

«ПЕЙЗАЖИ БЕЗ ПАМЯТИ» ЖОАНА ФОНТКУБЕРТЫ: ГЕНЕРАТИВНАЯ ФОТОГРАФИЯ НАЧАЛА ХХІ ВЕКА И НАСЛЕДИЕ МОДЕРНИСТСКИХ ПРАКТИК БЕСКАМЕРНОЙ ФОТОГРАФИИ

ВЛАДИСЛАВ РУМЯНЦЕВ

Европейский университет в Санкт-Петербурге
Санкт-Петербург, Россия
E-mail: new.vladislav.rumyantsev@gmail.com

В статье практики бескамерной съемки первой половины XX в. сравниваются с современными практиками компьютерной генерации фотоизображений. Художники первого авангарда – Ласло Мохой-Надь, Ман Рэй – используют фотограмму как способ, с одной стороны, остранить реальность, вырвав предмет из привычного контекста и перспективы, с другой – выйти на уровень абстракции, не занимаясь фиксацией реальности (этот процесс оставлен фотографии), но творя некоторую надстройку над ней. Дихотомия иллюзии и реальности в бескамерной фотографии переосмысливается в эру постфотографии. В художественной практике Жоана Фонткуберты – великого мистификатора мира фотографии – помимо фотоизображений реалистичных, но несуществующих предметов, есть проект «Пейзажи без памяти» (2002-2004), в котором фотореалистичные пейзажи собраны компьютерной программой из картин классиков мировой живописи. Практика компьютерной генерации изображения, казалось бы, не может быть сопоставлена с практикой фотограммы, которая

представляет собой буквально апелляцию к непосредственному опыту восприятия объекта – как бы «возврат к самим вещам». Однако эти процессы могут быть соотнесены не с позиции воспринимающего или создаваемого, но с позиции создателя или «созидающей технологии».

Ключевые слова: Фонткуберта, постфотография, фотограмма, пейзаж, сюрреализм.

«ПЕЙЗАЖИ БЕЗ ПАМЯТИ» ЖОАНА ФОНТКУБЕРТЫ: ГЕНЕРАТИВНАЯ ФОТОГРАФИЯ НАЧАЛА ХХІ ВЕКА И НАСЛЕДИЕ МОДЕРНИСТСКИХ ПРАКТИК БЕСКАМЕРНОЙ ФОТОГРАФИИ

Vladislav Rumyantsev

European University in Saint Petersburg

Saint Petersburg, Russia

E-mail: new.vladislav.rumyantsev@gmail.com

In the article, the practices of cameraless photography of the first half of the XX century are compared with modern practices of generating photographic images using a computer program. The artists of the first avant-garde – Laszlo Moholy-Nagy, Man Ray – use the photogram as a way, on the one hand, to detach reality, taking the subject out of the usual context and perspective, on the other – to reach the level of abstraction, not fixing reality (this process is left to photography), but creating some kind of superstructure over it. The illusion/reality dichotomy in cameraless photography is being reinterpreted in the post-photographic era. In the artistic practice of Joan Fontcuberta – the great hoaxer of the world of photography – in addition to creating photographic images of realistic but non-existent objects there is a project called “Landscapes without memory” (2002-2004), in which photorealistic landscapes are collected by a computer program from pieces of classic world painting. The practice of computer generation and imaging, it would seem, cannot be compared with the practice of a photogram, which is literally an appeal to the direct experience of perceiving an object – as if “returning to the things themselves”. However, these processes can be correlated not from the position of the perceiver or the created, but from the position of the creator or “creative technology”.

Key words: Fontcuberta, post-photography, photogram, landscape, surrealism.

Введение

В первой половине XX в. художники-авангардисты, возрождая в рамках своих экспериментов бескамерные фотографические практики прошлого (например, фотогеничные рисунки Г. Ф. Талбота, сделанные в конце 1830-х), пересобрали эстетическую модель фотографии как искусства, редуцировав ее, казалось бы, неотъемлемую составляющую. В эпоху постфотографии отказ от использования камеры в создании фотоизображения приобретает новый смысл. В этой статье на проверку выносятся предположение о том, что практики бескамерной съемки могут быть соотнесены с некоторыми современными практиками генерации фотоизображений. В эпоху, когда такая новация, как генерация фотореалистических изображений с помощью нейросетей становится повседневной практикой, важно помнить о предшествующей ей практике использования машинных алгоритмов – еще не обучающегося AI, но уже способного на создание изображений. Я предлагаю сопоставить проекты (как их манифестацию, так и результат) Ласло Мохой-Надь и Ман Рэя, художников-фотографов конструктивизма и сюрреализма соответственно, с проектом современного каталонского художника Жоана Фонткуберты «Пейзажи без памяти» (*Landscapes without memory*, 2002-2005)¹.

Ласло Мохой-Надь и Ман Рэй (для краткости ограничимся лишь этими именами, не упоминая Кристиана Шада, Александра Родченко и многих других значимых фотограммистов) стоят у истоков модернистских экспериментов с фотографией без камеры, с одной стороны, делая ставку на расширение визуального вокабуляра фотографии, развитие «нового видения», конструирование реальности взамен репрезентации, с другой – на разрушение категории смысла и сознательного действия художника, что отвечает логике сюрреализма. В художественной практике Фонткуберты – великого мистификатора мира фотографии – часто можно встретить фотоизображения реалистичных, но несуществующих предметов.

¹ См. Joan Fontcuberta. Orogenesis – Landscapes without memory. <https://www.artsy.net/show/photo-edition-berlin-joan-fontcuberta-orogenesis-landscapes-without-memory>

Например, в серии «Гербарий»² экзотические цветы собраны из промышленных обломков и сфотографированы, а «Фауна»³ представляет фотомонтажи вымышленных животных.

Так и в его «Пейзажах без памяти» (или иначе «Орогенезисе») фотореалистичные величественные пейзажи горных цепей, каньонов и морских берегов собраны компьютерной программой. Программа Terragen, которую использует художник, – это программное обеспечение для военных и научных целей, предназначенное для визуализации трехмерных виртуальных ландшафтов на основе карт местности. Только вместо карт Фонткуберта загрузил в Terragen несколько картин классиков мировой живописи (не только пейзажи Сезанна и Тернера, но и, например, абстракции Марка Ротко, неживописные работы Ман Рэя, Дюшана и Штиглица). Кроме того, художник сгенерировал несколько таких фотореалистичных пейзажей на основе фотографий частей собственного тела (bodyscapes).

Перед тем как перейти к категориальному сопоставлению, хотелось бы прояснить, зачем вообще соотносить именно фотограмму и сгенерированные изображения. На первый взгляд, между этими практиками мало что общего как с эстетической, так и с технологической точек зрения. Есть современные примеры бескамерных фоторабот, значительно больше похожих на то, что делали Ман Рэй и Мохой-Надь, – например, произведения фотохудожницы Сьюзан Дерджесс, которая также не использует камеру, работает с непосредственной проявкой изображения на фоточувствительной поверхности, запечатлевая даже рябь на водной глади и тени ветвей. Несмотря на привлекательность этого и других подобных проектов, мне кажется, что продуктивнее было бы проследить эволюцию той идеи, которая сподвигла художников первого авангарда обратиться к бескамерной технологии. Дерджесс, Валид Бешти и многие другие современные фотограммисты скорее развивают техническую сторону того же процесса, фиксируя внимание на самом медиуме, романтизируя забытые

² См. Joan Fontcuberta. Herbarium. <https://www.juanmagonzalez.com/fontcuberta/herbarium.html>

³ См. Joan Fontcuberta. Fauna. <https://www.juanmagonzalez.com/fontcuberta/fauna.html>

практики прошлого и привнося в них современные материалы. Фонткуберта же, без прямых апелляций к авангардистам (хотя многие его проекты проникнуты духом сюрреализма, в первую очередь, его испанской ветви), на мой взгляд, продолжает дело Ман Рэя и Мохой-Надя с теоретических позиций, представляя скорее концептуальный и философски ориентированный проект.

Я условно разделяю категории, которые мне представляются общим знаменателем для рассматриваемых практик, на три области: первая будет связана с механикой производства образа бескамерной технологией, бытованием этого образа в пространстве между «фотографическим» и «живописным», между «конструкцией» и «репрезентацией»; вторая часть будет посвящена аспектам восприятия реального и изображенного, связи видения и памяти; в третьей, завершающей части, посвященной редукции как творческому методу, речь пойдет о значимом отсутствии фотокамеры в создании фотограмм и «пейзажей без памяти».

#landscape

В этой части разговор пойдет не только о самом понятии «пейзаж» или *landscape* (на нескольких выставках использовалось слово *datascape*, подчеркивающее цифровую природу этих изображений). Здесь я постараюсь охватить аспекты, касающиеся дихотомии «фотография/живопись», «фотография/искусство» в контексте бескамерных снимков авангардистов и Фонткуберты.

Ласло Мохой-Надь, перечисляя восемь типов фотографического видения, необходимого для выявления «сути и значения фотографии», первым выделяет «абстрактное видение» – «прямую фиксацию форм, созданных светом» (Moholy-Nagy, 2003, p. 93), – подразумевая практику фотограммы. Ее он считает «реальным ключом к фотографии», «дематериализованным, прозрачным носителем информации, который определяет новое видение» (Moholy-Nagy, 2003, p. 92). Исключение камеры из процесса производства фотоизображения в конструктивистской логике Мохой-Надя является следующим после экспериментов с необычными ракурсами съемки этапом,

знаменующим потребность избавить фотографию от патроната живописи, под которым она, по его представлению, находилась. Борьба с пикториализмом и прочей «живописностью» в фотографии доходит до того, что исключается узнаваемая реальность, которая может быть уделом пикториалистов или представителей «новой вещественности». Метод Мохой-Надя описывает А. Хаус: «Это чистые световые переходы, которые создают вертикальные затенения массы и ощущение плавающего пространства. Для Мохой-Надя важное значение имеет создание абстрактного пространственного впечатления посредством безобъектных световых форм» (Haus, 1980, p. 16). Работы Ман Рэя, которые он называл «рэйографиями», представляют сходное деконструирование репрезентации. Небольшая разница заключается в том, что в основном Ман Рэй не стремится к чистой свето-теневой абстракции: следуя скорее за дадаистскими коллажными опытами, он не лишает объекты возможности быть распознанными. Рэйографии —

...это занимательный рассказ о жизни вещей, освобожденных от своих утилитарных функций, способных любить, мечтать, видеть сны. Вещи обретают <...> эстетическую самодостаточность, объединяясь по принципу «случайной встречи швейной машины и зонтика на анатомическом столе». Рэйографам свойственна многозначность, трансформация значений при рассмотрении с различных точек зрения, активное обращение к воображению зрителя. (Shik, 2019, p. 47)

По мнению Р. Краусс, рэйография «несет в себе довольно ясную отсылку к иррациональному опыту, прокламируемому сюрреалистами, — она прослеживается в графичности, рукописности изображения на уплощенном, абстрагированном фоне, а также в некой одушевленности, которая сквозит в этих предметах-призраках» (Krauss, 2003, p. 103). Она же, между прочим, отмечает, что фотограмма «всего лишь подчеркивает, выносит на поверхность то, что является причиной любой фотографии. Всякая фотография есть результат физического воздействия, оказанного отраженным светом на светочувствительную поверхность» (Krauss, 2003, pp. 207-208). Таким образом, фотограммы художников-модернистов

способствовали пересмотру представлений о роли живописи и фотографии в деле репрезентации и/или конструирования образа реальности. С одной стороны, они демонстрировали уход от реалистической фотографии, остающейся под патронатом живописи, с другой же – бескамерные технологии обнажили саму суть фотографического. Но перейдем от фотограмм-натюрмортов к *datascapes*-пейзажам.

Исследователь фотографии Джеффри Бэтчен высказывался о деятельности каталонского художника: «В руках Фонткуберты фотография стала философской активностью, а не изобразительной. Он просит нас думать не меньше, чем смотреть» (Batchen, 2005, р. 7). Сравним это с высказыванием О. Аверьяновой о работах Мохой-Надя: «Мохой-Надь заставляет нас изменить зрению ради ума, разрушая представление о фотографической онтологии» (Averyanova, 2019, р. 282). Жоан Фонткуберта многие годы занимается искусством фотографии, в первую очередь концептуальным, и в большей степени сподвигает воспринимающего к размышлению, нежели к созерцанию. Относительно своего проекта он отмечает, что «пейзаж стал самостоятельным жанром даже в живописи не так давно, естественное пространство было лишь второстепенным фоном для портретов или исторических сцен», добавляя, что «присутствие человека уже делает природу искусственной» (Batchen, 2005, р. 10) (возможно, еще и с этим связана интенция устраниваться из процесса сотворения произведения – об этом в третьей части). Символически он открывает серию «Пейзажи без памяти» переработанным изображением картины Каспара Давида Фридриха «Странник над морем тумана». Это самая узнаваемая работа художника, который совершил настоящую революцию в пейзажной живописи, одним из первых выявив в ландшафте эмоционально-символический потенциал. Результат: сходный с оригиналом по оттенкам и композиции абстрактно-величественный пейзаж лишается человеческой фигуры на переднем плане и каких бы то ни было выразительных особенностей. Пока не анализируя это значимое отсутствие, обратим внимание на саму механику создания изображения.

Как и в случае с фотограммой, объекты которой семиотически равнозначны, двумерные силуэты, объекты, служащие для создания «Пейзажей без памяти», будь то картина импрессиониста или абстракция, для Terragen являются просто двумерной моделью поверхности, основой для моделирования трехмерной карты. Распределяя предметы по светочувствительной поверхности, художник, конечно, может и наделить одни функциями стаффажа, другие – фона. Ман Рэй, к примеру, мог сооружать конструкции, не пытаясь замаскировать объекты и совершенно лишит их возможности быть распознанными. В целом и Фонткуберте это не нужно – в каталоге исходники приведены рядом с полученным от Terragen изображением, которое названо именем автора исходника – например, *Orogenesis: Turner, Orogenesis: Friedrich*. Так вот, равнозначными объекты становятся с позиции *творящей технологии*. В отношении фотограммы этой технологией является сама природа – в физико-химическом смысле, и вещный мир для нее подобен миру цифровых репродукций для программы Terragen.

Если же анализировать риторику Фонткуберты, то отчасти она сходится с риторикой модернистов, но критикуется уже не только живописный, но и фотографический образ. Фотограмма 1920-1930-х еще не заставляет усомниться в реальности изображаемого, но уже снимает с фотографии ярлыки «объективной» и «правдивой» и освобождает ее от пут живописной иконографии. Фонткуберта как практик другого века относится к образу еще более скептически: «Постмодернизм, общество спектакля, капитализм художественной литературы и нынешняя эпоха меланхолии объединились, чтобы укрепить философию подозрительности, недоверия к реальности, состоящей из симуляций, проявляющейся в лавине соблазнительных, слащавых образов, на которые нам крайне важно реагировать критически» (Keller, 2011, p. 148). Пейзаж для Фонткуберты – это социальный символический конструкт, существующий на одних и тех же условиях в фотографии и живописи. Художник уже работал с пейзажем в сходном ключе: в проекте *Securitas* он брал ключи у людей и проецировал их на фотобумагу. В результате получалась горизонтальная

линия, имитирующая горный хребет. Это минималистская идея, которая воплощает суть ландшафта, связанного с безопасностью и собственностью. Таким образом, ландшафт может определяться идеологическими и политическими подходами, а не эстетическими, основанными на сходстве с природой. «Орогенезисом» Фонткуберта комментирует то, что исследователи фотографии Джоан М. Шварц и Джеймс Р. Райан описали бы как «географическое воображение» и усвоенный, культурно сконструированный способ видения: «Съемка и просмотр фотографий были неотъемлемой, активной и влиятельной частью взаимодействия с материальной реальностью, помогая создавать воображаемые географические карты» (Schwartz & Ryan, 2003, p. 18). Жоан Фонткуберта использует «Орогенезис», чтобы одновременно подчеркнуть и опровергнуть то, как место существует во времени и памяти (в том числе и культурной). Используя помимо прочего «ландшафты тела», то есть означивая собственную кожу лишь как «поверхность», Фонткуберта окончательно стирает все различия, демонстрируя, что для творящей технологии этих изображений, то есть Taggeren, концептуально не имеет значения, что изображает обрабатываемый им файл. Для машины, имеющей ограниченный вокабуляр, предназначенный для обработки карт, пейзажи лишаются одной из важнейших для теории фотографии категории – человеческой памяти.

#memory

Приведу объемную цитату из работы «Машина зрения» (1988) Поля Вирильо:

Сегодня, на пороге автоматизации восприятия, распространения искусственного зрения – возложения задачи анализа объективной реальности на плечи машины – необходимо вернуться к вопросу о природе виртуального образа, изображения без основы, *не сохраняющегося нигде, за исключением ментальной или инструментальной зрительной памяти* [курсив мой]. В самом деле, говоря об эволюции аудиовизуальных средств, мы не можем не затронуть одновременно тему эволюции виртуальной образности и ее влияния на поведение, не можем не констатировать индустриализацию видения, возникновение целого рынка синтетического восприятия, кото-

рое поднимает комплекс вопросов этического свойства, <...> прежде всего философский вопрос о раздвоении точки зрения, о разделении задач по восприятию окружающего мира между живым, одушевленным субъектом и неодушевленным объектом, машиной зрения. (Virilio, 2004, pp. 106-107)

Согласно Вирильо, запечатленные в воспоминаниях зрительные образы оказывают существенное влияние на дальнейшие стратегии рецепции реальности. Фонткуберта не разделяет, как предлагает Вирильо, а соединяет рецепции реальности компьютера и художника. *Творящая технология*, лишенная воспоминаний, созданная для схватывания объективной реальности, столкнувшись с живописными субъективными пейзажами создает изображение парадоксальной природы – виртуальный образ за пределами объективного и субъективного, одновременно сумму хранящихся в памяти представлений о пейзаже и их аннигиляцию. Однако вопрос категории памяти как препятствия *видения* был поставлен фотографами-экспериментаторами задолго до компьютерных программ генерации и обработки изображения. Так, категория памяти у авангардистов возникает в дискурсе о видении. Анализируя фотографические практики и манифесты сюрреалистов, Розалинда Краусс пишет:

Восприятие лучше, истиннее, ибо оно есть непосредственный опыт, а воспроизведение всегда подозрительно, так как оно всегда есть не что иное, как копия, *вос-создание* другой формы, набор знаков опыта. Восприятие ведет непосредственно в реальность, а воспроизведение находится от нее на непреодолимой дистанции, где присутствие реальности возможно лишь в форме субститутов, то есть через посредство знаков. (Krauss, 2003, p. 98)

«Видеть» предмет в значении «моментально припоминать его на основании предшествующего опыта» в логике сюрреализма значит видеть его ложно, неправильно или, во всяком случае, несовременно. Поэтому авангардисты и применяют остраниющие приемы – необычные ракурсы, игру с силуэтами, стирание значения изображения. Все это – избегание памяти, освобождение реальности от узнавания, от припоминания, иначе говоря, вывод воспринимающего (и, что тоже вероятно,

художника) из автоматизма восприятия. Но автоматизм, кроме всего прочего, несет и положительную коннотацию: автоматическое письмо означает бессознательное творчество вне эстетических и нравственных соображений, освобождение произведения от ясно запрограммированного, ожидаемого результата. Ман Рэй, например, создает рэйографии из случайно выбранных с закрытыми глазами предметов (даже если это на самом деле было не так, это постулируется в названии композиции). Да и вообще до конца никогда не известно, какой получится фотограмма. Кроме того, она получается автоматически – без участия субъекта, по крайней мере, он не имеет полного контроля над ситуацией.

Как же эволюционирует эта идея в практике Фонткуберты, что в нее добавляется? Его *datascares* творит не некая *реальность* или *природа* в союзе с бессознательным, но машина, которую человек наделил памятью, обучил распознаванию и воспроизведению ограниченного числа образов в союзе с живописцами и их произведениями – образцами субъективности. То есть происходит то самое «символическое вторжение, наличествующее в графической репрезентации большинства живописных работ» (Krauss, 2003, p. 208). Ему, согласно Розалинде Краусс, обыкновенно препятствует явное физическое происхождение фотографии. В проекте же Фонткуберты эта ситуация переворачивается: на выходе получают фотопейзажи, с одной стороны, свободные от человеческого опыта, от человеческой памяти (их никогда не существовало и их не с чем соотнести). С другой стороны, они несут на себе отпечаток опыта (если можно так выразиться) программного обеспечения – Terragen. В интервью Фонткуберта говорит: «Мы создаем компьютеры для создания галлюцинаций, мы развиваем технологии, чтобы позволить проявиться собственному бессознательному» (Feustel, 2011) (снова можно отметить развитие риторики сюрреалистов). Получающиеся в итоге «сверхидеальные» пейзажи парадоксально деконструируют сам концепт идеала. У модернистов подобная практика создания «сверхреальности» была построена на сходных принципах (ср. Ман Рэй: «Я не фотографирую природу, я фотографирую свое воображение. <...> Вместо того

чтобы создавать обычный пейзаж, я предпочитаю брать свой носовой платок, вертеть его, как захочу, и фотографировать, как мне нравится»[цит. по Averyanova, 2017, p. 211]]. Говоря об этом проекте, Ф. Бол вспоминает об изображениях космических ландшафтов в научно-популярных журналах, которые подвергаются дополнительной обработке лишь для того, чтобы соответствовать бессознательным ожиданиям зрителя от видов космоса (цит. по Keller, 2011, p. 146). Что касается методов создания «Пейзажей без памяти», то он считает, что они «были пропитаны тем, что, вероятно, в значительной степени является бессознательным предубеждением относительно того, как должен выглядеть пейзаж» (Там же). Сам Фонткуберта говорит, что эти пейзажи «составляют своего рода постмодернистское утверждение: они показывают, что репрезентация природы зависит больше не от непосредственного переживания реальности, а от интерпретации предшествующих образов, от уже существующих репрезентаций. Реальность не предшествует нашему опыту, а является результатом интеллектуальной конструкции» (Feustel, 2011). То есть перед ним стоит та же задача, что и перед сюрреалистами/авангардистами – остраним реальность, заколдовать ее, чтобы увидеть снова, подвергнуть критическому осмыслению собственный опыт, память и ожидания, проявив первозданное любопытство к зримому миру (что-то подобное прослеживается в живописной логике Сезанна). Машина, обладающая собственной памятью – набором данных для распознавания ландшафта, сопоставляется с человеком, имеющим культурно опосредованную (в том числе и фотографическую практикой) память о том, что такое пейзаж. Редуцирование памяти Фонткуберта осуществляет через обращение к программе генерации изображений и отказе от фототехники для производства фотографии.

#without

Вслед за исследователем фотографии П. Келлер зададимся вопросом: «Не мешает ли фотография видеть или даже просто понять, что такое изображение?» (Keller, 2011, p. 146). Посмотрим, что именно подлежит редукции в работах авангардистов-

фотограммистов и Жоана Фонткуберты в попытках ответить на этот вопрос.

Отрицание фотоглаза является, конечно, лишь одной частью эксперимента по расширению видения – глаз, вооруженный огромным количеством вариантов фотооптики, безусловно, познает скрытые грани реальности. Но на самом простом, бытовом уровне, не беря в расчет формальные эксперименты, восприятие запечатленного камерой образа долгое время (в цифровую эру это уже не вполне релевантно) сводилось к отождествлению фотографии объекта с самим объектом, благодаря интуитивно осознаваемой индексальной связи между ними. Как писал Андре Базен: «Фотоизображение – это сам предмет, предмет, освобожденный от довлеющих над ним условий времени и пространства» (Bazin, 1967, p. 14). Но что если фотографический глаз будет редуцирован? Что если объектив, позволявший воспринимать вещи «такими-какими-они-есть», будет не просто некоторым образом трансформирован, а вообще отвергнут? Уже фотографы-модернисты, испробовав всевозможные манипуляции для расшатывания конвенциональной реалистичности (фотомонтаж, необычные ракурсы, коррекция на этапе печати), перешли в итоге на глубокое исследование материальности взамен видимости. А Ман Рэй и Ласло Мохой-Надь, отказываясь от камеры и производя фотограммы, исследовали еще и нематериальную основу (свет и тень), стоящую за производством изображения-как-такового, соответственно, редуцируя его означаемое.

Смысл фотограмм не в том, чтобы отгадать, чем являются их объекты. Смысл проекта «Пейзажи без памяти» не в том, чтобы задуматься, какой объект стал их первоосновой: это, как я уже отмечал, известно. В нем подчеркивается именно то, насколько далеко получившееся изображение от исходного, но что при этом без него оно не могло бы существовать. Цифровые подобию пейзажных фотографий своим существованием напоминают о единстве фотографии и живописи в деле сотворения образа: образ в постфотографическую эпоху – в первую очередь, *data*.

Любопытно, что превращение разных картин в нечеткие, но заметно похожие виртуальные изображения подчеркива-

ет своего рода «двойное отсутствие – отсутствие оригинального произведения искусства в пейзаже и отсутствие пейзажа в реальности, которое <...> парадоксальным образом превращает произведение искусства в реальную карту несуществующего места, стирая при этом все следы оригинала» (Keller, 2011, р. 143). Очищение изображений от памяти, от человеческого опыта – отчасти эта интенция свойственна и, например, сюрреалистам (отсюда в принципе желание создавать изображения странные, затейливые, непривычные), только в проекте Фонткуберты эта практика выявляет не только потенциал к воспоминанию, но и к забвению реальности. Упрощенные, максимально абстрагированные, перекодированные изображения пейзажей – что-то вроде теней на стене платоновской пещеры или полупрозрачных силуэтов рэйографии – с одной стороны, фиксируют ситуацию забвения различий и особенностей, но с другой – воплощают то, без чего ни один изображенный пейзаж не мог бы существовать (своеобразный эйдос пейзажа). То, что остается после забвения, и то, что предшествует памяти, – вот что удастся ухватить Жоану Фонткуберте.

Еще одна редукция связана с самоустранением от произведения. Если Мохой-Надь и в особенности Ман Рэй подчеркивают тотальную субъективность фотограммы, ее связь с творческим потенциалом, возможность посредством нее выявить некоторую *скрытую* реальность, то Жоан Фонткуберта, напротив, оставляет себе скромную роль модератора, лишь осуществляющего отбор исходников для обработки настоящим автором – Terragen. В его творчестве прослеживается, как мне кажется, та же тяга к ослаблению авторского контроля над произведением, что и вообще в современном искусстве новых медиа или *deer media*, представители которого часто начинают делегировать авторские полномочия неживым объектам или коллективному бессознательному (что, бесспорно, является логичным продолжением практик сюрреалистов).

Таким образом, проект «Пейзажи без памяти» Жоана Фонткуберты во многом наследует тенденциям бескамерной фотографии 1920-1930-х годов: отказываясь от фотоаппарата, редуцируя роль памяти и субъективного восприятия, художник генерирует такие цифровые изображения, которые

заставляют по-новому взглянуть на процесс производства образа в цифровую эпоху, пересмотреть дихотомию «фотографическое» и «живописное», «антропогенное» и «техногенное».

REFERENCES

- Averyanova, O. (2019). Photography as an art material. Experiments of the avant-garde. *Iskusstvoznanie*, 3, 272-293. (In Russian)
- Averyanova, O. (2017). Photography as an art material. Man Ray's methods of manipulating photographic reality: Combining practices. *Dekorativnoe iskusstvo i predmetno-prostranstvennaya sreda*, 3, 204-222. (In Russian)
- Batchen, G. (2005). *Joan Fontcuberta: Landscapes without memory*. Aperture Press.
- Bazin, A. (1967). *What is cinema?* University of California Press.
- Feustel, M. (2011). *Interview with Joan Fontcuberta*. <http://www.marcfeustel.com/interview-with-joan-fontcuberta>
- Haus, A. (1980). *Moholy-Nagy*. Thames and Hudson.
- Keller, P. (2011). Joan Fontcuberta's landscapes – Remapping photography and the technological image. *Journal of Spanish Cultural Studies*, 12(2), 129-153.
- Krauss, R. (2003). *The originality of the avant-garde and other modernist myths*. (A. Matveeva, K. Kistyakovskaya, & A. Obukhova, Trans.). *Khudozhestvennyy zhurnal*. (In Russian)
- Moholy-Nagy, L. (2003). A new instrument of vision. In L. Wells (Ed.), *The Photography Reader* (92-96). Routledge.
- Schwartz, J. M., & Ryan, J. R. (2003). *Picturing place: Photography and the geographical imagination*. I. B. Tauris.
- Shik, I. (2019). The world of phantoms: Automatism in experimental surrealist photography. *Novoe Iskusstvoznanie*, 4, 42-51. (In Russian)
- Virilio, P. (2004). *The vision machine*. (A. V. Shestakov, Trans.). Nauka. (In Russian)