

С. В. Ерохин

# Цифровое компьютерное ИСКУССТВО

Санкт-Петербург  
АЛЕТЕЙЯ  
2011

УДК 7.011  
ББК 85.1  
Е78

Рецензенты:

доктор философских наук, профессор В. П. Крутоус  
доктор философских наук, профессор *Н. А. Хренов*

**Ерохин С. В.**

Е78 Цифровое компьютерное искусство / С. В. Ерохин. — СПб. :  
Алетейя, 2011. — 188 с. — (Цифровое искусство).

ISBN 978-5-91419-454-0

Монография посвящена философско-эстетическому исследованию цифрового компьютерного изобразительного искусства. Особое внимание уделяется анализу его структуры и места в системе искусства. Рассматривается самый широкий круг проблем, связанных с использованием компьютерных технологий в современной художественной практике.

Книга адресована философам, искусствоведам, культурологам, психологам, а также всем тем, кто интересуется эстетикой и современным искусством.

**УДК 7.011**  
**ББК 85.1**

ISBN 978-5-91419-454-0



© С. В. Ерохин, 2011  
© Издательство «Алетейя» (СПб.), 2011  
© «Алетейя. Историческая книга», 2011

## Введение

Цифровые компьютерные технологии присутствуют сегодня практически во всех сферах деятельности человека. Искусство не стало исключением: такие технологии находят свое применение и получают все более широкое распространение в музыке, театре, кино. Тем не менее, основное внимание в настоящем исследовании мы уделили изобразительному искусству. Этому есть несколько причин. Основные из них состоят в том, что «презумция тождества изображения и искусства была всерьез поставлена под сомнение лишь в недавнее время» [62, с. 46], и что традиционное (нецифровое) изобразительное искусство до самого последнего времени хранило верность объектному (материальному, вещественному) характеру своих произведений.

Использование цифровых компьютерных технологий позволило изобразительному искусству отказаться от понимания произведения как материального объекта и от признания единичности непременным атрибутом оригинальности. При этом, отказавшись от объективизации произведения в вещественном материале, цифровому компьютерному искусству удалось сохранить и визуальный характер художественной коммуникации, и роль модусов *μίμησις* и *τέχνη* в изобразительном искусстве.

Цифровые компьютерные технологии не только вывели изобразительное искусство на качественно новый уровень (см. об этом подробнее: [55]), коренным образом трансформировав его структуру, но и определили необходимость переосмысления места самого изобразительного искусства в системе искусств.

Существенное влияние использование цифровых компьютерных технологий в искусстве оказало также на художественное мышление, во многом определив возможность конституализации в рамках современной эстетики таких направлений как информационная эстетика

(*Information Aesthetics*) (Х. Франк, 1959; М. Бензе, 1965), генеративная эстетика (*Generative Aesthetics*) (М. Бензе, 1965), алгоритмическая эстетика (*Algorithmic Aesthetics*) (Дж. Стини, Дж. Гипс, 1978), вычислительная эстетика (*Computational Esthetics, Computing Aesthetics*) (Р. Ша, Р. Бод, 1993; Лейтон, 1994; П. Мачадо, А. Кардосо, 1998; Г. Гринфилд, 2002), эмерджентная эстетика (*Emergent Aesthetics*) (В. Рамос, 2002), точная эстетика (*Exact Aesthetics*) (Т. Стаудек, 2002), симуляционная эстетика (*Simulated Aesthetics*) (Г. Гринфилд, 2002), кибернетическая эстетика (*Cybernetic Aesthetics*) (К. Джаннетти), виртуальная эстетика (*Virtual Aesthetics*) (Боц-Борнштейн, 2006), и другие.

Позволив изобразительному искусству выйти в новую виртуальную реальность электронного типа цифровые компьютерные технологии во многом обусловили формирование ситуации, требующей переосмысления основополагающих положений не только эстетики, но и теории познания, и психологии.

Находясь в общем русле развития изобразительного искусства (см. об этом подробнее: [53]), цифровое компьютерное искусство конца XX — начала XXI виртуозно освоило приемы постмодернизма, объединенные общим понятием интертекстуальности, но при этом позволило перенаправить их использование с задачи ослабить или отменить вовсе уникальный авторский почерк, на возвращение художнику его утерянного высокого статуса мастера и профессионала в искусстве (см. об этом подробнее: [90]). Использование цифровых технологий в искусстве оказало существенное влияние на формирование постпостмодернистской эстетики.

Цифровое компьютерное изобразительное искусство является относительно новым проблемным полем современной эстетики. При этом большинство попыток философского и художественно-эстетического осмысления этого феномена были предприняты зарубежными специалистами. В их исследованиях практически без внимания остался тот вклад, который внесли в процесс становления цифрового компьютерного искусства российские исследователи.

Многие исследования были посвящены анализу отдельных этапов цифрового искусства (Д. В. Галкин, Д. Фрэнк, Я. Рейхард и др.) и отдельных форм и направлений искусства, тесно связанных с использованием цифровых компьютерных технологий, таких как программное искусство и код-арт (Б. Бант, Б. Боревиц, О. Горюнова, Х. Кандейра, Дж. Кокс, Ф. Крамер, П. Тайер, Э. Хухтамо и др.), сетевое искусство и браузер-арт (Р. Грин, Т. Могилевская, А. Шульгин и др.), генеративное и эволюционное

искусства (Ф. Гэлэнтер, В. Лэтхэм, Г. Нес, М. Мор, К. Симс и др.), фрактальное искусство (Дж. Бриггс, К. Буси-Глюксманн, А. В. Волошинов, М. Тернер и др.), традиционно-цифровое искусство (Л. Врэй, Д. Краузе, Б. Лотка и др.). Целый ряд исследований был посвящен проблемам фотореалистичного и нефотореалистичного рендерингов (А. Гуч, Б. Гуч, Ф. Дюран, Т. Строзотт, С. Шлехтвег и др.).

Отдельные проблемы, в той или иной степени касающиеся философского осмысления использования цифровых технологий в изобразительном искусстве, изучались в рамках исследований, связанных с эстетикой постмодернизма (В. В. Бычков, В. М. Дианова, Н. Б. Маньковская, Д. А. Силичев и др.), феноменами виртуальной реальности и виртуальности (И. В. Кулагина, Е. А. Мамчур, Д. Нехватал, Н. А. Носов, Р. Эскотт и др.), искусственного искусства и творчества (М. Вайтлоу, Г. Гринфилд, Г. Кохен, Р. Сандерс, Дж. Жеро, Л. Моура, Э. Перейра и др.), искусственного интеллекта и искусственной жизни (М. Боден, Х. Дрейфус, Р. Пенроуз, Дж. Серл, А. Л. Шамис и др.).

Несмотря на большое число работ, посвященных цифровому компьютерному искусству, либо отдельным проблемам, связанным с использованием цифровых технологий в изобразительном искусстве, на настоящий момент в данной сфере исследований отсутствует единая научная гипотеза, позволяющая непротиворечиво трактовать как сам феномен цифрового компьютерного искусства и его отдельных форм и направлений, так и различных феноменов, тесно связанных с использованием цифровых технологий в современном искусстве. Кроме того, на сегодняшний день отсутствуют как четко разработанная система классификации форм и направлений цифрового изобразительного искусства, так и структура системы изобразительного искусства в зависимости от способа использования цифровых технологий в процессе создания художественных произведений. Глубокого философского осмысления требует также изменение характера творческого мышления современных художников, во многом обусловленное распространением цифровых технологий в искусстве.

Методологической основой исследования послужили работы А. Н. Колмогорова (1903–1987), Б. В. Раушенбаха (1915–2001), Е. Л. Фейнберга (1912–2005), М. Бензе (1910–1990), В. Беньямина (1892–1940), А. Моля (1920–1992).

Комплекс изучаемых в рамках настоящего исследования проблем требует, помимо эстетики, обращения сразу ко множеству различных областей философского и научного знания: к феноменологии, аксиологии, социальной философии, искусствознанию, психологии, культурологии.

Рассмотрение феномена цифрового компьютерного искусства в междисциплинарном аспекте определило необходимость использования системного подхода, основные идеи которого были представлены в трудах известных отечественных и зарубежных ученых (Л. Берталанфи, И. В. Блауберга, Н. Винера, М. Месаровича, Я. Такахары, И. В. Прангишвили, В. И. Садовского, Ю. А. Урманцева, Ю. А. Шрейдера и др.), и информационного подхода, реализующего метод научного познания объектов, процессов и явлений природы и общества, согласно которому в первую очередь выявляются и анализируются наиболее характерные информационные аспекты, определяющие их функционирование и развитие. Теоретические основы информационного подхода были заложены в работах Л. Бриллюэна, Н. Винера, В. Н. Костюка, Н. Н. Моисеева, А. П. Назаретяна, А. Д. Урсула, и др., а основы использования теоретико-информационного метода применительно к искусству — в работах Г. А. Голицына, Г. В. Иванченко, А. В. Литвинцевой, В. М. Петрова, Ю. Н. Рагса, В. П. Рыжова, В. Г. Федотовой, Х. Франка и др.