Е.А. СИВЕРС
Старший преподаватель кафедры комммуникативного дизайна МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: katya.sivers@gmail.com

E.A. SIVERS
Senior tutor at communication design department of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: katya.sivers@gmail.com

К ПРОБЛЕМЕ ПОЭТИКИ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

TO THE PROBLEM OF POETICS OF DIGITAL ART

В статье рассмотрены художественные практики XX века, повлиявшие на возникновение цифрового изображения, а также рассмотрены актуальные проблемы и тенденции в функционировании цифрового изображения в художественном пространстве.

The article discusses the artistic practices of the 20th century that influenced the emergence of a digital image, as well as current problems and trends in its functioning in the context of art and design.

Ключевые слова: цифровое изображение, освобожденный образ, алгоритм, технология, экран.
Keywords: digital image, liberated image, algorithm, technology, screen

Цифровое изображение — совокупный итог технического прогресса и радикальных художественных процессов XX века, трансформировавших пространство культуры. Цифровое изображение в широком смысле понимается сегодня как «двумерное изображение, представленное в цифровом виде» (1). В качестве важнейшей части дигитальной культуры оно создается, распространяется и потребляется сегодня на невероятной скорости. Такое изображение естественным образом проникает во все сферы коммуникации, становится востребованным абсолютно во всех областях человеческой деятельности и активно формирует новую информационную реальность.

Современные исследователи по-разному видят роль и функции дигитального изображения в культуре. Теоретик медиа и коммуникации Вилем Флюссер за техническими образами нового типа видит определенные формы мышления, а образ в целом определяет как «означающую поверхность». Изобретение самого технического образа, наряду с изобретением линейной письменности, Флюссер выделяет в два фундаментальных открытия человечества.

Исследователь Андре Руйе видит в самом устройстве цифрового изображения «переход от химического и энергетического мира вещей и света к логико-математическому миру». Цифровой мир, по его мнению, «не знает ни следа, ни отпечатка… потому что изображения как серии чисел и алгоритмов без ограничений поддаются расчету и бесконечным вариациям» [7, с. 580].

Философ Борис Гройс определяет цифровое изображение следующим образом: «Цифровое изображение является видимой копией невидимого файла» [4, с. 190], сравнивая эти цифровые данные с партитурой, а дигитальное изображение, в свою очередь, с музыкальным произведением.

В 1934 году Поль Валери писал: «Ни вещество, ни пространство, ни время в последние двадцать лет не остались тем, чем они были всегда. Нужно быть готовым к тому, что столь значительные новшества преобразят всю технику искусств, оказывая тем самым влияние на сам процесс творчества и, возможно, даже изменят чудесным образом само понятие искусства» [цит. по: 1, с. 60]. Радикальной как в художественном процессе, так и в традиционной природе искусства, становится возможность технической репродукции.

Вальтер Беньямин в программной работе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» (1936) утверждает: «Репродукционная техника… выводит репродуцируемый предмет из сферы традиции. Тиражируя репродукцию, она заменяет его уникальное проявление массовым. А позволяя репродукции приближаться к воспринимающему ее человеку, где бы он ни находился, она актуализирует репродуцируемый предмет. Оба этих процессы вызывают глубокое потрясение традиционных ценностей…» [1, с. 69].

В своих прогнозах и выводах Беньямин опирался на технику фотографии и технологию полиграфии, а также отчасти на радио. Цифровая технология, в свою очередь, полностью базируется на идентичном

воспроизведении экранных и печатных копий, а цифровое изображение с возможностью бесконечного копирования становится ярчайшим примером этого феномена уже в XXI веке.

Исследователь, художник и глава Центра искусств и медиатехнологий ZKM в Карлруэ Петер Вайбель цифровым образом называет «искусственно формируемые образы, основой которых служит число» [3, с. 33]. Рассуждая о возможностях такого изображения в своем эссе «К истории и эстетике дигитального искусства» (1984), он выделяет соединение в нем репродукции и фантазии: «…цифровое изображение объединяет в себе возможности живописи (субъективность, свободу, нереальность) и фотографии (объективность, механику, реальность)» [3, с. 35]. При этом именно цифровое изображение он видит как первое реальное предчувствие «освобожденного образа», что понимает как образ, автономный от других художественных форм и в то же время используемый сегодня в любых смешанных формах.

Превращение числа в образ предвидел в начале века Эль Лисицкий. В статье «Проун» он пишет «Мы берем математику как чистейший продукт человеческого творчества. Творчество, которое не воспроизводит, — репродуцирует, а создает — продуцирует. И поэтому ясно, что мы говорим не о науке счисления, но о системах, реализующих миры чисел. Оформленное число становится точным выражением состояния своего времени» [9, с. 16].

Происходивший на протяжении всего XX веке процесс освобождения образа, по Вайбелю, можно разделить на две фазы. В первой половине века с этим работали представители футуризма, кубизма, супрематизма, дадаизма, сюрреализма и пр., во второй — концептуального искусства, Флюксуса, акционизма, перформанса, arte povera и пр. Цветовые поля абстракционистов, машинная иконография в дадаизме, трансформации и синтетические образы в сюрреализме, включение зрителей в хэппенинге — все это является последовательными этапами этого процесса. «Цифровое изображение — это, кроме прочего, коллаж, развернутый во времени и на несколько пространственных слоев, который, будучи подобным музыке, покидает двухмерную поверхность ради четвертого измерения» [3, с. 36].

Многие новые формы искусства XX века являются основополагающими для понимания природы цифрового изображения. Я хотела бы остановиться на тех из них, что кажутся мне наиболее значачительными.

Дадаисты одними из первых начинают поиски нового художественного языка в мире машин и массового общества. В своих радикальных экспериментах они часто работают с идеей комбинации произвольности и жесткого контроля. В целом, порядок и хаос становятся важнейшими элементами их художественного мира. Один из дадаистских манифестов гласил: «Дада — это хаос, из которого возникают тысячи порядков, которые внось переплетаются в хаосе дада» [цит. по: 2, с. 15].

Принципы алгоритмов лежат в основе создания многих произведений дада: заданные формальные инструкции приводят к результату через конечное число шагов. Инструкция и случайность становятся основными концептуальными элементами не только изобразительных, но и «словесных коллажей» Тристана Тцара (1896–1963). К примеру, в № 15 журнала Littérature (Париж, июль-август, 1920) он публикует следующую инструкцию под названием «Как создать дадаистическое стихотворение»: «Возьмите газету / Возьмите ножницы / Выберите в этой газете статью, по величине соответствующую предполагаемой вами поэме / Вырежьте статью / Затем старательно вырежьте каждое слово этой статьи и положите их в мешок / Легонько потрясите / Потом вынимайте каждую вырезку одну за другой в том порядке, в каком они вышли из мешка / Спишите точно / Поэма будет похожа на вас / И вот вы поэт — бесконечно оригинальный, с удивительной тонкостью восприятия — хотя и не всегда доступной пониманию» [10, с. 3].

В целом, коллаж, изобретенный в 1910-е годы, становится важным этапом «освобождения» изображения, предлагая бесконечный калейдоскоп постоянных взаимовлияний и отражений. В коллаже заложен принцип преодоления модернисткого мышления через возможность множественной позиции наблюдателя, подвижность, открытость для взаимодействия с множеством контекстов, отказ от линейной репрезентации реальности. «Коллажное пространство состоит из демонстративных стыков разных реальностей, из никак не замаскированных швов между текстом и изображением, между изображениями разной природы или разного стиля, между фото и рисунком, тиражным и уникальным материалом, между материалами разных фактур и разной плотности» [2, с. 27].

Мерцающие контексты и пресекающиеся смысловые поля коллажной техники привлекали в том числе и многих художников русского авангарда. Близкими к дадаистским коллажам являются работы футу-

риста, художника и поэта Алексея Кручёных (1886–1968). В его произведениях, соединяющих самые разные фрагменты реальности — фотографии, этикетки, обертки, обрезки цветной бумаги, фрагменты рукописей, страницы книг, «всегда есть элемент случая, нарочитой невыстроенности, небрежности, незаконченности композиции. Всегда есть элемент автоматизма, механического (а порой и демонстративно “наобумного”) соединения различных образов» [2, с. 47]. Альбомы, создаваемые Крученых в течение нескольких десятков лет, сами становятся примером гигантского архива-коллажа, своеобразной визуальной азбукой «метаязыка». При этом, по воспоминаниям современников, материал для него часто выуживался автором из мусорного ведра знакомых.





Рисунок 1. Алексей Кручёных. Листы из альбома. 1920-е. РГАЛИ (Москва)
Рисунок 2. Василий Каменский, Андрей Кравцов «Нагой среди одетых». Москва, 1914. Государственный музей В.В.Маяковского (Москва)

В целом, в начале XX века текст и коллаж находились в ситуации постоянного и активного взаимодействия. Поэты экспериментировали с созданием новой поэтической формы, используя технику как автоматического письма, так и коллажа из фрагментов печатной продукции. В свою очередь, визуальные художественные эксперименты нередко включали в себя обращение к тексту.

Ярким примером таких пересечений служит феномен книжного коллажа. Авангардная книга становится площадкой для экспериментов взаимодействия текста и изображения. При этом сама конструкция книги, предполагающая листание, то есть последовательное разворачивание планов, становится развернутым во времени коллажем. Эта многомерность, динамические соотношения, пространственная сложность и неоднозначность роднит ее с цифровым изображением.

Феномен русской футуристической книги складывается в содружестве Алексея Кручёных, Велимира Хлебникова (1885–1922), Михаила Ларионова (1881–1964), Ильи Зданевича (1894–1975), Василия Каменского (1884–1961) и др. Творчество Хлебникова особенно важно для понимания экспериментов начала века с текстом и изображением. Его слова-неологизмы начинают создавать целые системы образов, а новый словарь складывается из общеславянского и «звездного» языков. Звездный язык Хлебников видел как общий для всего человечества язык будущего, всемирный искусственный язык. В начале работе над ним он описывал его как Значковый, а основным принципом такого языка становилось сведение всех понятий к геометрическим операциям на логическом поле.

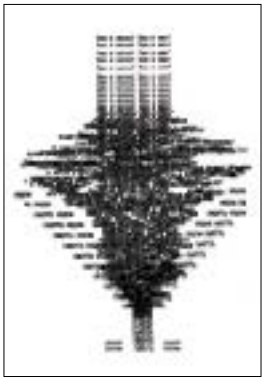




Рисунок 3. Дмитрий Пригов. Стихограммы. 1970-е
Рисунок 4. Вячеслав Колейчук. Ручей. 1986. Самоколлаж, 50 х 35,5 см

Чуть больше чем через полвека вместо глобального прогноза языка чисел мы сталкиваемся с языком в виде своеобразного информационного симулякра в творчестве поэта и художника Дмитрия Пригова (1940–2007). Его стихограммы становятся ярким примером визуальной поэзии. Деконструируя советские лозунки, призывы, языковые штампы, тексты песен и пословицы, Пригов добивается визуального эффекта шума, электронных помех. Компьютерная эстетика начинает мерцать в листах, напечатанных на простой печатной машинке.

Общность в трактовке слова как анонимного, часто копируемого материала визуальной и концептуальной игры у кубофутуристов и современных художников, использующих цифровую технику, позволяет исследователям цифрового искусства обозначить общие эстетические результаты и художественные технологии.

Анализируя практики авангарда, Лев Манович утверждает: «Одним из ключевых следствий цифровой революции стало внедрение авангардный эстетический стратегий в интерфейсы программ на уров-





Рисунок 5. Лукас Блалок. Frittblblkkd. 2014. Струйная печать, 113 х 141 см
Рисунок 6. Лукас Блалок. Tree on Keystone. 2011. Цифровая печать

не команд и метафор... В частности, техники коллажа возродились в командах "вырезать" и "вставить" — то есть в самой базовой операции, совершаемой с цифровыми данными» [5, с. 25].

Интересным в этом ключе представляется технология самоколлажа, предложенная Вячеславом Колейчуком (1941–2018), известным российским художником и архитектором. Новые визуальные структуры автор получает из целостного изображения путем вырезания элементов, а затем их перестановкой и перекомпановкой. В отличие от обычного коллажа, где соединяются разнородные элементы, самоколлаж получается за счет кинетических преобразований в первоначальном изображении.

Аналогичным образом работает сегодня американский художник Лукас Блалок (р. 1978), но уже с цифровыми изображениями, обнажая возможности фотошопа через намеренно оставленные следы манипуляций. При помощи инструментов (ластика, штампа, кисти), масок и накладывания слоев он пытается найти границу, где фотография все еще воспринимается фотографией даже после активного в нее внедрения.

В начале XX века границы искусства и языка становятся все более размытыми, неявными. Поиском соединений, взаимовлияний, точек их соприкосновения и роста наряду с дадаистами занимались сюрреалисты. С особым вниманием темой языка, в частности, разделением в семиотическом смысле знака и референта, знаковой системы и реальности, активно интересовался бельгийский художник Рене Магритт (1898–1967). Он пишет: «Иногда имя предмета занимает место изобра-

жения. Слово может занять место предмета в реальности. Изображение может занять место слова в предложении» [цит. по: 8, с. 48].

В ставшим программным эссе Мишеля Фуко «Это не трубка» (1973) автор размышляет об изменениях взаимоотношений и соподчинения текста и изображения, а также обращает внимание на значимость осознанной критической позиции художника. Фуко выделяет два принципа классической живописи — принцип несовместимости «пластической репрезентации» (образа) и «лингвистической референтности» (слова) и принцип эквивалентности между «фактом похожести» и «существованием репрезентативной связи». Магритт, по мнению Фуко, деконструирует оба эти принципа при помощи критического художественного высказывания.

Две работы Магритта вызывают у Фуко особый интерес — «Это не трубка» (Ceci n›est pas une pipe, 1926) и «Две тайны» (Les Deux mystères, 1966). Обе работы исследуют взаимоотношения между образом и словом. Слова реализуют власть над образом, но эта власть подрывается отрицанием утверждения. Таким образом, Магритт освобождает слово и образ от взаимозависимости, через критическое действие меняя эстетическую норму.

Другим важным вкладом в «освобождение» изображения становится практика ивентов, хэппенингов и перформансов, то есть парцитипативное искусство 1960-х годов. Международное движение «Флюксус», в которое входили художники, музыканты и актеры, рассматривало слияние зрительского участия и события как минимальный элемент ситуации. Во многом это способствовало формированию компьютерной интерактивности, так как, в отличие от пассивного восприятия телевидения, компьютер требует интеракций при помощи нового языка пикториальных кодов.

Концепция «найденного» и произвольности, которая выстраивается по жестким правилам, лежит в основе произведений американского композитора Джона Кейджа (1912–1992). Его музыкальные эксперименты во многом предвосхищают находки в интерактивном искусстве. Структуру музыкального произведения Кейдж видит через последовательные части, которые он заполняет найденными звуками.

Описанные выше примеры «контролируемой произвольности» «отсылают нас к одному из основных принципов и к стандартной парадигме цифрового медиума: концепции произвольного доступа как принципа обработки и подбора информации» [6, с. 15]. Одна из работ основателя видеоарта корейского художника Нам Джун Пайка называется





Рисунок 7. Нам Джун Пайк. Произвольный доступ. 1963
Рисунок 8. Томас Руфф. jpeg ny02. 2004. 269 x 364 см

именно так — «Произвольный доступ», 1963. Обрывки магнитофонной ленты, прикрепленные на стену, зритель может проиграть при помощи магнитофонной головки, к которой подсоединены наушники. Сегодня такие электронные сервисы легко можно найти в интернете. Примером может служить программа Image Sonification, где любая загруженная черно-белая фотография становится основой для воспроизведения звука, который напрямую связан с характеристиками изображения.

Эксперименты художников зачастую также затрагивали идеи сетей и живого участия, перформанса. В 1977 г. художники Кит Гэллоуэй и Шерри Рабиновиц осуществили «первое в мире интерактивное спутниковое танцевальное выступление» [6, с. 21]. Спектакль состоял из прямых трансляций из трех разных географических точек. Впервые авторы заговорили здесь о понимании «изображения как места», то есть об изображении как неком виртуальном пространстве, композитной реальности без географических границ.

В целом, в 1960–1980-е годы художники, дизайнеры, архитекторы начинают все активнее экспериментировать с цифровыми технологиями, так как они становятся все более доступными и распространенными. Важной главой в общем процессе становится деятельность объединения EAT (Experiments in Art and Technology, Эксперименты в искусстве и технологии), созданного инженерами Билли Клювером и





Рисунок 9. Марсель Дюшан. Обнаженная, спускающаяся по лестнице.1912. Холст, масло. 147 x 89,2 см. Художественный музей Филадельфии, Филадельфия
Рисунок 10. Эдвард Мэйбридж. Женщина спускается по лестнице. 1887

Фредом Вальдхауэром и художниками Робертом Раушенбергом и Робертом Уитманом в 1967 г. Задачей организации стало обеспечение взаимодействия между художниками, инженерами, программистами, исследователями и учеными. Такой пример комплексного сотрудничества станет примером для многих последующих цифровых проектов, где процесс создания напрямую зависел от слаженности действий между всеми участниками. Итогом такого взаимодействия часто становятся работы, где сложно провести грань между искусством, дизайном и наукой.

Однако работа в команде — не единственный способ создания цифровых произведений. Авторы все чаще начинают обращаться к найденным в сети изображениям и видео и работают с ними как с цифровыми реди-мейдами. Одним из них является Томас Руфф (р. 1958), представитель Дюссельдорфской школы фотографии. Он использует фотографию как основной художественный медиум, и в серии jpegs работает с найденными в интернете цифровыми изображениями, уделяя особое внимание алгоритмам компрессии файлов. Одними из первых в этой серии появились фотографии катастрофы 11 сентября 2001 г. Свои работы Руфф распечатывает в очень крупном масштабе, при этом пиксели становятся основой визуальной структуры, сеткой изображения.

Крайне существенно, что чем активнее и громче заявляют о себе технологии в художественном процессе, тем заметнее становится обратный процесс их влияния на традиционные медиа живописи, фотографии и скульптуры.

Важнейшим для процесса развития цифрового изображение становится творческое наследие Марселя Дюшана (1887–1968). В свою очередь, на его живописные работа оказала непосредственное влияние фотография. Так, работа Марселя Дюшана «Обнаженная, спускающаяся по лестнице» напрямую связана с изобретенной Этьеном-Жюлем Маре хронофотографией, многократной съемкой движущихся людей на одну фотопластину. В свою очередь, реди-мейды Дюшана и перенос акцента от объекта к концепту становятся «предтечей “виртуального объекта” как изменяющейся структуры» [6, с. 17].







Рисунок 11. Реймонд Хейнс. Реймондриан. 1998–1999. Macintoshage, цифровая печать, алюминий

Рисунок 12. Лора Оуэнс. Без названия. 2016. Акрил, масло, уголь на холсте. 274 х 213 см

Рисунок 13. Лора Оуэнс. Без названия. 2016. Шелкография на холсте. 109 х 71 см

Другой французский художник, последователь дадаистских традиций и один из основателей Нового реализма Рэймонд Хейнс (Raymond Hains, 1926–2005) в конце 1990-х создает первые работы в технике Macintoshage. Этот термин родился из сочетания таких понятий, как «machin» (по-французски «вещь», «штука»), «machine» («машина»), Macintosh (компьютер марки Макинтош), фамилии Маклюен и пр. При помощи этой техники Хейнс переносит многооконный экран компьютера в пространство художественной галереи. Бесконечные варианты соединения текстов и изображений в оснах стали источником постоянного прогресса проекта.

Сегодня американский художник Лора Оуэнс (р. 1970) активно экспериментирует с фигуративными стилистиками, внедряя в живописное полотно элементы цифрового мира — пиксели, сетки, результаты работы штампом и кистью в графическом редакторе, текстуры. Помимо этого, в свои работы художник активно внедряет элементы упаковок, открыток, ковровых узоров, газетных вырезок, комиксов и пр. Использование цифровой эстетики в традиционном медиуме позволяет соединять несоразмерные, в корне отличные элементы в одну композицию с бесконечным количеством возможных прочтений и ассоциаций.





Рисунок 14. Хелен Мартен. Evian Desease. 2012. Кадр из одноканального видео

Рисунок 15. Хелен Мартен. Традиционный учитель английской грамматики. 2012. Серия объектов

Британский художник Хелен Мартен (р. 1985) работает преимущественно с объектами, скульптурой и видео, однако основой работ становится взаимодействие между пространствами растровой, векторной графики и текста. Именно парадигма цифрового изображения становится главной для Мартен, причем изображение это сложное, мерцающее, подвижное — в нем идет постоянное взаимодействие между фотографическими, иллюстративными и текстовыми элементами, которое часто доводится автором до коллапса.

В работах Мартен исследует визуальные коды, существующие сегодня и определяющие наши отношения с миром. Язык и изображение становятся частями одного художественного пространства, часто взаимодействуя друг с другом в рамках ошибки или сбоя. Цифровое

изображение становится здесь своеобразным алгоритмом компрессии внешнего мира, проходя через который предметы лишаются объема и остаются лишь силуэтами, а также меняют материальность.

Цифровое изображение, таким образом, освобождается от привычных нам параметров визуального, а также от традиционного окна и рамки и превращается в алгоритмы и коллажи, растянутые во времени. Оно превращается в полноценный «освобожденный образ» и выводит нас за пределы фотографии так, что реальность и фантазия начинают соединяться. Цифровое изображение может быть перенесено в любой медиум, и в то же время оно позволяет вмешиваться в любую его часть. Оно меняет даже наше образное мышление, обходя любые ограничения и создавая нечто большее реальности.

Примечания:

1. URL: https: //ru.wikipedia.org/wiki/Цифровое_изображение (дата обращения: 20.05.2019).

Библиография:

1. *Беньямин В.* Краткая история фотографии. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. 144 с.

2. *Бобринская Е.А.* Русский авангард: границы искусства. М.: Новое литературное обозрение, 2006. 320 с.

3. *Вайбель П.* 10++ программных текстов для возможных миров / пер. с нем. М.: Логос, 2011. 304 с.

4. *Гройс Б.* Политика поэтики: [сб. ст.]. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. 400 с.

5. *Манович Л.* Язык новых медия. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.

6. *Пол К.* Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. 272 с.

7. *Руйе А.* Фотография. Между документом и современным искусством / пер. с фр. СПб.: Клаудберри, 2014. 712 с.

8. *Фуко М.* Это не трубка / пер. с фр. И.Кулик. М.: Художественный журнал, 1999. 152 с.

9. Цифровая революция–2017. Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных решений. Коллективная монография на основе материалов Всероссийской научной конференции / сост. А.Н.Лаврентьев, Н.Н.Ганцева, А.В.Сазиков. М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2017. 272 с.

10. *Шаршун С.* Дадаизм (компиляция). Берлин, 1922.

11. Marten Helen. Edited by T.Eccles, B.Ruf, P.Staple. Zurich: JRP|Ringier, 2013.