

УДК 7.011:004.9
ББК 85.100,0,85

А.А. ДЕНИКИН

ПОСТЦИФРОВАЯ ЭСТЕТИКА В АРТ-ПРАКТИКАХ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Антон Анатольевич Деникин,
Институт кино и телевидения (ГИТР),
кафедра звукорежиссуры и музыкального искусства,
профессор
Хорошевское ш., д. 32, Москва, 123007, Россия

Российский государственный гуманитарный университет,
кафедра кино и современного искусства,
доцент
Миусская пл., д. 6, Москва, 125993, Россия

кандидат культурологии, доцент
E-mail: oficial@list.ru

Реферат. *Статья посвящена актуальной теме — новейшим тенденциям в современных формах изобразительного искусства, связанным как с техническими, так и общекультурными изменениями последнего времени. Анализируется концепт постцифровой эстетики на примере ряда современных художественных практик, демонстрирующих отход от технопозитивизма 1990-х гг. в сторону неоматериальных тенденций в искусстве. Рассматриваются работы нового поколения художников, дизайнеров, выросших в условиях «тотальной цифровизации», господства массовой культуры и обратившихся к постцифровым арт-практикам, чтобы представить современный мир как гибридный, в котором цифровое и реальное, искусственное и материальное равноправны, сосуществуют, имея равную ценность. В их произведениях прослеживается попытка вос-*

становить ценность материальности, телесности, тех качеств, которые присущи именно человеку, человеческому началу. На конкретных примерах творческих работ художников продемонстрированы выразительные возможности ряда постцифровых произведений, выявлены особенности неоматериальных стратегий в цифровом искусстве, обсуждается интерес художников к эстетизации процессов взаимодействия. Доказывается, что постцифровая эстетика не означает конца эстетики цифровой, а является ее продолжением и представлением в новых условиях.

Ключевые слова: цифровое искусство, постцифровая эстетика, новая эстетика, современное искусство, техноэтика, неоматериальность, процессуальность.

Для цитирования: Деникин А.А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14, № 1. С. 36–45.

Мир искусства в XX в. получил необычайное разнообразие художественных жанров, стилей, форм и направлений. Приход цифровых технологий в конце столетия способствовал рождению новых форм цифрового, компьютерного, сетевого, интерактивного искусств.

Под *цифровым искусством* (также компьютерным, дигитальным, мультимедийным) художники

и искусствоведы понимают творческую деятельность, основанную на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются произведения в цифровой форме или созданные изначально с применением компьютера, а также принципиально новые виды художественных работ, существующие в компьютерной и сетевой среде. Термин относится к авторским произведениям, которые создаются, модифицируются и представляются при помощи компьютерной техники [1, с. 7–27].

Цифровое искусство может быть интерактивным (интерактивные инсталляции, сетевое искусство, цифровые телекоммуникационные проекты), машинно-генерируемым (фрактальное, алгоритмическое искусство) или созданным рукой автора, точнее, с помощью программного обеспечения (цифровая фотография, цифровая живопись, трехмерная арт-анимация и пр.).

Уже с первых шагов своего становления в начале 1980-х гг. цифровое искусство представлялось художникам, критикам и исследователям как передовой фронт в эстетизации человеко-машинных коммуникаций, искусственного интеллекта, биотехнологий, компьютерных интерфейсов, виртуальных реальностей и т. д. Художники стремились обновить язык искусства, освоив новые возможности виртуализации образа, осмыслить телекоммуникационные и виртуальные пространства, используя при этом доступные цифровые девайсы и технологические новации. В современном искусствознании подобные художественные практики связывают с так называемой *цифровой эстетикой* [2–5].

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ И ДЕМАТЕРИАЛИЗАЦИЯ ЦИФРОВОГО АРТ-ОБЪЕКТА

Техно-утопическая цифровая эстетика 1990-х гг. в целом продолжила вектор дематериализации объекта искусства, который был подготовлен поколениями художников, начиная с художественного авангарда, особенно авангарда «второй волны» 1950–1960-х годов.

Концепт нематериальности искусства вновь становится актуальным в 1990-е гг. в связи с цифровыми инсталляциями и телекоммуникационными арт-проектами таких художников, как Э. Кац, П. Сермон, Т. Дов, Б. Лаурел, Стеларк, П. Вайбель, Ш. Дэвис, М. Крюгер, Р. Эскотт, А. Шульгин и др. Они стремились продемонстрировать возможности виртуальных пространств как альтернативных миров, показать, что нематериальное время и виртуальное пространство становятся главным творческим средством для медиахудожника, а совре-

менные телекоммуникационные произведения фиксируют полную дематериализацию искусства.

Следуя призывам «пророков» цифрового будущего (Н. Негропonte, Дж.П. Барлоу и др.), художники-мечтатели 1990-х приступили к признанию цифрового кода материей современной жизни. Они надеялись, что компьютер может стать не просто средством для симуляции и репрезентации реальности, но новой средой существования искусства, свободной от давления бизнеса, власти и художественных институций. Художники-пионеры цифрового арта полагали, что в связи с уровнем развития технологий искусство более не должно восприниматься как материальный объект, а быть переосмыслено в категориях телеприсутствия и делокализованного виртуального субъекта.

Появляются революционные призывы первого поколения художников и критиков к цифровому киберлибертарианству (например, «Декларации независимости киберпространства» Дж.П. Барлоу), тотальной цифровизации, переходу к киберперцептивным режимам человеческого взаимодействия (Р. Эскотт), передаче контроля над человечеством цифровым девайсам (Н. Негропonte, Стеларк, Орлан), отказу от «устаревшей» человеческой оболочки и погружению оцифрованного дематериализованного «разума» в пространства бесконечных сетевых цифровых потоков (Р. Курцвейл, Х. Моравек).

Справедливая критика воззрений техноутопистов 1990-х гг. представлена в книге П. Ладлоу «Криптоанархия, кибергосударства и пиратские утопии» [6]. Начало XXI в. обозначило новый этап в осмыслении цифровой эстетики и цифрового искусства.

«ПОСТЦИФРОВОЙ ПОВОРОТ»: ОТ ДЕМАТЕРИАЛИЗАЦИИ К НОВОЙ «МАТЕРИАЛЬНОСТИ»

Арт-эксперименты, обсуждавшиеся ранее, имели место в период, когда цифровые технологии только начинали входить в жизнь людей. В наше время ими вряд ли кого-то можно удивить. Выросло новое поколение молодежи, с детства знакомое с самыми современными гаджетами, компьютерами, виртуальными игровыми реальностями и пр. Современные художники свободно владеют цифровой техникой и широко используют ее при создании своих работ. Они относятся к цифровой компьютерной среде, сетевым коммуникациям, как к неотъемлемой части реальной жизни, в которой постоянно «быть в онлайн» является фактом само собой разумеющимся.

С. Контрерас-Котербэй и Л. Мироча констатируют, что люди вошли в новую эру, которую можно обозначить как «постцифровую», и это указыва-

ет на то, что период цифровых революций подошел к концу [7, р. 27].

Исследователь постцифровой культуры Ф. Крамер критикует «линейную логику периодизации» применительно к термину «постцифровое», считая, что он не фиксирует завершение эпохи цифровой культуры. Крамер утверждает, что приставка «пост» не должна пониматься в том же значении, как в терминах «постмодернизм», «постисторизм», «постструктурализм» и пр., скорее, как постпанк (как продолжение развития панк-культуры, когда панк — это все еще панк); посткоммунизм (как продолжающиеся социально-политические процессы в странах Восточного региона); постфеминизм (как критический пересмотр идей феминизма)» [8, р. 14]. Для Крамера «пост» в понятии «постцифровая культура» обозначает продолжение идей цифровой культуры в новых условиях.

Исследователи К.Ю. Андерсен, Дж. Кокс и Дж. Пападополос определяют постцифровое как хаотичное и парадоксальное состояние искусства и медиа после цифровых технологических революций [9].

Постцифровое фиксирует устранение различий между аналоговым и цифровым, объединив в себе самые разные образы (как аналоговые, так и цифровые), изображения, разные произведения, заимствованные в Интернете и оцифрованные в реальности, файлы разных медиаформатов (от кассетных аудиозаписей и аналоговых синтезаторов до программных баз данных). Благодаря тотальной оцифровке объектов исторического и культурного наследия человечества (текстов, изображений, видео, музыкальных произведений и пр.), появляется возможность соединения их с созданными искусственно симуляционными компьютерными объектами, последующего включения этих скомбинированных компонентов в более общие структуры — постмедийные объекты, представляемые в реальности.

Ощущение и понимание реальности в категориях цифровых форм и алгоритмов стало привычным для современных художников. Так, известный японский художник и скульптор К. Нава создает свои скульптуры, обкладывая чучела животных и любые другие реальные предметы прозрачными стеклянными шариками разных размеров (проект *PixCel*, 1989 — по наст. время). Автор оперирует шариками, словно пикселями в графическом редакторе компьютера, подбирая их по размеру, выискивая для каждого шарика наиболее подходящее место.

Шотландец Дж. Ман использует компьютерную обработку макета и традиционные техники литья, чтобы получать керамические и стеклянные артефакты, в необычных формах которых визуализируется присутствие цифровой и алгоритмической логики (например, *Crossfire Teapot*, 2010, из серии *Natural Occurrence*).

Американский скульптор Р. Лаццарини создает уникальные скульптуры узнаваемых объектов, искажая их, казалось бы, невозможными способами. Используя алгоритмическую обработку, он трансформирует объекты, придавая им формы в многомерном измерении, что, по его мнению, создает иллюзию расширения материального мира. Например, при создании серии скульптур «Череп» (2000) Лаццарини отсканировал реальный человеческий череп и создал трехмерную модель. После этого он искажил пропорции черепов на компьютере, а готовые файлы стали макетами для создания скульптур из литой кости, формы которых вытянуты, изогнуты, вывернуты. Зрителю предлагается ощутить форму материализованную, но совершенно чуждую привычному восприятию.

Австралийский иллюстратор, графический дизайнер Дж. Завада использует самые разные материалы, чтобы показать воздействие цифровой эстетики на реальный мир. Это заметно и в его проекте *Affordances* (2013) — наборе столов, в формах которых соединились компьютерный дизайн и реальные материалы, особенно в его цифровых пейзажах, где основой для образов становятся произвольно выбранные статистические данные (*Over Time*, 2011; *Why The Earth is Green*, 2010). Работа над каждым пейзажем начинается с накопления статистической информации, с поиска ее в Интернете. Затем путем разных комбинаций и сравнений генерируются графики, а на их основе — 3d-модели будущих пейзажей, и, наконец, художник раскрашивает картины.

Убедительным примером представления «эстетики» постмедийной эры стала арт-выставка *Out of Hand: Materializing the Postdigital*, проходившая с октября 2013 по июнь 2014 г. в Музее искусства и дизайна в Нью-Йорке.

Термин «постцифровая эстетика» впервые был введен в 2000 г. композитором и исследователем К. Касконе в статье *The Aesthetics of Failure* [10] в связи с возросшим влиянием на художественные практики принципа «преднамеренной ошибки» (глитч-арт). Касконе исходил из предположения, что причины недостатков и ошибок, присущих цифровым системам, могут многое сказать нам о собственно «человеческом», плотском, естественном. Поэтому вместо того, чтобы выявлять пути движения к идеальной цифровой репрезентации, «чистому» бинарному образу, разумнее через недостатки цифровой технологии выявить то, что можно считать человеческим.

В 2000 г. австралийский медиахудожник Я. Эндрюс применил термин «постцифровая эстетика» для критики идеи цифрового прогресса и движения к идеальной репрезентации [11]. По его мнению, постцифровая эстетика отрицает пафос так называемой цифровой революции. Вместо превознесения качеств цифрового образа художники заостря-

ют внимание на недостатках цифровых процессов. Вместо демонстрации высокого качества цифрового артефакта они интересуются ошибками, сбоями и помехами, что сближает их работы с эстетикой минимализма.

Новое поколение художников, дизайнеров и мыслителей, выросших в условиях тотальной цифровизации, обращается к постцифровым практикам лоу-фай, чтобы представить современный мир как гибридный, в котором цифровое и реальное, искусственное и материальное равноправны, сосуществуют, имея равную ценность. Здесь, прежде всего, прослеживается попытка восстановить ценность материальности, телесности, тех качеств, которые присущи именно человеку, человеческому началу.

Д.М. Берри считает, что внимание к цифровым ошибкам, сбоям, глитчу способно вернуть человеку свежесть взгляда, отвлечь его от рутинных процессов работы с компьютером, вызвать желание остановиться и обдумать или почувствовать самого себя, восторгнуться, когда привычные действия не приводят к ожидаемым результатам. В этом и привлекательны феноменологические режимы, проявляющиеся через исследования разрывов в ощущениях пользователей под действием того, что генерирует компьютер [12, р. 99].

Таким образом, постцифровое искусство материализует цифровые компьютерные формы в реальные объекты, аналоговое и цифровое оказываются объединены. Художники используют реальные материалы, как будто они работают с компьютерными формами и пикселями.

ПОСТЦИФРОВАЯ НОВАЯ ЭСТЕТИКА

Ряд исследователей связывают постинтернет- и постцифровое состояния современного искусства с концептом так называемой новой эстетики (*new aesthetic*) [7; 13]. Нередко термины «постцифровая эстетика» и «новая эстетика» используются как взаимозаменяющие или как соподчиненные друг другу [12; 13].

Термин «новая эстетика» появился в 2011 г. благодаря статьям и постам английского писателя, публициста и медиахудожника Бридла на платформе Tumblr [14]. На страницах своего блога Дж. Бридл собрал визуальные примеры того, что он считал новой эстетикой: пикселизированные изображения бытовых вещей, 3D-принты, цифровые разноцветные фото сельскохозяйственных угодий, фотографии из Интернета, дизайнерские эскизы и пр. То, что он назвал новой эстетикой, в меньшей степени имеет отношение к эстетике (в контексте понятий «красота», «возвышенное») и в большей — является теоретическим концептом, раскрывающим

современное состояние человеческой цивилизации, находящейся под воздействием глобализовавшейся массовой культуры, цифровых технологий и компьютеризации, своего рода рефлексией на тему увеличения влияния цифровых технологий на массового пользователя.

Как заключают исследователи К.У. Андерсен и С.Б. Польд, новая эстетика — не новая утопия, не героизация, не активистская художественная форма, но народная эстетика, поп-культура, которую проще представить дескриптивно, нежели рассуждать о ней критически [15, р. 280].

Исследователь современной культуры и писатель Б. Стерлинг полагает, что новая эстетика — это выражение «коллективного интеллекта»; она диффузна, основана на деятельности множества и соткана из многих кусочков, при этом плохо подогнанных друг к другу, она ризоматична; это триумф «открытого кода» и триумф фанатов-любителей [16].

Многие цифровые проекты современных художников вполне отвечают признакам такой новой эстетики. Так, немецкий художник А. Бартолл известен исследованием взаимосвязей между цифровым и физическим мирами. Он часто обращается к форме коллективного сотрудничества, воркшопов, квестов, массовой партиципации при создании своих нарочито упрощенных макетов, низкотехнологичных объектов, картонных версий псевдокомпьютерных интерфейсов и медиаиконографии, которые он размещает открыто в городских пространствах. Он предъясвляет в качестве «искусства» каждодневные действия пользователей, социальное поведение и бытовые материалы компьютерной иконографии.

В рамках проекта «Тайники» (*Dead Drops*) Бартолл замуровал флэш-накопители в стены зданий, расположенных на улицах Нью-Йорка, к которым при желании может подключиться любой желающий и скачать или загрузить на них любую информацию. По словам Бартолла, он создал анонимную сеть обмена информацией по всему миру, предоставив возможность общего доступа к файлам в общественных местах. Автор понятия не имеет, что происходит с его «произведением» после инсталляции. Все изменения привносят сами пользователи. Проект столь успешен, что сегодня флешки Бартолла можно найти в Европе, США, на островах Тихого океана, в России и в Китае.

Л. Манович, еще один постцифровой экспериментатор, известен как медиатеоретик, философ и исследователь новых медиа. Однако в последнее время Манович увлекся созданием публичных проектов, которые не просто отнести к искусству в традиционном смысле, поскольку они скорее напоминают социологический эксперимент с визуализацией массивов данных и фотоизображений из Интернета.

Проект *Selficity* (2014), созданный Мановичем и его командой, — исследование скачанных из Instagram 3200 селфи произвольно выбранных участников из пяти городов: Москвы, Берлина, Бангкока, Нью-Йорка, Сан-Паулу. Далее с помощью специальной программы создатели проекта проанализировали снимки на предмет особенностей черт лиц, определения возраста и пола, особенностей улыбки, эмоционального состояния, позирования перед камерой и пр. После этого был создан интерактивный инструмент, чтобы любой желающий мог самостоятельно изучать эту визуальную базу данных, накладывая на нее любое количество фильтров. В результате анализа огромного объема данных можно вывести графики, демонстрирующие тонкие различия между разными культурами в географических локациях, различными моделями поведения в соответствии с типажом людей, сделавших селфи. Например, выяснилось, что люди на селфи из Бангкока и Сан-Паулу улыбаются гораздо чаще людей из других городов, а девушки из Москвы делают селфи гораздо чаще мужчин, поскольку, вероятно, мужчины-москвичи стесняются, их селфи почти нет в Instagram.

Можно ли считать проект *Selficity* искусством? Это проблематично не только потому, что снимки сами по себе выглядят банально, но и по причине того, что форма проекта в большей степени напоминает социологическое и антропологическое исследование, нежели творческое выражение. То, что сближает этот проект с концептом постцифровой новой эстетики — это не его конкретное визуальное содержание (люди, сделавшие свои изображения-селфи) и не выводы, сделанные исследователем и его командой в результате анализа графиков данных, но представление эстетической природы данных самих по себе: массив данных визуализирует сам себя через собственную форму, а не какая-то конкретная информация сообщается посредством визуализации. Иными словами, данные, выбранные первоначально Мановичем, обретают форму свободную от интенции любого автора, приглашая пользователя в качестве инициатора процесса их собственного функционирования как автономного эстетического объекта. Л. Манович пишет, что новые технологии создания и обмена изображениями требуют радикально новых способов интерпретации и анализа, что можно осмыслить как признак постцифрового века; *Selficity* — это попытка исследовать и зафиксировать эти новые репрезентационные формы [17, р. 120].

Интересным в этом смысле представляется еще один проект Л. Мановича — *On Broadway* (2014–2016). Эта интерактивная инсталляция представляет собой собранные воедино изображения протянувшейся на 13 миль улицы Бродвей в Нью-Йорке. Изображения из Instagram, схемы улиц и фасады до-

мов из карт Google Street View, статистика городских такси, демографические данные района и фотографии из социальных сетей — все вместе составляют «паноптикум» из изображений, собранных на одной большой визуальной панели (тачскрине), чтобы любой желающий мог «путешествовать» от дома к дому, приближать изображение, расширять его пальцами, как на смартфоне или планшете, узнавать места в той или иной части улицы, сколько в среднем отсюда совершают поездок на такси, как часто заходят в Foursquare, просматривать карты и т. д.

On Broadway — характерный пример постцифровой новой эстетики, поскольку сами данные и возможности их ранжирования пользователями образуют зону эстетического опыта. Пользовательская интерактивность трансформирует любой авторский замысел, а само произведение основано на цифровых методах работы с информацией: рандомизацией, базой данных, визуализацией и пр.

Происходит отход от эстетизации исключительного (что характерно для искусства прежних эпох) к эстетизации обыденных, каждодневных пользовательских действий, апроприированных объектов и автономных процессов: распознавание паттернов, каталогизация и архивирование данных, переинтерпретация и расшифровка различной информации.

То, что Д.М. Берри и М. Дитер называют постцифровым поворотом [18, р. 6] (по аналогии с визуальным, иконическим, медийным поворотами [19]), фиксирует момент, когда в культуре превалируют коммуникации и артефакты, созданные пользователями, игнорируется интеллектуальная собственность, господствуют методы «вирусного» распространения идей, информации и коммуникационных поводов среди пользователей, доступны потенциально бесконечные возможности видоизменения и вариации любого медиаконтента (посредством коллажа или трансформации текстов).

ЗАЧЕМ НАМ «БЕДНЫЕ ОБРАЗЫ»?

Постцифровая новая эстетика в большинстве случаев представляется именно как процессуальный феномен современного искусства, а не как определенный набор арт-объектов и иконографии, которые можно коллекционировать, анализировать и выставлять в музеях. Падение интереса художников к фиксации цифровых форм связано с тем, что цифровые образы, продукты и объекты изменяются в Интернете столь быстро, что к моменту, когда о них начинают рассуждать как об эстетическом феномене, нередко уже не существуют в том виде, в котором они были первоначально представлены.

В 2012 г. немецкая художница и медиафилософ Х. Штейерль написала знаковое эссе «В защи-

ту бедного образа», выделив ряд важных характеристик, присущих цифровым образам, циркулирующим в Интернете [20]. Речь идет о низкокачественных, отредактированных, обработанных изображениях, которые распространяются преимущественно через социальные сети, форумы и пиратские сайты. Это самодельные видеоклипы, репортажи, заснятые на мобильный телефон, gif-анимации, использующиеся для выражения эмоций, мемы и юмористические коллажи из Интернета. Х. Штейерль предпринимает попытку объяснить и реабилитировать этот пласт визуальной культуры, увидев за низким качеством и беспорядочным характером распространения «бедных образов» культурное значение и политический потенциал. Она пишет, что «бедный образ» — это копия в движении, плохого качества, с разрешением, не дотягивающим до стандартов. Чем сильнее он ускоряется, тем хуже становится. Это призрак образа, превью, набросок, блуждающая идея, странствующий образ, распространяемый задаром, протиснувшийся через медленные интернет-соединения, сжатый, восстановленный, обрезанный, смешанный, скопированный и вставленный в другие каналы распространения [20, р. 32]. По мнению художницы, «бедный образ» больше не имеет отношения к чему-то подлинному, являющемуся первоисточником. Вместо этого он воплощает свои собственные подлинные условия бытия, его аура основывается теперь не на постоянстве «первоисточника», а на быстротечности копии. Вместе с тем в нем всегда присутствует пустота, обладающая потенциальностью; ожидающая, когда ее наполнят новым содержанием, чтобы образ снова смог переродиться [20, р. 42].

В своих собственных видеофильмах, видеoinсталляциях, например *Adorno's Grey* (2012), *Abstract* (2012), *Guards* (2012) Х. Штейерль нередко визуализирует «бедные образы». Но не только она одна.

Художник и исследователь С. Уорли создает и выкладывает в общественный доступ на своем сайте (<http://www.datapointed.net>) визуализационные карты статистической информации, которую он заимствует из общедоступных источников (например, из данных переписки людей, Википедии, аналитических сервисов в Интернете и пр.). Затем он пишет программы для анализа этих данных и визуализации результатов. В результате получают красочные карты расположений ресторанов быстрого питания Макдональдс, локаций, опасных для путешественников, визуализации сбора налогов, мест скопления пользователей Twitter, цветные схемы «крутизны» улиц Сан-Франциско, графики мест, которые практически необитаемы, и пр.

Визуализации Уорли указывают на постоянное изменение исходной информации, из которой они были созданы. Непрекращающийся процесс мутации, трансформаций, наращивания информационной плотности делает эти работы отличным примером

новой эстетики. Автор вносит еще больше вариативности, предлагая пользователям интерактивный интерфейс управления визуализацией на своем сайте.

Другой пример — работы Я. Гала из Колледжа Университета Кембриджа, который занимается компьютерной «дорисовкой» картин известных мастеров — Ван Гога, Моне, Пикассо и др. В создании картин используется алгоритм экстраполяционной зарисовки PatchMatch (эта функция позволяет восстанавливать поврежденные участки изображений, удалять лишнее или перемещать выделенные объекты на изображениях). В большинстве случаев конечный результат этих трансформаций с точки зрения зрелого художественного вкуса — чудовищный. Но этот акт «экстраполяционного вандализма» как раз и привлекает внимание автора: исходное произведение на глазах зрителя теряет свою «ауру» и превращается в «бедный образ», в объект новой эстетики. Зрителю предлагается испытать эту трансформацию, собственноручно запустив процесс «расширения» полотна картины.

Серия перформансов и инсталляций *Datamatics* (2006—2008) японского художника и музыканта Р. Икеда исследует возможность восприятия невидимых структур и субстанций, которые пронизывают наш мир. Он апеллирует к мельчайшим элементам информации — битам, демонстрируя в образе гигантских абстрактных пульсирующих панно то, как лишь из нулей и единиц, черного и белого, двух фундаментальных бинарных элементов можно создавать целые миры. Его инсталляции и музыкальные композиции основаны на конвертации данных в мерцающие штрих-коды, в результате зритель погружается в особый мир, в котором звук и изображения рождают дополнительный слой отношений и координации световых и звуковых элементов. Этот слой взаимодействия зрителя и произведения невидим, но ощущаем, скорее, на висцеральном уровне. Он и есть тот «материал», с которым работает художник.

Постцифровые образы новой эстетики, по мнению художника, писателя, помощника профессора кафедры новых медиа в Университете Северной Каролины (США) К. Клонингера, ощущаются телесно и аффективно. Он полагает, что люди не всегда полностью осознают все то, что могут прочувствовать. Мы многое ощущаем аффективно и телесно и даже не задумываемся о том, что это могло бы значить. Только небольшая часть данных человеческого опыта доходит до нашего осознания (или даже проникает в подсознание) [21].

Как отмечает Дж. Бридл, новая эстетика связана со всем тем, что не видимо, но передаваемо (через изображения и дискуссии в Tumblr), что неотделимо от них и без чего они не были бы тем, что они есть [22].

Независимо от того, цифровая ли это форма или материальный артефакт, концепт, сеть или репре-

зентация, глитч, пиксель, аналоговый или цифровой сигнал, для функционирования новой эстетики важна «зона неопределенности», возникающая в процессе восприятия постцифрового объекта, действий и взаимодействий с ним. В этом смысле, постцифровая эстетика рассматривается как результат функционирования процессов и коммуникаций в реальном времени, благодаря генерации и материализации цифровых данных.

«Бедные образы» смещают зону эстетизации с объекта на процесс его использования в реальном времени. Способы, с помощью которых мы рассуждаем об эстетических качествах постцифровых артефактов, основаны не на формальной логике (как выглядит, что значит), а на процессуальной динамике (как складывается, как протекает). Постцифровые артефакты провоцируют появление пространства «контакта», промежуточной «зоны неопределенности» между объектом и пользователем-реципиентом.

ПОСТЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО КАК ЭСТЕТИЗАЦИЯ ПРОЦЕССОВ СОУЧАСТИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Исследователи цифрового искусства в своих рассуждениях о современных цифровых произведениях исходят из ценности авторских идей, которые легитимируют произведение автора как художественное [1; 5; 23; 24], т. е. они стремятся интерпретировать произведение цифрового искусства, исходя из его информационного и идейного содержания. Напротив, исследователь и композитор М. Уайтлоу в эссе *Inframedia Audio* доказывает, что постцифровая музыка (как артефакт) и способы ее презентации (как исполнение) в эпоху постцифровой эстетики не могут рассматриваться как законченный информационный объект, поскольку гораздо более важным здесь оказывается то, как эти структуры функционируют в реальном времени и пространстве, как они стимулируют возникновение опыта [25].

Как объясняет М. Уайтлоу, участники перформанса саунд-арт не просто слышат звук, они ощущают его всем телом, как будто бы они погружены в звуковые среды. Более того, сами произведения превращаются в процессы генерации звуков в реальном времени, а не в исполнение сочиненных заранее музыкальных партий. Дизайнер постцифровой музыки задает набор процедур для выполнения компьютером и/или пользователем, чтобы представить сам процесс рождения «музыки» в результате неожиданных сбоев, ошибок, непредвиденных сочетаний фактур и зву-

ков. Такие арт-практики не нацелены на «выражение» авторского видения, скорее, они демонстрируют процессы соприсутствия машины и человека.

Результатом рецепции постцифрового произведения может стать «продукт» с достаточно формальными или неконкретными качествами. Частично освободившись от авторского контроля, такое произведение переносит основной акцент внимания на процессы субъективного восприятия. Вместо того чтобы передавать зрителю (слушателю) субъективные ощущения автора, работа стимулирует зрительское участие в генерации собственных ощущений. Художник задает набор правил, в соответствии с которыми участнику предлагается осуществлять взаимодействие с произведением.

Как указывает Я. Эндрюс, постцифровые практики вместо техно-критического исследования прозрачности потоков медиаинформации (путем интерпретации фигуративных особенностей произведений, выполненных в «эстетике ошибки») и вместо актуализации формы произведения для эстетического опыта (зрителя) нацелены на изменение привычных принципов художественной выразительности через указание на сами процессы (рецепции произведения), которые ставят под вопрос авторское влияние (на опыт зрителя) [26, р. 3].

Цифровые произведения современных авторов предлагают выход на мультисенсорный, телесный и аффективный уровни генерации образа и его восприятия. Конструируя и воспринимая такие произведения/объекты, зритель получает опыт через взаимодействие собственного тела с цифровой системой. Ощущения, испытываемые в момент аффективной детерминации образа, ментальные и физические действия зрителя определяют эстетическую ценность искусства постцифровых образов.

Так, в работе *Pulse Room* (2006) мексиканского художника Р. Лозано-Хэммера выставочное пространство заполнено множеством ламп. Участники могут использовать специальное устройство с датчиками, которое улавливает пульс каждого и заставляет лампочки мигать в такт с сердцебиением. Вся комната светится от пульса разных людей. Цифровые технологии материализуют невидимые процессы в человеческом организме.

В своих интерактивных инсталляциях, например, в *Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media* (1996) медиахудожник Д. Рокеби исследует возможности случайности в операциях зрителя и компьютера. Его работа предоставляет набор возможностей для действий зрителя, но какие действия будет совершать зритель — это его личный выбор, художник не навязывает ничего и не управляет поведением зрителя. Одно из самых известных изобретений Рокеби — интерактивная инсталляция *Very Nervous System* («Очень нервная система», 1986 — по наст. время), которая с помощью

датчиков «снимает» движения человека, после чего анализирует видеоряд и переводит его в звук. Тело зрителя активирует воспроизведение музыки.

Немецкий художник и электронный музыкант К. Николай поразил зрителей монументальной инсталляцией *α (alpha) pulse* (2014). Задумка автора была реализована на выставке современного искусства *Art Basel* в Гонконге. Различные узоры пульсировали на фасаде центра торговли высотой 490 метров. Слово маяк, башня привлекала внимание жителей, сообщая им альфа-пульс. Считается, что именно альфа-волны связаны с восприятием пульсирующих источников. Они могут влиять на настроение, внимание и творчество зрителей, действуя докогнитивно, аффективно.

Художник и теоретик цифрового искусства М. Трайб показывает, что постцифровое искусство — это не яркие пикселизированные картинки и не демонстрация элементов цифрового кода или сделанной на компьютере анимации. Вместо того, чтобы демонстрировать свою технологическую специфику, постцифровое искусство нацелено на организацию коммуникационных процессов между людьми, вовлеченными во взаимодействие с помощью цифровой «материи» [27].

Постцифровое искусство не эстетизирует изображение, но создает пространства «дополненной реальности» (гибриды цифровой симуляции и физического мира), в которых действует и пользователь, и зритель, и сами компьютеризированные артефакты (устройства, гаджеты, сети и пр.), взаимодействующие и влияющие друг на друга. Они формируют эстетизируемую художниками зону «между», что связывает постцифровое искусство с современной партициптивной культурой.

В этом смысле рассуждение о постцифровой эстетике требует междисциплинарного теоретического и практического подхода, который выходит за рамки «теории красоты» и классической эстетики. Понимание постцифрового искусства предполагает владение медиаграмотностью, знаниями истории технологий и медиаисследований, практик программирования и в целом — осмысления общих контекстов современной массовой цифровой культуры.

В движении от репрезентации и концептуализации к телесному зрительскому соучастию в создании произведения, от готовых арт-объектов к процессам взаимодействия, от художественного образа к зрительскому/пользовательскому действию в экранном, информационном, виртуальном пространствах, организуемых произведением, постцифровое искусство следует общему вектору в развитии актуального искусства в начале XXI века.

Список источников

1. Paul C. Digital Art. London : Thames & Hudson, 2003. 224 p.
2. Cubitt S. Digital Aesthetics. London : Sage Publishers, 1998. 192 p.
3. Popper F. Art of the Electronic Age. London : Thames & Hudson, 1993. 192 p.
4. Drucker J. SpecLab : Digital Aesthetics and Projects in Speculative Computing. Chicago : University of Chicago Press, 2009. 264 p.
5. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. Санкт-Петербург : Алетейя, 2010. 432 с.
6. Ладлоу П. Криптоанархия, кибергосударства и пиратские утопии. Екатеринбург : Ультра Культура, 2005. 596 с.
7. Contreras-Koterbay S., Mirocha L. The New Aesthetic and Art : Constellations of the Postdigital. Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2016. 280 p.
8. Cramer F. What Is “Post-digital”? // Postdigital Aesthetics : Art, Computation and Design / ed. by D.M. Berry, M. Dieter. [S. l.] : Palgrave Macmillan, 2015. P. 12–26.
9. A Peer-Reviewed Journal About Post-Digital Research / ed. by C.U. Andersen, G. Cox, G. Papadopoulos [Электронный ресурс]. URL: http://www.aprja.net/?page_id=1291 (дата обращения: 20.12.2016).
10. Cascone K. The Aesthetics of Failure : “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music // Computer Music Journal. 2000. Vol. 24, № 4. P. 12–18.
11. Andrews I. Post-Digital Aesthetics and the Return to Modernism [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ian-andrews.org/texts/postdig.html> (дата обращения: 20.12.2016).
12. Berry D. Critical Theory and the Digital. London : Bloomsbury Publ., 2014. 272 p.
13. Bassett C. Not Now? Feminism, Technology, Postdigital // Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design / ed. by D.M. Berry. Brighton (UK) : University of Sussex, 2015. P. 136–150.
14. Bridle J. The New Aesthetic Blog, Tumblr [Электронный ресурс]. URL: <http://new-aesthetic.tumblr.com/about> (дата обращения: 20.12.2016).
15. Andersen C.U., Pold S.B. Aesthetics of the Banal — “New Aesthetics” in an Era of Diverted Digital Revolutions // Postdigital Aesthetics : Art, Computation and Design / ed. by D.M. Berry, M. Dieter. [S. l.] : Palgrave Macmillan, 2015. P. 271–288.
16. Sterling B. An Essay on the New Aesthetic [Электронный ресурс] // WIRED. 2012. 2 April. URL: <https://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic> (дата обращения: 20.12.2016).
17. Tifentale A., Manovich L. Selfiecity : Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media // Postdigital Aesthetics : Art, Computation and Design / ed. by D.M. Berry, M. Dieter. [S. l.] : Palgrave Macmillan, 2015. P. 109–122.
18. Berry D.M., Dieter M. Thinking Postdigital Aesthetics : Art, Computation and Design // Postdigital Aesthetics : Art, Computation and Design / ed. by D.M. Berry, M. Dieter. [S. l.] : Palgrave Macmillan, 2015. P. 1–11.

19. Савчук В. Феномен поворота в культуре XX века // Международный журнал исследований культуры. 2013. №1. С. 93–108.
20. Steyerl H. *The Wretched of the Screen*. Berlin : Sternberg Press, 2012. 198 p.
21. Cloninger C. Manifesto for a Theory on the New Aesthetic [Электронный ресурс] // Mute. 2012. 3 October. URL: <http://www.metamute.org/editorial/articles/manifesto-theory-'new-aesthetic'> (дата обращения: 20.12.2016).
22. Bridle J. *The New Aesthetic and Its Politics* [Электронный ресурс] // booktwo.org. 2013. 12 June. URL: <http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics/> (дата обращения: 20.12.2016).
23. Simonowski R. *Digital Art and Meaning : Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Minneapolis (USA) : University of Minnesota Press, 2011. 312 p.
24. Kwastek K. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge (USA) : Massachusetts Institute of Technology, 2013. 384 p.
25. Whitelaw M. *Inframedia Audio : Glitches and Tape Hiss* [Электронный ресурс] // Artlink. 2001. Vol. 21, № 3. URL: <https://www.artlink.com.au/articles/2577/inframedia-audio-glitches-and-tape-hiss/> (дата обращения: 20.12.2016).
26. Andrews I. *Post-Digital Aesthetics and the Function of Process* [Электронный ресурс] // Proceedings of the 19th International Symposium of Electronic Art (ISEA2013, Sydney). URL: <https://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/9688> (дата обращения: 20.12.2016).
27. Gartenfeld A. *For The Love of Art: Mark Tribe on Post Digital* : Summary of interview // Paper Magazine. 2008. № 10.

POST-DIGITAL AESTHETICS IN THE ART PRACTICES OF THE DIGITAL ART

ANTON A. DENIKIN

Humanities Institute of Television and Radio Broadcasting, 32, Khoroshevskoye Highway, Moscow, 123007, Russia

Russian State University for the Humanities,
6, Miusskaya Sq., Moscow, 125993, Russia
E-mail: oficial@list.ru

Abstract. *The article is dedicated to the relevant topic – latest trends in the contemporary forms of visual art, which are associated with recent technical and cultural changes. The article analyzes the concept of “post-digital aesthetics” by the example of several contemporary art practices, demonstrating the retreat from techno-positivism of the 1990s towards the neo-material trends in art. There are reviewed the works of the new generation of artists, designers, who rose in the age of “total digitalization”, domination of mass culture, and have turned to the post-digital art practices to represent the world as a hybrid, in which the digital and the real, the artificial and the material are equal, and co-exist with the equal values. Their works evidently try to restore the value of materiality, physicality, of the qualities inherent in the human being specifically. By the example of certain artworks, the author demonstrates the expressive capabilities of the post-digital works, reveals the peculiarities of neo-material strategies in the digital art, and discusses the artists’ interests in the enhancement of the processes of interaction between media and users. The article asserts that the “post-digital aesthetics” does not mean the end of the digital aesthetics. On the contrary, it means the continuation and representation in the new historical conditions.*

Key words: digital art, post-digital aesthetics, the New Aesthetics, contemporary art, techno-ethics, neo-materiality, procedurality.

Citation: Denikin A.A. Post-Digital Aesthetics in the Art Practices of the Digital Art, *Observatory of Culture*, 2017, vol. 14, no. 1, pp. 36–45.

References

1. Paul C. *Digital Art*. London, Thames & Hudson Publ., 2003, 224 p.
2. Cubitt S. *Digital Aesthetics*. London, Sage Publishers, 1998, 192 p.
3. Popper F. *Art of the Electronic Age*. London, Thames & Hudson Publ., 1993, 192 p.
4. Drucker J. *SpecLab: Digital Aesthetics and Projects in Speculative Computing*. Chicago, University of Chicago Press Publ., 2009, 264 p.
5. Erokhin S.V. *Estetika tsifrovogo izobrazitel'nogo iskusstva* [The Aesthetics of Digital Art]. St. Petersburg, Aleteiya Publ., 2010, 432 p.
6. Ludlow P. *Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*. Ekaterinburg, Ul'tra Kul'tura Publ., 2005, 596 p. (in Russ.).
7. Contreras-Koterbay S., Mirocha Ł. *The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital*. Amsterdam, Institute of Network Cultures Publ., 2016, 280 p.
8. Cramer F. What Is “Post-digital”? *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, Palgrave Macmillan Publ., 2015, pp. 12–26.
9. Andersen C.U., Cox G., Papadopoulos G. (eds). *A Peer-Reviewed Journal about Post-Digital Research*. Available at: http://www.aprja.net/?page_id=1291 (accessed 20.12.2016).
10. Cascone K. The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music, *Computer Music Journal*, 2000, vol. 24, no. 4, pp. 12–18.

11. Andrews I. *Post-Digital Aesthetics and the Return to Modernism*. Available at: <http://www.ian-andrews.org/texts/postdig.html> (accessed 20.12.2016).
12. Berry D. *Critical Theory and the Digital*. London, Bloomsbury Publ., 2014, 272 p.
13. Bassett C. Not Now? Feminism, Technology, Postdigital, *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*. Brighton (UK), University of Sussex Publ., 2015, pp. 136–150.
14. Bridle J. *The New Aesthetic Blog, Tumblr*. Available at: <http://new-aesthetic.tumblr.com/about> (accessed 20.12.2016).
15. Andersen C.U., Pold S.B. Aesthetics of the Banal — “New Aesthetics” in an Era of Diverted Digital Revolutions, *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, Palgrave Macmillan Publ., 2015, pp. 271–288.
16. Sterling B. An Essay on the New Aesthetic, *WIRED*, 2012, 2 April. Available at: <https://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic> (accessed 20.12.2016).
17. Tifentale A., Manovich L. Selfecity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media, *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, Palgrave Macmillan Publ., 2015, pp. 109–122.
18. Berry D.M., Dieter M. Thinking Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design, *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, Palgrave Macmillan Publ., 2015, pp. 1–11.
19. Savchuk V. Fenomen povorota v kul'ture XX veka [The Phenomenon of Turn in 20th Century Culture], *Mezh-*
dunarodnyi zhurnal issledovaniy kul'tury [International Journal of Cultural Research], 2013, no. 1, pp. 93–108.
20. Steyerl H. *The Wretched of the Screen*. Berlin, Sternberg Press Publ., 2012, 198 p.
21. Cloninger C. Manifesto for a Theory on the New Aesthetic, *Mute*, 2012, 3 October. Available at: <http://www.metamute.org/editorial/articles/manifesto-theory-'new-aesthetic'> (accessed 20.12.2016).
22. Bridle J. The New Aesthetic and Its Politics, *booktwo.org*, 2013, 12 June. Available at: <http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics/> (accessed 20.12.2016).
23. Simonowski R. *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Minneapolis (USA), University of Minnesota Press Publ., 2011, 312 p.
24. Kwastek K. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge (USA), Massachusetts Institute of Technology Publ., 2013, 384 p.
25. Whitelaw M. Inframedia Audio: Glitches and Tape Hiss, *Artlink*, 2001, vol. 21, no. 3. Available at: <https://www.artlink.com.au/articles/2577/inframedia-audio-glitches-and-tape-hiss/> (accessed 20.12.2016).
26. Andrews I. Post-Digital Aesthetics and the Function of Process, *Proceedings of the 19th International Symposium of Electronic Art (ISEA2013, Sydney)*. Available at: <https://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/9688> (accessed 20.12.2016).
27. Gartenfeld A. For the Love of Art: Mark Tribe on Post Digital : Summary of interview, *Paper Magazine*, 2008, no. 10.

18—22 сентября 2017 года
в Тверской областной картинной галерее

XXI МЕЖДУНАРОДНАЯ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ
КОНФЕРЕНЦИЯ АДИТ-2017

Музей в эпоху цифровой трансформации

Цели конференции:

- ◆ обмен опытом в сфере информатизации музеев, обсуждение вопросов, касающихся сохранения и интерпретации материального и нематериального культурного наследия с помощью цифровых технологий;
- ◆ развитие горизонтальных связей музейных сотрудников, работающих в разных городах, в музеях разного подчинения для обмена опытом;
- ◆ развитие современных интерактивных видов музейной деятельности для привлечения внимания молодежной аудитории к историко-культурному наследию;
- ◆ обсуждение практических и философских аспектов «цифровой трансформации» окружающего нас мира и связей этого процесса с музейной практикой;

Профессиональное общение рассчитано как на опытных специалистов, так и тех, кто только начинает заниматься вопросами оцифровки культурного наследия, составлением Госкаталога, созданием сайтов и мультимедиа продуктов. Сочетание учебного модуля (Мастерские АДИТ), научно-практической конференции с дискуссионной площадкой, а также возможность получить экспертную оценку собственных идей и продуктов ведущими специалистами дадут ощутимый импульс к дальнейшему развитию цифровых и информационных технологий.

Регистрация на конференцию откроется в мае 2017 на сайте www.adit.ru
E-mail: info@adit.ru