

CGD-ГРАФИКАТА – ТЕХНОЛОГИЧНА И ИДЕЙНО-ФИЛОСОФСКА РАМКА

Цветна Петрова

Резюме: CGD-графиката е призната за оригинална графична техника и към момента намира широко приложение в сферата на печатната графика. Настоящата студия има за цел да набележи границите на CGD-графиката в технологичен и идейно-философски план. Студията изследва и анализира мястото на техниката сред другите художествени практики, използващи дигиталните технологии, фокусира се върху трансформацията на графичния образ в дигиталната епоха.

Ключови думи: графично изкуство, графика, CGD-графика, дигитален отпечатък, дигитално изкуство, матрица, отпечатък

CGD PRINTS – TECHNOLOGICAL AND IDEOLOGICAL TERMS

Tsveta Petrova

Abstract: CGD (Computer Generated Design) is recognized as an original graphic technique, and it is currently widely used in the field of printmaking. The present study aims to outline the boundaries of CGD-prints in technological and ideological terms. The study examines and analyzes the place of this print technique among other artistic practices that use the digital technology. The study focuses on the transformation of the printed image in the digital age

Keywords: : print art, printmaking, CGD, digital print, digital art, matrix, prints

Графичното изкуство в своята същност винаги е било обвързано с технологичния напредък и в частност – с напредъка на печатните процеси. Всяко откритие в сферата на печатните технологии бива адаптирано и усвоено като възможност за създаване и тиражиране на произведение на изкуството, т.е. като средство за създаване на произведение на изящното изкуство печатната графика. В този ред на мисли от 50-те години на миналия век до днес се изпробват възможностите, които предлагат дигиталните технологии, компютърът се превръща в художествен инструмент, всяка новост в дигиталния свят – било под формата на софтуерен продукт или нова медия – бива адаптирана и използвана за нуждите на печатната графика. Сравнително новоприетата за оригинална графична техника CGD-графика борава с графичните изразни средства, съществува в определени рамки, различава се от дигиталната рисунка, фотография и пр. Настоящата студия има за цел именно да набележи, макар и схематично, тези рамки на CGD-графиката. Тя няма да се фокусира върху термина CGD-графиката, въпреки че ще представи общоприетото определение за техниката. Вниманието на читателя ще бъде насочено върху границите на оригиналната графична техника в нейните технологични и идейно-философски рамки. Същевременно настоящото изследване ще направи опит да разграничи CGD-графиката от други художествени практики, които са използвали дигиталните технологии в процеса на своето създаване или репрезентиране.

СЪЩНОСТ НА CGD-ГРАФИКАТА

В своята същност CGD-графиката представлява произведение на изящното изкуство печатна графика, при което в процеса на създаване е използвана някаква дигитална технология. Международната федерация на художниците и колекционерите на екслибриси FISAE, която организира ежегодни научни конференции, касаещи проблемите на графичното изкуство, дава следното определение за CGD-графиката на конференцията през 2002 година:

CGD (Computer Generated Design) – компютърно генерираният дизайн е оригинална графична техника, при която художникът създава изображения, използвайки компютъра като инструмент. Може да съдържа елементи (като сканирани текстури например), които не са авторски, но прекомпозирането им в едно ново изображение, т.е. дизайнът им, е. От изключително важно значение е подписът на автора, тъй като той потвърждава оригиналността на произведението (превод Цвета Петрова).

Макар абревиатурата, приета от FISAE, да е CGD, разглежданата

техника се среща и с други наименования. Голяма част от художниците разписват графиките си според общоприетите норми, но в България по-широко разпространение в намерил терминът „дигитална графика“ (термин, натоварен с много повече значения). В англоезичния свят често се употребява само думата “print”, а в САЩ се използва терминът “giclee-omпечатък”.

И тъй като дигиталните технологии са навлезли в пределите на визуалните изкуства от приблизително 70 години, обект са на множество научни изследвания, провокират и размиват границите между оригинал и репродукция и пораждаат идеята за обновяване на класификацията на изкуствата като цяло, то в настоящото изложение следва в най-обобщен вариант да се изясни мястото на CGD-графиката сред другите художествени практики в ерата на дигиталните технологии.

CGD-ГРАФИКАТА – ДИГИТАЛНИТЕ ТЕХНОЛОГИИ КАТО ИНСТРУМЕНТ

Изкуството, създадено с помощта на компютъра и/или репрезентирано по същия начин, е обект на изследване на много изкуствоведи и творци. Литературата в сферата на дигиталното изкуство нараства значително след 2000 година, макар и преди това да са публикувани немалко статии и книги по темата. Без претенция за изчерпателност настоящото изследване се фокусира върху същността на дигиталното изкуство, върху терминологията, характеристиките му и най-често срещаните теми, които то засяга. Проучени и цитирани са книгата на Кристиан Пол – „Дигитално изкуство“, студията „История на изкуството в дигиталната епоха: проблеми и възможности“ на Уилям Вон, есето на Клеър Бишоп „Цифрово разделение“ (в оригинал “Digital Devide”), както и няколко статии и есета, които въвеждат основните термини и понятия – на Лев Манович, Джон Иполито и Стийв Дийц.

Самият термин *дигиталност* препраща към идеята, че в някакъв етап от създаването на художественото произведение има дигитална намеса – било то в процеса на създаване, презентиране (дигиталните репродукции на класически произведения) или създаване и презентиране. Дигитално изкуство е общ термин за широк обхват от художествени творби и практики, които не могат да бъдат „обединени естетически“ (Paul, 2008: 7), и които използват дигиталната технология като основната част от творческия процес и представянето на творбата. Терминологията за това технологично изкуство е трудна за категоризация и множество различни термини биват

използвани в един и същ контекст, а понякога напълно припокриващи се художествени практики биват назовавани по различен начин, което затруднява разбирането на този вид изкуство. От 70-те години насам различни названия са били давани, за да се опише процесът, в който компютърът е използван като инструмент или като медия. Според куратора и изследовател Кристиян Пол през 70-те години се използва терминът „компютърно изкуство“, който в последствие е изместен от „мултимедийно изкуство“, а към момента, в който излиза книгата му „Дигитално изкуство“ през 2003 година, вече се е наложил терминът „изкуството на новите медии“. Сред наименованията на този вид художествена практика се срещат още „технологично изкуство“ (понятието е въведено от Стийв Дийц през 2002 година в есето му: „Десетте мечти на технологиите“), „интернет изкуство“ (Джон Иполито въвежда понятието през 2002 година в есето „Митовите за „Интернет-изкуството“), изкуство на новите медии, мултимедийно изкуство и други, като дигиталното изкуство (понятието е въведено от Манович през 2002 година в есето му „Десет ключови текста за дигиталното изкуство: 1970-2000“) е възприето от Пол за по-широкия термин за изкуството на новите медии. На свой ред Клеър Бишоп – изкуствовед, критик и утвърден университетски преподавател – определя дигиталното на по-дълбоко ниво като „формиращо състояние, което определя творческите решения дали да работим с определени формати или медии“ (Bishop, 2012).

Според Кристиян Пол дигиталното изкуство се развива в две така да ги наречем направления. Едното използва компютъра като художествен инструмент, но произведението остава традиционна изобразителна форма като живопис, графика, скулптура, а другото е използването на компютъра като средство, медия. Новата форма на изкуство се създава и репрезентира с помощта на компютъра и няма тактилна стойност, произведението остава в границите на виртуалната реалност.

В своята същност дигиталното изкуство „срива границите между наука, изкуство, технологии и дизайн и води началото си от напредъка в различни области, в това число лабораторни изследвания и експерименти и академични институции“ (Paul, 2008: 22). Също така при дигиталното изкуство се наблюдава тенденцията то да не се поддава лесно на категоризация. Кристиян Пол определя 90-те години като изключително важни за дигиталното изкуство – от една страна се случва т.нар. „дигитална революция“, от друга – края на 90-те е времето, когато галерии и музеи започват да излагат дигитално изкуство и му „посвещават цели изложби“ (Paul, 2008: 23).

С промяната на художествения инструмент се налагат нови принципи на работа. Според Бишоп в епохата на интернет, „селекцията, изборът на изображение се е превърнал в ключова операция в творческия процес“, т.е. художникът „създава нови образи от вече съществуващи компоненти, вместо да ги изгражда от нулата“ (Bishop, 2012). Също така съвременните дигитални произведения могат да бъдат определени като хибридни форми – нещо, което визуалното изкуство понастоящем търси. Авторката вижда в дигиталните технологии възможността да се обмислят най-уважаваните презумпции в изкуството. Според Бишоп „в своя най-утопичен вид дигиталната революция предлага една нова дематериализирана, освободена от авторитетност и лишена от пазар колективна култура; в своя най-лош вид тя е знак за излизане от употреба на самото визуално изкуство“ (Bishop, 2012).

Влиянието на дигиталните технологии трансформира редица традиционни дейности като рисуване, скулптура и гугри, докато нови форми като интернет изкуство, дигитално-инсталационно изкуство и виртуална реалност стават артистични практики. В контекста на класификацията на Кристиян Пол следва да разгледаме двете възможни приложения на дигиталните технологии – като медия и като инструмент.

Дигиталните технологии като медия

Според Кристиян Пол прилагането на дигиталните технологии като артистична медия предполага извършването на целия творчески процес със/чрез дигиталните технологии. От създаването до презентирането си творбата изследва и представя възможностите, присъщи на тази платформа. Дигиталното изкуство като медия предлага нов вид естетика. Този вид изкуство търси „интерактивност, участие в процеса, динамичност, адаптивност (и това са само някои от ключовите характеристики на дигиталното изкуство)“ (Paul, 2008: 67). В този ред на мисли дигиталното изкуство има множество прояви и в самата си същност представлява хибридна форма. То би могло да се появи под формата на интерактивни инсталации със или без мрежови компоненти, като нов софтуер, създаден от автора (художника), като интернет-изкуство или като всякаква възможна комбинация между по-горе споменатите практики. Кристиян Пол изразява мнението, че тъй като технологиите се развиват изключително бързо, все още се намират в процес на описване на художествените практики, създадени с помощта на дигитални технологии, както и техните „социални, икономически и естетически аспекти“ (Paul, 2008: 67). Една от основните характеристики на дигиталното изкуство, а именно интерактивността, би могла да се разглежда на няколко

различни нива и в контекста на различни науки, но що се отнася до компютърните и новите технологии, интерактивността се възприема като специално разработени софтуерни продукти, които дават възможност за промяна в изходните данни на даден образ в реално време. Дигиталното изкуство не е проява на „сътрудничество в прекия смисъл на думата“ (Paul, 2008: 68). Сътрудничеството се осъществява посредством приноса на множество потребители (в контекста на дигиталното изкуство зрителят може да бъде наречен юзър). Ролята на зрителя е различна. В някои случаи зрителите взаимодействат в зададени от автора параметри, докато в други те определят параметрите или пък остават отдалечени от художника, който създава произведението си на живо. В някои случаи художественият образ в произведението се създава изцяло от зрителя. Ако той не отвори дадено приложение или не влезе в мрежата, произведението е просто един празен екран. Дигиталното изкуство е изключително динамично, то може да бъде променяно постоянно, в реално време. Кристиан Пол също така отбелязва, че дигиталното само по себе си не е визуален образ, а резултат от кодове и компютърни езици, които остават скрити за зрителя. В резултат на това комуникацията би могла да доведе до сложни визуални образи или до пълна абстрактност, а някои произведения са създадени, за да се напасват по профила на потребителя и да променят образа си според неговите нужди.

Дотук изброените характеристики не се проявяват заглажително във всяко дигитално произведение, но много често се наблюдават комбинации между някои от тях. Пол също така насочва вниманието към връзката между реконтекстуализацията на дадена информация и принципа на създаване на база данни, на която се основава всеки дигитален арт проект. Лев Манович – изследовател по темата за новите медии – описва дигиталното художествено произведение като една или повече връзки към база данни на мултимедиен носител.

Както вече бе отбелязано, в повечето случаи дигиталното изкуство е хибридна форма, която включва в себе си множество елементи от различно естество и трудно би била класифицирана. Все пак ако трябва да се направи обобщение, най-често срещаните форми на дигитално изкуство са „инсталации; филми, видео и анимации; интернет арт, софтуер арт, виртуална реалност и музикални и звукови експерименти“ (Paul, 2008: 70). Темите, които засяга дигиталното изкуство като медия, са специфични (това в никакъв случай не означава, че тези теми не се срещат и в традиционните форми на изкуството): изкуственият живот и интелект, телеприсъствието и телероботите, естетиката на база данни, картографирането и визуализацията на

база данни, (интернет) активизъм и медийни тактики, игрални и нарративни хипермедия-среди. Също така е важно да се отбележи и често срещаната тема за тялото в контекста на новите (дигитални) медии, а именно как се самоопределяме във виртуалната среда, каква е нашата идентичност в нереално пространство и други.

За нуждите на настоящото изследване не е необходим по-задълбочен анализ на дигиталното изкуство като медия. В обобщение на казаното дотук може да се стигне до извода, че разликите между т.нар. дигитално изкуство и CGD-графиката са много. Нека отбележим една основна разлика, макар тя да е само външна характеристика – липсата на реално съществуващ художествен обект (при дигиталните изкуства той не съществува в реалността за разлика от произведенията на CGD-графиката). Дигиталното изкуство няма тактилна стойност – а се съхранява под формата на база данни в компютъра (макар да има хибридни форми, които имат и предметен характер) и ако трябва да се направи аналог с предмета на настоящото изследване, то той е с графичната матрица на CGD-графиката, която е в същата форма. Също така е необходимо да се отбележи, че CGD-графиката подлежи на класификация, тя е част от оригиналните графични техники и като така съществува в определени граници и норми. И не на последно място – CGD-графиката не се различава от останалите графични техники по отношение на темите, които разглежда, интерпретира.

Дигиталните технологии като инструмент

Още от самото начало компютърът променя света на изкуството. Масовото навлизане на компютъра като помощно средство на художника, „довежда до спекулацията, че традиционните форми ще бъдат погълнати от дигиталното средство“ (Paul, 2008: 27). Днес, след множество проучвания, след колаборацията между инженери, IT специалисти и художници творецът има възможността да използва безкрайно много софтуерни продукти за своите 2D- и 3D-изображения, за видеа и други, като помощно средство за проектиране, създаване на традиционни форми на визуалното изкуство.

На практика компютърът и софтуерният продукт днес са неразделна част от света както на дизайнера, така и на художника. До известна степен компютърът се явява идеалният инструмент за създаването на проекти за класически произведения. Много скулптури днес първо визуализират идеите си с помощта на 3D програми, в последствие ги реализират в материал. Някои живописци пък се възползват от възможността работата така да се каже частично да бъде извършена с помощта на компютъра, като обработената фотография или създаденото по дигитален път

изображение се принтира върху материал и се доработва. Намесата на компютъра като художествен инструмент би могла да бъде осезаема и художественото произведение да носи отличителните белези на цифровата обработка и неговата естетика или пък намесата да е толкова фина, че трудно би могло да се определи дали произведението е изпълнено по дигитален или по традиционен път.

Същевременно Кристиан Пол говори за дигиталните технологии като инструмент за презентиране на изобразително изкуство. С тяхна помощ биха могли да се презентират изцяло ръчно създадени художествени произведения, както и „изцяло създадени в компютъра“ (Paul, 2008: 27) произведения могат да бъдат отпечатани и объркани с традиционните форми на изобразителното изкуство.

Пол назовава двете основни разлики между произведенията, създадени с помощта на компютър, и произведенията, създадени на ръка. От една страна при дигитално създадените изображения съществува възможността за манипулация на образа и за комбинирането на различни форми на изкуство, което „размива границите между различните медии“ (Paul, 2008: 27). От друга страна, дигиталното прави възможна промяната в контекста на присвоени, колажирани изображения, като повлиява върху отношението и провокира осмислянето на копието и оригинала. Дигиталните технологии издигат колажния принцип на друго ниво. Комбинаторните принципи за изграждане на композиции като огледален образ, ротация и други, с помощта на дигиталните технологии биват лесно усвоявани и често употребявани.

И в обобщение на казаното до тук – ако трябва да бъде класифицирана в рамките на дигиталното изкуство, CGD-графиката попада именно в границите на дигиталното изкуство като инструмент – тя използва новите технологии и възможностите, които те предлагат, усвоява по-съвременното им звучене, но в същността си остава произведение в областта на печатната графика и като такава носи неговите външни характеристики, използва неговите изразни средства.

CGD-ГРАФИКАТА – ТВОРЧЕСКИ ПРОЦЕС И ТЕХНОЛОГИЧНА РАМКА

Етапи на създаване на графиката

Макар CGD-графиката да остава относително слабо проучена област, тя вече фигурира в немалка част от литературата за графичното изкуство. Голяма част от тези текстове са с практическо приложение, нямат научна стойност и в тях CGD-графиката се разглежда предимно в технологичен план, засягат се преди всичко софтуерните продукти и се изясняват основни термини и понятия като резолюция, пиксел, растер, вектор и така нататък. От

проучените литературни източници, които, макар и бегло, засягат CGD-отпечатъците като част от печатната графика, по-обстояен преглед предлагат изследователите и действащи творци в сферата на печатната графика Бет Габровски и Бил Фик в книгата си „Печатни техники: Наръчник за всички материали и техники“. Освен че правят исторически преглед на навлизането на дигиталната графика, авторите засягат и самия процес на творческия акт.

Технологията на създаване на CGD-графика не е много по-различна от тази при създаването на традиционните техники като гърворез, офорт, акватинта и други. Отново се наблюдават основните етапи на създаване на графично произведение – изготвянето на графичната матрица, пробните отпечатъци (при дигиталната графика пробните отпечатъци са от голямо значение, тъй като съществува съществена разлика между изображението от екрана и това, което е отпечатано върху хартия. Също така пробните отпечатъци са необходими при избора на хартия и принтер (авторите експериментират и при печата), извеждането на окончателния вариант, тиражирането на печатната графика и разписването ѝ според общоприетите норми от автора. Тук трудността произтича от техническите познания на художника, т.е. до каква степен творецът може да работи с даден софтуерен продукт. И тъй като технологиите са в постоянен процес на развитие и обогатяване, художникът трябва да умее бързо да се приспособява към новостите.

Според Габровски и Фик могат да се определят следните етапи при създаването на една CGD-графика:

1. въвеждане (сканиране, заснемане) на изобразителен материал;
2. създаване на изображение (обработка на въведения материал);
3. извеждане/принтиране на мастилено-струен принтер и разписването на графичната творба.

Габровски и Фик насочват вниманието на читателя към необходимостта от доброто познаване на софтуерните продукти и възможностите, които те предлагат. Те свеждат творческия процес до няколко обобщени основни действия: аранжиране, изрязване или промяна в цветовете. Едно изображение би могло да бъде частично или напълно променено чрез наличните филтри или чрез уголемяване, намаляване, трансформиране или изрязване, а конвенционалните инструменти като четки, моливи, палитри, могат да допълнят или създадат напълно нов образ. Принципът на слоевото разделяне на композицията е заимствано от печатната графика (аналог може да се осъществи между слоевото разделяне и многоцветните гравюри, които са следствие от отпечатването на няколко различни плочи) и дава

възможност за отделно третиране на части от композицията, както и за вариации в тяхното подреждане. Внимание се обръща и на печатния процес – както на принтерите, така и на използваните хартии, на трайността на дигиталния печат и на допълнителните възможности за фиксиране на печата. Представяйки творческия процес като затворен цикъл на работа, Габровски и Фик акцентират върху възможността дигитални графики отново да влязат в сферата на класическия печат и да послужат като проекти за традиционна графична техника. Този процес е описан по подобен начин в книгата на Пол Катанийз и Анджеа Гиъри – художници, университетски преподаватели и изследователи на постдигиталните технологии – „Постдигитална графика“ с разликата, че попадането на дигиталната графика отново върху класическата матрица е разновидност на т.нар. „постдигитален печат“ (термин на Катанийз) – разновидност на последно поколение печат.

Ако се има предвид факта, че дигитално създадените изображения дават възможността на художника да постигне определен резултат именно чрез тази техника, а не чрез някоя друга, то етапите на създаване на CGD-графиката могат да бъдат представени и по друг начин. Разбира се това засяга етапите в по-скоро идейно-философски план. В този аспект могат да се определят следните етапи. От особено значение е зараждането на идеята и нуждата от използването на точно тази графична техника, особено за авторите, които познават технологията и принципите на работа и на класическите графични техники. Следващият важен етап е зараждането на концептуалната идея, която се поражда преди самия творчески процес, тъй като липсва контакт с материала, който при класическия печат неизменно изгражда авторския почерк, докато при CGD-графиката именно идеите, работата на концептуално ниво биха могли да направят това.

Третият етап е именно самият процес на създаване на творбата, който вече не разчита на съприкосновението на художника с даден материал, а се позовава на нови принципи. Проф. Мартин Р. Байенс – утвърден творец, университетски преподавател и изследовател в сферата на графичното изкуство – казва:

„При създаването на екслибрис с помощта на цифрова технология е от изключително значение да започнеш с изясняване на идеята, да разбереш ясно всъщност какво искаш да направиш. Интелектуалната и артистична визия трябва да се основават на техническа способност. CGD-графиката далеч надхвърля сканирането на дадено изображение.“
(превод Цвета Петрова) (Bayens, 2003).

Художникът е движещата сила, той не трябва да се позовава на алгоритмите, предлагани му от софтуерния продукт. Той трябва да

се стреми към онова графично звучене на творбата, което всъщност произтича от него самия и от неговите артистични заложби. Компютърът, скенерът, фотографите остават единствено инструменти за постигане на крайния продукт, отделни епизоди, които водят до крайния резултат.

Създавайки дигитални графики, художниците предварително трябва да са планирали и проучили как биха реализирали графичното произведение на екрана. За да се получи качествен художествен резултат, се изисква много повече от сканирани рисунки, снимки, текстури, хартии. Тези сурови материали трябва да се използват по професионален начин. Това че CGD е нова техника, не би трябвало да променя търсенията на художниците. Броят на компютърните програми за обработка на изображения е голям. Филтрите и опциите, които предлагат, се увеличават постоянно, а комбинациите от тях – съответно стават безкрайни. От първостепенно значение за художника обаче е да отсее качествено, тъй като голяма част от предлаганите опции са неестетически и съответно напълно безполезни за художника. При създаването на CGD художникът не трябва само да притежава технологични познания или да владее дадена програма. Той трябва да наложи убежденията си над технологията, тъй като важен е авторският почерк, а не технологичната виртуозност.

Необходими материали

Както стана ясно CGD-графиката също като всички класически техники следва основните етапи на създаване на графично произведение. Тя предполага използването на определени материали, с помощта на които се реализира крайният художествен продукт. За целта са необходими компютър и периферия (мишка, графичен таблет), софтуерен продукт за обработка на изображения, специализирани хартии за дигитален печат, фиксатив, принтер/дигитална машина. С навлизането на дигиталните технологии в творческия процес, все по-голям става и изборът на гореизброените продукти. Колаборацията между производителите на принтери (дигитални машини) и хартии води до висококачествени резултати и изключително прецизен, траен печат с гаранция за качеството на изображението. С развитието на технологиите на пазара постоянно се появяват нови продукти, които подобряват и обогатяват творческите възможности на компютъра. Пример за това е разнообразието от графични таблети на пазара. Както и въвеждането на писец с най-различни крайници, които се доближават до възможностите на графичните инструменти за класическите графични техники. Възможностите вече са неограничени, а напредък в технологичен аспект се отбелязва постоянно.

ЧЕСТО СРЕЩАНИ ПРАКТИКИ ПРИ СЪЗДАВАНЕТО НА CGD

Макар CGD-графиката да е възприемана все още за нова графична техника, то вече се наблюдават и могат да бъдат обобщени определени практики при нейното създаване. В настоящата част от изследването предстои тези практики да бъдат представени в синтезиран вид, без претенции за изчерпателност.

Фотографията в дигиталната графика

В процеса на създаване на CGD-графики голяма част от художниците използват фотографски образи – в повечето случаи авторски, но както показва и самото определение, дадено от FISAE, авторството на снимковия материал не е задължителен елемент за художника-график.

Габровски и Фик също така определят фотографиите (отново не винаги авторски) като първичните образи, които графиците използват при създаването на CGD. Ако не като основен материал за изграждането на графичната композиция, то фотографията влиза поне в първоначалния етап на творческия процес – проучването на темата. Габровски и Фик представят сърфирането в интернет пространството и селекцията от огромно количество визуален материал като съществено важен фактор при творческия процес на дигиталната графика.

Фотографският образ отдавна е намерил своето място в графичната композиция и немалко автори са направили своя принос в изследванията по темата. Важното тук е да се отбележи, че графиците успяват да трансформират, видоизменят фотографския образ и да го подчинят на своята графична композиция. Понякога фотографията е само изходната точка, от която тръгват художниците, друг път те я обработват до неузнаваемост и комбинират я с друга фотография или сканирана текстура, получават желаня графичен изказ и внушение. И в двата случая фотографският образ е обект за изследване, изрязване, колажиране, наслагване, поставяне в нов контекст – или казано по друг начин – ценен ресурс за безкрайните експерименти на художника-график.

Използването на цвета в дигиталната графика

Графиката в най-чистия си вид е предаването „на образи, форми и пространство посредством черното и бялото“ (Stoev, 2006: 3) с помощта на графичните изразни средства – линия, шрих и петно. Цветната графика предполага използването на няколко различни цвята и комбинациите между тях, но цветът не носи колорита както при живописта, а е по-скоро условен. Цветната графика, понастоящем дори е по-широко разпространена от черно-бялата, предполага създаването на няколко плочи, които биват отпечатвани в определен

ред с определен цвят мастило. От своя страна CGD-графиката силно улеснява използването на цветовете. За разлика от класическите графични техники, които предполагат създаването на няколко матрици, за да се постигне някаква цветност, то при CGD-графиката това се получава изключително лесно – посредством използването на слоеве. Разбира се употребата на цвета не би следвало да излиза извън границите на графичните изразни средства, също така би следвало да е подчинена на идеята за условността – основен принцип на графиката – и да използва цвета единствено и само с неговата графична стойност.

Експериментът като принцип на работа в CGD-графиката

Безкрайните възможности, които предлагат множеството софтуерни продукти за създаване и обработка на изображения, както и новостите в технологичен аспект провокират художниците, творещи в сферата на CGD-графиката, да експериментират. Именно чрез експерименти те успяват да се адаптират към новостите в сферата на технологично ниво, като същевременно успяват да подчинят предлаганите технологични възможности в търсенето на отличителен авторски почерк. Подтикнати от идеята да се отличават в това поле на механични образи те възприемат безкрайния експеримент като подход – всеки художник подхожда по различен начин при създаването на образи по дигитален път. За някои широко разпространените софтуерни продукти като Adobe Photoshop, CorelDraw, CorelPainter са напълно достатъчни, а други правят колаборации между безкрайните варианти от софтуери в сферата. Някои автори изграждат образите от нулевото ниво – посредством програми за 3D моделиране, други насладват типографски решения, трети влизат фотографския образ. Примерите за експерименти, насладване и пластично третиране на образите в областта на CGD-графиката са безкрайни. От значение са графичните изразни средства, графичният пластичен език, както и условността – характеристики, които разграничават всеки един печатен образ от останалите пластични изкуства.

Апроприацията и реконтекстуализацията в CGD- графиката

CGD-графиката е съвременна графична форма, която позволява заемки, цитати и препратки – художествени практики, характерни за постмодерното изкуство. Накратко и без претенция за изчерпателност ще бъде представена тази тенденция в CGD- графиката. Изследването се позовава на и цитира Красимир Терзиев – „Ре-композицията – автор, медия и произведения в епохата на дигиталното възпроизводство“, както и творбите на утвърдени художници в сферата.

Процесът на заемане на чужди елементи от художествени произведения или апроприацията е метод, използван още през Ренесанса, но в съвременното „той получава фокус и бива превърнат в естетически прийом“ (Terziev, 2012: 141).

Красимир Терзиев – художник, изкуствовед, изследовател в сферата на дигиталните изкуства – дава следното определение за апроприация:

„Да апроприираш във визуалните изкуства означава да заемеш (рециклираш, приемеш, семплираш) аспекти или цялостни форми на човешката култура“ (Terziev, 2012: 141).

Художникът усвоява изображения – примери от история на изкуството или от продуктите на масовата култура, но реконтекстуализира – натоварва с нов смисъл заетите изображения. Използването на познати, иконични образи от сферата на изкуството натоварва дигитално генерираните изображения с нови смисли.

Поради богатите възможности, които предлагат дигиталните технологии, както и богатия визуален материал, с който разполага художникът днес (дигиталните репродукции), нерядко се наблюдават дигитални графики, които използват апроприацията и реконтекстуализацията. Още в самото определение, което дава FISAЕ за дигиталната графика, е заложена възможността да се използват чужди елементи, но прекомпозирането, дизайнът им е авторски и трябва да носи различен смисъл, различно внушение. Това дава възможност на художниците да усвояват по разнообразен начин чужди произведения и да ги поставят в нов контекст. Често този вид графика са подкрепени с концептуален текст или се позовават на известен художник; интерпретират същите проблеми в съвременен контекст. Тук може да се спомене серията на Буян Филчев, посветена на Лукас Кранах, в която Филчев използва елементи от картините на художника, комбинирайки ги на колажен принцип с елементи от свои графични произведения, както и серията от графики на Владимир Миланович, която апроприира класически произведения – скулптури от Античността или живописни творби като „Атинската школа“, допълвайки ги с други образи, като по този начин се постига ново внушение. В серията на Миланович са използвани ключови произведения, знакови за дадена епоха, които художникът поставя в съвременна реалност.

Дигиталните технологии позволяват апроприацията, те дават възможност едно произведение да бъде зето, обработено, поставено в нов контекст. Примерите за подобни произведения са много и все повече автори експериментират в областта.

CGD-ГРАФИКАТА – ИДЕЙНО-ФИЛОСОФСКА РАМКА

Техническите иновации непременно водят до промяна както в пластичния код на графичното изкуство, така и в концепцията за графичния образ въобще. Тези промени се забелязват още с усвояването на фотографията от графичните печатни процеси, но с навлизането на компютъра като художествен инструмент промените стават осезаеми. И макар CGD-графиката в контекста на настоящото изследване да не излиза извън параметрите на графичното изкуство, тя поставя важни въпроси както за графиката, така и за съвременното изкуство като цяло: промяната в идеята за оригинал и репродукция, за авторството, за заемането, присвояването на чужди образи, за връзката между дигиталните технологии и визуалните изкуства въобще.

Важен момент от това изследване се явяват теоритите относно художественото произведение в епохата на неговата репродуцируемост, за възможностите, които предлагат дигиталните технологии, за дигиталната намеса в творческия акт и за автора и неговата роля. Основни източници са текстове на Ханс Белтинг, Фрийдър Нике и Ирина Генова.

За дигиталното и съвременната художествена реалност

В есето си „Образ, посредник, тяло: нов подход към иконологията“ изкуствоведът Ханс Белтинг разглежда триагата от термини посредник-образ-тяло в дигиталната епоха. Авторът предлага нов тип иконология, чиято обобщеност „цели да хвърли мост между минало и настояще в живота на образите“ (Belting, 2013). Белтинг акцентира върху връзката между менталните и физическите образи и ги представя „като двете страни на една монета“ (Belting, 2013). Това, което пряко засяга настоящото изследване, е описаната от изкуствоведа промяна в посредника. Според Белтинг визуалността на всяко художествено произведение се основава на специфичната за изобразителното изкуство медиалност, т.е. „физическите образи са физически поради посредниците“ (Belting, 2013). В контекста на дигиталните технологии обаче терминът „физически“ е неточен. Понастоящем образите разчитат на дадена технология за своята визуализация и в това авторът вижда проблем: технологията, посредника на дигиталното изкуство го конкурира, дори излиза на преден план:

„Колкото повече внимание обръщаме на даден визуален посредник, толкова по-малко може той да прикрие своите стратегии. Колкото по-малко забелязваме визуалния посредник, толкова повече се съсредоточаваме върху образа, сякаш образите идват сами. Когато визуалните посредници стават автореференциални, те се обръщат срещу своите образи и отнемат вниманието ни от тях“ (Belting, 2013).

В това се крие и едни от основните проблеми на CGD-графиката, а именно че голяма част от зрителите, авторите и въобще от хората в пряк контакт с изкуството, приоритизират технологията на печат, а не художествения образ. За да разчетем визуалните образи на дигиталната графика, е необходимо да се дистанцираме от посредника или казано с други думи – да преодолеем намесата на дигиталните технологии. Както всеки художествен образ, така и този от CGD-графиката цели комплексното възприемане и преживяване на съдържание и форма. „Образът и посредникът не позволяват един и същи наратив да описва тяхната история“ (Belting, 2013). Историята на изкуството описва развитието на технологиите, не на темите и образите. Белтинг споделя виждането, че образите не позволяват линейното представяне на историята им, те се повтарят постоянно или периодично, но представени чрез нова технология. Остаряването в света на визуалните изкуства авторът вижда в „остаряването на посредниците“ (Belting, 2013), т.е. изчезват техники на работа, променя се технологията, „образите съхраняват живота си, когато остаряят и когато се завръщат посред нови посредници“ (Belting, 2013). В този ред на мисли дигиталната графика използва същите образи като традиционните графични техники, но посредникът е нов, т.е. ако следваме логиката на Ханс Белтинг, образите в графичното изкуство се завръщат чрез дигиталната технология.

В лекцията си на конференцията „Всички музеи са виртуални“ Ирина Генова – преподавател, изкуствовед и куратор, споделя възгледа, че усъвършенстването на техниките за възпроизвеждане и разпространение променя фокуса на обсъждането на визуалните изкуства – „обект на интерес е по-скоро тяхната визуалност, отколкото тяхната материална субстанция“ (Genova, 2001). Генова застава зад твърдението, че аурата на произведението не изчезва в дигиталната епоха. Тя просто изменя смисъла си и вече не се крие в уникалността, в авторството и в „йерархията на историческия разказ“ (Genova, 2001). Изследователят на новите технологии в изкуството и университетски преподавател Лев Манович от своя страна констатира промяна в художествения образ през дигиталната епоха – в традиционния смисъл на думата художественият образ вече не съществува.

Габровски и Фик обръщат внимание на въпроса защо художниците избират дигиталната графика. Според авторите за голяма част от творците е съвсем нормално да използват компютър, който се е превърнал в неизменна част от ежедневието им. Ако не за създаването на дигитална графика, художникът прибягва до компютър за „намиране

на визуален материал“, „за проучване на идеята“ и за „запознаване с проблема“ (Gabrowski, Fik, 2009: 39). Габровски и Фик отбелязват, че художникът избира дигиталната графика като използвана техника, когато иска да „наподобява дадено изображение“ (Gabrowski, Fik, 2009: 39). В известна степен това твърдение е неточно. CGD-графиката е избрана като средство за създаване на визуален образ, когато се работи на принципа на колажа. Тогава художникът се позовава на „библиотеката от образи“ (Gabrowski, Fik 2009: 39), за която говорят Габровски и Фик. Когато художникът работи с визуален материал с чужди авторски права, границата между плагиатство и оригинал е много тънка. Но наподобяването е термин, който „пасва на дигиталната епоха“ (Gabrowski, Fik 2009: 39), тъй като в своята същност образът поражда нови образи, а дигиталното изкуство се изгражда именно на този принцип. Затова и термини като копие и оригинал, заемане на чужди образи, плагиатство получават нов смисъл. Степента на използване на чужди образи е проблем, засегнат още в определението за дигитална графика, дадено от FISAE. Както вече стана ясно дигиталната графика препраща към идеята, че не самите образи, а прекомпозирането, дизайнът на тези образи, макар и чужди, поставянето им в нов контекст, ги превръщат в оригинали, т.е. съдържанието, а не формата, носи оригиналността на произведението.

CGD-графиката като техника е отворена, достъпна за творци от други сфери на визуалните изкуства. Класическите технологии предполагат познаването на специфични процеси като ецване, гравирание, с които не всеки художник е запознат. Класическите техники изискват необходимо оборудване, ателие с графична преса, докато за създаването на дигитална графика са необходими само компютър и софтуерен продукт, с които разполагат голяма част от художниците. Поради тази причината множество творци в сферата на живописата, скулптурата, фотографията, дизайн се изявяват и в сферата на дигиталната графика. Това в известна степен превръща техниката в демократична, универсална, подходяща за голяма група от художници, което предопределя богатството на пластичния ѝ език. Но от изключително значение е ролята на автора в подобни случаи – дигиталната графика трябва да е определена от самия автор като такава – разписана според общоприетите изисквания, разпечатана в обявен тираж.

Пикселовата матрица

Както вече стана ясно, една от разликите между класическия и дигиталния печат се състои в матрицата. Докато при класическите

техники матрицата е с физическа стойност, от материал, реално съществуваща в пространството, то при CGD-графиката тя е под формата на база данни – съществуваща единствено в компютъра.

През 2010 година Фрийдър Наке – един от основоположниците на дигиталната графика – публикува статията „Печатен материал и пикселова матрица“ в годишника “Print”. Актуално състояние на графичното изкуство”. В статията той анализира промяната на графичната матрица – както на технологично, така и на идейно-философско ниво. Наке асоциира физическата матрица с етапа на занаятчийското начало в графичното изкуство и акцентира върху връзката автор – печатар при класическите техники, която изчезва при дигиталната графика. Именно меланхолията към тази връзка авторът определя за основополагаща в неспособността за възприемането, осъзнаването на набора от пиксели като графична матрица.

Наке определя не ръката на художника за водеща и значима при създаването на дигитално-генерираните графики, а неговото съзнание. Ако преди идеята на художника е играла второстепенна роля, а на преден план е излизало техническото изпълнение, то при дигиталната графика от основно значение е идеята.

Наке асоциира отделянето на ръката от матрицата с концептуалното начало в графичното изкуство. Разбира се, графиката си остава графика. За разлика от концептуалното изкуство, идеята (концепцията) при пикселовата матрица е описана чрез алгоритъм, което означава, че „тя е станала изпълнима концепция, идея, която може да произведе кодирана форма (матрица от пиксели) чрез интерпретация на процесора на компютъра“ (Наке, 2010: 133).

Липсата на физически контакт с графичната матрица довежда до „сближаване и проникване“ (Наке, 2010: 132) с рисунката на различно ниво. Наке определя пикселовата матрица като форма на механично-материалната памет, в която на преден план излиза креативността, идеята, духовната дейност. Авторът завършва статията с извода, че именно с помощта на дигиталните технологии, чрез пикселовата матрица графичното изкуство се обновява и започва нов етап на развитие, в който графичният образ е осмислен по нов начин.

Дигиталната графика – оригинал или репродукция?

Графичното изкуство винаги е било тясно обвързано с технологиите. Създадена изцяло като средство за репродуциране, на графиката в последствие биват приписвани художествени качества – от репродукционно средство тя се превръща и в начин за изразяване на лични творчески търсения и намира своето място сред другите видове изкуства. Основен показател за художествената стойност

на графичните отпечатъци е оригиналността на използваната техника, или казано с други думи – до каква степен художникът се е намесил в създаването на матрицата или просто е използвал графичните технологии като средство за репродуциране на гадено изображение. Съгласно международния списък с общоприети графични техники (както вече бе споменато, международната федерация на екслибрис обществото FISAE одобрява последните официални версии на английски, френски и немски език по време на XXIX конгрес във Фредерикхавн, Дания през 2002 година), графичните отпечатъци могат да бъдат разделени на два основни вида – оригинални и репродукционни. Точно нуждата от ясно разграничаване между оригинални и репродукционни техники налага обновяването на този списък. Този факт е от изключително значение както за колекционерите, така и за самите автори на печатна графика, тъй като определя стойността на произведението.

Обединявайки няколко дефиниции, приети на международни конференции и конгреси – Print Council of America (1960), Трети Международен Конгрес на художниците IAA/AIAP във Виена (1960), Национален комитет на френската графика (1964) и тази на Фелис Брунер (1964) – изследователят Лотер Ланг стига до извода, че „оригинална е тази графика, чието идейно сътворяване и изпълнение са дело на един и същ художник, и която е била създадена при изключването на всякакви механични и фотомеханични способности.“ (Lang, 1987: 48). Авторът добавя, че при развитието на модерните печатни методи тази дефиниция изглежда остаряла. Това засяга изключително важен и актуален и днес проблем (дори още по-актуален след признаването на CGD-графиката за оригинална графична техника), а именно – какво предполага оригиналната и какво репродукционната графика:

„Понятието оригинал съдържа преди всичко нещо по-съществуващо, а именно – автентичността на едно духовно постижение За момента е важно, че всеки лист печатна графика (...) е оригинал, независимо от това в колко екземпляра съществува. Основното за печатната графика не е размножаването – както непрекъснато се твърди в литературата по този въпрос, – въпреки че то е ясно свързано с нея, а изразът на такива художествени мисли, представи, идеи, които биха могли да бъдат реализирани единствено чрез техническите възможности на печата (високия, плоския, дълбокия и на печатането през материал)“ (Lang, 1987: 47).

Казано с други думи, всяко оригинално графично произведение трябва да носи специфичните изразни средства (линия, шрих, петно) и

същото изображение да не може да бъде постигнато по същия начин с никоя друга художествена практика. CGD-графиката като неразривна част от оригиналните графични техники не излиза извън рамките на общоприетите особености на графичното изкуство. А що се отнася до неповторимостта на произведението, изпълнено в друга техника, компютърът като художествено средство определено предоставя такива възможности. Често срещаната употреба на комбинативни принципи за изграждане на композицията като например огледален образ, транслация и други по никакъв начин не може да бъде постигната с подобно съвършенство и прецизност както при дигиталната графика.

Лотер Ланг твърди, че не малкият тираж определя оригиналността на графичното произведение. Голям тираж може да се извади и при гравюрата на дърво, и при офорта, но никой не оспорва тези практики като оригинални графични техники. Положението при дигиталната графика е сходно. Самият автор няма никаква полза от това да направи голям тираж и по този начин да обезцени произведението си. Напротив, по-голямата част от художниците пускат лимитиран тираж и по този начин повишават стойността на произведението.

В обобщение на казаното може да се стигне до заключението, че процесът на въвеждането на компютъра като художествен инструмент търпи дълго развитие и това въвеждане е дело именно на художниците-графици. Навлизането на компютъра в печатните графични процеси също изминава дълъг и сложен път и появата на CGD-графиката е следствие от дългия ход на развитие на печатните технологии въобще. Днес тя е широко разпространена и високо оценявана. Тя постоянно разширява възможностите на своя пластичен език, борава с графичните изразни средства, съществува в определени граници – както в технологичен, така и в идейно-философски аспект. Възприета като оригинална графична техника от вече близо 20 години, CGD-графиката възражда графичните технологии и извежда печатните процеси на ново ниво.

ЛИТЕРАТУРА

Baeyens 2020: Baeyens, Martin. Official website. Accessed 12.04.2020.

<http://users.telenet.be/martin.baeyens>

Belting 2013: Belting, Hans. Образ, посредник, тяло: нов подход към иконологията.

– В: Пирон, 6, 2012-2013. [Образ, posrednik, tyalo: nov podhod kam ikonologiyata.

– In: Piron, 6, 2012-2013].

Bishop 2016: Bishop Claire. "Digital Devide." Accessed 18.12.2016.

<http://www.cornercollege.com/>

- Catanese, Geary 2012: Catanese, Paul, Geary, Angela. Post-digital Printmaking: CNC, Traditional and Hybrid Techniques. London, 2012.
- Dietz 2002: Dietz, Steve. Ten Dreams of Technology. – Leonardo. Vol. 35, No.5, 2002, 509–513, 515–522.
- FISAE, Official website. Accessed 26.12.2016. <http://www.fisae.org/>
- Gabrowski, Fick 2009: Gabrowski, Beth, Fick, Bill. Drucktechniken. Das Handbuch zu allen Materialien und Methoden. Köln, 2009, 39.
- Genova 2001: Genova, Irina. Всички музеи са виртуални. – Култура. 33 (2194), С., 2001. [Vsichki muzei sa virtualni. – Kultura. Sofia, 2001].
- Ippolito, J. “Ten Myths of Internet Art.” Accessed 18.12.2016. <http://www.nydigitalsalon.org/>
- Lang 1987: Lang, Lothar. Колекционер на графика. С., 1987, 47, 48. [Koleksioner na grafika, Sofia, 1987, 47, 48].
- Manovich 2002: Manovich, Lev. Ten Key Texts on Digital Age: 1970 – 2000. – Leonardo. Vol. 35, No.5, 2002, 567–575.
- Nake 2010: Nake, Frieder. Druckstoch und Pixelmatrix. Von der Maschinisierung des Gedächtnisses. – In: Print. Zustandsprotokolle aktueller Druckgrafik. Wien, 2010, 111–124.
- Paul 2003: Paul, Christiane. Digital Art. London, 2003, 7, 22, 23, 67, 68, 70, 27.
- Stoev 2006: Stoev, Borislav. Основи на графиката. С., 2006, 3. [Osnovi na grafikata, Sofia, 2006, 3].
- Terziev 2012: Terziev, Krasimir. Ре-композицията. Автор, медия и произведение в епохата на дигиталното възпроизводство. С., 2012, 141. [Re-kompozitsiyata. Avtor, mediya i proizvedenie v epochata na digitalното vazproizvodstvo, Sofia, 2012, 141].
- Vaughan 2016: Vaughan, William. “History of Art in the Digital Age: Problems and Possibilities.” Accessed 18.12. 2016. <http://www.zeitenblicke.de/>
- Weichardt: 2010 Weichardt J. Vom Abdruck bis Ausdruck. Umbrüche in der Druckgrafik des 20. Jahrhunderts. – In: Print. Zustandsprotokolle aktueller Druckgrafik. Wien, 2010, 47–65.

Данни за автора:

Ас. д-р Цвета Петрова, катедра „Визуални изкуства“ към ФНОИ, СУ „Св. Климент Охридски“. Основни научни области – печатна графика, графични форуми, дигитална графика, експериментална графика, графични инсталации, педагогика (методика) на обучението по изобразително изкуство;
E-mail: cvetapp@uni-sofia.bg; cvetapp@uni-sofia.bg