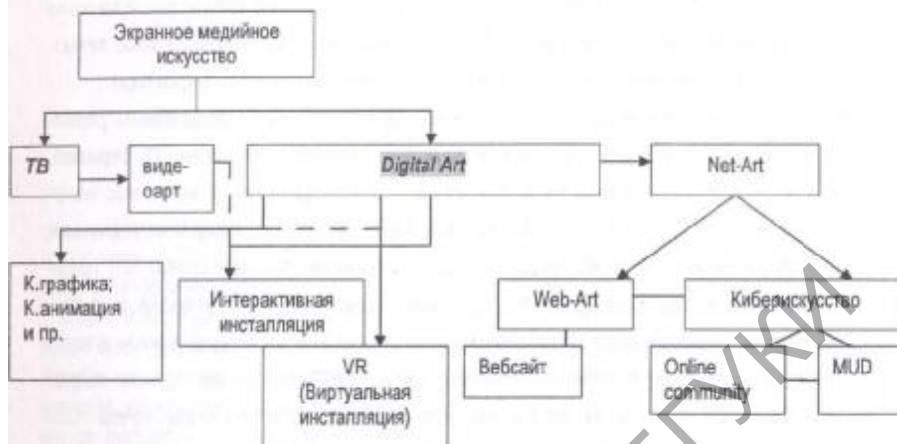
фазе. Digital Art опирается на компьютерные технологии и использует коммуникативный потенциал в качестве эстетического фактора.

Научное осмысление новейших феноменов, обусловленных масштабным развитием компьютерных технологий, предприняли, прежде всего, философы. П. Верилио, С. Жижек и др. фокусируют взгляд на бытийном статусе современного человека, получившего полную свободу общения и самовыражения в Интернете. Искусствоведческий подход (образный язык, формообразование, художественные приемы Digital Art) представлен пока скупо и фрагментарно. Исследования монографического плана ведутся, преимущественно, европейскими и американскими учеными в социокультурном ключе: Bell D., Godzic W., Hopfinger M., Rush M., Suszczynski Z., Zawojski P. и др. Авторы сосредоточивают внимание на культурологических аспектах. Искусствоведческая наука пока ограничивает себя отбором и атрибуцией разнообразного арт-материала, не выходя на уровень теоретических обобщений и внутривидовых систематизаций.

Вездесущность и тотальное проникновение Digital Art в повседневность, а также свойственное всякому периоду становления «нащупывание» собственной художественной идентичности, чрезвычайно затрудняет какие-либо классификации в этой сфере. Идущий процесс накопления эстетического материала, тем не менее, требует элементарной систематизации дигитальных артефактов. Она, в свою очередь, не может осуществляться без внятной внутривидовой дифференциации Digital Art. Это и является целью данной статьи. Предлагаемый нами вариант разграничения артпрактик в сфере компьютерного искусства базируется на степени возрастания интерактивности — «вторжения» зрителя/пользователя в образную структуру компьютерного артефакта.

Однако сначала следует провести размежевание репродуктивных и продуктивных форм Digital Art, поскольку в современной литературе и художественной практике бытует терминологический плюрализм, когда дефиниция «цифровое искусство» распространяется на весь корпус артефактов: как модифицированных при помощи компьютерных программ, так и созданных при помощи цифровой технологии. На наш взгляд, первая группа (модифицированные артефакты) фактически представляет собой компьютерные репродукции произведений, созданных вне компьютерной среды, но к ней адаптированных с помощью оцифровки. Оригинальными (продуктивными) являются принципиально новые артефакты, *изначально созданные с помощью компьютера и существующие только в компьютерной среде*. Главными видами их репрезентации, на наш взгляд, служат инсталлирование и Net-Art.

Схема 1. Внутривидовая дифференциация Digital Art



Мы выводим за границы анализа компьютерную графику и анимацию, поскольку они, по сути, представляют собой инновационно-технологический вариант традиционных разновидностей ИЗО и кино и скорее могут рассматриваться как лаборатория для экстраординарных формальных экспериментов.

Инсталлирование (от англ. installation — установка, сооружение) по нашей схеме представлено в двух формах: интерактивная и виртуальная инсталляция (мы вводим эту дефиницию взамен расхожей «виртуальная реальность», чтобы избежать разночтений). Интерактивная инсталляция строится с опорой на взаимосвязь зрителя с определенными объектами пространственной композиции: перемещение в заданном направлении, активация кнопок и др. Она представляет собой артпроект, осуществляемый в специальной галерее и репрезентируемый в актуальной реальности.

Виртуальная инсталляция (от лат. virtus — потенциальный, возможный; лат. realis действительный, существующий) — это моделируемый в настоящем времени с помощью компьютера технообраз, имитирующий тотально окружающее пользователя пространство. Виртуальная инсталляция реализуется вне Интернета и komponуется при помощи экранов, структурированных в виде комнаты, на «стены», «потолок» и «пол» которой проецируется 3D стереоизображение. Внутри такого экранного куба помещается пользователь в специальном «обмундировании». Он начинает существовать и действовать в окружающей виртуальной среде, которая через систему датчиков «реагирует» на его жесты, транзитивные позы. Артефакции виртуальной инсталляции отличаются от артефактов интерактивной

инсталляции, во-первых, эфемерностью инсталлируемых объектов. Во-вторых, — значительно более высокой степенью интерактивности. В-третьих, — нарративным началом (воздушные путешествия, подводные погружения, прогулки по тропическому острову и пр.). Виртуальная инсталляция дает возможность пользователю почувствовать свою причастность к воссозданию аудиовизуального образа квазиреальности, в которой он пребывает, словно шагнув во внутрикадровое пространство фильма. Интерактивная инсталляция аналогична манипулированию кнопками видеомэгафона или телевизора со стороны зрителя.

Главная группа Digital Art по предлагаемой дифференциации — Net-Art (сетевое искусство), для которого мировая паутина (Интернет) служит одновременно материалом, объектом и средой для существования, а коммуникация — способом создания дигитальных произведений. Net-Art окончательно закрепил 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 главных 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. Любой сайт предполагает навигацию пользователя и строится по принципу предметного каталога. Посредством «клика» (вызова) определенной «рубрики» пользователь попадает на нужную страницу для получения искомой информации.

Ярким примером оригинального (созданного вне репродуктивной практики Digital Art) вебпроизведения может служить персональный сайт французской художницы мультимедиа Доминик Гонсалес-Фёрстер <http://www.dgf5.com/> (на момент посещения 08.11.2007), созданный по принципу смещенного наложения кадров. На стартовой странице размещен кадр с панорамой пляжа. В нижнем правом углу «кадра» находится система отсылок: 2006, 2007, ...city5 и пр. Кликнув, например, city5 пользователь получает на экране компьютера дополнительный новый «кадр» с графическим абстрактным изображением вертикалей различной высоты. Активация подобного дигитального «наброска» запускает анимированное «вырастание» образа мегаполиса: быстро складываются этажи высотных зданий, меняется освещение с дневного на ночное и, соответственно, возникают мерцающие неоновые буквы. Наведения курсора на одну из них — латинскую «С» — сначала как свиток разворачивает слово «cinema», а затем добавляет к уже существующим «кадрам» третий: кинозал с рядами кресел напротив экрана и гирляндой фонарей на стене. Активация одного из них «запускает» на малом экране дигитального кинотеатра эпизод конкретного (его атрибуция возникает в момент клика) фильма Доминик Гонсалес.

Вторая разновидность Net-Art по предлагаемой нами классификации — киберискусство. Следует отметить, что термин «киберискусство» пока не приобрел устойчивости в искусствоведении, хотя, например, понятие «киберкультура» довольно широко употребляется в культурологической литературе и описывает деятельность различных сообществ, существующих в Интернете. Под киберискусством мы подразумеваем разновидность сетевого искусства, технообразы которого продуцируются и существуют исключительно в результате *интерперсонального взаимодействия* пользователей мировой паутины (или локальных сетей) *в режиме online*. «Киберпространство — параллельный универсум, ... в котором осуществляется глобальное движение знаний, тайн, развлечений и прочих alter-human форм», — констатирует M. Benedikt. Цитирующий его David Bell определяет киберпространство как «воображаемое пространство между компьютерами, в котором люди могут строить новых себя и новый мир» [2, с. 7]. Исходя из этих глобальных характеристик, попытаемся вычленить основные формы репрезентации киберискусства: Online community (виртуальное сообщество) и MUD (Multi-User Dimensions — многопользовательские компьютерные игры).

Online community — это группа людей, формирующих и поддерживающих коммуникацию между собой посредством создания в Интернете форумов, chatrooms с использованием вербальных, аудиальных, визуальных средств. Движущей силой Online community является «игра» пользователя со своей идентичностью и со своей экзистенцией. Каждый пользователь (так называемый интернаут) может осуществить самопрезентацию в традиционной (фото, биографические сведения, область интересов) или травестийной форме (псевдоним, автошарж, логотип), чтобы отыскать единомышленников, собеседников. Среди виртуальных сообществ собственно Art Community составляют невысокий процент. Многие из них, как, например, deviantART (основано 7 августа 2000 года), аккумулируют и экспонируют произведения любого художника, фотографа, писателя, дигиталмейкера вместе с их обсуждением.

Другая распространенная форма репрезентации киберискусства — MUD — зачастую представлена и в Online community, но обладает определенной автономностью. MUD — это «сетевая, многопользовательская текстовая среда, которую пользователь может выстроить "изнутри"» [4, с. 134]. MUD опирается на интерактивность и вербальную нарративность. Участники взаимодействуют с миром игры исключительно посредством текста, то есть читают описание происходящего действия и пространства события, формулируют и отправляют текстовые команды. Игрок MUD, находясь перед экраном компьютера, функционирует как участник, а не наблюдатель, поскольку управляет действием созданного дигитального персонажа в предлагаемых сюжетом игры обстоятельствах (или моделирует сам пространство событий). Это, в определенной мере, приближает игры к «интерактивному фильму» с кинематографическими условностями и эстетикой. Но в отличие от кино, *рассказывающего*

историю зрителю, сидящему перед экраном, MUD позволяет ему собственноручно конструировать фабулу и буквально *переживать* творимую на дисплее историю. Иными словами, интернаут синтезирует свойства соавтора, действующего лица и зрителя, преодолевая путь от пассивного наблюдения (кино) до опосредованного участия (киберискусство). «Эстетическое восприятие более не нацелено на созерцание артефакта и его мысленную интерпретацию, акцент делается на трансформацию артефакта в режиме реального времени, на чувственный, поведенческий контакт с иллюзорной квазиреальностью» [1, с. 22].

В системе Net-Art *пользователь перемещается в киберпространство условно*: сидя перед монитором, он сохраняет свою домашнюю локализацию, манипулируя экранными дигитальными образами с помощью клавиатуры и компьютерной мыши. Виртуальная инсталляция требует непосредственного погружения пользователя в специально сконструированное *полиэкранный пространство и его существования в симулированной там реальности на правах действующего лица*. Данное различие можно подчеркнуть, используя игру слов Д. Белла: tech-nobodies или techno-bodies [2, с. 141]. Первое означает «двойную жизнь» пользователя — тут, в актуальной реальности у компьютера и там — в киберпространстве Интернета, где он саморепрезентирован как участник Online community, MUD любым знаком, логотипом, изображением.

Второе (techno-bodies) символизирует трансценденцию физического тела пользователя с помощью специальной экипировки в пространственно-временной континуум виртуальной инсталляции.

Итак, масштабное развитие Digital Art непосредственно сопряжено с конституированием персонального компьютера в начале 1980-х гг. и созданием интернетсети. Очевидно, что переживаемая Digital Art стадия первична и аналогична классическому балаганному (ярмарочному) периоду кино, то есть носит инситу-аттрактивный характер. Теоретическое осмысление дигитального искусства и затрудненность его внутривидовой дифференциации обусловлены синкретическим характером всей современной артпрактики.

В отличие от других экранных искусств (кино и телевидения) создание компьютерных аудиовизуальных образов не лимитировано предкамерной реальностью. Дигитальные образы синтезируются непосредственно на дисплее с помощью специального программного обеспечения, что принципиально изменило статус реципиента (зрителя/пользователя). В виртуальной инсталляции и киберпространстве он тем или иным способом «преодолевает» пограничье экрана, реализуя возможность эстетического вмешательства в нарративную, пластическую, звуковую структуру технообраза.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Воробьева, Н. Имплотия как феномен сотворчества реципиента в системе экранной коммуникации в контексте российской культуры: автореф. дис. ... канд. философ, наук / Н. Воробьева. — М.: ГУУ (рос. ун-т управления), 2005. — 26 с.
2. Bell, D. An introduction to cybercultures / D. Bell. — London & New York, 2001. — 246 p.
3. Rush, M. New Media in Late 20th-century Art IM. Rush. — London: Thames & Hudson Ltd, 1999. — 224 p.
4. Sitarski, P. Srodowiska tekstowe — czy slepy zaulek w rozwoju mediow interaktywnych? I P. Sitarski II Slowo w kulturze mediow I red. Z. Suszczynski. — Biatystok: Drukarnia PR0100,1999. — S. 133-145.

Agafonova Natalia

### DIGITAL ART: TO THE PROBLEM OF INTRASPECIFIC DIFFERENTIATION

The article is devoted to the newest form of Screen Art-Digital Art, which is based on the computer technologies. According to the author, the main difference between Digital Art and cinema and TV is the use of communicative potential as an aesthetic factor which is removing borders between the function of recipient as co-author, participant and observer. The author differentiates the reproductive and productive forms of Digital Art. The main kinds of productive forms of Digital Art are Virtual Installations, Web-Art and Cyber-Art (Online community, MUD).