

## ПРИМЕНЕНИЕ АУТЕНТИЧНЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

*Определение ауры как уникального ощущения дали, как бы близок при этом рассматриваемый предмет ни был, есть не что иное, как выражение культовой значимости произведения искусства в категориях пространственно - временного восприятия.*

*В. Беньямин.*

В настоящее время в Казахстане стремительно развивается графический дизайн. Причем становится очевидным, что он становится частью современной казахстанской поп-культуры, явления, превратившего высокое, ранее труднодоступное искусство в массовое, широко распространенное. В связи с этой стихийной массовостью становится важным осмысления феномена, сопутствующего массовой культуре, а именно «притупления» понятия оригинала, подлинности, а точнее, аутентичности произведений искусства.

Явление поп-культуры ставит под сомнение любое утверждение о подлинности изображения. Теперь музыкальные произведения Баха стали доступны любому обладателю наушников «Walkman», а музейные экспонаты Эпохи Возрождения обладателям монитора компьютера. «То, что при этом исчезает, может быть суммировано с помощью понятия ауры в эпоху технической воспроизводимости. Репродукционная техника, так можно было бы выразить это в общем виде, выводит репродуцируемый предмет из сферы традиции. Тиражируя репродукцию, она заменяет его уникальное проявление массовым», - пишет авторитетный немецкий теоретик современного искусства Вальтер Беньямин, и далее он продолжает: «техническая репродукция оказывается более самостоятельной по отношению к оригиналу, чем ручная. И, к тому же, она может перенести подобие оригинала в ситуацию, для самого оригинала недоступную» [1]. Именно на этой идее построен весь наш проект «Серия компьютерных коллажей «Диалог культур».

Если главной мыслью проекта стала техническая репродукция и ее сверхвозможности, то основой работы послужил богатейший исторический материал, а именно артефакты из музея «Пергамон» в Берлине. Таким образом исходный материал представлялся набором фотографий экспонатов восточной коллекции музея, охватывающих очень длительный период – с VIII по XVI в. Это изображения керамики, предметов быта, и, главным образом миниатюры. Высокое качество фотографий позволило воплотить в жизнь цель проекта: создание серии компьютерных коллажей, посвященных контактам между культурами Степи и Исламского Востока, используя аутентичные

изображения и технические возможности графических компьютерных программ. Сюжетно композиция построены как реплики на ведущие темы романа Ермека Турсунова «Мамлюк», дающего художественную реконструкцию биографии султана Бейбарса.

За основу были взяты четыре темы:

1. Культурное наследие исламского мира.
2. Караванный путь в Египет.
3. Восхождение Султана Бейбарса на трон.
4. Битва мамлюков с монголами.

Главная задача проекта сводилась, к иллюстрированию термина «аура» в том понимании, которое ему придает В. Беньямин: «Было бы полезно проиллюстрировать предложенное выше для исторических объектов понятия ауры. Изо дня в день проявляется неодолимая потребность овладения предметом в непосредственной близости через его образ, точнее - отображение, репродукцию» [1]. И действительно, в этих работах хотелось достичь именно той ауры аутентичности, о которой и пишет В. Беньямин. «Подлинность какой-либо вещи - это совокупность всего, что она способна нести в себе с момента возникновения, от своего материального возраста до исторической ценности. Поскольку первое составляет основу второго, то в репродукции, где материальный возраст становится неуловимым, поколебленной оказывается и историческая ценность» [1]. В работе ведущим направлением было стремление создания ощущения некой иллюзии подлинности, но иллюзии утвердительной и внушающей доверие.

Ценность подлинного изображения основывается на его принадлежности к той или иной эпохе, не претерпевшей изменений в плане традиций времени. Продолжая эту мысль, хочется подвести к тому, что при создании этой серии мы непременно учитывали современную ментальность, современное восприятие, предельно отличное от ментальности и культурных ценностей той эпохи. И только через современные графические методы удалось создать эту иллюзию воссоединения с культурой прошлого. Отсюда и название серии «Диалог культур».

При составлении схем композиций серии, мы опирались на книгу Р. Арнхейма «Искусство и визуальное восприятие», в которой утверждается, что «понимание того, что образы действительности представляют собой определенную ценность, даже в том случае, если они далеки от «натуралистического» подобия, получило научную поддержку» [2]. «Глубочайшая сущность искусства, пишет далее Р. Арнхейм, - заключается в единстве идеи и ее материального воплощения». «Вместо того чтобы исказить действительность, художественная фантазия заново утверждает истину. Она - непосредственный результат стремления воспроизвести как можно точнее реальный опыт» [2]. Рассматривая восприятие произведений искусства как познавательный процесс, Р. Арнхейм указывает на специфические особенности этого познания. Прежде всего, что крайне важно, он делает акцент на том, что эстетическое восприятие не пассивный, созерцательный акт, а творческий, активный процесс. Оно не ограничивается только

репродуцированием объекта, но имеет и продуктивные функции, заключающиеся в создании визуальных моделей. Каждый акт визуального восприятия, по мнению Р. Арнхейма, представляет собой активное изучение объекта, его визуальную оценку, отбор существенных черт, сопоставление их со следами памяти, их анализ и организацию в целостный визуальный образ. Зрительное восприятие в трактовке Р. Арнхейма – активный, динамический процесс. «Каждая визуальная модель динамична...Любая линия, нарисованная на листе бумаги, любая наипростейшая форма, вылепленная из куска глины, подобны камню, брошенному в пруд. Все это- нарушение покоя, мобилизация пространства» [2]. Этот активный и творческий характер визуального восприятия имеет, по мнению Р. Арнхейма, определенное сходство с процессом интеллектуального познания. Он выделяет два типа «визуальных понятий»: «перцептивные», с помощью которых происходит восприятие, и «изобразительные», посредством которых художник воплощает свою мысль в материал искусства.

Так, все созданные нами композиции имеют определенную геометрическую концепцию, что усиливает их смысловое содержание. Подсознание как бы дорисовывает те элементы, которые недоступны зрительному восприятию, другими словами задействуются и «перцептивные» и «изобразительные» стороны, что позволяет будоражить воображение зрителя. В любой из работ наблюдающий способен, кроме основных аутентичных изображений, разглядеть огромное множество вспомогательных образов. Этот эффект достигается методом выстраивания «слоев», начиная с белого листа, заканчивая 11-14 слоем, где в свою очередь находится основная композиционная завязка. Именно за счет слоистости, или, многоплановости изображений с успехом решается и другая проблема: колористическое решение серии. Простая арифметическая прогрессия: чем больше «слоев» в конструкции изображения, тем богаче и разнообразней его цветовая гамма. Эффект «разбегающихся глаз», так условно можно обозначить все сделанные манипуляции с изображениями за счет цвета, света и тени. При рассматривании каждой из них возникает ощущение, что глаз вот-вот наткнется на что-то, что возможно упустил из-за большого количества созданных иллюзий. Так, например, в композиции «Караванный путь в Египет» искусственно навевается ощущение, что шествие каравана происходит под звездным небом. В то же время, это некий персидский ковер, на фоне которого развивается какое-то событие. На самом же деле, это лишь технически обработанная специальным методом фотография, сделанная в Берлинском музее, в подлинности которой сомневаться не приходится.

Если говорить о композиции «Битва мамлюков с монголами», то в данном случае воображение рисует нам масштабную баталию, в которой по историческим фактам участвовали бесчисленные войска. Хотя и центром композиции являются всего лишь две фигуры, монгола и мамлюка, те единственные детально проработанные, а, следовательно, безошибочно узнаваемые образы, они олицетворяют собой столкновение двух культур, двух вражеских сил. Это те самые аутентичные изображения, извлеченные из

контекста персидских миниатюр и перенесенные в данную ситуацию. Что касается геометрического построения композиции, то в ней присутствуют три диагонали, одна большая и две вспомогательных малых. Большая диагональ – это противостояние, где воин-мамлюк занимает место *над* фигурой монгола, что в свою очередь имеет смысловое значение победы и превосходства мамлюкского войска над монгольским. Эта большая диагональ подкреплена двумя малыми, которые составляют образные силуэты, повторяющие очертания основных фигур. За счет слоистости и многоплановости создается ощущение масштабности сцены сражения и бесчисленности войск.

Все четыре изображения по своей сути и по технике исполнения являются растровыми, так как созданы они были в программе, предназначенной для работы только с растрами. Но, что примечательно, ни один объект не содержит пиксельной раскладки, что дает уникальную возможность их вывода на печать в любом размере, что характерно лишь для векторных изображений.

Аура аутентичности – фундамент проделанной нами работы. Главное, что, на наш взгляд, удалось сохранить - то временное ощущение, период, начиная с материального возраста подлинных изображений, заканчивая их исторической ценностью. Как нам представляется главная цель данного проекта - придание нового смысла аутентичным изображениям, посредством переноса их в искусственно созданную ситуацию с учетом временных изменений и прогресса в сфере компьютерной графики, - выполнена. Данный проект, при всей его уникальности и экспериментальном характере тем не менее показывает богатейшие возможности использования возможностей графических редакторов для создания полноценных произведений современной графики на основе аутентичных изображений.

#### Библиография:

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / Под. ред. Ю. А. Здороваго — М.: Медиум, 1996. – С. 126-158
2. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Прогресс, 1974. – 392 с.