

РАЗВИТИЕ КОНЦЕПЦИЙ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Искусство всегда активно реагировало на смену общественных формаций и отношений. Дизайн является основным проводником такого современного вида искусства как «DigitalArt» или «Цифровое искусство».

Цифровое искусство рассматривается нами как философское и концептуальное направление в искусстве, выходящее за рамки графического изображения и традиционных принципов художественного искусства.

Истоки искусства «DigitalArt» лежат в модернистском художественном течении – Дадаизм. Дадаизм (Dada sme) трактуется как реакция на трагизм и бессмысленность Первой мировой войны. Важность смыслового содержания статьи в том, что дадаисты стремились выйти за пределы сложившегося понимания мира посредством фонетических, грамматических и семантических механизмов человеческой речи. Основными особенностями дадаизма стали:

- несогласие с принятыми правилами художественного искусства и стремление их нарушить;
- скандал, провокация, шок – лейтмотив шокировать аудиторию и самосознание;
- хаос, анти-логика и иррациональность, представление как анти-искусство – основные средства творчества;
- использование в творчестве определенных форм нигилизма, как крайних форм скептицизма.

Ступени развития цифрового искусства базируются на вновь создающихся группах и их основоположниках. Таким образом сформулированы три основополагающие концепции:

- случайность доступа – (псевдо) недетерминированные, основанные на инструкциях, алгоритмы открывают возможность мгновенного доступа к элементам мультимедиа, которые могут перегруппировывать (перетасовывать), казалось бы, бесконечные комбинации.
- виртуальность – физический объект преобразуется в виртуальный или концептуальный объект. Концепция сама по себе становится осязаемой с помощью виртуализации/восприятия.
- интерактивность – зритель может принять на себя активную роль во влиянии и изменении самого произведения.

Цифровое искусство может быть определено как искусство, которое исследует компьютерные, инженерные технологии и закодированное в цифре информационное содержание, как инструмент и материал для творчества. Цифровой контент определяется как информационный материал, способный стать проводником основной идеи, действовать для передачи сообщения или основного посыла.

Ключевые слова: цифровое искусство, современные высокие технологии, дадаизм, направление «флюкс», телекоммуникативные технологии группы EAT.

Изменения, происходящие в современном мире, диктуют новые принципы восприятия окружающей действительности и взаимодействия с ней. Искусство всегда активно реагировало как на смену общественных формаций, так и на развитие технологических, художественных, эстетических, философских и религиозных отношений. Поэтому дизайн, как один из наиболее современных и динамичных видов художественной деятельности, является основным проводником и глашатаем такого современного вида искусства как «DigitalArt» или «Цифровое искусство».

Следует отметить, что в данной статье цифровое искусство будет рассматриваться скорее как философское и концептуальное направление в современном искусстве, основанное на современных технологиях и реализованное с их помощью. Современные высокие (преимущественно компьютерные) технологии являются

необходимым и обязательным условием для реализации принципов данного художественного течения, однако следует отметить, что в основе данного направления лежит, прежде всего, оригинальная идея или концепция, созданная с помощью современных технологий, а отнюдь не любое произведение изобразительного искусства выполненное на компьютере. Как будет рассмотрено ниже, произведения цифрового искусства обычно выходят за рамки графического изображения и традиционных принципов художественного искусства.

Как отметил профессор Адерито Фернандес Маркос (Aderito Fernandes Marcos) на семинаре, посвященном проблемам развития магистерской программы по направлению «DigitalArt», который проходил в университете Аберта (Лиссабон, Португалия) 23 апреля 2014 года, истоки этого художественного течения, лежат в модернистском художественном течении – Дадаизм.

Дадаизм (Dadaïsme) возник в первой четверти XX века в Швейцарии, как реакция на трагизм и бессмысленность Первой мировой войны. Несмотря на то, что в дословном переводе с французского языка данный термин обозначает «бессмысленный детский лепет» движение быстро обрело популярность и стало интернациональным. Задачи дадаизма были весьма осмысленны и направлены на подрыв основных постулатов европейского искусства, которое, по мнению основателей и последователей данного движения (Р.Гюльзенбек, Георг Гросс, Рауль Хаусманн, Курт Швиттерс, Х.Арп, Марсель Дюшан, Франсис Пикабия, Ман Рей и др.) стало заложником рационального и логического. Согласно взятого за основу основного лейтмотива дадаизма символистского фарса Альфреда Жарри «Юбю-король» (1896), европейская цивилизация была обречена на полное уничтожение (мировая война подтверждала этот факт) и дадаисты стремились ускорить этот крах, подрывая ее фундаментальные структуры – структуры мысли и языка[5].

Важным для нашего исследования является то, что дадаисты стремились выйти за пределы сложившегося понимания мира через фонетические, грамматические и семантические механизмы человеческой речи. Для возврата на исходный уровень так называемого «предъязыка», они провозглашали в искусстве главенство иррационального, бессознательного и интуитив-

ного, что позволяло им полностью отвергнуть формы традиционного искусства.

Можно выделить некоторые особенности дадаизма, которые имеют важное влияние на современное искусство, представленное таким течением как «Цифровое искусство»:

- несогласие с принятыми правилами художественного искусства и стремление их нарушить;
- скандал, провокация, шок – лейтмотив шокировать аудиторию и самосознание;
- хаос, анти-логика и иррациональность, представление как анти-искусство – основные средства творчества;
- использование в творчестве определенных форм нигилизма, как крайних форм скептицизма.

В качестве примеров, способных наиболее наглядно продемонстрировать принципы дадаизма в искусстве, можно привести «Фонтан» Марселя Дюшана (1917 г.) и его же «Вращающиеся стеклянные пластины», выполненные в соавторстве с МаномРэй (1920 г.) (рис. 1, 2).

Первое произведение, признанное большинством искусствоведов мира, является насмешкой над зрителем и его принципами восприятия искусства. Писсуар, развернутый под углом 90 градусов с надписью на боку «дурак», согласно проведенного газетой «Dailytelegraph» опроса среди инсайдеров британского артрынка, стоит на первом месте по значимости, сре-



Рисунок 1 Марсель Дюшан «Фонтан» 1917



Рисунок 2 Марсель Дюшан и МанРэй «Вращающиеся стеклянные пластины» 1920

ди наиболее значимых произведений XX века, оказавших наибольшее влияние на дальнейшее развитие мирового искусства [1].

Данное произведение искусства обошло такие известные шедевры, как: «Авиньонские девицы» и «Герника» – Пабло Пикассо, Диптих «Мерилин» – Энди Уорхолаи «Красная комната» Анри Матисса. Авторы данных произведений живописного искусства хоть и смело экспериментировали в живописи, но не выходили за семантические и технологические границы, обусловленные современным им изобразительным искусством и условностями восприятия.

Несколько дальше, в технологическом аспекте, двинулось произведение «Вращающиеся стеклянные пластины», которое полностью представляло собой техническое устройство, которое приводилось в движение зрителем, желая оценить эстетические качества художественного произведения. Другими словами, зритель не мог в полной мере оценить произведение искусства, не приложив к нему своих собственных усилий. Можно предположить, что таким образом закладывались основные принципы интерактивности, свойственные современным произведениям цифрового искусства. Кроме интерактивности «Вращающиеся стеклянные пластины» обладают такими важнейшими качествами, как спонтанность, динамичность, а также обращение к другим органам чувств, кроме зрения.

Как мы видим, основой в искусстве дадаизма явилась идея или концепция, реализованная нетрадиционными и, порой, иррациональными, антихудожественными средствами, а также нередко являлись техническими механическими устройствами. Идейная основа искусства дадаистов позволила развить эти принципы в искусстве концептуалистов.

Джозеф Кошут, один из основоположников течения концептуалистов, писал в статье «Искусство после философии» (1969): «Основное значение концептуализма, как мне представляется, состоит в коренном переосмыслении того, каким образом функционирует произведение искусства – или, как функционирует сама культура: как может меняться смысл, даже если материал не меняется. ...физическая оболочка должна быть разрушена, т.к. искусство – это

сила идеи, а не материала». Наиболее известная работа Кошута – композиция «Один и три стула» (1965), включавшая в себя, помимо настоящего стула, его фотографию и описание этого предмета из словаря [2].

Эту композицию нельзя в какой-либо мере отнести к цифровому искусству с технической точки зрения, однако она раскрывает еще один важный аспект искусства – символ или знак, как полноценный заменитель самого артефакта. Постепенный переход от реального объекта, к его изображению и последующему словесному описанию раскрывает принцип виртуализации художественного пространства, стирания границ реального и виртуального.

Данная композиция демонстрирует такие принципы концептуального искусства как: концепция главенствует в произведении; эстетичность и художественная привлекательность играют не главенствующую роль в художественном объекте и имеют второстепенное значение (рис. 3, 4).

В 1960-е годы данное направление получило своеобразное продолжение в работе такой группы как УЛИПО (фр. OULIPO, сокращение от *Ouvroir de littérature potentielle* – Цех потенциальной литературы), основоположниками которой были писатель Раймонд Кено и математик Франсуа ЛеЛионне. Исследования потенциальных возможностей искусства имеют корни в движении дадаистов, и также как дадаисты стремились преодолеть границы изобразительного в изобразительном искусстве, последователи научно-творческого объединения УЛИПО стремились преодолеть известные литературные ограничения. Что, впрочем, не отменяло того факта, что именно таким образом создавались новые искусственные ограничения. Группа исследовала концепцию комбинаторного и строго регламентированного правилами процесса поэзии Дадаизма, в сочетании с понятием случайного доступа. Это форма контролируемых случайностей для создания и активации инструкций по доступу и обработке информации. Другими словами сторонники УИЛПО – математики, художники и литераторы, стремились создать новые правила, по которым могла бы существовать литература, как искусство.

Следующей ступенью в развитии понимания современного цифрового искусства стало

полное и всецелое вовлечение зрителя в процесс создания самого произведения. То есть автор-художник только задавал правила и инструментарий создания произведения, а зритель мог сам либо принять небольшое участие, либо полностью взять на себя его создание.

Наиболее ярко это проявилось в работе такого художественного направления как Флюксус (лат. fluxus – «поток жизни»), получившего развитие в 1950–1960-е годы. Сторонники этого движения (Йозеф Бойс, Нам Джун Пайк, Джордж Мациюнас, Терри Райли, Джон Кейдж, Карлхайнц Штокхаузен, Йонас Мекас, Йоко Оно и другие) во многом унаследовали творческий метод дадаистов, а потому не разделяли искусство и жизнь, стремились к событийному и эфемерному искусству, с присущей ему simultанностью, к разрушению границы между художником и зрителем и отказу от эстетических ценностей [3].

Стремление разрушить границы искусства, привело приверженцев данного направления к смешению различных его сфер и видов. Их произведения часто представляли собой действия, подобные театральным, с использованием большого количества возможных на тот момент достижений технической, художественной и философской мысли. Важным нововведением последователей флюксуса является широкое использование не только, подобно дадаистам, технических механизмов, но и активное применение в своих действиях различных электрических аудио, видео и телевизионных устройств. Главными принципами флюксуса стал выход за пределы традиционного понимания произведения искусства, активное вовлечение зрителя не только в

процесс созерцания результата, но и в процесс создания этого результата. Такие современные формы художественной практики как хэппенинг, перформанс, акционизм, инвайронмент берут свое начало именно от флюксуса. Все перечисленные направления считают объектом искусства не физическую субстанцию, но событие, занимающее пространство и время, основанное на определенной идее и созданное при помощи того зрителя к которому оно адресовано.

Подобными принципами руководствовались основатели группы ЕАТ, основанной в 1966 году Билли Клувером, Фредом Уолдхауэром, Робертом Раушенбергом и Робертом Уитменом и просуществовавшей до 1980-х годов. Мобилизация искусства, науки и промышленности, базирующаяся на междисциплинарном сотрудничестве художников, инженеров и программистов. Участники данной группы экспериментировали с новыми средствами выражения на перекрестке таких новых технологий, как компьютерные изображения и звуки, видео, синтетические материалы и робототехника. Над каждым проектом работала большая мультидисциплинарная команда. Интересным представляется тот факт, что участники группы ЕАТ, осознавая необходимость не только создания нового искусства, но и обеспечения понимания этого искусства зрителем, организовывали образовательные мероприятия по ознакомлению населения с телекоммуникационными технологиями, такими как «telewriting» и спутниковые передачи [7].

Учитывая тенденции последователей данных направлений к использованию в своих перформансах и хэппенингах достижения науки и техники, логичным продолжением после ис-



Рисунок 3 Джозеф Кошут «Один и три стула» 1965



Рисунок 4 Чарльз Ксури «Колибри» 1967

пользования теле, аудио и видео техники стало использование компьютерных технологий. В конце 1960-х и начале 1970-х компьютерные технологии находились на самой ранней стадии развития, однако даже в таком состоянии они стали объектом внимания и тщательного изучения художников и дизайнеров.

Одним из наиболее ярких примеров является анимационный фильм «Колибри» Чарльза Ксури (1967). Сам автор так писал о своем произведении: «идея заключалась в том, чтобы в линии изобразить на компьютере и заставить птицу двигаться надлежащим для птицы образом. С помощью компьютера было сгенерировано 30000 изображений и сгенерировано 25 последовательностей движений. С помощью печатного устройства для микрофильмов мы перенесли изображение на пленку». Таким образом, была открыта новая область экспериментальных исследований в области компьютерного преобразования визуальных эффектов посредством математических функций [10].

Подводя предварительные итоги, можно отметить, что все описанные выше творческие группы, организации и отдельные прогрессивно настроенные художники, подготовили благодатную почву для того, чтобы искусство перешло на следующую стадию развития. Можно предположить, что к началу 1970-х годов в прогрессивных творческих сообществах сформировались новые принципы искусства, не связанные с традиционными. Эти принципы заключались в следующем:

- несогласие с принятыми правилами и конвенциями;
- возможность использовать хаос, антилогику и иррациональность, в качестве творческого метода;
- интерактивность, как важная часть существования произведения искусства;
- спонтанность и динамичность создания и существования произведения искусства;
- виртуальность, как одно из возможных состояний артефакта;
- главенство концепции над изобразительностью;
- не обязательность эстетичности и соответствия художественному вкусу;
- возможность создавать произведение искусства, сгенерированного на основе инструкций;

– погружение зрителя в художественное произведение, вовлечение его в процесс создания или функционирования данного произведения.

Искусство и культура такими сообществами трактуются как социальные явления, вытекающие из общественного взаимодействия – из индивидуального и коллективного проявлений, которые вместе устанавливают общее коммуникационное и информационное пространство, воспринимающее артефакты, считающиеся культурными или художественными. Эти культурные и художественные артефакты являются скорее не материальными объектами, но информационными, то есть центральным элементом данных произведений искусства является информация. Данная информация может содержать в себе символы, знаки, которые направлены на стимулирование определенных эмоций, являющихся выражением воображения зрителя.

Для того, чтобы перейти к современному пониманию термина «Цифровые искусства», необходимо привести пример, который наиболее наглядно продемонстрирует его принципы. Таким примером может стать «Autopoiesis» роботизированная скульптура американского художника Кена Ринальдо (Ken Rinaldo), выполненная по заказу музея Киазма (Kiasma) в Хельсинки в 2000 году. Скульптура олицетворяет чуждый, возможно инопланетный разум, который живет по своим, непонятным нам законам. Данное произведение состоит из пятнадцати роботизированных манипуляторов, стилизованных под фантастические руки или щупальца, которые взаимодействуют с окружающей средой и меняют свое поведение в зависимости от изменения обстановки. Появление в непосредственной близости нового объекта, например, человека, вызывает определенную реакцию, которую можно трактовать как проявление интереса, боязнь, желание осуществить непосредственный контакт и так далее. Перемещения в пространстве самих манипуляторов дополняются звуковыми сигналами, похожими на музыкальные телефонные тона, что дополняет образ общающихся между собой на музыкальном языке инопланетных существ (рис. 5, 6).

Технически в «Autopoiesis» используются электрические двигатели, позволяющие двигать манипуляторы, инфракрасные дат-

чики, реагирующие на изменения объемно-пространственной среды, звуковые динамики, которые управляются компьютерным блоком с установленным уникальным программным обеспечением. Возможность устройства принимать относительно самостоятельные решения с большим количеством вариаций, является характерной для большинства живых систем, что и создает эффект самостоятельно функционирующей системы, наделенной признаками искусственного разума. «Autopoiesis» представляет собой интерактивную среду, способную самостоятельно изменяться в режиме реального времени, с использованием обратной связи и активно взаимодействующую со зрителем.

В данном случае, компьютерная среда определяется как набор цифровых технологий, использующих их в качестве инструментариума для обработки информации и реагирования на материальном уровне, что в совокупности может быть принято в качестве арт-среды, используемой художниками для создания артефактов цифрового искусства. Цифровое искусство применяет компьютерную среду как сырье, например: цифровое кодирование информации и как инструмент усиления творческого потенциала артефакта. Эти артефакты, некоторые из которых нематериальные, составляют фактически, конечный продукт культурного или

художественного явления. Следует отметить, что кроме зрения, такие артефакты активно обращаются к другим органам чувств, таким как слух и осязание.

Конечный результат может быть отображен с помощью физических материалов, таких как: камень, бумага, дерево, механические устройства, видео и лазерные проекторы и т. д. Однако, для соблюдения условия интерактивности и определенной самостоятельности произведения искусства необходимо использование электронных компьютерных устройств и программного обеспечения. Такой синтез новейших достижений в области цифровых технологий, инженерии и механики с оригинальной концептуальной основой позволяет перевести искусство на принципиально новый уровень, позволяет производству искусства жить собственной жизнью, активно реагируя на зрителя и взаимодействуя с ним. Такой подход позволяет вызвать определенное состояние ума, или вызвать эмоции и последующее чувство.

Таким образом, цифровое искусство, в основном, базируется на трех основополагающих концепциях:

Случайность доступа – (псевдо) недетерминированные, основанные на инструкциях, алгоритмы открывают возможность мгновенного доступа к элементам мультимедиа, которые

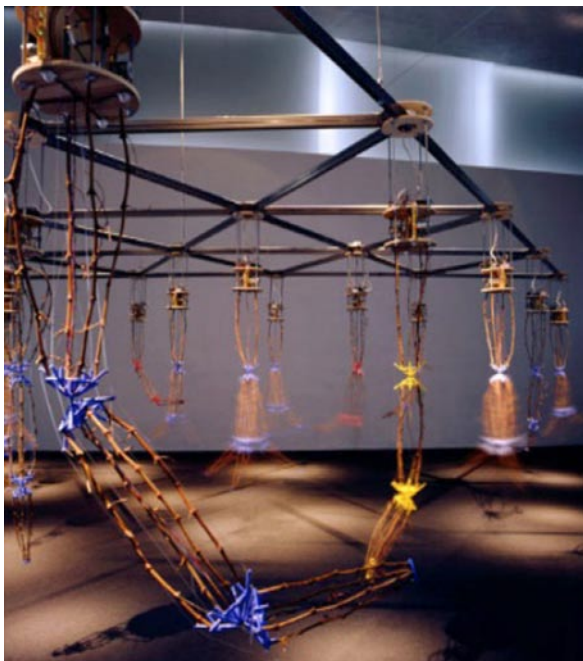


Рисунок 5 «Autopoiesis»

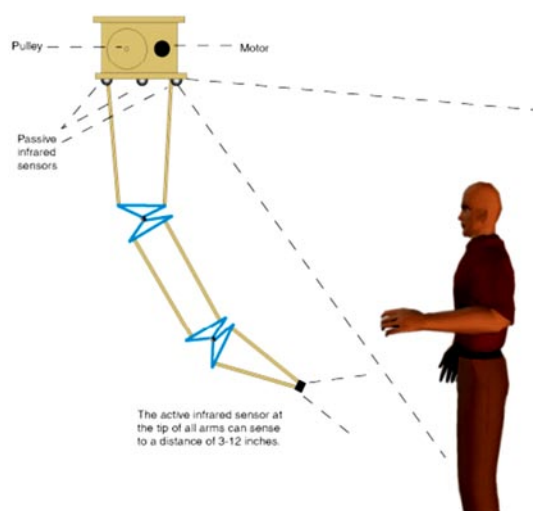


Рисунок 6 Принцип работы «Autopoiesis»

могут перегруппировывать (перетасовывать), казалось бы, бесконечные комбинации.

Виртуальность – физический объект преобразуется в виртуальный или концептуальный объект. Концепция сама по себе становится осязаемой с помощью виртуализации/восприятия.

Интерактивность – зритель может принять на себя активную роль во влиянии и изменении самого произведения.

Цифровое искусство может быть определено как искусство, которое исследует компьютерные, инженерные технологии и закодированное в цифре информационное содержание, как инструмент и материал для творчества. Цифровой контент определяется как информационный ма-

териал способный стать проводником основной идеи, действовать для передачи сообщения или основного посыла.

Благодаря специфике цифрового искусства, основанной на междисциплинарных связях, именно дизайн стал основным проводником данного направления. Гибкость подходов к инструментарию, стремление играть с культурными и философскими концепциями, способность интегрировать различные, часто не связанные с искусством, сферы человеческой деятельности, позволяет дизайну использовать цифровое искусство в качестве уникального мультикультурного и междисциплинарного инструмента для художественных экспериментов.

06.02.2015

Работа выполнена при поддержке Российского фонда фундаментальных исследований (проект № 08-02-99035-р_офи), а также Министерства образования и науки России (задание Рособразования № 1.3.06)

Список литературы:

1. Данилова, Г.В. Марсель Дюшан и его «Фонтан». Почему обычный писсуар считают главным шедевром 20 века. [Электронный ресурс] / Г.В. Данилова. – Режим доступа: <http://adindex.ru/publication/gallery/2011/04/19/64460.phtm>. – Загл. с экрана. – Яз. рус. – Дата обращения: 21.02.2015
2. Ермакова, И.Н. Концептуализм. [Электронный ресурс] / И.Н. Ермакова. – Режим доступа: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Sj4DAkffx7QJ:school-collection.edu.ru/catalog/res/501b2de3-6199-f145-4cb8-74212119ce58/view/+&cd=6&hl=ru&ct=clnk&gl=ru>. – Загл. с экрана. – Яз. рус. – Дата обращения: 21.02.2015
3. Дёготь, Е.К. Юрий Альберт о Флюкसे. [Электронный ресурс] / Е.К. Дёготь. – Режим доступа: <http://os.colta.ru/art/projects/8094/details/19914/page1/>. – Загл. с экрана. – Яз. рус. – Дата обращения: 22.02.2015
4. Ерохин, С.В. Цифровое компьютерное искусство / С.В. Ерохин. – СПб.: Алетейя, 2011. – 188 с.
5. Кривушина, Е.К. Дадаизм. [Электронный ресурс] / Е.К. Кривушина. – Режим доступа: http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/literatura/DADAIZM.html. – Загл. с экрана. – Яз. рус. – Дата обращения: 22.02.2015
6. Ханолайнен, Д.П. Компьютерное искусство как проблема морфологии искусства: дис. кандидата философ. наук: 09.00.04 / Дарья Павловна Ханолайнен. – Петрозаводск. – 2014. – 168 с.
7. Bonin Vincent. Collection of Documents Published by E.A.T. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=237>. – Загл. с экрана. – Яз. англ. – Дата обращения: 22.02.2015
8. Christiane Paul. Digital Art / Paul Christiane – London: Thames & Hudson, 2006
9. Knight John. Digital Art – Themes and Principles for Engagement / John Knight // Artech. 7th International Conference on Digital Arts (March 19-20, 2015). – Obidos, Portugal. – P. 61-68
10. Nake, F. Paragraphs on Computer Art, Past and Present. / F. Nake // CAT London Conference. – February, 2010. – P. 55–63
11. Nechvatal Joseph. The Oulipo Group's Generative Word Games. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://hyperallergic.com/172995/the-ouliipo-groups-generative-word-games/>. – Загл. с экрана. – Яз. рус. – Дата обращения: 22.02.2015
12. Noll, A.M. Computers and the Visual Arts / A.M. Noll // Design Quarterly. – № 66/67 (1967). – P. 64–71.
13. Noll, A.M. The Digital Computer as a Creative Medium / A.M. Noll // IEEE spectrum. – Vol. 4, № 10 (1967). – P. 89–95.
14. Penny, S. Systems Aesthetics + Cyborg Art: The Legacy of Jack Burnham, 1999 / S. Penny; [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.sculpture.org/documents/scmag99/jan99/burnham/sm-burnh.shtml> – Загл. с экрана. – Яз. англ. – Дата обращения: 02.02.2015
15. Turning, A.M. Computer Machinery and Intelligence / A.M. Turning // Mind: a Quarterly Review. – Vol. LIX, № 236 (October 1950). – P. 433–460

Сведения об авторах:

Григорьев Андрей Дмитриевич, заведующий кафедрой дизайна Магнитогорского государственного технического университета им. Г.И. Носова, кандидат педагогических наук, доцент,
тел.: (3519) 38 38 38, e-mail: g_ad77@mail.ru

Захарченко Татьяна Юрьевна, доцент кафедры дизайна Магнитогорского государственного технического университета им. Г.И. Носова, кандидат педагогических наук, доцент,
тел.: (3519) 38 38 38, e-mail: zaharchenkoty@mail.ru