

## **СПОСОБЫ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ЭКРАННОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ НОВЫХ И ТРАДИЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

*Работа представлена кафедрой истории и теории искусств  
Санкт-Петербургского государственного университета технологии и дизайна.  
Научный руководитель – кандидат искусствоведения, доцент С. М. Ванькович*

*Последствия увлечения цифровыми образами в угоду реальным произведениям, находящимся в музеях, рождает усредненное представление об искусстве, «втиснутом» в рамки экранного формата монитора. Однако в некоторых случаях технологии позволяют художникам создавать комплексы работ, свя-*

занных тонкой сетью технологических возможностей и тем самым концептуализирующих возможности современного искусства.

**Ключевые слова:** электронный образ, цифровое искусство, новые технологии.

*O. Shustrova*

## WAYS OF VISUALISATION OF A SCREEN IMAGE BY MEANS OF NEW AND TRADITIONAL TECHNOLOGIES

*The consequences of the undue devotion to digital images for the sake of real works of art, located in museums, result in an average understanding of the art, "squeezed" into a monitor. But in some cases technologies allow artists to create complexes of works, connected together by a thin net of technological possibilities, thereby conceptualising facilities of contemporary art.*

**Key words:** *electronic image, digital art, new technologies.*

Откуда и как берутся цифровые образы, как они адаптируются в сознании человека в связи с их существованием на экране компьютера? Как преобразуются образы из форм мышления в визуальные формы, и что может с ними делать современный художник?

Мы давно привыкли к тому, что любое визуальное явление жизни легко доступно. Заходим в Интернет, набираем: «инфузория туфелька», и нашему взору предстает простейший организм из школьного учебника биологии, который в обычной жизни увидеть невозможно. Другой пример касается образов галактики. Мы находим в Интернете нужный сайт и получаем возможность посмотреть на вращение астероида Гаспра или падение болида. И, хотя мы не знаем, что это такое, но зрелище астрономических анимаций, зафиксированных с помощью сложнейших приборов, весьма впечатляет. Проблема возникает с неожиданной стороны: все, что мы можем увидеть, вписывается в надлежащий формат монитора, и образный мир ограничивается его рамками, создавая иллюзию равновеликости всех объектов нашего мира.

Фантазия человека постоянно использует технические новшества, возникающие в обществе. При создании книг требуются не только тексты, но и иллюстрации к ним, и появляются школы художников-иллюстраторов. После изобретения печатного

станка Гуттенбергом появляются художники, занимающиеся печатной графикой.

Живопись всегда была той формой художественного преобразования действительности, которая требовала раму. Внутри этой рамы собрана художественная информация, соответствующая законам композиции и гармонии, а мы, глядя на картину, способны достроить внешний мир произведения. Но в большинстве случаев это бессмысленное занятие, ведь художник создает на полотне законченную картину мира. И в этом случае соблюдение точного размера изображений – идея, кажущаяся пустой.

Фотография, появившаяся в середине XIX в., была следующим за живописью и графикой этапом, фрагментирующим сознание человека до определенных размеров. Желание зафиксировать все видимое вовлекло в круг фотографов огромное число людей, имевших и не имевших художественный вкус. Спустя некоторое время стало ясно, что это такой же вид искусства, как живопись или графика, и им нужно заниматься серьезно. Элемент случайности, который был неизбежным качеством фотографии, вошел также и в живопись, внося эффект движения и зыбкости и нарушая привычную гармонию традиционного искусства.

Появление кино сыграло революционную роль в искусстве, изменив понимание театра и заставив людей глубже осознать неуловимую связь между разными видами ис-

куства: актерской игрой, декорациями, литературой, музыкой и т. д., расширяя рамки одного жанра за счет использования возможностей других и увлекая творческий поиск художника в неизведанные края. Раннее кино было полно экспериментов, туда ринулись художники-авангардисты, стремившиеся освоить новое поле деятельности. Но постепенно в кинематографе сложились свои жанры, своя профессиональная среда, и эксперименты стали касаться усложнения возможностей кино за счет технологий.

Изобретается телевизор. Этот замечательный аппарат создал ощущение невероятной внедренности всех людей в какую-то одну общую историю, полную событий и способную украсить обыденность повседневного однообразия иллюзией событийности. Потребность в такого рода вовлеченности стала краеугольным камнем всех последующих изобретений в области коммуникаций: усложняется связь, ускоряются процессы получения и отсылки информации.

Изобретение персонального компьютера стало фантастическим явлением буквально для всех, кто приобщился к этой культуре.

И все же, несмотря на несомненную полезность открывшихся возможностей познания, грустно сознавать, что долгая история развития человеческого воображения с помощью большого числа художественных средств в конце концов оказалась «втиснута» в экранный формат компьютера. Компьютер занимает огромное внимание человека сегодня, а легкость получения любой информации позволяет пользователю быть столь же легковесным в отношении ее восприятия: какая разница, какого размера Парфенон или гравюры Рембрандта! Зачем точно представлять себе тончайшие цветовые нюансы в картинах Матисса! Об этом редко кто задумывается.

И все же нет сомнения в том, что электронные коллекции, наполненные такими «усеченными» до возможностей монитора образами, нужны и полезны. В них есть информация, которая сопутствует произведениям и очень важна для понимания твор-

чества художников. Однако возникает некоторая странность в изучении искусства любого художника, ну, скажем, Клода Моне. Смотрим одну за другой его картины на компьютерном экране. Мало того, что картины нам представляются без рам, в произвольном цвете, часто в плохом качестве, если же мы захотим вообразить себе какого размера «Кувшинки» 1916 г. только по электронному образу, то вряд ли сможем. Картина кажется вполне камерной, хотя в действительности имеет очень солидный размер. Наоборот, картина Сальвадора Дали «Медиумически-параноидальный образ» 1936 г. кажется огромной, в действительности же она просто крошечная. Бесспорно, в этом случае возникает противоречие между комплексным восприятием реального произведения в музее и его электронным образом, доступным благодаря технологиям.

Впрочем, в некоторых случаях технологии позволяют художникам создавать целые комплексы работ, связанных тонкой сетью технологических возможностей и тем самым концептуализирующих возможности современного искусства. При этом основой любого произведения остается образ, рождение которого в голове художника тесно связано с теми технологиями, которые он изучил и усвоил на протяжении жизни.

Приведу для примера творчество шведского художника Джима Берггрена. Если просматривать виртуальную коллекцию на его сайте, где изображения приводятся в группах (графика, скульптура, компьютерное изображение), то невозможно отличить работу, созданную и живущую в компьютере, от фотографии графического оттиска, напечатанного на станке, или скульптуры, воплощенной в камне.

Основное образование Джим получил в области печатной графики. Его любимая техника – литография. Чтобы создать литографию новым способом, включающим подготовку изображения на компьютере, используется технология офсета. Картинка может быть нарисована, а затем сосканирована, может быть использована фотография или любой образ, существующий в цифровом виде.

Компьютер позволяет разные эксперименты, которые невозможны в работе с камнем. Например, Джим создает первичный образ в трехмерной программе, и образ имеет кроме растра еще объем и прозрачность (рис. 1).



Рис. 1. Саркофаг. Компьютерная графика

Эти качества никуда не пропадают, когда изображение печатается, как литография. Поэтому мы и не можем ощутить различие напечатанного на станке, а потом сфотографированного для коллекции образа, и того, который напечатан не был. Мы вынуждены просто верить тому, что написано.

Возможно также создать в компьютере образ, который будет нести в себе иллюзию какого-то материала. Например, мрамора. Можно этот предмет в мраморе создать, заказав работу мастеру по камню. Но сфотографированный и внесенный в виртуальную коллекцию, он выглядит, как полноценный объект из камня в силу нашей привычки воспринимать подобные образы, как крупные скульптуры.

Объект может быть «сочинен», как деревянный. Снова он заказывается мастеру, но уже для того, чтобы участвовать в выставке, поэтому работа действительно монументальна и занимает много места в небольшом, специально подготовленном для нее зале. Объект, полый внутри, стоит на постаменте и выглядит весьма притягательно, настолько, что входящий в зал зритель невольно тянет к нему руку, желая потрогать. И в этот момент

объект начинает издавать тревожные и жутковатые звуки. И тут до посетителя доходит, что звуки исторгает сам объект, внутри которого вделаны специальные датчики, называемые терменвоксами\*\*. Они реагируют на волны, производимые вокруг них, и вот уже посетитель стоит возле деревянной штуковины и водит руками, «дирижируя» странным оркестром (рис. 2).



Рис. 2. Пузырь. Деревянный объект

Джим не останавливается на достигнутом: он снова возвращается к первоначальному объекту, живущему в компьютере, и с помощью специальной программы «режет» его на куски так, как мы режем огурец. Эти фрагменты, каждый по отдельности, заказываются стекольщику, который исполняет их в крошечном размере, и помещаются на подставку для создания видеofilmа.

Просматривая этот фильм, вы ни за что не догадаетесь, что объект мал, поскольку перед художником стояла задача создать монументальное зрелище, где искрится и сияет стекло, отражая свет и разные блики. Для фильма была создана специальная музыка. Мелодия, обработанная композитором, была не просто сочинена из головы. Она была создана из этой же стеклянной композиции. График из разрезанного на куски объекта был помещен в специальную музыкальную программу, которая и создала мелодию (рис. 3).

Таким образом, можно бесконечно долго преобразовывать один и тот же образ, создавая все новые и новые уровни его понимания и

смыслового наполнения. В маленьком городе Мельндале, расположенном поблизости от Гётборга, где живет Джим, он часто проводит разные эксперименты со своими друзьями. Однажды вместе с музыкантами и художниками он забрался внутрь огромной старой металлической цистерны. Музыканты с инструментами, художники с подготовленными образами в компьютерной программе Modul8, спроецированными на стену цистерны изнутри.



**Рис. 3. Стеклоанный объект**

Для создания этих образов им пришлось изучить помойку, сделав акцент на пищевых отходах. Каждый фрагмент был любовно сфотографирован: огрызок яблока, картофельная кожурка, сгнивший банан и т. д. На экране воз-

ру участников было представлено табло, разграфленное на участки, внутри которых время от времени появлялся тот или иной объект помойки. Объектов – по количеству музыкантов, и каждый музыкант ассоциирует себя с тем или иным объектом. Как только «его» объект появляется, музыкант тут же вступает в оркестр со своей солирующей или аккомпанирующей партией, и надо внимательно следить за тем, что происходит на экране, чтобы не «прозевать» время вступления.

Можно подумать, что взрослые люди занимаются чушью, но из подобной «чуши» подчас рождаются фантастические идеи, и стоит ли бояться ошибок, если наградой за эксперимент будет расширение твоего опыта? Сейчас Джим активно сотрудничает с оперным театром как художник, проводит мастер-классы в разных странах, участвует в различных художественных программах. И это лишь один западный художник. А таких много, и их опыт имеет неоценимое значение для расширения знаний о технологических возможностях современного искусства.

### ПРИМЕЧАНИЯ

\* URL: <http://www.jimberggren.blogspot.com>; <http://www.amo.se/jim/index.html>

\*\* Музыкальный инструмент, созданный в 1919 русским изобретателем Львом Сергеевичем Терменом.