

УДК 7.038.3:004

Морфология Digital Art: актуализация искусствоведческого подхода

© Агафонова Н. А.

*Учреждение образования «Белорусский государственный университет культуры
и искусств», Минск*

В статье рассматривается специфика Digital Art как новейшей разновидности экранного искусства, базирующейся на компьютерных технологиях. Автор устанавливает характерные признаки его аудиовизуальной образности: неорганическая 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 и намечается методологическая стратегия (оперативная поэтика) для разработки алгоритма искусствоведческого анализа экранного гипертекста компьютерной эры.

Ключевые слова: Digital Art, экранные искусства, сетевое искусство, компьютерные технологии.

(Искусство и культура. — 2011. — № 2(2). — С. 40–45)

Morphology of Digital Art: actualization of art studies approach

© Agafonova N. A.

Educational establishment "Belarusian State University of Culture and Arts", Minsk

The article considers specificity of Digital Art as the newest variant of screen art which is based on computer technology. The author finds out characteristic features of its audio and visual image potential: non-organic nature, elasticity of the narrative structure, incompleteness potential, he also conducts elementary inner type differentiation of Digital Art from the point of view of reproductive and productive (original) forms, outer network (virtual installation) and network (Web Art and Cyber Art) artifacts. Besides the aesthetic function of interpersonal communication of users is singled out as the basis of "bite weaving" — making up digital audio visual work of art. Methodological strategy (operation poetics) for the development of an algorithm of art critic analysis of the computer age screen hyper text is designed.

Key words: Digital Art, screen arts, network art, computer technologies.

(Art and Culture. — 2011. — No. 2(2). — P. 40–45)

Формирование и развитие нового семейства экранного искусства — кино, телевидения и Digital Art — определило облик художественной культуры XX столетия. Интегрирующим свойством кинематографа, телевидения и Digital Art является *аудиовизуальность* — создание звукозрительного по-

вестования 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 ас-

Адрес для корреспонденции: Белорусский государственный университет культуры и искусств, кафедра белорусской и мировой художественной культуры — **Н. А. Агафонова**

пекта 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 [1–3].

Теоретическое осмысление специфики дигитального искусства осложнено синкретическим характером всей современной арт-практики. 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.

Digital Art. 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: ранние практики в области компьютерного искусства фактически являлись «побочным» продуктом технико-изыскательской 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 [2, с. 176].

Итак, масштабное развитие Digital Art непосредственно сопряжено с распространением персонального компьютера в начале 1980-х гг. и созданием в последующем интернет-сети. 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 по-

мощи 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*.

Поэтика компьютерного артефакта. Разграничение артпрактик 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* (АР)» — (интенсивности эмоционального воздействия на зрителя) американского ученого К. Мартиндейла. Индикаторами роста АР служат прогрессирование степени новизны, степени сложности и степени изменчивости произведений [4]. Обычно дифференцируют интенсивный и экстенсивный путь повышения АР. 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 прин-

ципально новый фактор увеличения АР — 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, сооружение; от лат. *virtus* — потенциальный, возможный) — моделируемое в настоящем времени с помощью компьютера тотально окружающее пользователя пространство. Виртуальная инсталляция komponуется 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.

Net Art. 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 вебсайтами дигиталмейкеры создают веб-произведения со сгущенной семантикой, стилизирующей прочтение определенной мысли, понятия, концепта, что напоминает идею интеллектуального монтажа С. Эйзенштейна. Так, в своем проекте «Каждый знак» (1997) американский вебхудожник Джон Ф. Симон создал поле в виде решетки площадью 32×32 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 бил-

лионов 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» [5]. Вычленим основные формы репрезентации киберискусства: online community (виртуальное сообщество) и MUD-с (Multi-User Dimensions — многопользовательские игры).

Online community. *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 теряет значимость локальное время и конкретное местонахождение. Каждый пользователь (интернаут), размышляя над тем,

кем он есть и кем быть хотел бы, 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*) — зачастую представлена и в online community, но обладает определенной автономностью. Упрощенно говоря, MUD — это многопользовательская компьютерная игра. Первые MUD были разработаны в университетских сетях, 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 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 для 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 (доstrаивает) новые области мира MUD. В свое время, анализируя историю создания Досто-

евским романа «Бесы», Ю. Лотман отмечал, что в рукописи писателя «каждый серьезный сюжетный ход тотчас же обрастает ... вариантами, другими его разработками» [7]. 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. «Выборку» же осуществляет пользователь, преобразуя гипертекстовый нарратив в конкретное линейное изложение.

Заключение. Итак, инновационными свойствами Digital Art как разновидности экранного искусства является неорганическая природа его аудиовизуальности, эластичность нарративной структуры и гуттаперчивость 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 (интернaut) 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 [5, 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 (ав-

тора), сколько на позицию адресата (пользователя, интернаута).

ЛИТЕРАТУРА

1. Гурулев, И. В. Типология и художественные стратегии сетевого искусства: 1994–2004: автореф. ... дис. канд. искусств: 24.00.01 / И. В. Гурулев; РГГУ. — М., 2005. — 26 с.
2. Rush, M. New Media in Late 20th-Century Art / M. Rush. — London: Thames & Hudson Ltd, 1999. — 224 p.
3. Zawojski, P. Elektroniczne obrazoswiaty: Między sztuką a technologią / P. Zawojski. — Kielce: Wydawnictwo Szumacher, 2000. — 139 s.
4. Петров, В. М. Количественные методы в искусствознании / В. Петров. — Вып. 1: Пространство и время художественного мира. — М.: Смысл, 2000. — 145 с.
5. Bell, D. An introduction to cybercultures / D. Bell. — London & N. Y., 2001. — P. 7.
6. Sitarski, P. Środowiska tekstowe-czy ślepy zaulek w rozwoju mediów interaktywnych? // Slovo w kulturze mediów / red. Z. Suszczyński. — Białystok: Drukarnia PRO100, 1999. — S. 133–145.
7. Лотман, Ю. Внутри мыслящих миров // Лотман, Ю. Семиосфера / Ю. Лотман. — СПб.: Искусство-СПб, 2004. — С. 214.

Поступила в редакцию 03.03.2011 г.