

Д. М. Кожевин

Роль зрителя в эстетике компьютерного искусства

Компьютерное искусство (медиа-арт) как новый вид актуального искусства активно вовлекает зрителя в свои проекты. Статья раскрывает основные причины этого явления – диалог компьютера с пользователем в режиме реального времени как идеологическая основа функционирования компьютерных технологий. Глобальная сеть и неограниченный доступ к информации формируют особый тип культуры, оказывающий прямое влияние на актуальное искусство, в котором компьютер является одним из важнейших инструментов.

Ключевые слова: медиа-арт, компьютерное искусство, эстетика взаимодействия, интерактивность, актуальное искусство, зритель, информационные технологии

Dmitrii M. Kozhevnikov

Role of spectator in computer art aesthetics

Computer art (media-art) as a new type of contemporary art involves spectators to the art projects. The article develops the basic reasons of it – a dialog between a computer and a user in real time, global network, unlimited access to the information. All of them forms a special type of modern culture, which deeply influences contemporary art, where a computer is an important tool.

Keywords: media-art, aesthetics of interaction, digital art, contemporary art, spectator, computer technologies

Эволюция взаимоотношений зрителя и произведения искусства, начавшаяся в первой половине XX в., к первой декаде XXI в. привела к тому, что на воображаемой шкале, фиксирующей характер этих отношений, на одном полюсе находится пассивный, прикованный к своему креслу потребитель кино- и телепродукта, театраль- ный зритель или посетитель концертного зала, на другом полюсе мы обнаружим деятельного участника интерактивной инсталляции, зрителя, являющегося в определенном смысле соавтором произведения. Роль зрителя приобрела новые свойства – из пассивного наблюдателя он превратился в активного соучастника. «В модернизме аудитория являлась пассивным созерцателем произведения искусства. Активной стороной были художники, не только создававшие произведения, но и дававшие ключ к их истолкованию. Перемещение в постмодернизме акцента с художника неизбежно изменило значение аудитории. Она сделалась активной составляющей не только процесса восприятия того, что представлено ее вниманию художником, но и нередко активным участником самого акта создания произведения искусства»¹. К традиционным видам эстетических категорий добавилась еще одна – эстетика взаимоотношений зрителя и художника, зрителя и произведения искусства, эстетика взаимодействия. Особенно ярко этот вид эстетики заметен в компьютерном искусстве, стремительно развившейся в последние десятилетия разновидности актуального искусства. Определение роли зрителя в эстетике компьютерного искусства, уточнение характера взаимоотношений между

зрителем и арт-объектом компьютерного искусства – содержание данной статьи.

Интерактивность как особая категория эстетики стала осознаваться художниками и арт-критиками уже в середине XX в., в послевоенное время. «Фундаментальная характеристика интерактивности – обмен в реальном времени, управление и обратная связь, выбор и интерпретация»². 1950–1960-е гг. – период становления нового вида искусства – перформанса, смеси визуального и театрального. Зритель участвует в производстве объекта искусства под управлением художника. «Если суть (гештальт) интерактивного произведения проявляется только в момент взаимодействия со зрителем, то эстетический анализ надо проводить за формальной структурой произведения... Джон Дьюи (*Art as Experience*, 1934) – произведение искусства воспринимается эстетически только когда зритель допускает и активно воспроизводит эстетический опыт»³. Формирование эстетического опыта активно выводится за границы произведения искусства. Активно обсуждается идея о существовании искусства без произведения искусства (Дитер Мерш). Развивающиеся технологии, в первую очередь компьютерные, активно способствуют расширению и укреплению нового вида эстетического опыта.

Компьютер как сложный программно-аппаратный комплекс способен одновременно существовать в трех ипостасях. По своей физической природе, по причине своего появления на свет компьютер – это машина для вычислений, вычислительный инструмент, и это его первая

функция. Развившиеся технологии ввода/вывода информации снабдили компьютер функцией репрезентации, способностью более или менее точно представлять визуальный образ или звук, созданный вне компьютера. И, наконец, третья сущность компьютера – способность самому создавать новые визуальные и звуковые сущности, в том числе – произведения искусства. В качестве рабочей версии можно предположить – компьютерным искусством могут считаться арт-объекты, использующие свойственные только компьютерным технологиям выразительные средства. Здесь можно провести весьма условную черту, отделяющую компьютерное искусство от арт-практик, использующих репрезентационные способности компьютера.

Корни медиа-арта («медиа-арт» – синоним компьютерного искусства) уходят в начало 1980-х гг., время появления первых персональных компьютеров. Как любой другой инструмент, когда-либо возникавший в повседневной культуре, вскоре компьютер был испытан не только как вычислитель, но и как средство для генерации эстетического. Сначала его выразительные возможности были невелики и сдерживались техническими характеристиками выводных устройств – монитора, принтера, звуковой карты. Эстетика раннего компьютерного искусства представляла из себя попытки имитации графического изобразительного искусства, первые художники медиа-арта пытаются осознать новые эстетические возможности, сформулировать новые эстетические принципы. История медиа-арта сохранила для нас эти опыты – примитивная графика символьных мониторов, матричных принтеров доносят до современного зрителя особый дух того времени, времени начала информационной революции планетарного масштаба. По мере развития программно-аппаратного комплекса компьютерное искусство совершенствовало свои изобразительные возможности, направляя свои усилия как в направлении репрезентации – имитации традиционного изобразительного искусства (живопись, графика), классического кинематографа, так и в направлении создания новых изобразительных языков, таких как, например, язык фрактальной графики. Авторитетные исследователи актуального искусства «цифровой эпохи» С. В. Ерохин и А. С. Мигунов видят в этом зарождение особой алгоритмической эстетики, с их доводами можно познакомиться в книгах «Цифровое компьютерное искусство»⁴ и «Алгоритмическая эстетика»⁵.

Пионеры компьютерного искусства в поисках новых способов включения зрителя в свои проекты и развития возможностей активного взаимодействия обратились к промышленным разработкам в области компьютерного управле-

ния технологическими процессами. Так «на сцене» медиа-арта появились разнообразные датчики движения, датчики температуры, пьезодатчики, исполнительные механизмы из робототехники и многое другое. Интерактивная эстетика становится одной из основных на презентационных площадках компьютерного искусства. В качестве яркой иллюстрации этого можно привести объект под названием «Большой говорящий крест» (арт-группа «Electroboutique», Москва, 2011). На стене перед посетителем выставки закреплено светящееся табло с информацией об авиарейсах. Табло имеет форму христианского креста. Если зритель встанет прямо перед арт-объектом и поклонится ему, «крест» ярко вспыхивает на несколько секунд, раздается шум, таким способом «крест» реагирует на поклон. Кинетический образец эстетики взаимодействия реализован в проекте под названием «Простейшие» (медиа-лаборатория Cyland, Санкт-Петербург, 2009). Несколько роботов, внешне напоминающих крупных мышей с длинными хлыстообразными хвостами, находятся на полу и неподвижны до тех пор, пока в их пространство не вторгается любой посторонний предмет, будь то нога человека, сумка или фотокамера. Реагируя на «вторжение», робот начинает беспорядочно размахивать «хвостом», невольно нарушая покой своих соседей – таких же возбуждающихся роботов. В результате вся группа (4 «особи») размахивает «хвостами», через короткое время она «успокаивается» до нового вторжения.

Лавинообразное распространение сетевых технологий, увязывание компьютеров во всемирную Глобальную сеть с 1990-х гг. предоставили художникам возможность бесконечного мультиплицированная устройств вывода и дистанционного управления ими. Так появилась разновидность компьютерного искусства – сетевое искусство (нет-арт). Возможность вовлекать зрителя в процесс создания объекта медиа-арта, делать его участником представления возросла многократно. Проект «Telegarten» («Телесад», Кен Голдберг (Ken Goldberg), первый выход в сеть в 1995 г.). Работа позволяет неограниченной аудитории зрителей – соучастников, вне зависимости от их географического расположения, в режиме онлайн ухаживать за живыми растениями с использованием промышленного робота-манипулятора. Несколько иной принцип интерактивности реализован в проекте «Umbrella.net» Йона Брукер-Коэна и Кэтрин Мориуаки (Jonah Brucker-Cohen, Katherine Moriwaki). В данном случае в проект вовлекаются не сетевые зрители, а обычные прохожие, добровольно согласившиеся принять участие в представлении. Авторы создают локальную сеть с помощью прикрепленных

к рукояткам белых зонтиков наладонных компьютеров. Зонтики вручаются зрителям. При открытии зонтика компьютер активизируется и начинает искать в окружающем пространстве другой такой же компьютер для создания соединения. Светодиодная подсветка говорит о статусе соединения, если загорается синий, то соединение установлено, если красный – идет поиск коннекта. Umbrella.net использует публичное пространство как холст, раскрашивая городской ландшафт пульсирующим цветом.

Способность реализовывать мгновенное взаимодействие является присущей компьютерным технологиям характеристикой. Своим появлением на свет он обязан реализации алгоритма непрерывного взаимодействия с пользователем. В отличие от больших вычислительных комплексов, эксплуатируемых уже с 1950-х гг., персональная машина не предназначалась для сложных и длительных расчетов. Ее цель – мгновенная реакция на запрос пользователя, непрерывный диалог в режиме вопрос-ответ, команда-исполнение. Компьютер вошел в повседневную жизнь людей только благодаря тому, что он стал интерактивным инструментом. Это его природа. Исполнение программ практически всегда основано на ожидании команды пользователя, этот метод повторился в функционировании Глобальной сети и, как следствие, в концепциях, заложенных в медиа-арт проекты. Логика моментального реагирования на команду пользователя одной из первых перешла «на службу» компьютерному искусству, став его сильной стороной, своего рода визитной карточкой. Инструмент в очередной раз «продиктовал свою волю» художнику. Благодаря этому обстоятельству медиа-арт оказался способным внести новые приемы в практику коллективного вовлечения зрителей в процесс демонстрации, превращения их из пассивных наблюдателей в активных участников. Традиционные хэппенинги и перформансы 1960–1970-х гг. приобрели новые оригинальные возможности.

Таким образом, роль зрителя в эстетике компьютерного искусства представляется наиважнейшей. Компьютер не может претендовать на свою исключительность в процедурах создания и демонстрации изображений и звуков, кинетическая скульптура, послужившая источником для робототехнического искусства, также возникла до компьютерной эпохи. Лежащий в основе большинства проектов медиа-арта концептуализм как художественный метод появился на свет вне компьютерных технологий. Отсюда следует, что одним из редких качеств, свойственных исключительно компьютерному искусству, является развитая до впечатляющих пределов эстетика взаимодействия, в

проектах так называемой виртуальной реальности, как образце максимально возможной, технически обусловленной интерактивности, доведенная почти до совершенства. Неограниченная аудитория, способная вступить во взаимодействие в режиме реального времени с арт-объектом посредством Всемирной сети, отсутствие пространственных границ, обратимость проектов во времени формируют сегодня список выразительных свойств, выделяющих медиа-арт в самостоятельную категорию внутри актуального искусства.

Развитие компьютерных и сетевых технологий состоялось столь стремительно, и к сегодняшнему дню их распространение настолько широко, что определения «медиа-арт» или «компьютерное искусство» стали звучать немного архаично. Современные художники (особенно их концептуальное крыло), никогда не связывавшие себя с медиа-артом, активно используют компьютерные и сетевые технологии. Представляется очевидным попадание выразительных возможностей медиа-арта в арсенал инструментов современного художника. Мы были свидетелями быстрого становления совершенно нового художественного технологического языка, который сегодня стал частью глобального тезауруса актуального искусства, использующего все средства современной материальной культуры. В этом сплаве поиски убедительных границ особого категории «компьютерного искусства», или «медиа-арта» представляются весьма непростыми и едва ли необходимыми. Актуальное искусство, следуя за культурой своего времени, вбирает в себя его основные черты – наполненные информационными технологиями, способность индивидуума выстраивать свое собственное жизненное пространство, не ограниченное географически, не обусловленное социальной иерархией. Интерактивность, являясь фундаментальной характеристикой современных электронных медиа, культуры информационного общества, становится одной из важнейших эстетических категорий современного актуального искусства.

Примечания

¹ Никитина И. П. Философия искусства: учеб. пособие. 3-е изд., испр. М.: Омега-Л, 2010. С. 540.

² Kwaste K. Aesthetics of interaction in digital art / Massachusetts Institute of Technology; foreword by D. Daniels. Cambridge: The MIT Press, 2013. P. 7. Перевод автора статьи.

³ Ibid. P. 48.

⁴ Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство. СПб.: Алетейя: Ист. кн., 2011. 186 с.

⁵ Мигунов А. С., Ерохин С. В. Алгоритмическая эстетика. СПб.: Алетейя: Ист. кн., 2010. 279 с.