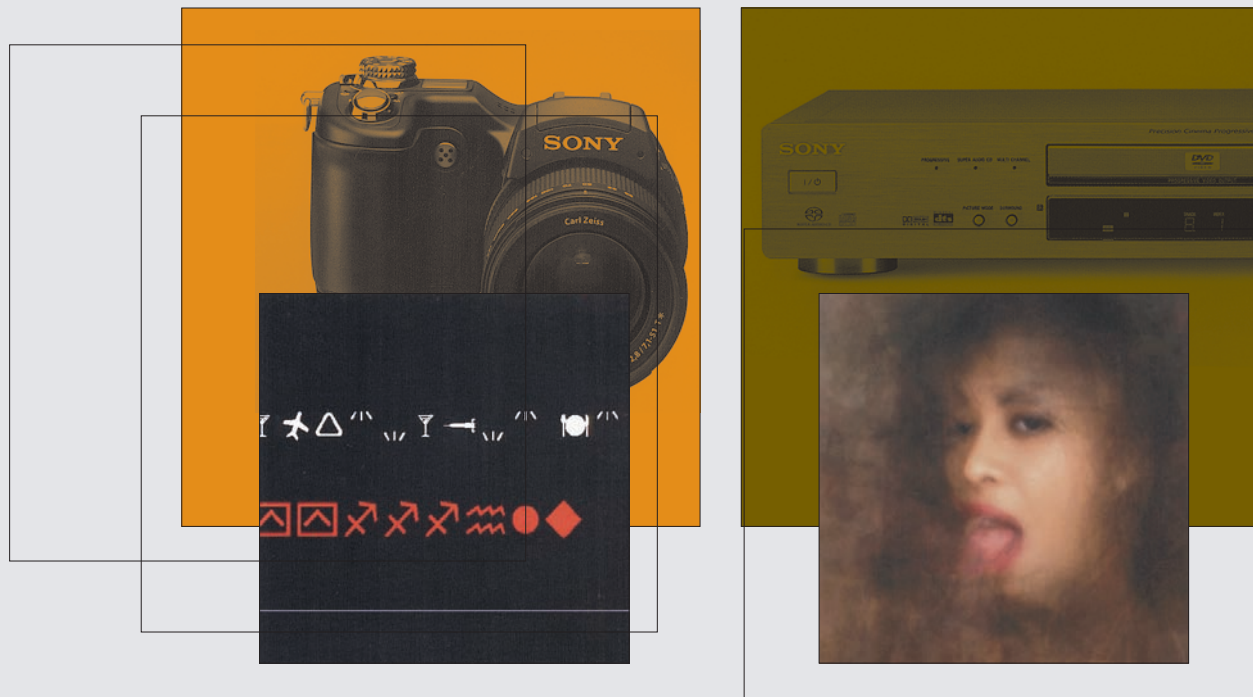




Артур Фрунджян

Очень скоро грубая цифра окончательно уступит место тонким технологиям, которые, оставаясь по сути своей цифровыми, впитают аналогово-плавную непрерывность окружающего нас пространства. Художник овладеет виртуальной палитрой бесконечных возможностей творческого самовыражения, обратив искусственность в искусство, а его аудитория перестанет воспринимать новые творения как сюжеты компьютерных игр.

«Тонкие цифровые технологии» — это гибкость, многовариантность логических процессов обработки изображения и звука. Иными словами, тот самый искусственный интеллект, который успел поселиться не только в «умных домах» или силиконовых извилищах роботов *Qrio* и *Aibo*, но и в современном телевизоре или *surround*-процессоре — в виде адаптивных алгоритмов оптимизации. Устройство оперативно решает, что именно нужно сделать в данный момент для обеспечения наилучшего восприятия аудио и видео, исходя из особенностей сигнала и внешних условий. Например, непрерывно поддерживает оптимальную яркость и контрастность в зависимости от сюжета и уровня внешней освещенности.

Компания **Sony**, один из главных инициаторов «глобальной оцифровки», в тонких цифровых технологиях весьма преуспела.

К примеру, *Media Reality* — целый комплекс алгоритмов динамической обработки

видеосигнала, имплементированный в телевизорах *Sony Wega*. Кроме уже упомянутой «следящей» яркости и контрастности, присутствуют цифровая гамма-коррекция, система повышения четкости и коррекция движений. Все эти операции обработки выполняются не автономно, а именно в едином комплексе, и степень воздействия каждой из них варьируется в соответствии с текущими параметрами сигнала.

Звук в телевизорах традиционно не имеет высокого качества. Однако в телевизорах **Sony** цифровая обработка звука по технологии *Digital BBE* восстанавливает утраченную в процессе первичной оцифровки и всевозможных преобразований насыщенность обертонами, а также компенсирует амплитудные и фазовые искажения. А технология *Virtual Dolby Surround* позволяет при наличии всего двух встроенных АС добиться достаточно близкого подобию объемного звучания.

В разработках **Sony** явно преобладает стремление к интеграции компонентов в единую медиа-систему, без жесткого распределения функций между домашним кинотеатром, аудиоустановкой, фото- и кинолабораторией и подключенным к сети Интернет персональным компьютером. Все в одном — но без принесения качества в жертву количеству и универсальности. Если цифровые технологии дают такую возможность, грех ею не воспользоваться! Поэтому телевизоры и видеопроекторы **Sony** (или сопутствующие им блоки медиа-

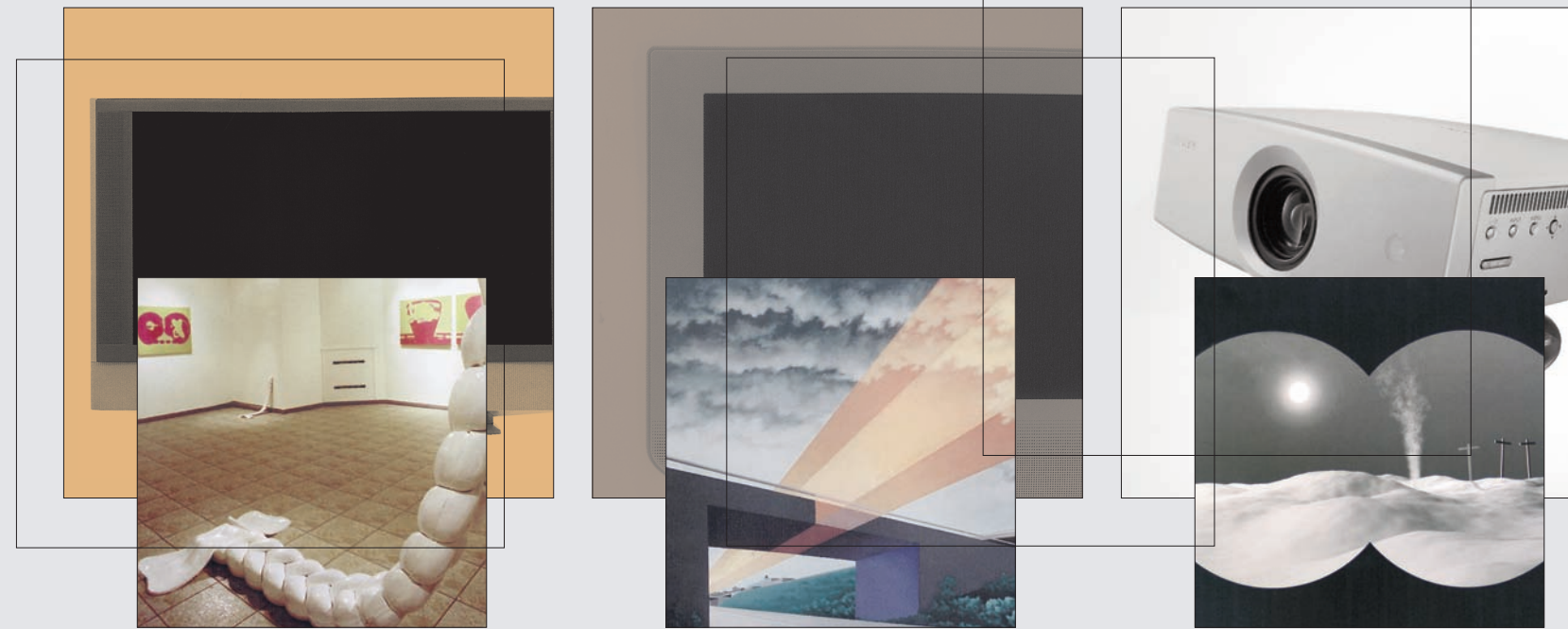
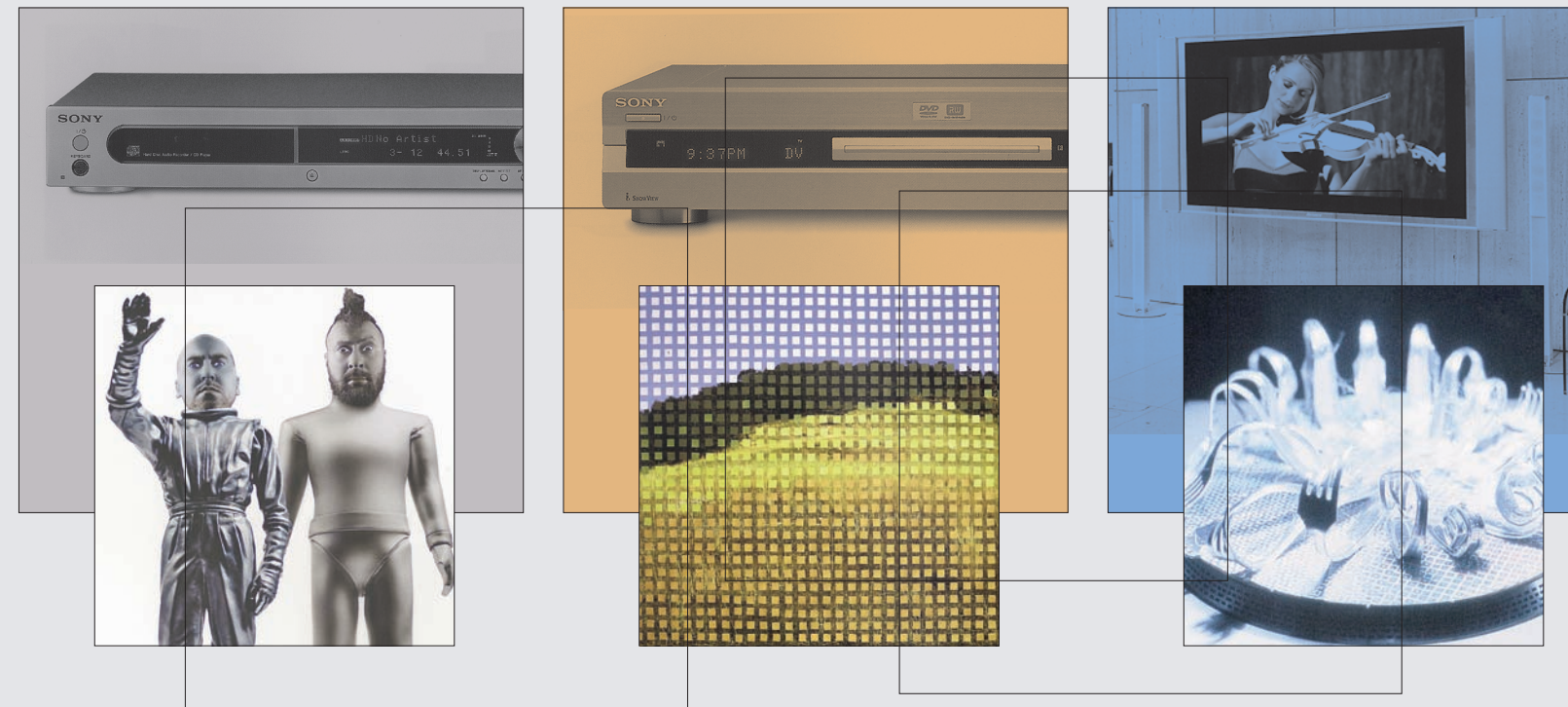
серверов — выносных ресиверов) имеют, кроме разъемов для подключения PC, слоты для карты *Memory Stick*.

Действуя в этом же ключе, **Sony** оснащает LCD-проектор *Cineza VPL-HS3* цифровым аудио/видеоинтерфейсом *HDMI*, а *VPL-HS-20* — еще и цифровым видеовходом *DVI*. Принцип всеформатности воплощен, в частности, в DVD-плеере *DVP-NS999ES* с прогрессивной разверткой в *NTSC* и *PAL* и конвертером 14 бит/108 МГц, а также в плеере *DVP-NS930*, оснащенном конвертером 12 бит/108 МГц. Эти модели кроме DVD Video воспроизводят Video CD, SACD, SVCD, CD, CD-R, CD-RW.

Если отвлечься от экспозиции выставки, можно вспомнить цифровую шину *Sony iLink* и цифровые усилители *S-Master PRO* (7 x 200 Вт, три 32-битных DSP-процессора для прецизионного декодирования PCM-ориентированных звуковых форматов). В области звука **Sony** добилась высшего уровня унификации: любая PCM-последовательность (CD, DVD) конвертируется в однобитовый поток, управляющий выходным каскадом усилителя. При этом поток *DSD* (*SACD*), наиболее качественная на сегодня цифровая аудиоплатформа, никаким преобразованиям не подвергается — используется в готовом виде!

Но вернемся к выставке.

«Dual RW» DVD-рекордер *Sony RDR-GX7* поддерживает форматы DVD-RW, DVD+RW, DVD-R и имеет функцию предварительной противозумовой обработки видеосигна-



лов, которая дает позитивный результат даже при высокой степени сжатия видеоданных и аналоговых видеосигналах на входе. Рекордер может подключаться к шине *iLink* и служить инструментом для монтажа.

Интересна модель *HAR-LH500* — проигрыватель с жестким диском 80 Гб. Однажды подобным аппаратам, действующим вне рамок реального времени, станет доступна сколь угодно сложная обработка сигнала.

Из экспонированной фотоаппаратуры отметим восьмимегапиксельные цифровые

фотокамеры *CyberShot* с прецизионной оптикой (*DCS-F828*).

Дизайн аппаратов **Sony** часто вызывает восхищение. Например, телевизоры *Wega* с «плавающим» плоским экраном. Прозрачная стеклянная «прослойка» прекрасно изолирует поверхность экрана от «вмешательства» корпусных элементов в процесс восприятия, словно оставляя «кадрированное» черной рамкой изображение парить в воздухе. В этом стиле выполнены плазменные телевизоры (*KE-50MR1*, *KE-42MR1*),

проекционные ЖК-телевизоры (*KF-60SH300*, *KF-50SX300*), и даже кинескопный *KV-36HQ100* удалось вписать в стилистические рамки нового дизайна, который, казалось бы, никак не предполагает значительной глубины корпуса архаичных электронно-лучевых дисплеев!

Сейчас мы говорим, что компьютерная графика лишена теплоты рук художника. Но все идет к тому, что тонкие цифровые технологии, став еще «тоньше» и совершеннее, восполняют этот пробел.



Между революцией и перезагрузкой

Ирина Кулик

Подготовленная галереей Марата Гельмана выставка «Новый отсчет. Цифровая Россия вместе с Sony» — проект, посвященный искусству новых медиа в актуальном отечественном контексте. В мире оно уже давно стало даже не видом, но форматом искусства. Мультимедийными шоу оказываются выставки, посвященные художникам и стилям, возникшим задолго до появления видеокамер и компьютеров: видеопроекции и мониторы органично вписываются в выставки сюрреалистов или поп-артистов. Что до использующих новые медиа творцов, то для них в цифровой видеокамере сегодня футуристической романтики не больше, чем в микроволновке. Можно бесконечно долго думать о том, рождает ли каждое новое техническое изобретение новых художников или, напротив, изгоняет элементарные навыки владения азами искусства. В прежнее время барышням из мало-мальски образованных семейств полагалось уметь брэнчать на пианино — до появления фонографов и граммофонов наслаждаться музыкой можно было только благодаря вот такому домашнему музицированию. Но сколько музыки появилось благодаря синтезаторам и компьютерным программам? И не стоит ли задуматься о том, сколько потенциально великих фотографов стали (в лучшем случае) всего лишь посредственными рисовальщиками и живописцами только потому, что родились до изобретения Ньепса?

В отечественное искусство новые медиа пришли со значительным опозданием. Это на Западе видеоарт существует уже почти сорок лет. Но в то время как Нам Джун Пайк снимал свои первые опусы на видеокамеру, большинство отечественных художников даже не слышали о видеомагнитофоне и сталкивались разве что с проектором для диафильмов.

О видеоинсталляциях до недавнего времени наши творцы узнавали из журналов. Лет десять назад нынешний гуру компьютерного арта Алексей Шульгин делал «видеоинсталляции», вклеивая снятые с экрана фотографии в рамы, сделанные из передних панелей сломанных телевизоров. А Георгий Литичевский и Константин Звездочетов предложили свою версию видеоарта, проматывая рисованную ленту-комикс через телевизор, сделанный из картонной коробки.

Сейчас наши художники технически оснащены не хуже, чем их западные коллеги, однако проект «Новый отсчет. Цифровая Россия вместе с Sony» не превратился в выставку достижений техники. Напротив, экспозиция, подготовленная куратором Евгенией Кикодзе, продемонстрировала всю относительность понятия «новые технологии» в качестве эстетического концепта.

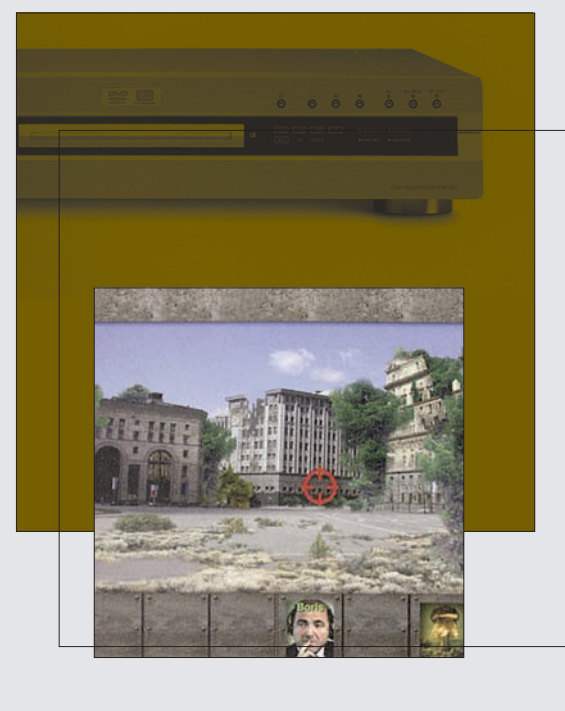
Экспонировались, в частности, опусы, полные иронии по адресу новых технологий (выполненные с помощью нарочито традиционных, архаических средств). Но-

вые луддиты, исподтишка саботирующие сам жанр выставки, рисуют компьютер в абсурдных и комических ситуациях. Он или замерзает в сугробе под заснеженной елкой, или, напротив, загорает посреди летнего поля, а с монитора улыбается порнодива Чичоллина.

С оргтехники радикально обошлись художники из группы *Art Buisness Consalting*, показавшие инсталляцию из факсов и компьютеров, оплавленных, как часы Сальватора Дали.

Впрочем, не у всех живописцев компьютер вызвал только желание раскурочить монитор. Просто многие из них, похоже, привыкли отправляться в виртуальный мир на этюды, прихватив с собой краски и мольберт. Стас Шурипа и Александр Погоржельский сохраняют дигитальные ландшафты в «формате» холст/масло. А Георгий Пузенков еще с середины 1990-х годов тщательно картографирует традиционными живописными средствами виды, открывающиеся в компьютерном «окне» — от пустого черного поля (парафраз «Квадрата» Малевича) до порченного хакерами сайта ФСБ.

Участниками выставки «Цифровая Россия» стали и те, для кого компьютер — не столько инструментов художника, сколько часть масс-культурной мифологии. И не особенно важно, какими средствами претворять эту мифологию в собственном творчестве. Георгий Литичевский выставил, например, совершенно рукописный



комикс, повествующий о войне племени вирусов и племени антивирусов. А на вернисаже разыграл сцены из этого эпоса с живыми актерами, облаченными в картонные маски и доспехи в духе кинофильма «Аэлита». Георгий Острецов соорудил большие, в натуральную величину, манекены двух персонажей то ли комикса, то ли компьютерной игры. А Вячеслав Мизин и Александр Шабуров предстали игрушечными суперменами, облаченными в доспехи солдат «Звездных войн».

Анна Колосова посвятила свою интерактивную инсталляцию «Матрице». Александр Елисеев смастерил в «Фотошопе» макетик компьютерной игры наподобие «Doom» или «Half Life». Только вместо обычных подземелий-лабиринтов-полигонов действие происходит в Москве, превращенной в живописные руины в духе *dark future**, а играть можно за Чубайса, Ходорковского или Березовского.

Сюжет трогательной инсталляции Ростана Тавасиева: две примостившиеся на телевизоре мягкие игрушкижимают друг другу руки через экран — на него проецируется видео с двумя живыми человеческими кистями. А для Виктора Алимпиева граница между реальностью и виртуальностью кажется, давно не существует, как не существует и различие между сном и явью. В своей инсталляции он материализует фантазматические образы из своих же анимационных фильмов — вроде гигантских белых латексных кос, напоминающих позвоночники доисторических животных.

Как ни странно, на выставке «Новый отсчет. Цифровая Россия вместе с Sony» не

было ни одного произведения сетевого искусства, о котором с таким увлечением говорили еще пару лет назад, когда от новых технологий ожидали, прежде всего, новой коммуникативной свободы.

Разумеется, среди отечественных художников есть и те, кто без лишнего пафоса использует технику в своих художественных целях. Например, группа *AEC+Φ*, умело применившая дигитальный монтаж для фотофресок своей серии *ACTION HALF LIFE*: нежные детки в белых маечках, умиротворенно блуждающие по Синайской пустыне во всеоружии бластеров из последних версий компьютерных игр, напоминают героев еще не снятого голливудского блокбастера. Группа «Синий суп» снимает отличные концептуальные короткометражки с использованием компьютерной анимации. А Юрий Аввакумов при помощи всевозможных манипуляций с картинкой окутывает банальные фотки с порносайтов импрессионистской дымкой.

Впрочем, куда более неожиданны и любопытны представленные на выставке «Цифровая Россия» предтечи и пионеры дигитальной эстетики. Произведения живых классиков Франциско Инфантэ и Нонны Горюновой сегодня смотрятся как компьютерный монтаж, но, как известно, эти художники без всяких дигитальных ухищрений снимали на пленку пейзажи, преобразованные при помощи вполне материальных объектов.

Они могли позволить себе роскошь придумывать технику под идеи. Современный художник стоит перед искушением придумывать идеи под новые технические возможности — и опасностью оказаться заложником

технического прогресса, пассивным пользователем новых хайтэковских игрушек. Последние новинки от фирмы-спонсора, представленные в экспозиции на равных правах с произведениями художников, намекают на эту малопривлекательную перспективу.

Конечно, художник может и сейчас придумывать уникальные технологии, служащие только его целям. Но авторского хай-тэка на выставке «Новый отсчет» было очень мало. По настоящему высокотехнологичным арт-аттракционом стал разработанный Алексеем Шульгиным и Аристархом Чернышевым шлем «Реальной виртуальности». Надев его, «юзер» может воспринимать окружающий мир то как психоделические разноцветные пятна (напоминающие зрение инопланетного чудовища из «Хищника»), то как мозаику из цифр. Также привлекла внимание минималистская концептуальная компьютерная игра Максима Каракулова «Глупые кнопки». Черные кружочки с розовым ободком — единственные герои этой игры. При контакте с курсором они сжимаются или расширяются, прыгают по экрану или исчезают. Но при всей ограниченности своих возможностей эти странные виртуальные сущности напоминают скорее примитивные живые организмы, чем тренированных монстров из коммерческих игр.

Самым интересным на «Цифровой России» были, пожалуй, не работы асов новых технологий, но этакий партизанский «лоу-тэк» художников, противопоставляющих промышленному хай-тэку уникальность собственных кустарных изобретений. Киевская группа «Институция нестабильных мыслей» расставляет на пластиночных вертушках самые разные объекты — погнутые вилки, стаканчики с разноцветной жидкостью, игрушки. И устраивает нечто вроде ди-джейского сета — только микшируется не звук, а снятое в реальном времени видео. А Вячеслав Мизин, участник клоунской пары «Синие носы», показал неожиданно эстетскую работу. Художник соединил объектив видеокамеры со старейшей оптической игрушкой — калейдоскопом. И вид ведущего на выставку эскалатора, транслируемый в реальном времени, превратился в дивной красоты абстрактную мозаику.

Несмотря на свое название, выставка «Новый отсчет» вовсе не демонстрирует новый этап развития искусства. Технологическая революция перестала быть утопией, все желаемое освоили видеокамеру и «Фотошоп» и не ждут откровений от каждого нового гаджета. Пришло время «перезагрузки». Искусство обнаружило «новое устройство» и включило его в текущую работу арт-системы.

*Мрачное будущее (англ.)