

С.К. ЕМЕЛЬЯНЕНКО

*Доцент кафедры ХТОПП Московского Политехнического
Университета
e-mail: emailoff_serg@mail.ru*

Т.А. МОНИНА

*Профессор, зав. кафедрой «Промышленный дизайн» МГХПА
им. С.Г. Строганова
e-mail: tmloko@mail.ru*

S. K. EMELIANENKO

*Associate Professor of the Polygraph Design Department Moscow
Polytechnic University
e-mail: emailoff_serg@mail.ru*

T. A. MONINA

*Professor, head of the Industrial Design Department Stroganov
Academy
e-mail: tmloko@mail.ru*

ПРОБЛЕМЫ И ОСОБЕННОСТИ ВИЗУАЛЬНОЙ ЭНТРОПИИ В СОВРЕМЕННОМ ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

PROBLEMS AND FEATURES OF VISUAL ENTROPY IN MODERN GRAPHIC DESIGN

Развитие визуальной энтропии в эпоху метамодернизма и обобщение опыта апроприации в цифровой среде

Development of visual entropy in the era of metamodernism and generalization of the experience of appropriation in the digital environment.

Ключевые слова: визуальная энтропия, метамодернизм, копи-паст, графический дизайн, апроприация, плагиат, контекстуальность, нейросети, генеративная графика.

Keywords: visual entropy, metamodernism, copy paste, graphic design, appropriation, plagiarism, contextuality, neural networks, generative graphics.

Современная визуальная среда, как и прочие окружающие человека сферы, подвержена энтропии. «В широком смысле, в каком слово часто употребляется в быту, энтропия означает меру сложности, хаотичности или неопределённости системы: чем меньше элементы системы подчинены какому-либо порядку, тем выше энтропия» [1]. Цифровые компьютерные технологии позволяют значительно увеличивать количество визуального контента, который каждый день наполняет реальное и виртуальное пространство в связи с простотой репродуцирования. Также обилие накопленных человечеством графических стилей и произведений часто наталкивает дизайнеров на мысль о смешении их в различных пропорциях для получения новых визуальных коктейлей. Эти события вкупе и формируют то явление, которое мы определим как «визуальная энтропия», хаос визуальной информации, ежедневно окружающий человека.

Вопрос энтропии в искусстве в той или иной степени уже затрагивали в своих трудах и Беньямин Вальтер («Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости», 1939 г., с утверждением, что репродуцирование уничтожает «ауру» оригинала), и Рудольф Арнхейм («Энтропия и искусство. Очерки о порядке и хаосе в искусстве», 1971), но мы в данной статье рассмотрим энтропию в области графического дизайна. Эта область больше других впитывает тенденции и новшества визуального мира, интегрируя в себя любые виды изображений и типографику всех языков мира.

Помимо того, что все области искусства априори не подвержены упорядочению в развитии, исторически в любой из них, в том числе и в области коммуникативных искусств, можно проследить волновую динамику возникновения и развития любого нового стиля, схожую с динамикой звуковой волны. На гребне этой волны можно расположить наиболее выдающиеся по произведенному резонансу в обществе произведения этого стиля. Любое новое контекстуальное явление в медиапространстве действует с максимальным охватом аудитории во время возникновения и в течение какого-то времени, которое трудно просчитать. При помощи SMM-технологий можно достичь эффекта продления резонанса.

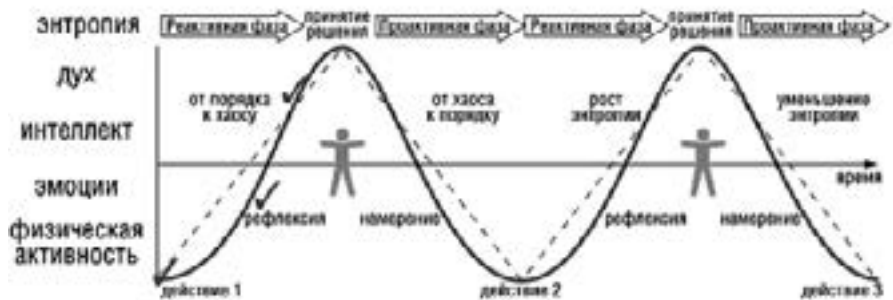


Рис. 1. Схема приведена из книги: Саввин А.Ю. «Круги без границ: человек, бизнес и информационные технологии как единая система». М. : Юнайтед Пресс, 2010 г., 160 с.

нанса этой волны в течение большего времени, но рано или поздно она все равно пойдет на спад. Затем с течением времени резонанс начинает затухать, до появления и развития новой глобальной графической идеи, формирующей всплеск новой стилевой волны. Эта закономерность человеческой деятельности во имя преодоления энтропии представлена на схеме (рис. 1). Принятие решения по преодолению энтропии находится на пиках человеческой активности, после чего она идет на спад.

Исторически общую картину развития искусства также можно отобразить как стихийно возникающие в разных местах и наслаивающиеся друг на друга волны. Подобно наслаивающимся звуковым колебаниям, чем больше их, тем большее количество шума они образуют. Чем больше шума, тем сложнее пробиться новому звуку. Чем больше визуального контента, тем ярче и значительнее, визуально громче должен выглядеть каждый новый продукт. Но, каким бы значительным он ни был, со временем он забывается, растворяясь в общем, еще более возрастающем шуме. С развитием коммуникаций всех видов растет как количество дизайнеров этих коммуникаций, так и возникающие в связи с этим колебания визуальной среды в попытке победить ее хаос изобретением некой новой системой упорядочивания. «...Пока искусство существует, художественное творчество есть постоянное преодоление неопределенности хаоса и упорядочивание, структурирование бытия» [2].

Каждая яркая вспышка открытия «нового визуального упорядочивания» в виде стиля или отдельно взятого произведения графического дизайна порождает массу подражаний и апроприаций, которые и образу-

ют возрастающий информационный шум, в котором «растворяется» оригинал.

«Всякое подлинное подражание является преобразованием. Оно не только воскрешает к жизни то, что и без того существует. Подражание представляет собой бытийственность, преобразованную таким образом, что

она продолжает нам указывать на то, из чего она возникла. Всякое подражание есть усиление, испытание на пределе» [3]. Причин подражаний и повторяемости, кроме этой, много, но это — тема отдельного исследования, поэтому произведения графического дизайна, сделанные «в тренде», в какой-то момент, своим количеством расширив до предела зону энтропии стиля, насыщают визуальную среду настолько, что вызывают подспудное зрительское желание смены трендообразующего визуального кода на новый. Ни в коем случае не умаляя достоинства качества и количества работ последователей того или иного стиля, которые представляют несомненный интерес для исследователя, мы можем отметить ценность нового явления дизайна именно в начале возникновения, отдавая должное смелости их создателей. Иногда это связано с изменением общественной обстановки, иногда — с появлением новых технологий. Накопление импульсов, белых вспышек на черном фоне тишины, ведет к заполняемости визуального пространства и, в конечном счете, к покрытию белым всей поверхности — новому чистому листу, идеальному символу энтропии (рис. 2).

Сформировавшаяся благодаря цифровым компьютерным технологиям практика цитирования становится нормой в эпоху метамодернизма, в рамках которой формируется принципиально новый тип эстетического сознания, существующего лишь благодаря уже выработанным кем-то культурным маркерам. Параллельное существование старого и нового, прогрессивного и регрессивного, авангардного и арьергардного в искусстве порождают стилистическую неопределенность и путаницу в терминологиях.



Рис. 2. Визуальная метафора роста энтропии.

Обилие визуальных примеров графических решений погружает нынешнего дизайнера поколения Z в бездну прокрастинации при исследовании уже существующих решений дизайнера, проводя анализ рынка и сбор материала. Если в доинтернет-эру дизайнер находил свое решение преимущественно эвристическим путем, используя обильный культурный бэкграунд лишь по необходимости, вызванной сгенерированной идеей, сейчас от него требуется обширный сбор материала и насмотренность тех референсов, переработкой которых он впоследствии и занимается, формируя свой проект. Это явление распространено не только в сфере графического дизайна, но и в области современного искусства, где художник должен постоянно находиться в общем дискурсе и ориентироваться на уже признанные и «раскрученные» в профессиональном сообществе работы.

«Столетие назад наблюдение такой закономерности привело Генриха Вёльфлина к заключению, что в истории искусства со временем «действие картины на картину в качестве фактора сложения стиля становится гораздо более значимым, чем восприятие художником окружающего мира» [4]. Таким образом, процесс создания новых произведений искусств во многом теперь базируется на использовании контента предыдущих поколений во имя аристотелевской радости узнавания. Вопрос правомерности и степени использования этого контента до сих пор открыт — в каждом отдельно взятом случае суда по поводу плагиата разбор конфликтной ситуации идет в индивидуальном порядке. Тем более, произведение графического дизайна, по сути, и есть синтез шрифта с любым изображением, в том числе и с известной работой, поэтому оно особо уязвимо в силу своей синтетической природы, по сравнению с другими видами искусств, где использование чужого произведения можно квалифицировать как плагиат. «Плагиат — сознательное поведение правонарушителя, стремящегося ради славы, денег или признания выдать результаты чужого труда в области науки, искусства, литературы, иной области человеческой деятельности за следствие своей работы» [5]. Тем не менее, цитирование и апроприация, которые тоже можно квалифицировать как «выдачу результатов чужого труда за следствие своей работы», со времен Марселя Дюшана стало способом вести художественный дискурс, и это уже давно не считается зазорным. Контекстуальность как художественный прием используется во всех видах искусств настолько часто, что уже довольно сложно найти произведение графического дизайна без привяз-

Десять разновидностей визуальной энтропии

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Стиль	коллаж	+	-	/	жесткая	+	-	-	-	-
Композиционная схема	коллаж	+	-	+	жесткая	+	-	-	-	-
Графический прием	+	пластилин	-	+	жесткая	+	+	цветата	-	-
Техника исполнения	+	+	пластилин	+	жесткая	+	+	цветата	-	-
Ключевое изображение	+	+	пластилин	-	жесткая	+	+	цветата	+	-
Второстепенные детали	+	/	+	+	жесткая	+	/	-	-	-
Цвет	+	/	/	/	+	/	/	/	/	/
Типографика	+	+	+	+	+	+	+	/	+	+

оригинал
 частично изменено
 без изменений

Рис. 3. Таблица разновидностей визуальной энтропии

ки к референсам, его породившим. Коллажирование и смешение стилей, использование известных работ в ироничном ключе, нахождение опробованного уже кем-то графического стиля каждый раз под конкретный заказ вместо поиска своего неповторимого стиля — стало нормой. Это удобно используется недобросовестными дизайнерами, чье заимствование трудно распознать, а распознав, легко оправдать парадигмой метамодернизма. Подобно расчетливым кинопродюсерам, вкладывающим деньги инвестора в ремейки сомнительного качества, делая при этом ставку на уже упомянутую «радость узнавания», они часто берутся за заказы с уже определенной заранее заказчиком манерой исполнения, в которой нужно работать (а то и напрямую указанного примера, как нужно делать), тем самым освобождая себя от излишних рефлексий и мыслей по этому поводу. Таким образом, давно пора установить критерии оценки использования существующих художественных произведений, меру «нахальства» последователя и понимания той черты, которая отличает намеренное цитирование оригинала от беспомощного плагиата.

На примере известного плаката Александра Родченко мы рассмотрим различные разновидности визуальной энтропии (см. на 3-й стр. обложки). Используя ниже термин «оригинал», мы имеем в виду не авторский эскиз плаката, но его печатную версию. Известно, что у этой работы были другие варианты цветового решения, но это, скорее, обусловлено различными техническими условиями типографий того времени. Попробуем выстроить иерархию возможных апроприаций по восьми критериям графического изображения, которые определяют его



Рис. 4. Образцы применения нисходящей метафоры при формировании интернет-мемов на основе произведения искусства прошлого (Микельанджело, Сикстинская капелла, фрагмент)

облик. Количество критериев может корректироваться, в зависимости от степени подробности описания, но мы, исключив из возможного списка содержание (мэсседж конечного произведения, который меняется практически во всех случаях использования оригинала), остановимся на восьми, описывающих форму данного произведения: стиль, композиционная схема, графический прием, техника исполнения, ключевое изображение, второстепенные детали, цвет, типографика (рис. 3).

1. Репродуцирование оригинала. А.Родченко, плакат, 1924 г. Мы бы не стали оставлять оригинал в качестве самостоятельного пункта, если бы не одно «но». В процессе роста визуальной энтропии не последнюю роль играет повторение самого оригинала в любом виде — и печатном, и электронном. Отдельного исследования заслуживает количество упоминаний произведения в поисковых системах Yandex, Google и т.д., поскольку от этого зависит и амплитуда его дальнейшего распространения и использования. Многие значительные произведения незаслуженно забыты либо имеют малый индекс цитирования, в связи с чем их проще использовать в качестве исходного материала для апроприаций. Но «радость узнавания» в мире лайков ценится гораздо больше, чем случайные открытия, поэтому стать основой для мема или объектом использования для большинства апроприаторов у общеизвестного произведения куда больше (рис. 4).

2. Пастиш. Репродуцирование в другом самостоятельном произведении без изменений (тем самым отдавая дань уважения оригиналу) в контексте другого времени и стиля. Ян Ван Тоорн, плакат, 1982 г.

3. Пост-ирония. Репродуцирование в другой технике и другом виде искусства с полным сохранением узнаваемости, но при этом с заменой шрифта, основного изображения и смысла. С.Евдокимов, обложка календаря на 2011 г.

4. Коллаж. Цитирование узнаваемого фрагмента оригинала с намеком на композицию оригинала и частичным сохранением смысла. К.Льюис, проект.

5. Ассамбляж (здесь — цифровой ассамбляж; эпитет «цифровой» применяется из-за того, что понятие ассамбляжа предполагает использование реальных предметов и текстур на плоскости). Цитирование минимально узнаваемого фрагмента оригинала с принципиально другой композицией и уходом от смысла. К.Льюис, проект.

6. Применение. Использование главного мотива композиции оригинала с полной заменой графики, изображений и смысла. Авторы неизвестны.

7. Цитата. Использование исключительно композиционного приема и стиля. Авторы неизвестны.

8. Симулякр. Полное использование композиции оригинала, шрифта и стиля с заменой изображения и смысла. Авторы неизвестны.

9. Недоплагат. Полное использование оригинала с частичной заменой изображения и полной заменой шрифта. Авторы неизвестны.

10. Плагиат. Полное использование оригинала лишь с заменой шрифта. Авторы неизвестны.

Может ли используемый объект, созданный в другое время и при других условиях, стать основой для формирования нового графического стиля? Пожалуй, скорее нет, чем да. Упомянутый Ян ван Тоорн, используя плакат А.Родченко, не базировал свой стиль конкретно на нем — вместо него мог быть и другой, композиция листа строится уже по принципу стиля «новой волны» с ее композиционными «случайностями» и интуитивными акцентами. Коллажи Кэтрин Льюис, названные на ее странице в Behance «Rodchenko Remix», являют собой порой нарезанные сэмплы конструктивистских плакатов, лишив тем самым их конструкции. Это, безусловно, свежий взгляд, но для формирования стиля этого недостаточно.

Мы не будем вдаваться в анализ художественных достоинств других плакатов, перерабатывающих оригинал, они принципиально разные, в зависимости от задачи и степени таланта авторов. Заметим только, что в графическом дизайне, как и в другом изобразительном искусстве, мера использования изображения всегда разная, соответственно процент плагиата и правомерность применения этого понятия высчитывать нужно заново в каждом конкретном случае. Как мы заметим из таблицы, чем меньше изменений в итоговом изображении, тем более

оно приближено к чистому плагиату (пункт 10 таблицы).

Визуальную энтропию отдельно взятый дизайнер может как расширить, так и преодолеть лично для себя, сформировав ориентационные приоритеты в разработке новых визуальных систем. Как же проинвестировать упорядочение неупорядочиваемой в принципе системы?

Хотелось бы привести цитату Р.Арнхейма из его статьи «Энтропия и искусство. Очерки о порядке и хаосе в искусстве»: «... Упорядоченность сама по себе недостаточна для объяснения природы организованных систем вообще или созданных человеком в частности. Простая упорядоченность ведет к возрастающему обнищанию и, наконец, к низшему возможному уровню структуры, уже не отличимому четко от хаоса, который есть отсутствие порядка. Необходим более строгий принцип, которому вторична упорядоченность. Он должен поставлять то, что должно быть заказано. Я описал этот принцип... как анаболическое создание структурной темы, которая устанавливает “то, о чем идет речь”, будь то кристалл или Солнечная система, общество или машина, высказывание мыслей или произведение искусства. Подчиненная тенденции к простейшей структуре, объектно-ориентированная форма интернет-функционирования» [6]. По сути дела, в 1971 году Рудольф Арнхейм косвенно спрогнозировал глобальное распространение интернета и возникновение искусственного интеллекта!

Разумеется, по мере приближения к обещанной нам в 2045 году Р.Курцвайлем сингулярности будет велик соблазн использовать возможности искусственного интеллекта для разработки дизайн-продуктов, но значит ли это отказ от возможности творчества при проектировании? Уже сейчас популярна генеративная графика, выдающая не виданные ранее и невозпроизводимые человеком текстуры, шрифты и анимацию заданных графических элементов. В любом случае машина, действующая по выстроенному человеком алгоритму, должна придти к тому умоглядному результату, который намечен в начале проектирования дизайнером. А этот прогнозируемый результат является следствием как научного, так и художественного творчества и таланта автора. Значит, художественные и графические приемы будут усложняться, алгоритмизироваться и требовать от дизайнеров новых и новых знаний как в области цифровых технологий, так и в области графического дизайна. Хаос сегодняшней визуальной энтропии может победить всплеск, формирующий новый графический стиль, который произойдет на новом технологическом витке завтра.

Примечания:

1. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/энтропия> (дата обращения: 25.11.2019).
2. *Кривцун О.А.* Пластическое мышление в искусстве: линии влияния // Журнал «Артикульт», 2018. №10 URL: <http://articult.rsuh.ru/articult-29-1-2018/articult-29-1-2018-krivtsun.php> (дата обращения: 25.11.2019)
3. *Гуревич П.С.* Эстетика: учебное пособие — М.: КНОРУС, 2011. — 456 с.
4. *Кривцун О.А.* Пластическое мышление в искусстве: линии влияния // Журнал «Артикульт», 2018. №10 URL: <http://articult.rsuh.ru/articult-29-1-2018/articult-29-1-2018-krivtsun.php> (дата обращения: 25.11.2019)
5. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/плагиат> (дата обращения: 26.11.2019).
6. *Rudolf Arnheim.* Entropy and art. An essay on disorder and order. Berkley, 1971. URL: <https://www.aakkozzll.com/pdf/arnheim.pdf> (дата обращения: 30.11.2019).

Библиография:

1. *Ван ден Аккер, Робин.* Метамодернизм. Историчность, аффект и глубина после постмодернизма. М.: Рипол-Классик, 2019 – 494 с.
2. *Бодрийяр Ж.* Общество потребления. Его мифы и структуры. М., 2006.
3. *Пол К.* Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем пресс, 2017. 272 с.
4. *Курцвейл Р., Гроссман Т.* Transcend. Девять шагов на пути к вечной жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
5. *Саввин А.Ю.* Круги без границ: человек, бизнес и информ. технологии как единая система. М. : Юнайтед Пресс, 2010 г., 160 с.

Интернет-ресурсы:

1. *Беньямин, Вальтер.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. URL: <https://e-libra.ru/read/386699-proizvedenie-iskusstva-v-epohu-ego-tehnicheskoy-vosproizvodimosti.html> (дата обращения: 19.11.2019).
2. *Мак-Люэн, Маршалл.* Понимание медиа. Внешние расширения человека. URL: <https://e-libra.ru/read/185247-ponimanie-media-vneshnie-rasshireniya-cheloveka.html> (дата обращения: 22.11.2019).
3. *Гринберг, Клемент.* «Авангард и кич». URL: <https://www.photographer.ru/cult/theory/3000.htm> (дата обращения: 25.11.2019).
4. Онлайн-журнал «Эксперт права». Что такое плагиат и как его наказывают. URL: <https://prava.expert/intellektualnoe-pravo/chto-takoe-plagiat-i-kak-za-nego-nakazyvayut.html> (дата обращения: 25.11.2019).
5. Апроприация на тему Родченко. URL: <https://www.behance.net/kathrynlewis> (дата обращения: 20.11.2019).