

ФЕНОМЕНОЛОГИЧЕСКИЕ ИНТЕРПРЕТАНТЫ КАК ОСНОВАНИЕ КЛАССИФИКАЦИИ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВ

Рассматривается проблема классификации цифровых образов на основании необходимого для их понимания набора чувственных и логических интерпретант. Таким путем выясняется сущностная особенность цифрового образа, которая требует редукции интерпретирующей способности зрителя к наиболее глубоким и неочевидным областям сознания.

Ключевые слова: цифровой образ; интерпретация; феноменологический субъект; эстетический код; иммерсия; метаэстетика.

Любые технические изменения, особенно в эстетической сфере, несут с собой неотфильтрованную волну чисто ученических явлений, спекулятивных феноменов и будущих классических образцов. Цифровые технологии тотально присутствуют в современном мире, обеспечивая нашу потребность в эстетических переживаниях, захватывая области рекламы, фотографии, пластических искусств, галерейных практик, создавая и наполняя собственные сферы квазиэстетического (квазичувственного): медийные пространства, виртуальные области инобытия (Second Life), компьютерные игры, видеоинсталляции и т.д.

Обилие артефактов требует своей классификации, упорядочения. Причем целью такой классификации может быть обнаружение не только сущностной природы дигитального образа, но и его ценностных характеристик.

Исследователь эстетических проблем кибернетического искусства Д.В. Галкин указывает, что генезис цифрового образа определяется, во-первых, «объективным кибернетическим (компьютерным контролем)», минимизирующим прямое участие художника в акте творения, во-вторых, интерактивностью электронного образа. Причем роль второго актанта такой интерактивности может выполнять как зритель, так и технический «сбой», объективное нарушение электронных процессов. «Ставкой в таком эксперименте, – пишет Д.В. Галкин, – является возможность получить эффект объективной случайности, порождаемой в сердцевине программно-математической сверхдетерминации. Программа и случай, контроль и сбой, порядок и хаос вступают в борьбу на поле новой эстетики, подкрепленной научным аппаратом кибернетики с ее философией борьбы контроля и энтропии» [1. С. 85].

Важным условием для эстетического переживания при этом должна быть телесная вовлеченность зрителя, конституирующая «эстетически заряженную среду», благодаря которой может осуществиться возникновение цифрового образа, генерированного алгоритмом и случайностью. «Эту случайность отказа, сбоя, всегда неожиданную и создающую замешательство, – считает Галкин, можно назвать катастрофической случайностью. Она открывает нам космологический порядок случая и хаоса, а вместе с ним – роковой, судьбоносный характер технологий, что, безусловно, возвращает нас к мифологическим корням архаической драматургии, а также к глубинной тематике западной театральной традиции, начиная с античной трагедии» [2. С. 56].

Базируясь на таком понимании природы цифрового образа, нам хотелось бы прояснить характер эстетической вовлеченности зрителя, очевидно различный при восприятии кибернетической скульптуры, электронной музыки, цифровой видеоинсталляции и т.д.

Предпринимая попытку классификации цифрового искусства, мы берем за ее основание характер кодов эстетического восприятия и, соответственно, феноменологических интерпретант, допустимых для создания и восприятия дигитального образа. При этом мы будем понимать «эстетическое» в исходном смысле этого слова – как «чувственно переживаемое». Тем самым дигитальный образ классифицируется в зависимости от того, как и до какой степени используются зрителем в акте восприятия такого образа матрицы понимания, сформированные на базе непосредственной чувственности и культурных эстетических норм.

Мы предполагаем, что наиболее чистым видом дигитального образа будет тот, в восприятие которого вовлекается минимальный или базовый уровень чувственного опыта. Что же касается известных культурно-эстетических конвенций, то они вполне могут отсутствовать. Этот чистый образец дигитальности по определению будет утопическим, т.е. не имеющим места ни в физическом пространстве, пронизанном нашей чувственностью, ни в идеальном пространстве культурных конвенций.

На этом основании мы выделяем в современных практиках цифрового искусства три группы артефактов.

1. Технические эксперименты по созданию «гибридной эстетики» [3], интегрирующей достижения графики, живописи, скульптуры, фотографии, кинематографа, музыки и даже архитектуры на базе цифровых технологий. Причем речь не идет о синтезе, но именно о гибриде. Американский теоретик цифровой культуры Л. Манович, кроме понятия «гибридная эстетика», использует термин «метаэстетика». «Метаэстетика» симулирует эстетику классическую (с физическим генезисом образа) в цифровом пространстве. Манович в данном случае говорит об эмуляции ранее существующих эстетических структур и полагает такую ситуацию регулярной, неизменно возникающей при смене технологических эпох. Нас, однако, занимают не столько технологические процессы, имитирующие или сэмплирующие физическую реальность, сколько объем и характер интерпретант, активизированных при восприятии подобного цифрового образа. Синтезирование прозрачности и тени, трассировка лучей света, имитация строения и поверхности физических объектов, реднереринг текстур, наконец, полный захват (Total Capture) пластической информации, поступающей от объекта, среды и действия, рассчитаны на максимальную эксплуатацию перцептивных и интеллектуальных способностей воспринимающего. Как интерпретанты в этом случае выступают все имеющиеся у зрителя коды восприятия, иконические, кинетические, подсознательные коды, квалитативные ощущения цвета и фактуры, комплексно

закрепленные в качестве индивидуальных кодов вкуса, а кроме того, большой объем иконографических кодов, накопленный в эстетическом опыте зрителя.

Примером может быть фильм, созданный в технологии CGI (computer-generated imagery) с использованием технологий digital backlot («натурные съемки цифровым способом»), или virtual backlot (съемки в «ноль-пространстве», в чистой искусственной среде, при отсутствии декораций, пейзажей или каких-либо других пространственных детерминант), chroma key (среда действия создается отдельно цифровым способом без использования объектов реального мира). Л. Манович отсылает к «Матрице» (Matrix, 1999 г. реж. Э. и Л. Вачовски). Генерированы цифровыми технологиями также «Небесный Капитан и мир будущего» (Sky Captain and the World of Tomorrow, 2004 г., реж. К. Конран), «Бессмертные: Война миров» (Immortal, 2004 г., реж. Э. Билал), «Город грехов» (Sin City, 2005 г., реж. Р. Родригес, Ф. Миллер, К. Тарантино).

Нарративная природа жанрового кинематографа обеспечивает дополнительно к комплексу чувственных интерпретант неопределенно большой объем интерпретант языковых: символов, мифологем, аллегорий, квази-индексов (поскольку назвать цифровое изображение «следом» или «отпечатком» реального объекта, как того требует понятие «индекс» [4], мы не можем).

Другой тип «гибридной эстетики» представляет сканография (сокращенно от «scanner photography»), или сканограмма. Она генетически близка фотограмме, так как обе эти техники основаны на получении светового отпечатка объекта без посредства фотокамеры, однако последующие операции оцифровки и модификации изображения посредством компьютерных программ (как правило, Adobe Photoshop) заставляют говорить о художественной преднамеренности, приближающей творческий процесс сканографирования к живописи.

Техника сканографии – синтетическое явление, с помощью нее художники пытаются решить задачи фотографии, цифровой фотографии, живописи, графики, компьютерной графики, коллажа. Можно говорить о сканировании как своего рода сэмплировании физических объектов, однако ряд особенностей сканограммы приводит к сокращению некоторых существенно важных эстетических особенностей изображения и, следовательно, мешает зрителю использовать при восприятии ряд феноменологических интерпретант, в числе которых такие фундаментальные, как априорные чувственные формы, матрицы пространственного восприятия и восприятия движения.

Глубина сканирования (1–3 см) и невозможность «захвата» движения требует ограничения объектов репрезентации (предпочтение отдается статичным, небольшим, компактным предметам), но даже в этом случае «захваченная» реальность, переведенная в цифровой формат, производит тягостное ощущение неподвижности, сжатого пространства, деформированного объема.

Работа сканографа в параметре Preserve Transparency и с палитрой Layers, позволяющей создавать эффект глубины, не меняет ситуации. Гибридная эстетика сканографии, использующая коды фотографи-

ческого изображения и живописи, приводит к тому, что материальная плотность сканированного объекта воспринимается неотделимо от физической тесноты между зеркалом и крышкой сканера и не допускает использовать живописные приемы создания иллюзорного световоздушного пространства.

Интересно, что при намеренном сокращении области перцептивного воздействия и ослаблении пространственно-предметных кодов (например, при сведении сигналов только к цветовым, минуя иконическое кодирование) подобное впечатление от сканограммы исчезает.

Так, сканограммы С. Пожарской или К. Стэблера (Christian Staebler), использующие природные и культурные объекты (садовые растения, насекомые, мелкие животные, бытовые предметы, плоды и овощи), требуют интерпретирующей работы индивидуально-телесных и общекультурных матриц восприятия, и тогда деформация внутренних пространственных образов воспринимающего в столкновении со специфическим пространством цифрового образа сканограммы не проходит незамеченной.

С другой стороны, Джейми Руас (Jaime Ruas) и Ребекка Уайлд (Rebecca Wild) стеклянный планшет сканера используют как обычный холст, и результатом их художественной деятельности является сканированная плоскость, покрытая красочным слоем. Ребекка Уайлд утверждает, что ее творчество ведет традицию от абстрактной живописи, в частности от В. Кандинского. Правда, в отличие от живописной абстракции, имеющей феноменологическую, телесно насыщенную поверхность, сканограммы Уайльд производят впечатление дематериализованного цвета, тонально богатого и одновременно как бы метафизического.

Использование цифровых технологий для имитации языка кинематографа, фотографии, живописи усиливает экспрессию образа, но одновременно лишает его феноменологической и экзистенциальной укорененности и приводит к неполноценности того, что должно называться цифровым искусством. Когда Бен Гуссенс (Ben Goossens) или Збигнев Бексиньски (Zbignev Beksiński) создают свои сюрреалистические фотографии, используя цифровые технологии только как инструменты «захвата» и комбинирования, они нарушают и природу живописи, и природу самого цифрового искусства, поскольку последнее базируется на «объективном кибернетическом (компьютерном) контроле».

2. Ко второй группе мы относим технические эксперименты, направленные на поиск собственных специфических возможностей дигитального образа и одновременно областей восприятия, открытых для этой специфики. В таком случае выразительные средства и эстетические коды, организующие пластический образ в традиционной графике, живописи, скульптуре, архитектуре, должны быть сведены к минимуму, а области зрительского восприятия – зрение, моторика, тактильность – должны быть редуцированы ради обнаружения перцептивных областей более глубоких и менее очевидных.

Демонстрация дигитальности, самой природы «цифры» становится в таком случае содержанием эстетического образа, но при этом характер эстетического меняется. Чувственные интерпретанты, помогающие

восприятию живописного полотна, графического листа, скульптурного рельефа, игнорируются чистым цифровым искусством так же, как коды пространственного восприятия. Свободная, не зависящая от физических характеристик реального мира модуляция цифрового образа вызывает переживание диффузии, бесконечных возможностей рекомбинации, утраты зрителем собственных телесных границ, одновременного пребывания во многих пространственных положениях.

Так, например, четырехканальная видеоинсталляция Х. Алвгрена «Mars In Flux» (2009) генерирует для воспринимающего некое безграницное и безвидное пространство, имеющее нулевые сигнификации. Светящиеся элементы изображения группируются в нем в произвольном порядке и распадаются (сам автор называет их «geographical constellations»), накладываются друг на друга, просвечивают, исчезают и вновь проявляются, свободно двигаются, проворачиваясь вокруг своей оси или вокруг другого фрагмента под разными углами и с разным градусным разбегом. Устранены пространственные маркеры, дающие ощущение верха и низа, левого и правого, далекого и близкого, маленького и большого, прямого и косвенного. В центре этой инсталляции зритель теряет ощущение гравитации, перестает на время мыслить себя как объект, обладающий массой и точкой опоры. Опорными знаками можно было бы считать специально наложенные на видеофрагменты помехи и акустический фон, сочетающий электронные звучания с хаосом человеческих голосов. Однако они представляют собой некодированный «шум» и не являются информацией в прямом значении этого слова.

Другая мультимедийная инсталляция Алвгрена «Snowglobe» (2006) провоцирует simultaneity макро- и микровидения, требуя от воспринимающего перманентной переориентировки в пространстве, смены точек зрения и фокусного расстояния.

Мощным импульсом к научным изысканиям самого широкого спектра – в психологии, в философии, в теории искусства, в сфере цифровых технологий, в междисциплинарных исследованиях – послужила иммерсионная виртуальная инсталляция «Осмос» (1995, художественный руководитель Шар Дэвис, графика – Жорж Мауро, программное обеспечение – Джон Харрисон, музыка – Рик Бидлэк, дизайн звука – Дорота Блашчак). Инсталляция представляет собой двенадцать сменяющихся сред, сквозь которые может проникать субъект иммерсии: вербальный текст, почва, пустота (пропасть), толща древесного ствола, древесный лист, облако и т.д.

Причем это проникновение «осмотическое», отвечающее параметрам физического явления осмоса, определяемого как обусловленный стремлением системы к термодинамическому равновесию перенос растворителя через полупроницаемую мембрану, отделяющую раствор от чистого растворителя или раствора меньшей концентрации.

Таким «раствором» ощущает себя «иммерсант» в инсталляции Шар Дэвис: не определенным в своих формах, в плотности, весе и других физических характеристиках, но обладающим вязкостью, свойствами истечения и заполнения свободных объемов. Майкл Хейм описывает свои ощущения от «Осмаса» как «рас-

творение границ между внутренними ощущениями и окружающей средой», как плавный текучий (flow) диффузионный выход из субъективности во внешний мир, слияние видимого и способа, инструмента видения [5].

Инсталляция интерактивна: электронная лента-датчик, опоясывающая грудную клетку участника, реагирует на дыхание и колебания тела, в зависимости от чего происходят изменения в пространстве инсталляции. Однако интерпретирующая активность «иммерсанта» минимальна: достаточно, чтобы он дышал, т.е. просто был живым.

3. Наконец, третья группа будет представлена уже не экспериментами, а опытами наррации, приводящими эстетические открытия второго типа к эстетической форме первого типа. Можно сказать, что вместо цифровой утопии, восприятие которой требует значительных усилий зрителя, направленных на удержание, мы имеем описание утопии средствами гибридной эстетики.

Примером может быть цифровая анимация Ж.-П. Френя «Корпорация «Искусственный рай» (Artificial Paradise, Inc., Бельгия, 2009), где частично сохранен нарративный принцип организации образов, так что зритель может следить за процессом генерации в цифровой пустоте полигонального объекта, постепенно приобретающего черты неземного ландшафта. Иммерсии зрителя в виртуальную реальность препятствует интерфейс, размеченный по прозрачной вертикальной плоскости тегами «system//online», «loading//complete», «user I.D.», «search archive Nature», «processing» и т.д. Так что цифровой образ одновременно является себя и как рефлексия по поводу цифрового образа.

Кинетический код обрамления, преграды на пути к цифровой реальности создает пред-пространство восприятия, в котором зритель может ориентироваться, варьируя набор интерпретантов в зависимости от того, что он намерен созерцать: генерирующую деятельность алгоритмов или сюрреалистическую анимацию. Но даже во втором случае возможности интерпретации изображения ограничены. Коды восприятия, являясь минимальным достаточным условием проникновения человека в суть происходящего, ретируются, оставляя зрителя наедине с впервые увиденным, ожидающим, как райское создание, своего имени.

Мы видим нечто, но испытываем трудности узнавания и названия: световая пустота, плазма, биоморфные сгустки, конгломерат ртутного цвета, монолитная поверхность, трансформирующаяся во что-то древообразное... Только с очень большим допущением можно говорить, что этот объект смутно напоминает «кого-то из класса головоногих», а этот объем выглядит как «куб с вогнутыми гранями». Поскольку ослаблены икононические коды, то иконографические коды с культурно опосредованными семами не обнаруживаются тем более. Отчасти организуют процесс восприятия сенсорные коды, связанные с подсознанием и улавливаемые тонким образом на ассоциативном уровне. Так, объекты и среды в «Artificial Paradise, INC.» могут вызывать представления о биомассе, о студенистых существах, пульсирующих в прозрачной безвоздушной среде, о внутреннем пространстве сложного механизма.

Не работают и цветовые интерпретанты, поскольку Френей использует цвет аскетично и рафинированно, так, как его может использовать цифровая техника, извлеченная от телесных ощущений красного, синего, зеленого цвета, фундирующих иконографические коды цвета. Только белый, серый, черный, но они не действуют на сознание зрителя как символы чистоты, траура или чего-то подобного. Скорее этот колористический набор объясняется изначальностью, предельностью цвета. Белый – это спектр до разложения на все многообразие цветов, а черный – это любой цвет, когда нет света. Черный и белый подобны двоичному коду, они освобождены от перцептивной полноты и смысловых аллюзий, сведены лишь к функции минимального предельного различия.

Другим способом приведения цифрового образа к феноменологической наполненности при одновременном удержании его не-феноменологической природы может быть стимуляция физической активности зрителя в акте восприятия видеоинсталляции. Наиболее простым примером служит инсталляция П. Домби (Pascal Dombis) «Irrational Geometrics» (2008), где виртуальная линия, составляющая часть абстрактного графического паттерна на двух мониторах, размещенных под углом друг к другу в экспозиционном пространстве, дублируется физически реальной металлической струной, вертикально укрепленной напротив. Касания зрителя, захваты, скольжения руки вверх и вниз по струне, оттягивание струны, как тетивы лука, передаются датчиком в цифровую среду компьютера и модифицируют изображение. С одной стороны, зрителю предлагается пространство «иррациональной геометрии», где не действуют известные нам пространственные законы. С другой стороны, зритель/участник ощущает себя демиургом этой невероятной вселенной, адаптируя цифровую виртуальность к собственным телесным параметрам.

Более сложно устроена многоканальная иммерсионная инсталляция М. Бенаюна (M. Benayoun) «Cosmopolis. Overwriting the City» (2005). Она представляет собой циклическую композицию из 12 мониторов и 12 пультов, оборудованных бинокулярными VR телескопами. В качестве исходного образного ряда предложены виды двенадцати крупных городов мира: Парижа, Берлина, Барселоны, Чикаго, Йоханнесбурга, Каира, Шанхая и т.д. VR телескоп обеспечивает иммерсию пользователя в изображение, так что угол обзора составляет для него 360 градусов. Находясь в цифровом пространстве, зритель может выбирать объекты для созерцания, траекторию взгляда, ракурс, степень фокусировки. Его оптическая тактика синхронно реализуется на мониторе, так что посетители инсталляции могут как бы «смотреть его глазами» на городские пейзажи. Однако это еще не все: индивидуальная оцифрованная оптическая модель возвращается на головной дисплей «иммерсанта», но обратные каналы так переплетены, что к его уникальному зрению последовательно добавляются, наслаиваются на него, симбиотически сливаются с ним образы, смоделированные в восприятии других таких же наблюдателей.

Бенаюн оставляет зрителю возможность субъективной перцепции и интерпретации. Кроме того, используя узнаваемые виды двенадцати реально существующих городов, художник не задает ему содержательных загадок. В инсталляции человек чувствует себя вполне комфортно: ему даны узнаваемые образы, ему дан материальный инструмент проявления своей интерактивности (VR telescopes), которым он может манипулировать как угодно. Иммерсионное пространство не замкнуто, человек все время поддерживает связь с реальным миром: одновременно он может следить за цифральным изображением и за проходящими мимо монитора людьми, слышит звуки реальной жизни, воспринимает техническое устройство инсталляции (экраны, провода, металлические опоры стендов и пр.) и при желании легко может идентифицировать монитор как полотно с живописным пейзажем в пространстве художественной галереи.

Бенаюн ограничивает возможности цифровых технологий путем феноменологических привязок к физическому пространству, поэтому у него виртуальная реальность при всех своих иммерсионных качествах является «прирученной», нетравматичной и нешоковой. Погружение в художественное поле не подвергает деформации онтологические основания субъекта восприятия, т.е. не возникает катастрофического ощущения «расщепленной реальности», о которой пишут критики цифровой культуры.

Вместе с тем инсталляция позволяет пережить то, что до сих пор не имело места в зрительском опыте восприятия: феномен коллективной «ретиальной памяти». Категория обретает перцептивную полноту. Существенно важно и то, что инсталляция позволяет феноменально пережить опыт чистого зрения: поскольку в оптической сфере иммерсанта непрерывно, хотя и медленно, сменяют друг друга разнородные оптические формулы объекта, возможно, отвлекаясь от предметного разнообразия, помыслить и пережить беспредметное «вместилище» зримых образов – взгляд, т.е. обладающий интенциональной онтологией объем чистого оптического пространства, в которое могут быть заключены видимые предметы. В таком случае «различие взглядов», обоснованное различным феноменологическим опытом субъектов, снимается за счет доминирования «взгляда» как чистого оптического объема, среды, общей для всех живущих. Мутации этой среды в результате взаимодействия различных феноменологических субъектов, обладающих индивидуальным опытом зрения, ничего не меняют в ее способности соответствовать своему предназначению – быть универсальным местом встречи. Поскольку речь идет о метафизических явлениях, их восприятие напрямую зависит от степени редукции феноменологических интерпретантов, обеспечивающих матрицу субъективного понимания.

Цифровое искусство как раз и может быть таким образом постфеноменологичной технологией. Следуя своей цифровой природе, оно может обеспечить человеку тот уровень восприятия, где ни наша перцептивная телесная матрица, ни наш культурный опыт не имеют решающего значения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Галкин Д.В. Эстетика кибернетического искусства 1950–1960-х гг.: Алгоритмическая живопись и роботизированная // Вестник Томского государственного университета. 2009. № 320. С. 79–86. URL: <http://vestnik.tsu.ru/vestnik/archive/64-podgotovlen-k-pechati-320-mart-2009.html>
2. Галкин Д.В. Звуки, рожденные из чисел, кибертеатр и компьютерная поэзия: эстетика случайности в кибернетическом искусстве 1950–1960 –х гг. // Вестник Томского государственного университета. 2009. № 325. С. 52–58. URL: <http://sun.tsu.ru/mminfo/000063105/325/325.html>
3. Манович Л. Будущее изображения. URL: http://www.cyland.ru/rus/index.php?option=com_content&task=view&id=59&Itemid=64
4. Краусс Р. Подлинность аванграда и другие модернистские мифы. М. : Художественный журнал, 2003. 157 с.
5. *The soothing* interaction with trees, clouds, water, and plants dissolves the boundary between inner sensations and outer environment. Nature, as reconstituted by Davies, recalls the peace and healing that we feel when visiting natural areas. The osmosis itself blurs the fluid lines between subject and object, self and world, between what I see before me and what I feel about what I see // Michael Heim *Virtual Realism*. Oxford : Oxford University Press, 1998. P. 162–167. URL: <http://www.immersence.com/publications/1998/1998-MHeim.html>

ИСТОЧНИКИ

URL: <http://www.performancestudies.ucla.edu/extensionsjournal/mcdowell.htm>
URL: <http://www.immersence.com/osmose/index.php>
URL: <http://www.hannaalvgren.com/>
URL: http://harvestworks.org/index.php?option=com_content&view=article&id=388
URL: <http://vimeo.com/harvestworksnycc/video>
URL: <http://sharsellsrealestate.com/>
URL: <http://pojarik.fishup.ru/>
URL: <http://photo.net/photos/ben.goossens>

Статья представлена научной редакцией «Культурология» 18 мая 2011 г.