

Цифровое объектно ориентированное искусство: перспективы развития

В 1994 г. художники Криста Зоммер и Лоурен Мигонно реализовали свой, ставший уже почти классическим, проект — интерактивную компьютерную инсталляцию A-Volve. Посетителям музея была предоставлена возможность с помощью специального компьютерного интерфейса создавать собственных миниатюрных искусственных существ, развивать их и наблюдать их эволюцию. Алгоритмами был рассчитан до бесконечности широкий спектр форм и движений этих молекулообразных креатур в трехмерном виртуальном пространстве.

A-Volve представляет собой художественную систему, обладающую собственной динамикой и самореализующуюся посредством интеракции. В эволюционной концепции, которая положена в основу этой работы, именно посетителю отводится роль создателя искусственной жизни, художник же теряет большую часть своей власти, становясь в какой-то момент пассивным свидетелем чужих преобразований. Свобода художника здесь — свобода установления правил игры. Вовлеченный же в действие соавтор-зритель привносит свои, индивидуальные элементы, определяемые его эстетическими предпочтениями, социальным опытом, эмоциональным состоянием.

То, на чем мы хотим сконцентрировать внимание читателей, состоит в новых возможностях и перспективах развития экранных искусств, связанных с появлением новых технических способов цифрового представления изображения и звука (а в перспективе, возможно, и других сенсорных элементов). Трехмерное кино (видео) и всевозможные художественные проекты, использующие трех-

мерные виртуальные среды, приобретают дополнительную динамику и эстетический потенциал.

Принципиально новым на сегодняшний день является компьютерное представление изображения (и звука) в форме объектов (MPEG IV, MIDI), а не растра, т. е. матрицы пикселей, как это свойственно традиционному видео. Под объектами мы подразумеваем независимые элементы трехмерного цифрового произведения (компьютерные персонажи, декорации и т.п.), которые могут быть использованы в различных контекстах, сценах. Художник наделяет их определенными свойствами и поведением, кодируемыми в цифровом виде. Объекты контролируются посредством сценариев, которые также записаны в компьютерной форме. Смоделированы могут быть как визуальные, так и акустические объекты. Человеческая речь, например, может быть представлена в виде текста и параметров голоса (женский/мужской, низкий/высокий). Компьютерное объектно ориентированное произведение состоит, таким образом, из совокупности объектов и сценариев.

Основные способы создания трехмерных объектов — это сканирование и генерирование. В первом случае осуществляются сканирование и оцифровывание реальных моделей. Во втором — задаются лишь математические параметры объекта, не имеющего, по сути, оригинала в реальности. Объектный способ представления открывает новые творческие возможности как на стадии производства, так и на уровне манипуляции и рецепции трехмерного произведения.

Какие же новые перспективы для экранных искусств приносят с собой объектно ориентированные компьютерные технологии? Это, конечно же, новые возможности взаимодействия с произведением. Так, например, зритель получает возможность выбирать точку обозрения, ракурс,

направление и движение взгляда. Он также может взаимодействовать с персонажами, например, задавая им вопросы или побуждая к совершению того или иного поступка. Сюжет во многом отдается во власть зрителю, который в процессе интеракции провоцирует новые перипетии. Кроме того, и это, на наш взгляд, представляется наиболее интересным новшеством, зритель сам может выбирать уровень интерактивности с экранным текстом. В рамках одного произведения он может быть как простым созерцателем, просматривающим 3D-кино или видеofilm, так и активным участником событий, близких по своей насыщенности к компьютерной игре. Схематически можно изобразить это в виде шкалы, каждое деление которой обозначает степень вовлеченности реципиента в интеракцию.



Существенные изменения происходят и в режиссерской работе, если мы говорим о трехмерном компьютерном искусстве как об одной из возможных мутаций кинематографической традиции. Автор теперь должен не только конструировать и компоновать изображение и звук, но и программировать весь спектр возможных интеракций и соответственно сюжетных линий. Объектный способ представления во многом облегчает процесс производства. Вскоре художнику будут необходимы всего несколько компьютеров, оснащенных специальным программным обеспечением, библиотекой объектов и, конечно, максимум воображения. Открываются широкие горизонты для появления малобюджетных художественных проектов.

Пока можно только догадываться, в какой форме будет существовать этот вид творческой активности, какой вид потребления экранного продукта будет преобладать. Сегодня уже существуют вполне полноценный трехмерный кинематограф (Final Fantasy), телевизионные серии, созданные при помощи объектно ориентированных технологий (StarShip Troopers), интерактивные 3D-инсталляции. Для новых форм интеракции требуются новые технические средства передачи и воспроизведения информации, новые телетерминалы, кинозалы. Современные телекоммуникационные возможности (компьютерные сети) приносят новую интерактивную модель “человек—машина—человек”, которая подразумевает коллективное творчество нескольких реципиентов в электронном пространстве. Зритель попадает не в заранее определенный “закадровый мир”, а в постоянно изменяемое другими участниками виртуальное окружение.

Одна из фундаментальных проблем, с которой сталкиваются авторы трехмерных экранных произведений, — это неспособность генерировать и даже копировать человеческие эмоции при создании так называемых виртуальных актеров (Virtual Actors). Поэтому в рамках сегодняшних технологий сложно представить себе, например, трехмерное видео в жанре мелодрамы или психологического триллера, способное конкурировать в этой области с традиционным кинематографом.