

УДК 74.01/.09

DOI: 10.17223/22220836/30/11

**К.Г. Ахаева, М.Н. Долгих, В.А. Кудинова**

## **РАНДОМНЫЕ ЭФФЕКТЫ В СОВРЕМЕННОЙ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ: ВЛАСТЬ ЦИФРОВЫХ И АНАЛОГОВЫХ МЕДИА**

*Статья посвящена философскому осмыслению эффектов случайности в современной визуальной культуре. Выявлены цифровые приложения и аналоговые технологии, которые позволяют создать неожиданный или спонтанный визуальный результат. На основе анализа различных техник и технологий получения эффектов случайности в цифровой и аналоговой среде показано, что в процессе творческого эксперимента художник разделяет собственную власть над финальным образом работы с инструментами. Проведенное исследование позволяет авторам сделать вывод, что случайные эффекты дают художнику множество разнообразных цветовых, фактурных или орнаментальных настроений, которые не были заранее спрогнозированы и во многом зависят от особенностей цифровых или аналоговых медиа.*

*Ключевые слова: случайные эффекты, власть, дизайн, цифровые инструменты, аналоговые инструменты, эффекты случайности, современная визуальная культура.*

Актуальность исследования обусловлена тем, что случайные эффекты в современной визуальной культуре как способ передачи визуальной информации являются распространенными в художественной практике, но малоисследованными с теоретической точки зрения. Случайные эффекты – это эффекты случайности, неожиданные образы, возникающие во время диалога художника с инструментом. Современная визуальная культура погружена в цифровую среду и активно преобразуется благодаря программным кодам, но не утратила связь с возможностями аналоговых технологий.

Медиа – это среда разработки или инструменты, которыми пользуется художник, это средство коммуникации, трансляции эмоций через визуальные образы. Аналоговая среда подразумевает тактильность, работу художника с материалами и инструментами, такими как бумага, холст, краски. Участники процесса создания эффекта случайности в материальной среде – это человек (художник), поверхность (бумага, холст), инструменты (краски). Аналоговую среду можно охарактеризовать как физическую, материальную, естественную, природную, реальную. Цифровая среда является виртуальной, но здесь с помощью графических редакторов и специальных приложений тоже можно экспериментировать с эффектами случайности. В цифровой среде участниками процесса создания случайных эффектов являются человек (художник), компьютер (виртуальное пространство), программные приложения (цифровые инструменты). Виртуальную среду можно описать рядом терминов: созданная человеком, искусственная, программная, функционирующая на основе алгоритмов, цифровая.

В чем суть эффектов случайности в современной визуальной культуре и почему художник готов передать собственную власть инструментам в процессе создания визуальных образов?

Цель исследования – в оппозиционном анализе двух направлений рандомных эффектов в современной визуальной культуре (в цифровой и аналоговой среде) выявить особенности каждого. Предмет исследования – современная визуальная культура. Объект исследования – рандомные эффекты в современной визуальной культуре. Материалы для исследования – произведения искусства и объекты дизайна. Методы исследования – анализ и синтез, компаративистский метод, культурологический подход.

Культура – это неотъемлемая часть человеческой жизни. Ценности культуры в опыте конкретного человека аккумулируются во многом через зрительное, визуальное восприятие информации [1].

Визуальная культура сегодня охватывает такие объекты культуры, как кино, телевидение, фотография, концептуальное искусство, «public art», рисунок, живопись, театр, видео-арт, реклама, рекламные ролики, дизайн, web-дизайн, видеоигры, мода, граффити и т.д. [2].

Среди направлений современной визуальной культуры можно выделить пласт цифровой визуальной среды. Его экспансия с развитием технологий обретает все большие масштабы. Немаловажным является и то, что данная сфера способна легко меняться, динамично развиваться и доступна огромному количеству людей.

Цифровая визуальная среда включает в себя как статичные элементы сообщений, т.е. тексты, изображения, так и динамичные: всевозможные видео, игры и приложения. Естественно, к цифровой визуальной среде можно отнести и внешнюю оболочку программного обеспечения, текстовых и графических редакторов.

В настоящее время наблюдается тенденция к развитию сферы приложений. Одним из направлений можно считать приложения или сайты для рисования, в которых используется масса интересных визуальных эффектов и есть возможность сохранить результат. Как правило, в таких приложениях используются алгоритмы, которые заранее определяют область возможностей, однако нередко в них фигурируют и эффекты случайности. Можно обозначить ряд приложений из этой области, которые обладают интересными функциями и заслуживают внимания.

1) *botomo*

В его функционал входят больше десятка кистей, настройки в которых меняются автоматически на основе рандомных алгоритмов. Основные параметры, которые подвержены случайным изменениям, это размер, цвет и траектория [3].

2) *zenphoton*

Данное приложение берет за свою основу некое количество лучей, ограничивая которые пользователь создает изображение [4].

3) *tholman*

Приложение для работы с текстом, которое имеет массу настроек. В нем можно выбрать цвет, размер, гарнитуру шрифта и ряд других параметров, а также можно выполнять наброски с помощью базовых настроек, где уже заложен некий алгоритм изменения параметров [5].



#### 4) Приложения, основанные на фракталах: Myoats и Weavesilk

Myoats и Weavesilk похожие в основе, но разные в результате приложения. Базой для обеих программ служит отражение по осям, которое можно настраивать. В Myoats можно задавать количество осей, настройки кистей, цвета и другие параметры. В данном приложении можно получить сложный орнамент [6].



Фракталы

В приложении Weavesilk гораздо меньше настроек, можно регулировать лишь количество осей, однако это приложение дает не менее эффектные результаты. Рисунок производится дымной кистью, процесс сопровождается таинственной музыкой [7].



Свящийся дым

#### 5) escapemotion

Эта программа для рисования отличается от предыдущих обилием кистей, настроек и более контролируемым результатом. Она распространяется платно, имеет широкий функционал и интересные возможности использования пространственных кистей. В свободной версии доступна огненная кисть [8].



Огненное рисование

Еще одной сферой применения подобных технологий являются видеоигры. Алгоритмы по случайному формированию рельефа местности, чудовищ и даже сюжетных линий существуют достаточно давно и крайне широко используются.

Более примитивной, но весьма интересной сферой работы эффектов случайности, также связанных с рисованием, могут быть flash игры.

#### 1) drawastickman

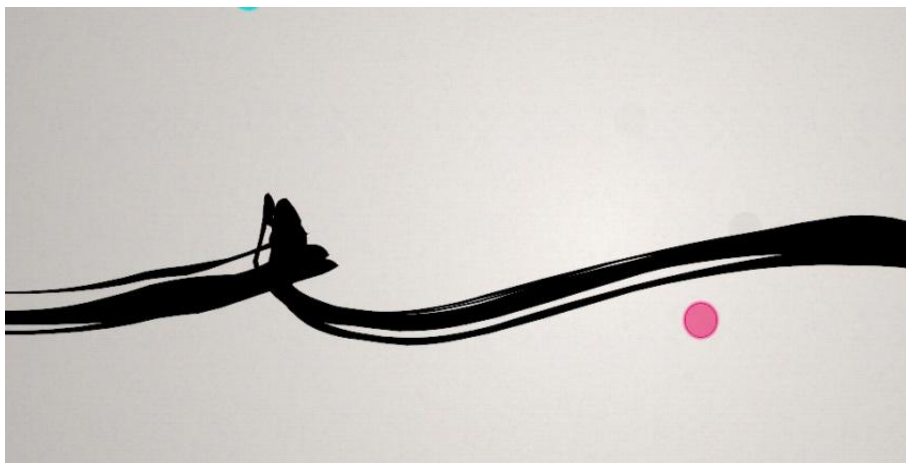
Игра построена на том, что пользователь сам рисует главного героя, маршрут и некоторые другие элементы. При этом герой анимируется и вполне естественно передвигается. Таким образом, каждый сеанс данной игры становится уникальным с визуальной стороны [9].



Про стикмэна

## 2) musiccanbefun

Игра с неким маршрутом, в которой под музыку можно совершать действия, схожие с рисованием. Действия игрока оставляют следы на экране в виде мазка кисти. Кисть чувствительна к нажиму и скорости [10].



Рисовалка под музыку, где можно сбивать голубые и розовые шары

Обобщая результаты анализа цифровых приложений и игр, можно сделать вывод. Разделяя собственную власть над контролем за результатом эксперимента с цифровыми инструментами, художник получает взамен множество самых разнообразных идей, визуальных образов, которые становятся источником новых творческих открытий.

Современная визуальная культура немислима без произведений искусства, созданных с помощью традиционных, аналоговых инструментов. Обращаясь к теме случайности в современной визуальной культуре, следует привести примеры экспериментальных техник, которые зачастую сопровождаются спорами, эпатажем и скандалами.

В фильме из автобиографической трилогии Такеши Китано «Ахиллес и Черепаха» главный герой, понимая, что его классический стиль более не копируется у галерейщика, ищет себя в новых техниках, являясь в этой аллегории Ахиллесом, который так и не смог догнать пресловутую Черепаху современного искусства. Однако то, как изобретательно он пытался оставить свой след в истории, стоит отдельного внимания [11].

В фильме показываются несколько техник хаотичного нанесения краски на холст. Так, например, художник стоит в центре холста с бейсбольной битой, а помощники подают ему шарики с краской, которые, разбиваясь, создают картину из разноцветных брызг. При этом картина – не только холст, но ещё и роба помощников, забрызганная при том же процессе, – вот яркий пример поиска себя в «современном искусстве», сопряженный с темой эффектов случайности.



Кадр из фильма «Ахиллес и черепаха»

Или так: художник с двумя ведрами краски за спиной разгоняется на велосипеде и врзается в холст.



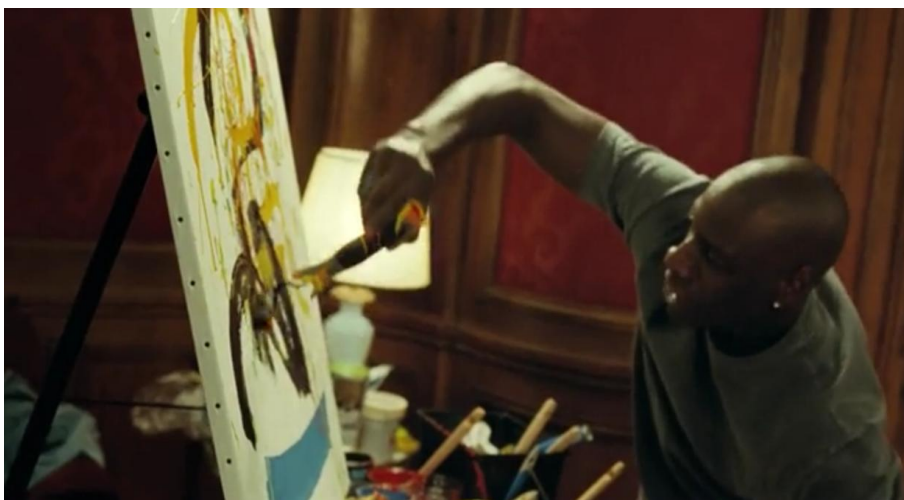
Кадр из фильма «Ахиллес и черепаха»

В фильме «1+1» или «Неприкасаемые» показано отношение разных социальных классов к феномену современного искусства. Герой фильма не может понять, почему красные пятна на белом фоне стоят тридцать тысяч евро [12].



Кадр из фильма «Неприкасаемые»

Недоумевая, зачем состоятельные люди отдают крупные суммы денег за «мазню», герой берется за кисть. В итоге его картину покупают за одиннадцать тысяч евро.



Кадр из фильма «Неприкасаемые»

Если отвлечься от кино и вернуться к реальному миру искусства, можно привести следующие примеры.

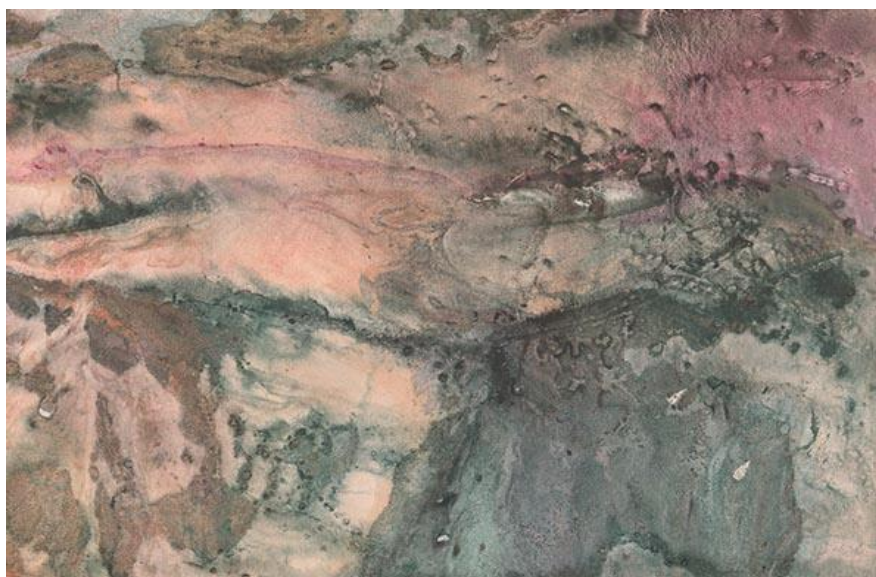
Абстрактный экспрессионизм – движение художников, рисующих быстро и на больших полотнах, с использованием негеометрических штрихов, больших кистей, иногда капаля красками на холст, для полнейшего выявления эмоций. Экспрессивный метод покраски здесь часто имеет такое же значение,



как само рисование. Целью художника при таком творческом методе является спонтанное выражение внутреннего мира (подсознания) в хаотических формах, не организованных логическим мышлением [13].



Пол Джексон Поллок. Номер 8



Мария Долгих, Игорь Щемеров. Номер 6

Монотипия – это печатание рисунков красками, покрывающими поверхность воды. Эта техника крайне интересна с точки зрения импровизации. Монотипия создает мириады неповторимых цветовых сочетаний, ассоциативно схожих с фотографиями космических глубин или рельефов земной породы. Загадочное движение материи и возникающие в этом процессе метаморфозы, причудливые образы, которых можно насчитать бесчисленное множество, в момент прикосновения к бумаге рождают неповторимые, уникальные оттиски.

Итак, обобщая анализ работы художников с красками и холстами, когда результат заранее не спрогнозирован, можно сделать следующий вывод. Инструменты и технологии, с которыми появляются случайные визуальные эффекты, позволяют художнику выразить собственные эмоции, дают творческий импульс, расширяют представление о возможностях визуального творчества.

Таким образом, результаты теоретического и прикладного исследования показывают, что случайные эффекты в цифровой и аналоговой среде обладают своего рода властью по организации пространства, с которым работает художник, так как обладают магнетизмом в непредсказуемости полученного визуального результата. Любой художник в процессе творческой работы занимается созданием визуальных образов. Если учитывать, что художник испытывает потребность в получении информации, а случайные эффекты служат источником огромного количества визуальных образов, то очевидно, что технологии и инструменты работы с эффектами случайности – неиссякаемый космос эксперимента, новых образов или фактур, неповторимой и уникальной визуальной информации. Сам по себе процесс работы художника с инструментами, результат которого заранее неизвестен, весьма увлекателен. Каждый из инструментов по-своему притягивает художников, завораживает и соучаствует в создании визуального сообщения. Такая притягательность может восприниматься как власть.

#### Литература

1. Дубовая Н.В. Визуальная культура в аспекте современности [Электронный ресурс] // Тенденции развития педагогической науки : материалы Междунар. заочной науч.-практ. конф. Электрон дан. Новосибирск, 2010. URL : <http://sibac.info/11976> (дата обращения: 10.10.2015).
2. Даниэль С.М. Искусство видеть : О творческих способностях восприятия, о языке линий и красок и о восприятии зрителя. Л. : Искусство, 1990. 223 с.
3. Bomoto [Электронный ресурс] / P. Lenssen, N. Kordulla. Б.м., 2008. URL : <http://bomoto.com/> (дата обращения: 10.10.2015).
4. Zenphoton [Электронный ресурс]. URL : <http://zenphoton.com/> (дата обращения: 10.10.2015).
5. Texter [Электронный ресурс] / T. Holman. URL : <http://tholman.com/texter/> (дата обращения: 10.10.2015).
6. Myoats [Электронный ресурс]. URL : <http://www.myoats.com/> (дата обращения: 10.10.2015).
7. Weavesilk [Электронный ресурс] / Y. Vishnevsky. URL : <http://weavesilk.com/> (дата обращения: 10.10.2015).
8. Escapemotions [Электронный ресурс]. URL : <http://www.escapemotions.com/> (дата обращения: 10.10.2015).
9. Drawastickman [Электронный ресурс]. URL : <http://www.drawastickman.com/> (дата обращения: 10.10.2015).

10. *Musicanbefun* [Электронный ресурс]. URL: <http://musicanbefun.edankwan.com/> (дата обращения: 10.10.2015).

11. *Ахиллес* и черепаха [Видеозапись] / реж. Т. Китано ; Bandai Visual, Tokyo FM, TV Asahi, WOWOW. Япония, 2001. 19 мин.

12. *Неприкасаемые* [Видеозапись] / реж. О. Накаш, Э. Толедано ; Quad Productions, Chaocorp, Gaumont, TF1 Films Production. Франция, 2011. 112 мин.

13. *Абстрактный экспрессионизм* [Электронный ресурс]. URL : [https://ru.wikipedia.org/wiki/Абстрактный\\_экспрессионизм](https://ru.wikipedia.org/wiki/Абстрактный_экспрессионизм) (дата обращения: 10.10.2015).

*Akhaeva Kristina G., Dolgich Maria N., Kudinova Veronika A.* Tomsk State University, (Tomsk, Russian Federation). E-mail: [AkhaevaKG@gmail.com](mailto:AkhaevaKG@gmail.com), [m.dolgich@gmail.com](mailto:m.dolgich@gmail.com), [kudinova.nika@gmail.com](mailto:kudinova.nika@gmail.com)

DOI: 10.17223/22220836/30/11

### **RANDOMLY EFFECTS IN CONTEMPORARY VISUAL CULTURE: DOMINATION OF DIGITAL AND ANALOGUE MEDIA**

**Key words:** randomly effects, domination, design, digital tools, analog instruments, the effects of randomness, contemporary visual culture.

Relevance of the research is caused by insufficient development of theoretical understanding of such widespread phenomenon in the artistic practice as the effects of randomness. Effects of randomness is effects of the accident, unexpected images that arise during the dialogue of artist with his instrument. The problem is that until now has not been investigated question of the relationship between artist and tools for creation the effects of randomness in contemporary visual culture.

The purpose of research is to reveal features of the effects of randomness in contemporary visual culture in a comparative analysis of the digital and analog environment. Subject of research is the modern visual culture. The object of study is the effects of randomness in contemporary visual culture. Materials for the research are the art works and design objects. Methods of research: analysis and synthesis, comparative method, cultural approach.

This article discusses a variety of digital and analog technology applications and analyzes the essence of effects of chance in a virtual (digital) and material (analog) space. The effects of chance are an inexhaustible space of the experiment, of new images and textures, unique visual information. The process of the artist's work with tools, the outcome of which is not known beforehand, is very fascinating. Each of the tools in its own way attracts artists, mesmerizing and participates in the creation of visual messages. This attractiveness may be perceived as a power. There is a redistribution of influence on the final result of the work from person to materials and tools.

Authors are detected reasons why the artist is ready to give his power in the creation of visual images to the tools. The effects that were not predicted beforehand, and are largely dependent on digital or analog media, gives to artist the opportunity to express his own emotions as well as to receive a wide variety of color, texture or ornamental moods

### **References**

1. Dubovaya, N.V. (2010) [Visual culture in terms of modernity]. *Tendentsii razvitiya pedagogicheskoy nauki* [Trends in educational sciences]. Proc. of the International Research Conference. Novosibirsk. [Online] Available from: <http://sibac.info/11976>. (Accessed: 10th October 2015). (In Russian).

2. Daniel', S.M. (1990) *Iskusstvo videt': O tvorcheskikh sposobnostyakh vospriyatiya, o yazyke liniy i krasok i o vospriyatii zritelya* [The art to see: On the creative abilities of perception, the language of lines and colors, and on the perception of the viewer]. Leningrad: Iskusstvo.

3. Lenssen, P. & Kordulla, N. (2008) *Bomomo*. [Online] Available from: <http://bomomo.com/>. (Accessed: 10th October 2015).

4. *Zenphoton*. [Online]. Available from: <http://zenphoton.com/>. (Accessed: 10th October 2015).

5. Holman, T. (n.d.) *Texter*. [Online] Available from: <http://tholman.com/texter/>. (Accessed: 10th October 2015).

6. *Myoats*. [Online] Available from: <http://www.myoats.com/>. (Accessed: 10th October 2015).

7. Vishnevsky, Y. (n.d.) *Weavesilk*. [Online] Available from: <http://weavesilk.com/>. (Accessed: 10th October 2015).

8. *Escapemotions*. [Online] Available from: <http://www.escapemotions.com/>. (Accessed: 10th October 2015).

9. *Drawastickman*. [Online] Available from: <http://www.drawastickman.com/>. (Accessed: 10th October 2015).

10. *Musiccanbefun*. [Online] Available from: <http://musiccanbefun.edankwan.com/>. (Accessed: 10th October 2015).

11. Kitano, T. (2001) *Akhilles i cherepakha* [Achilles and the tortoise]. [Video]. Bandai Visual, Tokyo FM, TV Asahi, WOWOW. Japan.

12. Nakash, O. & Toledano, E. (2011) *Neprikasaemye* [The Untouchables]. [Video] Quad Productions, Chaocorp, Gaumont, TF1 Films Production. France.

13. Wikipedia. (n.d.) *Abstraktnyy ekspressionizm* [Abstract Expressionism]. [Online] Available from: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Abstraktnyy\\_ekspressionizm](https://ru.wikipedia.org/wiki/Abstraktnyy_ekspressionizm). (Accessed: 10th October 2015).