

- screen.
27. Paulauskas-Poelker, E. Artist's Statement for a Digital Fine Arts Internet Exhibition "Free on the Outside" [Electronic resource] / E. Paulauskas-Poelker. – 2000. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/Spotlight/Elenyte/statement.htm>, free. – Title from screen.
 28. Popper F. Art Of The Electronic Age / F. Popper. – London: Thames and Hudson, 1993.
 29. Ravant, C. The Intimate In Public, SIKSI / C. Ravant, T. Moguilevskaia // The Nordic Art Review. – Vol. XIII. – 1998. - № 3-4. – P. 18-19.
 30. Rush, M. New Media in Late Twentieth Century Art / Michael Rush. - London: Thames & Hudson, 1999.
 31. Sketch Rimanez. ASCII-art: наскальная живопись цифрового искусства / Sketch Rimanez // Хакер. - # 070. - с. 070-094-4.
 32. Starenda, J. Artist's Statement [Electronic resource] / J. Starenda. – 2001. // Access: <http://www.viprofix.com/jstar.htm>, free. – Title from screen.
 33. Steele, F. Artist's Statement for Internet exhibition [Electronic resource] / F. Steele. – 2002. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/VIPsuite/FSteele/statement.htm>, free. – Title from screen.
 34. Thomson, A. Artist's Statement for The Internet Retrospective exhibition [Electronic resource] / A. Thomson. – 2008. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/AnsgardThomson/statement.htm>, free. – Title from screen.
 35. Visions Of The Future / Ed. by C. Pickover. – Kent: Whitstable Litho Ltd., 1992.
 36. Webists' Manifesto [Electronic resource] // Access: <http://www.lastplace.com/webism.htm>, free. – Title from screen.

S. Erokhin

DIGITAL FINE ARTS: WEBISM

Abstract: The article is dedicated to Webism – one of the directions of the digital fine arts (DIFA), often named as "net art" in the domestic works. The process of forming of this direction of fine arts in Russia and in the world as well as the place of webism amongst the other directions of digital fine arts are considered.

Key words: algorithmic aesthetics, digital art, Internet Art, pixelism.

УДК 004.38 : 7

Ерохин С.В.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СРЕДСТВ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ И ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРИЕМОВ В ЦИФРОВОМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ*

Аннотация: В статье рассматриваются особенности использования различных средств художественной выразительности, а также художественных приемов в цифровом изобразительном искусстве (ЦИЗО). Делается вывод о том, что ЦИЗО лежит в общем русле развития ИЗО в рамках распространения постмодернизма и пост-постмодернизма, а цифровые художники имеют возможность использования практически всех средств художественной выразительности и художественных приемов традиционного (нецифрового) изобразительного искусства.

Ключевые слова: алгоритмическая эстетика, цифровое искусство, аскитизм, постмодернизм.

Так же как в традиционном (нецифровом), в цифровом изобразительном искусстве (ЦИЗО) художественная тема и сюжет художественного произведения раскрываются прежде всего с помощью композиции, работа над которой предполагает использование специальных средств и приемов (определение формата изображения,

распределение основных масс, линий и цветовых пятен, порождающих ритм и движение, передачу пространства и т.д.) [1; 6] и рисунка, в основе которого лежит работа линий, а основным назначением является выразительная передача формы и конструкции фигур и предметов.

В рамках цифровой графики художник имеет возможность использовать все художественные средства, характерные для графики традиционной. Способы исполнения произведений цифровой и традиционной график также практически совпадают: как и в традиционной в цифровой графике широко используются линейно-контурная, контрастно-силуэтная, живописно-тональная и смешанная техники.

Наиболее ярким примером цифровой графики может служить аскитизм - направление ЦИЗО, палитра которого состоит из буквенных, цифровых, служебных и др. компьютерных символов ASCII (American Standard Code for Information Interchange – Американская стандартная система кодировки для информационного обмена).

Если попытаться сгруппировать все работы

* © Ерохин С.В.

аскитизма по жанрам, то легко убедиться, что для этого потребуются система, практически аналогичная жанровым системам традиционной графики: большинство работ направления может быть отнесено к натюрморту, портрету, пейзажу, а также к анималистическому, мифологическому, историческому и бытовому жанрам.

Как цифровая форма графики, аскитизм использует художественные средства, характерные для графических искусств, и, прежде всего, указанные выше рисунок и композицию. Для него характерна тонально-линейная конфигуративность изображения, основанная, главным образом, на выразительных возможностях линии, штриха и пятна. Однако, учитывая символную палитру аскитизма, характер элементов «графической триады» имеет целый ряд особенностей.

В графике под линией понимают различные по протяженности, кривизне и прерывистости черты. При этом, если в традиционной графике характер кривизны и прерывистости черт зависит только от замысла художника и его исполнения, то в аскитизме такой характер заранее предопределен характером палитры, а также фиксированной сеткой размещения символов.

Короткий отрезок линии называют штрихом. Множество пересекающихся или параллельно нанесенных штрихов формируют штриховку, обладающую свойствами пятна, под которым в традиционной графике понимают «различные по площади и тональной интенсивности участки сплошной массы материала» [2, 283].

Учитывая указанные выше особенности палитры ASCII, можно заключить, что характер изображений в аскитизме практически всегда носит штриховой характер, соединяющий в себе изобразительные возможности линии и пятна. Безусловно, о штрихе в традиционном понимании речь не идет: здесь имеет место имитация штриха с помощью доступных компьютерных символов.

Таким образом, работы ASCII-арта носят рисуночный характер, как с ярко выраженным графизмом, проявляющимся в контрастной монохромной, линейно-контурной или локально-силуэтной стилизации форм, так и с тонально-живописной, преимущественно монохромной, нюансировкой.

Большинство современных работ аскитизма извлекают художественную выразительность из сочетания двух цветов: черного и белого. Однако, так как такие работы созданы преимущественно для визуализации на мониторах без использования графических режимов, художники заранее не знают в каком цветовом режиме созданное ими изображение будет просмотрено. Иногда художники все-таки указывают цветовую гамму, в которой рекомендуют просматривать созданное ими

изображение.

Таким образом, несмотря на то, что аскитисты могут использовать в своих произведениях цвет, основной акцент они делают на художественную выразительность композиции и рисунка, который обеспечивает убедительность и достоверность художественного образа, прежде всего за счет эффекта непосредственной или опосредованной идентификации. Монохромность, либо непредсказуемая полихромность изображений, характерные для ASCII-арта ни в коем случае не приводят к упрощению художественного образа, смещая основной акцент творчества художника на создание емкого обобщенного символа на основе тонального восприятия и отображения.

Как уже отмечалось выше, композиция, представляющая собой сознательное распределение, построение и организацию элементов художественного произведения, является одним из основных художественных средств, используемых авторами при создании ASCII-произведений. В целом, композиция в аскитизме определяется теми же признаками, что и в традиционной графике, а художественный процесс ее создания включает набор стандартных средств и приемов, в том числе: распределение фигур, групп, предметов, основных масс, линий и пятен.

Однако имеется целый ряд характерных особенностей. Прежде всего это касается определения размера и формата произведения, соответствующих сюжету и замыслу художника. Так же как и с цветом, при создании своих произведений, ASCII-художник не может заранее точно знать какой размер его произведение будет иметь после визуализации. Поэтому при работе над композицией, художники стараются создать изображение, сохраняющее свои художественно-эстетические качества в достаточно широких пределах масштабирования. Таким образом, они строят композицию произведения не в абсолютных, а в относительных величинах.

Цифровая живопись также позволяет использовать практически все художественные средства живописи традиционной и, прежде всего: цвет и свет. При этом, как и в нецифровой живописи, цвет выступает здесь как «сложная и в известной степени преобразующая предметный мир система колорита», а «свет неотделим от цвета» [7]. В частности, Э. Ом (E. Ohm) отмечает, что процессы создания цифровых и традиционных живописных произведений не имеют принципиальных отличий. Он пишет: «Если раньше... [художник] создавал последовательности форм при работе над своими абстрактными масляными работами..., или вуали капель... при работе над пейзажами акварелью..., так и сегодня он работает в своей мастерской, выбирая бумагу различной

абсорбирующей способности... , выбирая из сотен кистей наиболее пригодную для реализации своей идеи, смешивая цвета, делая наброски карандашом, работая акварелью, прописывая множество слоев один за другим. С тем лишь отличием, что работа не стоит на мольберте, а отображается на мониторе компьютера...» [23].

Аналогично ситуации с графикой, жанры цифровой живописи практически полностью совпадают с жанрами живописи традиционной. Совпадают также используемые материалы и художественные техники. Но если в традиционной живописи основной художественных произведений служат реальные материалы (холст, картон, бумага, дерево, металл и т.д.) и различные красочные материалы, определяющие многообразие техник живописи (масляная, восковая, клеевая живопись, живопись темперой, акварелью, гуашью, пастелью, тушью, керамическими или силикатными красками и т.д.), то в цифровой живописи эти различия имеют виртуальный характер и являются цифровыми имитациями реальных основ и красочных материалов.

При этом современные компьютерные технологии обеспечивают чрезвычайно высокое качество такой имитации. Многие программы по созданию и обработке компьютерных изображений имеют стандартные библиотеки, позволяющие художнику выбирать основу будущего произведения: холсты, картон, бумагу, стекло, металл, дерево и т.д. различной фактуры. Более того, художники имеют возможность создавать или добавлять новые основы. Например, английский художник Э. Скэннелл (A. Scannell) создает цифровые монотипии, используя в качестве основы дерево. При этом, если первоначально она выполняла работы карандашом по тонированному дереву и затем сканировала их, то позднее создала целую базу отсканированных древесных фонов, позволяющую создавать монотипии непосредственно на компьютере [26].

Аналогичные возможности предоставляют цифровые технологии в отношении выбора красочного материала: масла, акварели, гуаши и т.д. При этом современное программное обеспечение не только позволяет работать с цветовой палитрой TRUECOLOR (метод представления и хранения графической информации в цветовом пространстве RGB; обычно позволяет использовать 256 оттенков красного, зеленого и синего цветов, обеспечивая палитру не менее 16 777 216 цветов), но и сохранить традиционные особенности, свойственные различным живописным техникам.

Так, в цифровой масляной живописи современные технологии позволяют сохранить пластичность живописи традиционной вплоть до

имитации основных составляющих классической красочной структуры: прописи, подмалевка, моделировки цветом и различных приемов лессировки – тонировки, моделировки и ретуширования. Более того, они позволяют закрепить в цифровой фактуре характер живописной кинетики в том смысле, в каком трактует его Т.П. Чаговец [13, 149]. В качестве примера цифровой живописи маслом можно привести работы американского цифрового художника, писателя и психолога искусства Р. Чханга (R. Chang) из серии «Масляная живопись» (“Oil Painting”, 2006).

Цифровая живопись темперой позволяет получить характерные для традиционной живописи восковой, казеиновой и поливинилацетатной темперой эффекты, такие как полупрозрачность слоев, матовый характер поверхности и др. Примерами цифровых произведений, выполненных в темперной технике могут служить работы Т. Бателера (T. Buteler) «Сторожевые башни» (“Watchtowers”, 1998); Б. Келлера (B. Keller) «Ангел» (“Angel”, 1999); А. Сильвейра (A. Silveira) «Люди улицы» (“La gente de la calle”, 2001); и др. Примерами работ, выполненных в технике акрила – работы К. Маскарин (K. Maskarin) «Фотонный крем» (“Foton Fouette”, 2006); Э. Паулаускас-Поэлкера (E. Paulauskas-Poelker) «Переполненная церковь» (“Crowded Church”, 2000); А. Томсон (A. Thomson) «Дети Тысячелетия» (“Millenium Babies”, 1999); и др.

В отношении акварельной техники В.В. Бабияк отмечал: «своеобразие акварели таково, что допускает, если не сказать – предполагает, в процессе работы фактор изобразительной случайности: неожиданные эффектные затеки, причудливую расплывчатость цветового пятна на мокрой бумаге, не всегда предсказуемое вливание одного цвета в другой» [2, 314]. Цифровые технологии позволяют воссоздать как это своеобразие, так и другие особенности акварельной техники. Достаточно посмотреть на цифровые акварели работы иранского художника Х. Ахамохаммади (H. Aghamohammadi): крупными мазками с характерными потеками прозрачных слоев выполнены его цветочные композиции из серий «Естественная красота» (“Natural Beauty”, 2007) и «Цветы» (“Flowers”, 2007). Не менее «живыми» являются акварельные работы Р. Турман (R. Thurman), например «Удаленные лучи» (“Distant Rays”, 2007).

Цифровая акварель позволяет создавать работы как «по мокрому», так и «по сухому». При этом достигаются эффекты, аналогичные традиционной живописи. Так, работа Л. Ловетт (L. Lovett) «Два сердца 2» (“Two Hearts 2”, 1999) выполнена в акварельной технике «по мокрому». «Размытые» розовые сердца подчеркнуты «потекшими» темными контурами, практически полностью потерявшимися на их границе, создавая эффект не-

зависимости и единства одновременно. И все это на эмоционально-радостном золотисто-зеленом фоне, также обрамленном серым. Как и сердца, все цвета фона независимы и в то же время плавно перетекают друг в друга.

С помощью совместного использования техник «по мокрому» и «по сухому» выполнена гризаль Р. Чханга «Освещение в саду» (“Garden Lights”, 2002). В ней наряду с характерными для акварели «по сырому» живописными затеками и размытыми силуэтами, присутствуют четкие границы, а светопередача и светотеневое решение взаимоувязаны, устраняя формально-пластическую недосказанность.

Говоря о техники пастели, нам вновь хотелось бы процитировать В.В. Бабияк: «Пастель – это и рисунок, и живопись, но она и не живопись, и не рисунок. Она – ...загадочный симбиоз, рожденный сказкой цвета и волшебством линии... живописью сподручнее обстоятельно и философски мыслить, а пастелью суждено романтически мечтать...» [2, 311]. Именно в такой романтической манере выполнен казался бы отнюдь неромантический натюрморт П. Линдал (P. Lindahl) «Хлеб» (“Bread”, 2001). За счет композиции и общего цветового решения натюрморта, построенного на гармонизированных отношениях глубоких зеленовато- и красно-коричневых, охристых и серо-голубых оттенков, удивительно тонко передано настроение.

Безупречно создается ощущение колористической теплохолодности, особенно в освещенной корзине с виноградом: от насыщенного коричневого до прозрачно-зеленого. Все цветовые оттенки плавно вливаются друг в друга в соответствии с характерной для традиционной пастельной техники зависимости от мягкой светотеневой нюансировки освещения и конструктивных особенностей изображаемых объектов. Художник мастерски использовал эффект оптического смешения цветов, возникающий в традиционной живописи как результат последовательного наслаивания различных пастельных штрихов и пятен. При этом имитируется характерная для пастельной техники иллюзия оптического совмещения разнородных цветовых наслаиваний, преобразующихся в восприятии в новый сложный цвет. В произведении использованы и другие характерные приемы – растушевка при работе над деталями и четкое окаймление для того, чтобы придать изображению максимальную фактурно-материальную убедительность.

Не менее убедительно характерные особенности традиционной пастельной техники воссоздадут в своих этюдах А. Мэтр (A. Maitre) и Р. Чханг. Компьютерные технологии обработки изображений позволяют работать даже с такими «красящими веществами», как китайская тушь.

Американский художник Г. Хус (G. Hoose), много лет работавший в технике традиционной живописи тушью, признается: «Когда-то мне казалось, что китайская кисть для туши является самым лучшим инструментом для художника. С помощью нее можно одним движением создать и форму и четкую градацию цвета и тональности... Двадцатью годами позже... я открыл для себя аналогичные возможности компьютерной графики, используя планшет и программу Aldus SuperPaint...» [19].

Цифровые технологии позволяют значительно упростить сложные смешанные техники создания художественных произведений. Немецкий художник Б. Келлер (B. Keller) пишет, что создавая работы с использованием различных техник, он со временем «...разработал свою собственную смешанную поэтапную технологию создания изображений на картоне, холсте или акварельной бумаге различной текстуры: акварельная основа + расстановка цветовых акцентов + протрава + прозрачная глазурь или воск». В 1991 году он перенес эту технологию на компьютер, что по его словам не только облегчило и ускорило процесс создания работ, но и «значительно расширило художественные возможности» [21].

Современное программное обеспечение позволяет не только эффективно работать с композицией, цветом, формой, светом, тенью, перспективой, фактурой и другими средствами художественной выразительности, но и создавать цифровые и традиционно-цифровые работы, аналогичные по назначению и характеру исполнения образам произведениям традиционного искусства. Даже, казалось бы, таким чисто «традиционным», как театрально-декорационная живопись или диорама.

В современном театре все чаще можно встретить не только цифровые эскизы декораций и костюмов, но и цифровые декорации, представляющие собой проекции отдельных изображений и видеорядов. Такие декорации могут практически полностью заменить собой традиционные. Так, например, в мюзикле «Буратино» в постановке Московской государственной творческой мастерской под руководством А. Рыбникова, традиционные цифровые декорации почти полностью заменили традиционные.

В качестве примера диорам можно привести традиционно-цифровые работы М. Богомоловой и Ю. Филипповой «Каша» (2008) и «Лени Рифеншталь» (2008). Как отмечают сами авторы, обе работы «представляют собой диораму... При этом, термин диорама использован в буквальном и изначальном смысле (от греч. διά - через, сквозь и νόημα - вид, зрелище), так как изображение выполнено на просвечивающем материале и предназначено для экспонирования в проходящем

свете... Работы выполнены в авторской технике – коллаж цифровых авторских фотографий между стеклом с заливкой специально приготовленными красками».

Таким образом, современные цифровые технологии позволяют художникам использовать имитации практически всех традиционных художественных средств изобразительного искусства и создавать свои произведения, используя практически все существующие техники живописи и графики. И это вполне объяснимо, так как программное обеспечение разрабатывается с целью не только максимально приблизить возможности цифрового искусства к искусству традиционному, но и облегчить работу художника.

Современные программы для компьютерной живописи предлагают набор инструментов, позволяющий значительно повысить скорость работы художника: быстро получить необходимый цвет, создать требуемый эффект (например, различные эффекты кистей), работать со слоями, отменить произведенные над изображением операции, производить сохранение промежуточных этапов работы с возможностью возвращения к сохраненному варианту и т.д. Более того, произведение компьютерной живописи компактно в хранении, легко передается по компьютерной сети между пользователями и может быть сразу экспонировано или использовано в полиграфии, телевидении, кино, при создании компьютерных игр и т.д.

Австрийский художник Г. Хюбнер (G. Hübner), длительное время работавший в технике аналоговой фотографии и перешедший на цифровую в 2002 г., отмечает, что «многие выразительные возможности, которые можно было достичь в аналоговой фотографии лишь невероятными усилиями, стали легко осуществимы и не требуют столько времени...» [20]. Канадский художник А. Томсон (A. Thomson) пишет: «Фактически использование фильтров дает художнику те же беспредельные возможности, что и использование инструментов традиционных форм рисования и живописи. Некоторые образы могут быть созданы только благодаря использованию компьютерных программ за счет бесконечного изменения формы и ритмики...» [27]. Испанский художник В. Атман (V. Atman) указывает на то, что сегодня имеют место «новые эстетические явления», которые проявляются только в цифровом искусстве как новое средство для выражения идей в художественном мире... [Идей], которые ранее, до компьютеров, невозможно было выразить визуально» [14].

Словом, художественные приемы ЦИЗО также практически полностью совпадают с приемами традиционного изобразительного искусства. При этом здесь применяют не только широко

используемые в традиционном ИЗО приемы, такие как акцент, деформацию, контраст, цветовой контраст, моделировку и др., но и более редкие, как, например, фротаж или декалькоманию. В традиционном искусстве эти приемы виртуозно применял немецкий художник М. Эрнст (M. Ernst, 1891-1976) [8; 24; 25]. В рамках цифрового искусства их использует в своем творчестве немецкий художник И. Кемербик (I. Kemerbeek). Они легко узнаются в ее цифровых произведениях из серии «Размышляя о Максе Эрнсте» ("Thinking of Max Ernst") – в многочисленных вариантах работ «Отдаленный мир» ("A Distant World"), «Отдаленный друг» ("Distant Friend"), «Крылья перемен» ("Wings of Change") и др. С приемом цифрового фротажа художник экспериментирует также в некоторых работах из серии «Дракула» ("Dracula", 2002-2005), с приемом декалькомании – в работах из серии «Все проходит» ("All Things Must Pass").

Часто в ЦИЗО используются также художественные приемы, характерные для постмодернизма: коллаж, цитирование, пастиш и палимпсест. В традиционном изобразительном искусстве термином коллаж (от фр. collage – наклеивание) обозначают особый художественный прием, заключающийся в наклеивании на какую-либо основу материалов, отличающихся от нее по цвету либо по фактуре. Несмотря на то, что свое наибольшее распространение прием коллажа получил в эпоху постмодернизма, к этому приему художники часто обращались и в более ранние периоды. Так, в прошлом веке коллаж использовался такими выдающимися художниками как Пикассо, Дюшан, Швиттерс и др.

Эволюция приема происходила от хаотичного создания образа в кубизме, через статус фундаментальной идеи в дадаизме и универсального художественного метода в неоконструктивизме к парадигмальной установке на интеллектуальное освоение культурного пространства в постмодернизме, когда само произведение искусства рассматривается как коллаж культурно-семиотических кодов или цитат, образующих новое смысловое пространство.

Некоторые исследователи связывают распространение рассматриваемого приема с особенностями человеческого мышления. Для обозначения этого феномена в литературе даже получил распространение специальный термин «коллажное мышление» (см. напр. [5]). Но принцип коллажа является закономерным развитием средств репрезентации все более усложняющегося окружающего мира. Как отмечал Л.Г. Бергер, использование в искусстве приемов коллажа и монтажа «выявляет связи различных феноменов бытия, или, напротив, контрастно-парадоксальным образом сопоставляет их, побуждая к новому осмыслению. Нередко... художественный пара-

докс алогичного соединения элементов приводит к новому осмыслению, знаменуя качественный переход восприятия» [4, 362].

Распространение использование приема коллажа становится естественным в условиях все более возрастающего потока информации. А.В. Рыков пишет: «коллаж... вырабатывает метаязык визуального: каждый элемент коллажа способен выступать в качестве... означающего сразу нескольких означаемых..., один и тот же коллажный элемент может обозначать различные вещи: например, клочок газеты – прозрачность и непрозрачность, свечение и светотень, открытость и замкнутость и т.д. в зависимости от контекста» [11, 101].

Американский художественный критик Г. Рознберг отмечает, что прием коллажа наиболее адекватно выражает «наступившую индустриальную эру», что именно благодаря ему «искусство больше не копирует природу и не ищет ее эквиваленты..., оно освоило внешний мир, частично включив его в себя» [10]. Нам представляется, что прием коллажа еще более адекватно выражает наступившую постиндустриальную, информационную эру, когда цифровое искусство освоило не только реальный, но и виртуальные миры.

При этом, если ранее коллажи создавались чисто механически, а восприятие коллажного образа часто сопровождалось размышлением «над последствиями, которые приносят критическому представлению объекта новые механические средства воспроизводства» [12, 135], то цифровые технологии в значительной степени изменили процесс использования приема коллажа. Цифровому художнику при создании коллажей не требуются ножницы и клей. Современные компьютерные программы позволяют легко и быстро «вырезать» элементы изображений, масштабировать их, отражать и вращать, растягивать и сжимать, изменять цвет и фактуру, применять самые разнообразные фильтры, перемещать и снова объединять в единое изображение.

Несмотря, таким образом, на отличия в технике исполнения, цифровые технологии позволяют создавать большинство разновидностей коллажа. Так, очень часто в ЦИЗО используется аппликация, под которой в традиционном искусстве понимается прием, заключающийся в приклеивании бумажных вырезок к плотному картону с целью создания коллажирующей композиции. Цифровая аппликация представляет собой процесс объединения цифровых изображений в рамках одной работы. От цифровой аппликации следует отличать монтаж цифровых изображений, представляющий собой соединение элементов изображения. Примерами цифровой аппликации могут служить работы Ф. Жилетта (F. Gillette) "HCE

56" (1999); А. Томсон (A. Thomson) «Террор с неба» ("Terror from the Sky", 2001); и др.

В качестве примера фрагментаризации или расчленения пространства на фрагменты как обозначение границ разных сущностей и разных пространств можно привести работу М. Шубходжой (M. Shubhojoy) «Точка и клик» ("Point&Click", 1999). Типичным примером реграундинга, состоящим в перемещении предмета в новый для него контекст, могут служить работы К. Худякова из серии «Времена года. Зима». Оуверлэппинг, связанный с нарочитым наложением фрагментов материала при их наклеивании на субстрат, в результате чего достигается объемный или псевдо-объемный эффект можно проследить в цифровых работах И. Кемербик (I. Kemerbeek) «Дикие дни» ("Wild Days") и З. Шрека (S. Schreck) «Танцующие фигуры» ("Dancing Figures", 2001).

Часто в цифровом искусстве используется мюльтипл, или многократное повторение одного и того же изображения в произведении коллажного искусства. В такой технике выполнены, например, работы М. Богомоловой и Ю. Филипповой «Лени Рифеншталь» (2008) и Каша (2008), Т. Бателера (T. Buteler) «Завод у реки» ("Riverside Plant", 2000) и др.

В компьютерном искусстве можно найти цифровые аналоги даже таких казалось бы не виртуальных техник коллажа как дриппинг (разбрызгивание краски с целью создания особого живописного эффекта), пэтчуорк (лоскутное шитье) или фолдинг (использование смятой и сложенной в несколько раз бумаги). В качестве примеров можно привести соответственно работы Т. Пузановой-Галач (T. Puzanova-Galach) «Настроение из Петербурга» ("Mood from Petersburg", 2006), К. Маскарина (K. Maskarin) «Невидимое» ("Invisible", 2006) и Ю. Филипповой «Зима» (2008).

Упростив процесс создания работ с использованием приема коллажа, цифровые технологии дали художникам возможность не только осуществлять смелые эксперименты, но и переосмыслить опыт мастеров, создававших коллажи в традиционной технике. Примером такого глубокого переосмысления может служить творчество американского цифрового художника А. Уллрих (A. Ullrich), о которой П. Барклай писала: «...продолжая традиции таких мастеров коллажа как Ханна Хох, Курт Швиттерс, Клод Кахун, и Джон Хартфилд... она создает богатые и сложные композиции, достойные Иеронимуса Босха...» [15].

Прием цитирования связан с понятием постмодернистской парадигмы «интертекстуальность», обозначающим феномен соотношения художественного произведения с семиотическим культурным пространством. Термин «интертекстуальность» был введен в 1967 г. французским

философом и лингвистом Ж. Кристевой на основе исследования концепции М.М. Бахтина, и прежде всего его работы «Проблема содержания, материала и формы в словесном художественном творчестве» (1924) [3], согласно которой в культурном пространстве имеет место диалог между текстами, предшествующими или параллельными данному тексту во времени. Кристева пишет: «Мы назовем интертекстуальностью... текстуальную интеракцию, которая происходит внутри отдельного текста. Для познающего субъекта интертекстуальность - это признак того способа, каким текст прочитывается историей и вписывается в нее» [22, 443].

Р. Барт в этой связи пишет: «Каждый текст является интертекстом; другие тексты присутствуют в нем на различных уровнях в более или менее узнаваемых формах: тексты предшествующей культуры и тексты окружающей культуры. Каждый текст представляет собой новую ткань, сотканную из старых цитат...» [16]. В основе концепции интертекстуальности лежит идея классической философии об активной роли субъекта и социокультурной среды в процессе восприятия и понимания.

Цитирование представляет собой не простое соединение уже известных форм в общем контексте художественного произведения, а совокупность параллельных равнозначных цитат, каждая из которых обычно утрачивает свое первоначальное значение. Ярким примером приема цитирования могут служить традиционно-цифровые работы А. Виноградова и В. Дубосарского из серии «Времена года русской живописи» (2007).

Еще одним широко распространенным в постмодернизме приемом является пастиш (ит. *pasticcio* – стилизованная опера-попурри). Этот прием предполагает работу с историческим и художественным материалом прошлого и настоящего с возможностью их свободного соединения и цитирования, ведущую к возникновению новых смыслов. Пастиш является пародией эпохи постмодернизма и в самом общем виде представляет собой сочетание различного рода имитаций искусства прошлого. Именно в такой интерпретации термин «пастиш» был предложен американским литературоведом И. Хасаном, однако история термина восходит к XVII в., когда он использовался как синоним термина «плагиат».

В период постмодернизма пастиш уже не связывается с плагиатом и обычно употребляется для обозначения подчеркнуто искаженной копии, акцентирующей отдельные характерные особенности оригинала. Исходным материалом для пастиша являются известные сюжеты, узнаваемый авторский стиль, различные художественные течения и школы. Соответственно, его полноценное восприятие требует определенной осведомлен-

ности и, как минимум, знакомство с первоисточником.

Иллюстрацией приема в цифровом изобразительном искусстве могут служить работы испанского художника В. Атмана (V.Atman) «Нежелательный приход» (“The Unwanted Welcome”, 2002) и «Метафизика забвения» (“Metaphysics of Oblivion”, 2002), исходным материалом которых является авторский стиль С. Дали. Сюжеты и стиль Дали послужили также основой некоторым цифровым работам немецкого художника Х.-Д. Гроссмана (H.-D. Grossman). Рабочим материалом для работы «Белое» (“White”, 2006) хорватского художника К. Маскарин (K. Maskarin) послужил стиль, характерный для К. Швиттерса. Сюжеты и авторский стиль П. Пикассо стали основой для создания работ канадского художника А. Томсон (A. Thomson) «Момент Пикассо» (“Instant Picasso”, 2000) и немецкого художника И. Кемербик (I. Kemerbeek) «Размышляя над Пикассо» (“Thinking of Picasso”).

Современное изобразительное искусство также давно освоило прием палимпсеста, позволяющий легально использовать даже прямой плагиат. Первоначально этот термин использовался для обозначения рукописей, выполненных на уже бывшем в употреблении пергаменте. При подготовке пергамента к повторному использованию, на нем часто оставались едва заметные записи текста или изображения, проступающие впоследствии через новый текст. Принцип палимпсеста использовался также в средние века, когда художники делали новые росписи поверх старых в храмах или новые лики по старым иконным изображениям.

Позднее прием палимпсеста часто использовался представителями сюрреализма, кубизма и дадаизма, которые наклеивали на основу произведения фрагменты газет, афиш, различных изображений, а затем наносили на них новый живописный слой таким образом, чтобы сквозь него просматривались фрагменты созданной аппликации. К палимпсесту относят также рисование или написание оригинальных произведений на репродукциях работ других художников.

Палимпсест также самым непосредственным образом связан с постмодернистской концепцией интертекстуальности. В рамках этого приема «текст» накладывается поверх других «текстов», которые проступают сквозь его семантику, представляя собой соединение заимствований, охарактеризованных Деррида как «всегда уже» [18].

Как писал М. Фуко, мы часто имеем дело с «неразборчивыми, полустертыми, много раз переписанными пергаменными». При этом, как отмечает У. Эко в каждом данном тексте «эхом отзываются предшествующие тексты», или, как пишет Р. Барт, присутствует некая связь, соотношенность,

метка, способная «отсылать к иным – предшествующим, последующим или вовсе... внеположным контекстам, к другим местам того же самого (или другого) текста» (Цит. по [9, 332-334]).

Палимпсест не признает жестких границ между оригинальным и заимствованным, в нем трудно выделить внутреннее и внешнее. Цитирование здесь осуществляется без кавычек, но при этом сама цитата становится понятной в том случае, если реципиент догадывается об их существовании [16]. Таким образом, для полноценного восприятия художественного произведения, созданного с использованием приема палимпсеста реципиент также должен обладать определенным предварительным знанием – тезаурусом. Но обладание им позволяет реципиенту быстрее «считывать» художественный текст, воссоздавая по отдельным «словам» целые «предложения». При этом в рамках палимпсеста цитата представляет собой не заимствование фрагмента, а некий общий, характерный для данной эпохи или образа мышления стилистический код. Примером палимпсеста может служить работа Э. Скеннелл (A. Scannell) "Warholized Me", отсылающая к творчеству Э. Уорхола (A. Warhol).

Рассматривая развитие различных направлений ИЗО, Р. Чханг пишет, что «изолированные друг от друга направления изобразительного искусства XX столетия в рамках цифрового искусства были бесцеремонно соединены в плюралистическую плавильную емкость» [17]. Он отмечает следующие корреляции между направлениями традиционного изобразительного искусства XX века и элементами компьютерного искусства: пикселизм (Pixelism) – пуантилизм и импрессионизм; использование ярких «электронных» цветов – фовизм (Les Fauves); 3D-моделирование – кубизм; анимация – футуризм; создание образов с использованием процессов произвольного формирования изображений – реди-мейд, дада; изображение воображаемого, виртуального пространства – сюрреализм; экспериментирование с геометрическими формами и цветом – конструктивизм и супрематизм; использование света – оп-арт (Op-Art); использование цветового градиента – колор филд (Field Painting); создание изображений в динамике – кинетическое искусство (Kinetic Art); массовый характер – поп-арт (Pop-Art); интерактивность – хэппенинг (Happenings), концептуализм (Conceptual Art), ситуационное искусство (Situational Art), инсталляция (Installation), перформанс (Performance Art) и т.д.

Таким образом, цифровое изобразительное искусство конца XX – начала XXI века лежит в общем русле развития ИЗО в рамках распространения постмодернизма и пост-постмодернизма. При этом в рамках ЦИЗО художник имеет возможность

использовать все средства художественной выразительности, доступные традиционному изобразительному искусству, а также практически все художественные приемы, характерные для нецифрового ИЗО.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Алпатов, М.В. Композиция в живописи. / М.В. Алпатов. - М.: Искусство, 1963.
2. Бабияк, В.В. Искусство уникальной графики / В.В. Бабияк // Анализ и интерпретация произведения искусства / Н.А. Яковлева, Е.Б. Мозговая, Т.П. Чаговец и др.; под ред. Н.А. Яковлевой. - М.: Высшая школа, 2005. - С. 273-322.
3. Бахтин, М.М. Проблема содержания, материала и формы в словесном художественном творчестве. / Бахтин М.М. // Вопросы литературы и эстетики. - М., 1975. - С. 6-71.
4. Бергер, Л.Г. Эпистемология искусства. / Л.Г. Бергер. - М.: «Русский мир», 1997. - 432 с.
5. Богомолова, М.А. Коллажное мышление как феномен изобразительного искусства постмодернизма / М.А. Богомолова // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. - 2008. - №8(32). - С.149-152.
6. Волков, Н.Н. Композиция в живописи. / Н.Н. Волков. - М.: Искусство, 1977. - 524 с.
7. Волков, Н.Н. Цвет в живописи. / Н.Н. Волков. - Изд. 2-е, доп. - М.: Искусство, 1985. - 320 с.
8. Диль, Г. Макс Эрнст. / Г. Диль. - М.: Слово, 1995. - 96 с.
9. Постмодернизм. Энциклопедия. — Мн.: Интерпрес-сервис; Книжный Дом, 2001. — 1040 с. — (Мир энциклопедий).
10. Розенберг, Г. Сюрреализм на улицах / Г. Розенберг // Художественный журнал. - 1996. - №11. - С. 56-59.
11. Рыков, А.В. Постмодернизм как «радикальный консерватизм»: Проблема художественно-теоретического консерватизма и американская теория современного искусства 1960-1990-х гг. / А.В. Рыков. - СПб.: Алтейя, 2007. - 376 с.
12. Ульмер, Г. Объект посткритики / Г. Ульмер. - Перевод с англ. В. Мазина // Кабинет. - 1996. - № 11. - С. 126-135.
13. Чаговец, Т.П. «Поэзия в красках» / Т.П. Чаговец // Анализ и интерпретация произведения искусства / Н.А. Яковлева, Е.Б. Мозговая, Т.П. Чаговец и др.; под ред. Н.А. Яковлевой. - М.: Высшая школа, 2005. - С. 130-220.
14. Atman, V. Artist's Statement for The Internet Exhibition [Electronic resource] / V. Atman. - 1999. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS2/AtmanVictor/statement.htm>, free. - Title from the screen.
15. Barclay, P. Computer Art: A Contradiction in Terms? [Electronic resource] / P. Barclay. // Access: http://www.nyartsmagazine.com/index.php?option=com_content&task=view&id=2471&Itemid=25, free. - Title from screen.
16. Barthes, R. Théorie du texte. / R. Barthes. // Encyclopaedia universalis. - Vol. 15. - Paris, 1973.
17. Chang, R. Correlations between 20th Century Art and Digital Art [Electronic resource] / R. Chang. - 1993-2001. // Access: <http://www.lastplace.com/digiartmovement.htm>, free. - Title from the screen.

18. Derrida, J. De la grammatologie. / J. Derrida. - Paris: Les Éditions de Minuit, 1967.
19. Hoose, G. Artist's Satetment for The Internet Exhibition "Transcendent Brush" [Electronic resource] / G. Hoose. - 1999. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/VIPsuite/GHoose/hoose.htm>, free. - Title from the screen.
20. Hübner, G. Artist's Satetment for The Internet Exhibition "Fantasy Eruptions" [Electronic resource] / G. Hübner. - 2005. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/GeorgHubner/artistbio.htm>, free. - Title from the screen.
21. Keller, B. Artist's Satetment for The Internet Exhibition "Digital Spirit" [Electronic resource] / B. Keller. - 1999-2000. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/CyberistHall/BKeller/aboutartist.htm>, free. - Title from the screen.
22. Kristeva, J. Narration et transformation. / J. Kristeva. // Semiotica. - 1969. - № 4. - pp. 422-448.
23. Ohm, E. A Web-Based Exhibition "Between Abstraction and Surrealism" by a Cyberart Master [Electronic resource] / E. Ohm. - 2000. // Access: <http://www.lastplace.com/Gallery2/Grossmann/aboutartist.htm>, free. - Title from the screen.
24. Quinn, E. Max Ernst. / E. Quinn. - London, 1977.
25. Russell, J. Max Ernst: Life and Work. / J. Russel. - N.Y.: H.N. Abrams, 1967.
26. Scannell, A. Artist's Comment to "Small" (From the "Traces in the Wood") [Electronic resource] / A. Scannell. - 2006. // Access: <http://www.ainescannell.org.uk/>, free.
27. Thomson, A. Artist's Satetment [Electronic resource] / A. Thomson. - 2008. // Access: <http://www.members.shaw.ca/ansgard/>, free. - Title from the screen.

S. Erokhin

PARTICULARITIES OF USING OF FACILITIES OF ARTISTIC EXPRESSION AND OF ARTISTIC ACCEPTANCES IN THE DIGITAL FINE ARTS

Abstract: Particularities of using of different facilities of artistic expression, as well as using of artistic acceptances in the digital fine arts (DIFA) are considered. Conclusions that DIFA lies in the main stream of fine arts (postmodernism and post-postmodernism) and that digital artists have a possibility of use of practically all facilities of artistic expression and all artistic acceptances of traditional (non-digital) fine arts are done.

Key words: algorithmic aesthetics, digital art, ASCII-art, Postmodernism.

УДК 341.211/214

Извекова Е.В.

О ПОНЯТИИ «ГОСУДАРСТВО»*

Аннотация: В трактовке природы «государства» автор исходит из соблюдения триединства народа, власти, территории. Лишь их имманентное единство способно конституировать необходимую атрибутику государства.

Ключевые слова: государство, народ, власть.

Независимо от цивилизационных различий восточного и западного сегментов человечества (преобладание посадных культур над посевными наложило кардинальный отпечаток на способ воспроизводственного жизнеобеспечения, что проявилось в консервации либо в темповой трансформации исходно общинной ассоциации; в закабалении безземельных соплеменников, либо в преодолении безземельности через развитие военно-земледельческих поселений — клерухий — на покоряемых территориях) социальная динамика обеих частей света отмечена сходными тенденциями. Преобладающими из них в аспекте государствообразования являются:

– Консолидация жизненного пространства.

И Восток, и Запад в архаичную пору социальности знали лишь систему разрозненных земледельческих общин, хозяйственно, коммуникационно не связанных. Изначальная автаркия существования исключала возможность их взаимовыгодной, не говоря интенсивной, кооперации. Между тем процессы имущественной дифференциации, логика расширения жизнеобеспечивающего воспроизводства, беря свое, требовали налаживания межобщинных связей. Под эгидой управленческой олигархии объединение общин происходило на базе интеграции усилий производителей для совместной борьбы со стихиями, выполнения трудоемких работ (строительство, вырубка джунглей, прокладка каналов и т.д.), организации обороны, ведения войн и т.п. Главное здесь — централизация общинных земель, подпадающих под юрисдикцию целого. На Востоке локализм общинной культуры преодолевался рычагом деспотизма — сугубая кратократия на больших сельских пространствах. На Западе изоляционизму общин клали предел *симполития* и *синойкизм*, обеспечивавшие слияние общинных единиц в полисы — рабовладельческая демократия на малых городс-

* © Извекова Е.В.