

Л.Н. Турлюн

Концептуализм в компьютерном искусстве

L.N. Turlyun

Conceptualism in the Computer Art

Анализируется компьютерное и концептуальное искусство 60–70-х гг. XX в. Дается сравнительная характеристика концептуального и компьютерного искусства на основе творчества художника-концептуалиста Сола Левитта и компьютерных художников Майкла Нолла и Манфреда Мора.

Ключевые слова: компьютерное искусство, компьютерный художник, концептуальное искусство.

The article analyzes computer art and conceptual art in the 1960–1970s.

Comparative characteristics of conceptual art and computer art are discussed basing on the works of conceptual artist Sol LeWitt and the works of computer artists Michael Noll and Manfred Mohr.

Key words: computer art, computer artists, conceptual art.

На формирование и развитие компьютерного искусства большое влияние оказала эстетика авангарда. Авангард подарил истории искусства большое количество новых художественных направлений, таких как кубизм, абстрактное искусство, футуризм, дадаизм, экспрессионизм и концептуализм. Из всех художественных направлений 1960-х гг. концептуализм был ближе к технократической парадигме компьютерного искусства. Компьютерное искусство наполнило XX в. «технократическим духом», который характеризовался безграничными возможностями компьютерных технологий в создании художественных образов. Понятия «технократизм» и «технократическое мышление» в искусстве появились в начале XX в.; например, элементы технократизма можно встретить у итальянских футуристов, конструктивистов и в концепции машинного искусства. Футуристы полностью отрицали все предшествующее искусство, провозглашались вульгарность, бездуховный идеал технократического общества.

Технократические концепции отразили возросшее значение науки и техники для создания новых форм в изобразительном искусстве. XX век – это эпоха научно-технической революции. Электронно-вычислительные машины (ЭВМ), автоматизированные системы управления (АСУ) проникли в самые разнообразные области народного хозяйства, науки и изобразительное искусство. Название «концептуальное искусство» появилось в 1967 г. Первым его применил американский художник С. Левитт. О компьютерном искусстве общественность узнала в 1963 г. из американского журнала «Computer and Automation». Проследив историю создания и развития компьютерного искусства начиная с 1963 г., журнал проводил конкурсы компьютерного творчества. На конкурс

принимались интересные художественные рисунки, проекты, эскизы, созданные на компьютере. Этот журнал в 60-е гг. был единственным в мире изданием, где публиковались произведения компьютерных художников, он объединял компьютерных художников со всего мира, что повлияло на развитие компьютерного искусства и компьютерной графики. В 1968 г. компьютерная графика была признана как новый вид изобразительного искусства. Компьютерное и концептуальное искусство теоретики и историки искусства называли антиэстетическими. Первое, абстрактное, направление в компьютерном искусстве было очень концептуальным, поскольку появилось в научной среде в исследовательских лабораториях.

В 1962 г. профессор семиотики факультета литературы и философии Болонского университета Умберто Эко ввел в обиход термин «запрограммированное искусство», характеризуя им европейское концептуальное искусство [1].

Концептуальное искусство XX в. все больше превращается в арт-деятельность, функционирующую как производство, конструирующее арт-объекты – некие музыкальные, информационные, художественные и литературные «продукты», сочетающие в себе интеллектуальный замысел, логическую рефлексию и элементы собственно художественного произведения. Прежние виды искусства – живопись, графика, скульптура – используются как вспомогательные, наряду с дизайном, видео-артом, компьютерной графикой, инсталляциями, хэппенингами и пр. Личность художника деперсонифицируется. Субъект, порождающий произведение, исчезает, его место занимает своего рода арт-инженер, предлагающий конструктивно-концептуальное «решение» художественного объекта. На формирование концептуального искусства

большое влияние оказало творчество французского и американского художника, теоретика искусства Марселя Дюшана.

Компьютерное искусство так же, как и концептуальное искусство, отвергает традиционные формы изобразительности и художественной выразительности как «отвлекающие» от восприятия и понимания предложенной художником идеи, отделяя ее от объекта. Кроме того, компьютерное искусство основано на интеллекте, а не на эмоциях. Эстетика концептуализма имеет дело с идеями (и чаще всего с идеями отношений), а не с предметным миром, с его привычными и давно устроенными семантическими рядами. Мир идей (тем более идей отношений и отношений между идеями) – в каком-то смысле мир «несуществующий». И способы его воспроизводства, если можно говорить об этом по аналогии с миром предметным, «существующим», значительно отличаются от тех, которые приняты и понятны в «мире обывденного». В эстетике концептуализма постоянно «воспроизводятся», в том числе, и структуры, способности сознания, так или иначе пребывающего в мире и осознающего себя в этом непрерывном акте воспроизводства самосознания [2]. Компьютерное искусство и компьютерная графика аналогично эстетике концептуализма существовали в беспредметном мире, в мире виртуальной реальности. Виртуальная реальность – технология, которая зародилась в 60-х гг. XX в. на стыке исследований в области трехмерной компьютерной графики и человеко-машинного взаимодействия. Американский художник концептуалист Сол Левитт представил свой проект «Serial Project No. 1» («Серийный проект №1»). В его основе лежала совокупность изменений, вариация различных способов размещения элементов, пошаговое преобразование от двумерного к трехмерному, от квадрата – к кубу, от открытого – к закрытому кубу. Этот проект демонстрирует нам важность осмысления в творчестве Сола Левитта куба как формы. Для художника куб становится важен не как форма, а как идея. Сол Левитт создавал свой проект последовательно, уже по рассчитанным схемам. По той же схеме алгоритмических процессов создавались художественные машиногенерируемые работы Майкла Нолла [3]. Центральное место в творчестве Сола Левитта занимала математика. Математика в компьютерном искусстве играла важную роль: начало компьютерной графики положили математики. С помощью математических формул создаются новые художественные формы, обладающие математической точностью и рациональностью. Специфика математического аппарата компьютерной графики состоит в его исключительно практической направленности. Математические методы компьютерной графики предназначены для получения зрительно осязаемых результатов. Однако использование прикладных математических методов не освобождает от знания

теоретических положений, на основе которых эти методы были получены. Концептуальный художник рассматривал математику как технологию создания объектов.

Самое главное сходство между компьютерным и концептуальным искусством – алгоритмические расчеты в создании произведения. Алгоритм является основой воспроизведения изображений средствами компьютерной графики. Распространенные и основополагающие алгоритмы в компьютерной графике – такие, как алгоритмы вычислительной геометрии, алгоритмы растеризации линий, геометрический алгоритм для кривой Безье и многие другие [4, с. 101]. Сол Левитт характеризует концептуальное искусство как систему алгоритмов и планов в создании произведений. План определяет замысел произведения. Некоторые планы допускают сотни вариаций, некоторые сводятся к ограниченному числу, но в обоих случаях число вариаций конечно. Другие планы предполагают бесконечное множество вариаций. В любом случае художник должен выбрать основную форму и правила, которые будут определять решение проблемы. Затем, чем меньше решений будет принято в процессе завершения произведения, тем лучше. Это позволит оптимально исключить все случайное, произвольное и субъективное – вот причина для использования этого метода [5]. Настенные рисунки Сол Левитт создавал по заранее продуманной схеме. Левитт в своих настенных рисунках заново открывает поверхность стены как поле для художественной деятельности. Если в предшествующие века настенная живопись имела своей целью создание реальности или ее подобия, то настенные рисунки Левитта – чистая геометрическая абстракция. С настенными рисунками художник начинает экспериментировать с конца 1960-х. Один из первых его настенных рисунков экспонировался в Нью-Йорке в 1968 г. При всей возможной сложности визуальных эффектов язык этих настенных рисунков предельно прост: линии, яркие цвета, однородный фон. Даже столь простой язык позволяет создавать бесконечное многообразие произведений, порой совершенно непохожих друг на друга.

Сол Левитт написал инструкции по нанесению настенных рисунков – четкие, строгие предписания, изредка оставляющие некоторую свободу исполняющему. Он не считал, что художник обязательно сам должен изготавливать свои произведения, область его деятельности – лишь идеи. Он писал в своем теоретическом тексте («Параграфы о концептуальном искусстве»): «Идея становится машиной, производящей искусство». В своей статье для журнала «Артфорум» в 1967 г. Сол Левитт привел такое определение концептуального искусства: «Когда художник прибегает к концептуальной форме искусства, это означает, что все планирование производится заранее, все решения принимаются заранее, и исполнение происходит фор-

мально, поверхностно, неглубоко... цель художника, занимающегося концептуальным искусством, – сделать свою работу интеллектуально интересной для зрителя и при этом не затрагивающей его душу» [5]. Тот же самый процесс создания изображения лежит и в компьютерном искусстве, где художники разрабатывали predetermined алгоритм для создания рисунков на компьютере.

Используя алгоритмы и математические расчеты, в 1970 г. компьютерный художник Манфред Мора и Сол Левитт создали поразительно схожие работы. Работа Левитта «Variations of Incomplete Open Cubes» («Вариации с неполными разомкнутыми кубами»), 1974 г. создания и компьютерная работа Манфреда Мора «Детали» 1973 г. концептуальны. Искусство Левитта было названо Дональдом Каспитом как «размышление над образом». Работы Мора искусствоведы называли как «стимул для размышления» [6].

Американский арт-критик Люси Липпард писала о работах Левитта: «Только о его работах можно утверждать, что в них артикулируется тот момент художественного мышления, когда структура ставит себя под вопрос и реорганизуется в соответствии с новым значением, которое остается значением той же структуры, только возведенным на новый уровень сложности». Хотя работа Мора концептуальна, искусствоведы ее не приняли, потому что она создана на компьютере.

Комментируя компьютерное искусство, критики акцентировали свое внимание на эмоциональной ущербности компьютерных произведений. Под влиянием господствующих тенденций искусства модернизма 60-х гг. компьютерная графика характеризовалась как безликое строгое стандартизированное искусство. Компьютерное искусство – это союз науки, технологии и искусства, рационально рассчитано формулами и алгоритмами, поэтому кажется противоречащим и немного несправедливым. С эстетической точки зрения компьютерное и концептуальное искусство идентичны. Кроме того, многие историки искусств и искусствоведы в эстетике концептуализма нашли истоки компьютерного искусства. Тем не менее между компьютерным и концептуальным искусством есть и различия.

Поскольку компьютерное искусство было основано на научных знаниях, на программировании, а математики не были знакомы с принципами эстетики авангарда, работы выполнялись заданной программой, идея и алгоритм создания изображения принадлежат зачастую машине, а не человеку, что существенно отличает компьютерное искусство от эстетики концептуализма. На ранних стадиях развития компьютерное искусство не было самокритичным, что главным образом определяет концептуальное художественное движение. Концептуализм распространял критику на многие аспекты художественных работ. Компьютерное

искусство не поддерживало идеологию философии авангарда. Социальные перевороты, радикальная политика и культурные изменения, происходящие в 1960-е гг., не затрагивали компьютерное искусство. Даже тогда, когда компьютерное и концептуальное искусство, казалось, были внешне почти идентичны, на примерах работ Сола Левитта и Мора можно найти их существенные различия. Мора создавал свои работы, используя только алгоритмы графических программ, а Сол Левитт при создании своего проекта использовал текст, диаграммы, скульптуры и фотографии. Компьютерная работа Мора технологична, построена на логике, концептуальное искусство не обязательно логично. Логика работы или серии работ – это инструмент, используемый порою лишь для того, чтобы быть уничтоженным. Она может создать у зрителя иллюзорное ощущение, будто он понимает это искусство. Иногда логика нужна для создания парадоксальных ситуаций (например алогичное). Некоторые идеи логичны в виде концепции, но нелогичны при восприятии. Идеям вовсе не нужно быть сложными. Многие успешные идеи чрезвычайно просты. Видимая простота успешных идей связана с тем, что они кажутся очевидными. В концептуальном искусстве нет хаотичности, нет случайности в создании произведений, что занимает центральное место в компьютерном искусстве. Художник-концептуалист кропотливо работал над своей идеей, просчитывая каждый шаг, каждую линию и штрих, чтобы произвольные или случайные решения свести к минимуму [5, с. 99]. Напротив, первые компьютерные произведения создавались через случайный генератор чисел, именно через случайность рождались новые художественные образы и произведения. Например, работы Ч. Зури построены на случайности («Время», «Случайная Война», «Вылет»). В работе «Время» Зури изобразил движение мух, которые символизируют движение времени. Компьютерная программа создала случайные числа, которые определяют распределение некоторого числа мух в ряде 1-дюймовых концентрических колец. В обусловленных границах случайное число также решает ориентацию и размер каждой мухи. Рисунок «Случайная Война» был создан из одного игрушечного солдата, что стало набором данных для появления композиции. Случайные числа определили распределение и положение четырехсот солдат на поле битвы. Использовалась трансформация объектов, чтобы изменить расположение и наклон каждого солдата. Рисунок «Вылет» был выполнен при помощи компьютерных программ. Распределение мух базировалось на комбинации случайных чисел, которые размещались в области треугольника, затем преобразовали другую область типа полукруга [7, с. 16].

В концептуальном искусстве художник являлся центральной фигурой в создании материальных художественных работ, в то время как компьютерный

художник полностью возложил создание образов на электронную машину. Компьютерный художник шагнул слишком далеко, создавая большое расстояние между мастером и артефактом, разъединяя связь между искусством и художником. Кроме того, программисты еще не отошли от эстетики раннего модернизма в создании художественных объектов. Американский художник Майкл Нолл стал первым в истории компьютерного искусства, кого интересовала исключительно эстетическая ценность создаваемых цифровых изображений, пытаясь подражать эстетике модернизма. Как и модернисты, Нолл пытался построить свою художественную символику, не обращаясь прямо к реальности, а мобилизуя внутрихудожественные ресурсы. Но и эти осознанные усилия потребовали колоссальной работы, которая привела в итоге к установлению новых отношений между человеком и компьютером.

После проведения сравнительного анализа между компьютерным и концептуальным искусством мы нашли много точек соприкосновения, а также и различий. Основным отличием компьютерного искусства от концептуального является технологическая особенность в создании изображений. Таким образом, мы пришли к выводу, что компьютерное искусство можно отнести к неоконцептуализму. Неоконцептуальное искусство поднимает фундаментальные вопросы не только по поводу определения самого искусства, но также затрагивает проблему компьютеризации в изобразительном искусстве [8, с. 238].

Компьютерное искусство – это логическое продолжение модернистского проекта, подкрепленного новыми научными знаниями и новыми технологическими средствами. Таким образом, авангард и эстетика модернизма в целом оказали определяющее влияние на сближение науки, искусства и техники в XX в.

Библиографический список

1. Vermine, Art on the Cutting Edge: A Guide to Contemporary Movements, 98.
2. Азбука современного искусства [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.fcif.ru/azbuka/conceptualism.htm>.
3. Bense M. The Project of Generative Aesthetics // Cybernetics. Art and Ideas / ed. by Jasia Riechard. – London, 1971.
4. Роджерс Д. Алгоритмические основы машинной графики : пер. с англ. – М., 1989.
5. Параграфы о концептуальном искусстве Сол Левитт // Художественный журнал. – 2008. – №69.
6. Manfred Mohr's Abstract Aesthetic [Электронный ресурс]. – URL: http://eMohr.com/tx_keiner_e.html.
7. Charles A. Scuri: Beyond Boundaries / ed. by J. Glowski. – Ohio, 2006.
8. Gere C. Digital Culture. – London, 2002.