

Tatiana E. Fadeeva

PhD in Art History, Associate Professor  
of the Creative Industries Faculty / Art and Design School  
of the Higher School of Economics  
National Research University,  
e-mail: tfadeeva@hse.ru  
Moscow, Russian  
SPIN ПИИЛ: 3276–0137,  
ORCID: 0000–0002–6754–4235  
ResearcherID: Z-2521–2019

DOI: 10.36340/2071-6818-2023-19-2-80-85

## IN DEFENCE OF A “POOR” VR IMAGE

*Summary:* The article is devoted to a “poor image” considered in the context of artworks created by means of virtual reality (VR). In contemporary art discourse, the concept of a “poor image” was actualised by German video artist Hito Steyerl, who analysed it in accordance with the development of telecommunication networks and Internet culture. We transpose this intuition to the field of a “poor” VR image, that is, one that is characterised by low polygonality and detail, poor elaboration of textures, and so on. We argue that a “poor image” can be used as a tool to form an artistic statement, or may work as an artistic device, as a “cool medium” (using M. McLuhan’s term), which encourages the viewer to participate in communication more intensely: the lack of visual information and/or insufficient information allows the viewer’s imagination to complete the image in a mode of perception that may be understood as co-creation. Our statement is confirmed by examples of VR projects done in the last ten years: *Home after the War* and *In the Morning You Wake up*.

A “poor” VR image can be compared, among other things, to amateur video filming, where there is no “cinema effect”. The authors offer the viewer low-poly

models of characters (that do not look like real living beings), spaces that are impossible to get into, backgrounds that look like flat theatre backdrops, on which objects seem to “play a role” rather than exist (as in modernist paintings). In that sense, the phenomenon of the “poor” VR-image opposes the existing conventions of the film and video game industry, where the “good picture” dominates. There is a “reign” of a high-quality, visually convincing (suggestive) image that allows the viewer to immerse themselves in the vicissitudes of the narrative, makes the medium “transparent”, enhancing the effect of the viewer’s presence in the virtual world. Unlike a “good” picture, a “bad” picture does not allow the viewer to forget about the medium since, like a Dadaist collage, it has “seams outward”. However, this is precisely why such a statement can be perceived by the audience as anti-commercial, non-false, as if it arises from authors’ need for co-existence and co-experience with the audience. In the hands of a contemporary VR artist, a “poor image” can become an effective tool for artistic influence.

*Keywords:* virtual reality, contemporary art, media art, poor image, hot and cool media

### The Concept of a “Poor Image”

The title of this article is a reference to the text of a well-known German video artist, Hito Steyerl, who, in her work, touches on issues related, among other things, to the dissemination of information, the nature of a digital image, and the distribution of works of contemporary art. Her 2009 programmatic essay, “In Defense of the Poor Image”, is a kind of continuation of the reflections of the famous German cultural theorist, one of the first mass media

researchers, W. Benjamin. In his work, *The Work of Art in the Age of its Technological Reproducibility*, Benjamin discusses various aspects of the existence of works of art in an era when the practices of their replication inevitably affect the perception of their viewer. Today, this situation is only getting worse. On the one hand, it is appropriate to talk about the “democratisation” of art since, owing to the Internet, artworks have become available to a wide audience. However, on the other hand, these works

have often come to exist for the audience mainly in the form of a “bad picture” — low-quality images that hardly convey the features of the original. Or, as Steyerl writes, emphasising the transformational possibilities of the “poor image”: “... The poor image is a rag or a rip; an AVI or a JPEG, a lumpen proletarian in the class society of appearances, ranked and valued according to its resolution. The poor image has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited.” [5, 17]. A “bad picture”, a “below average” image fits perfectly into the “logic” of network art, which implies high user activity, and becomes part of web folklore, the culture of memes.

It should be noted that Steyerl, in her reasoning, focuses mainly either on cinema and video art (where her artistic practice is mainly unfolding), or talks about digital image. Benjamin speaks of the loss of the aura whereas Steyerl speaks of the loss of substance. This thought echoes the ideas of famous media theorist Lev Manovich, who wrote that “all objects of new media, regardless of whether they were originally created using a computer or were digitised from analog sources, consist of a digital code” [3, 61]. From this, Manovich concludes that “media become programmable” [3, 61], lose, according to Steyerl, substance.

Partly, the phenomenon of a poor image, described by Steyerl, was a consequence of the tech-

nologies of the 2000s — “the old Internet” with a low connection speed. Often there were images of small size and low quality, which were easier to share. The first net-art projects were focused precisely on these conditions (for example, the works of Olga Lyalina, “My Boyfriend Came Back from the War” (1996) or “Anna Karenina Goes to Paradise” (1996)). Using the example of net art development, one can trace how changes in the technological component (the emergence of new programs, browsers, services, etc.) caused a reaction among artists, the emergence of new works. This situation is generally typical for media art. Now similar processes are taking place with the VR medium, which we will focus on in this article.

### Expressive Possibilities of a “Poor” VR-“image”

There is a wide variety of VR devices on the market today. Thus, in 2021, sales of Oculus Quest 2 exceeded 10 million; in 2022, they approached 15 million — a record figure for a VR headset, which allowed the creators to claim that VR technology became a truly mass product. However, the quality of a VR “image” (on various headsets) is still generally far from ideal, as noted in many studies [1] devoted to VR.

At the same time, technological limitations may encourage the creators of VR projects to look for inspiration in the idea of conveying a certain viewer experience through a “poor image”, using it as

Ill. 1. *Home after War*, 2018. A screenshot.



part of the author's intention. For example, in the Home After War project (2018), a user observes mostly low-poly models, poor elaboration of textures. However, if at first this "minimalist style" can cause a negative reaction from the viewer (especially if the viewer is used to modern VR projects with realistic graphics), afterwards, as the story develops, this "asceticism" begins to be perceived more as a successful artistic technique, allowing you to focus on the narrative that builds around the events in Iraq, which suffered from military operations.

A similar strategy is used by the creators of the On the Morning You Wake Up project (2022). As part of this project, the viewer is invited to share the experience of 1.4 million residents of Hawaii, who received the following SMS warning on January 13, 2018: "Ballistic missile threat inbound to Hawaii. Seek immediate shelter. This is not a drill." People experienced panic. There was no rebuttal for 38 minutes.

The visual style of the On the Morning You Wake Up project is designed to emphasise the state of disintegration, decay, when literally "everything is crumbling before our eyes" and "the earth is slipping away from under our feet". In this case, a "poor image" creates "gaps" that the viewer fills in with their own experiences and projections.

Indeed, the less the "poor image" gives us information, the more our own meanings we can build into it. The "poor image" encourages the viewer to participate in communication (lack of visual information and/or insufficient information opens up space for the viewer's imagination, completing the image, co-creation). This is consonant with the reflections of famous media theorist McLuhan on hot and cold media: "Any hot medium allows of less participation than a cool one, as a lecture makes for

less participation than a seminar, and a book for less than a dialogue". For example, a lecture provides a lesser degree of participation compared to a seminar, as well as a book — compared to a dialogue" [2, 36–37].

In certain cases, a "poor image" can act as a cool medium, as an author's technique that allows you to create a strong artistic statement, ensuring that the user is "immersed" in the story.

### Conclusion

Thus, in the context of VR works, a "poor image" can be regarded as a certain aesthetic category that is relevant for modern society, a way of eliminating the conventional high-quality "cinematic" (that is, characteristic of mass entertainment cinema) refined image, as an "explosion of sincerity", inviting the viewer to empathy and complicity. The logic of the "poor image" is consonant with M. Duchamp's maxim about retinal art as opposed to art addressed to the mind. Defining "retinal art", Duchamp said the following: "It means that you look at the picture only to have it imprinted on the retina of the eye. And you don't add anything of your own, nothing intellectual" [4]. "Retinal Art", that is art striking solely for its visual "effects", was also criticised by cubists Albert Gleizes and Jean Metzinger ("On Cubism", 1912). If the visual component turns out to be weakly expressed, "dried up", not attractive, then the viewer will be dealing with what Duchamp called the grey matter ("grey" images activate grey matter). This quality of the "poor image" is especially pronounced in the works of virtual reality, which exists mainly within the entertainment industry, where, it would seem, the viewer expects to see a bright, spectacular and highly detailed "picture". However, the artist is aware of the audience's expectations — and helps the viewer to realise them.

### REFERENCES:

1. Larin M. P. 2021. "An Overview of Current Trends in the Field of Virtual Reality", *Automation and software engineering*, no. 1 (35).
2. McLuhan, M. 2018. *Understanding Media. The Extensions of Man*, Moscow: Kuchkovo field, pp. 36–37.
3. Manovich, L. 2018. *The Language of New Media*, Moscow: Ad Marginem Press, p. 61.
4. Marcel Duchamp: "I wanted to find the point of indifference", *The Art Newspaper* [Online resource] URL: <https://www.theartnewspaper.ru/posts/5885/> (asses date: 05.01.2023).
5. Steyerl, H. 2021. "Beyond Representation." *Essays 1999–2009*, Nizhny Novgorod: Red Swallow, p. 17.

Татьяна Евгеньевна Фадеева

кандидат искусствоведения,  
доцент Школы дизайна Факультета креативных индустрий  
Национального исследовательского университета  
«Высшая школа экономики»,  
e-mail: tfadeeva@hse.ru  
Москва, Россия  
SPIN РИНЦ: 3276–0137  
ORCID: 0000–0002–6754–4235  
ResearcherID: Z-2521–2019

DOI: 10.36340/2071-6818-2023-19-2-80-85

## В ЗАЩИТУ «БЕДНОГО» VR-ИЗОБРАЖЕНИЯ

*Аннотация:* Данная статья посвящена проблеме «бедного изображения» в контексте произведений искусства, созданных средствами виртуальной реальности (VR). Само понятие «бедного изображения» актуализировала в современном искусствоведческом дискурсе немецкая видеохудожница Хито Штейерль, связывая его с развитием телекоммуникационных сетей и интернет-культуры. В данной статье мы транспонируем данную интуицию на «бедное» VR-изображение, т.е. такое, для которого характерна низкая полигональность и детализация, слабая проработка фактур и пр. Наш тезис заключается в том, что «бедное изображение» может использоваться как инструмент для формирования художественного высказывания, выступать как художественный приём, как «холодный медиум» (в терминологии М. Маклюэна), побуждающий зрителя к участию в коммуникации: отсутствие визуальной информации и/или недостаточная информация открывают простор для зрительской фантазии, достраивания образа, сотворчества. Данный тезис будет раскрыт на примерах конкретных VR-проектов: «Дом после войны» («Home after war», 2018) и «Утром ты просыпаться» («On the morning you wake», 2022).

«Бедное» VR-изображение можно сравнить, среди прочего, с любительской видеосъёмкой, где нет «эффекта кино». Авторы предлагают зрителю низкополи-

гональные модели персонажей (в реальность которых сложно поверить), пространства, в которые невозможно попасть, фоны, похожие на плоские театральные задники, на которых предметы как бы «играют роль», а не существуют (как в модернистской живописи). Феномен «бедного» VR-изображения будто бы противостоит существующим конвенциям индустрии кино и видеоигр, где «царствует» «хорошая картинка», качественное, визуально убедительное (суггестивное) изображение, которое позволяет зрителю погрузиться в перипетии повествования, делает медиум «прозрачным», усиливая эффект присутствия зрителя в виртуальном мире. В отличие от «хорошей», «плохая» картинка не позволяет зрителю забыть о медиуме, потому что у неё, как у дадаистского коллажа, «швы наружу». Однако именно поэтому такое высказывание может быть воспринято аудиторией как анти-коммерческое, не-фальшивое, словно бы возникающее из потребности авторов к совместному — со зрителями — со-бытию и сопереживанию. В руках современного VR-художника «бедное изображение» может стать эффективным инструментом художественного воздействия.

*Ключевые слова:* виртуальная реальность, современное искусство, медиаискусство, бедное изображение, горячие и холодные медиа

### Понятие «бедного изображения»

Название данной статьи является отсылкой к тексту известной немецкой видеохудожницы Хито Штейерль, которая в своём творчестве затрагивает вопросы, связанные в том числе с распространением информации, природой цифрового изображения и дистрибуцией произведений современного искусства. Её программное эссе

2009 г. «В защиту бедного изображения» — это своего рода продолжение размышлений известного немецкого теоретика культуры, одного из первых исследователей масс-медиа, В. Беньямина. В своей работе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» Беньямин рассуждает о различных аспектах бытования произведений искусства в эпоху, когда

практики их тиражирования с неизбежностью оказывают влияние на восприятие их зрителем. В наши дни данная ситуация лишь усугубляется. С одной стороны, уместно говорить про «демократизацию» искусства — ведь произведения искусства благодаря сети Интернет стали доступны для широкой аудитории зрителей. Однако, с другой стороны, эти произведения зачастую существуют для зрителей преимущественно в виде «плохой картинки» — изображений низкого качества, которые едва ли передают особенности оригинала. Или, как об этом пишет Штейерль, подчёркивая трансформационные возможности «бедного изображения»: «...Это обрывок или разрыв, AVI или JPEG, люмпен-пролетарий в классовом обществе проявлений, ранг и ценность которого определяется его разрешением. Бедное изображение загружают, скачивают, шерят, переводят в другие форматы и вновь обрабатывают» [5, 17]. «Плохая картинка», изображение «ниже среднего» идеально встраивается в «логику» сетевого искусства, предполагающую высокую пользовательскую активность, становится частью web-фольклора, культуры мемов.

Отметим, что Штейерль в своих рассуждениях сосредотачивается преимущественно либо на киноискусстве и видеоарте (где в основном и разворачивается её художественная практика), либо рассуждает о цифровом изображении. Если Беньямин говорит об утрате ауры, то Штейерль — об утрате субстанции. Эта мысль перекликается с идеями известного медиатеоретика Льва Мановича, писавшего о том, что «все объекты новых медиа, вне зависимости от того, были ли они созданы при помощи компьютера изначально или оказались оцифрованы из аналоговых источников, состоят из цифрового кода» [3, 61]. Из этого Л. Манович делает вывод, что «медиа становятся программируемыми» [3, 61], утрачивают, по выражению Штейерль, субстанцию.

Отчасти феномен бедного изображения, описываемый Штейерль, был следствием технологий 2000-х гг. — «старого интернета» с невысокой скоростью подключения. Часто встречались изображения небольшого размера и низкого качества, которыми проще было обмениваться. Первые нет-арт проекты были ориентированы именно на эти условия (к примеру, работы Ольги Лялиной «Мой парень вернулся с войны» (1996) или «Анна Каренина едет в рай» (1996)). На примере развития нет-арта можно проследить, как изме-

нения в технологической составляющей (появление новых программ, браузеров, сервисов и т.д.) вызывали реакцию у художников, появление новых произведений. Данная ситуация вообще характерна для медиаарта. Сейчас схожие процессы происходят с медиумом VR, на котором мы сосредоточимся в рамках настоящей статьи.

#### **Выразительные возможности «бедного» VR-«изображения»**

Сегодня на рынке представлено большое количество разнообразных VR-устройств. Так, в 2021 г. продажи Oculus Quest 2 превысили 10 миллионов, в 2022 г. приблизились к 15 миллионам — рекордный показатель для VR-гарнитуры, позволивший создателям утверждать, что технология VR стала по-настоящему массовым продуктом. Однако качество VR-«картинки» (на различных гарнитурах) в основном всё ещё далеко до идеального, что отмечено во многих исследованиях [1], посвящённых VR.

При этом технологические ограничения могут побуждать создателей VR-проектов искать вдохновение в идее передачи определённого зрительского опыта через «бедную картинку», используя её как часть авторского замысла. К примеру, в проекте «Дом после войны» («Home after war», 2018) пользователь наблюдает преимущественно низкополигональные модели, слабую проработку фактур. Однако если поначалу этот «минималистский стиль» и может вызвать у зрителя негативную реакцию (особенно если зритель привык к современным VR-проектам с реалистичной графикой), то по мере развития истории этот «аскетизм» начинает восприниматься скорее как удачный художественный приём, который позволяет сосредоточиться на повествовании, выстраиваемом вокруг событий в Ираке, пострадавшем от военных действий.

Похожую стратегию используют и создатели проекта «Утром ты просыпаешься» («On the morning you wake», 2022). В рамках данного проекта зрителю предлагается разделить опыт 1,4 миллиона жителей Гавайев, которые 13 января 2018 г. получили следующее смс-предупреждение: «Баллистическая ракета приближается к Гавайям. Ищите убежище. Это не учебная тревога». Люди испытали панику. Опровержения не было в течение 38 минут.

Визуальный стиль проекта «Утром ты просыпаешься» призван подчеркнуть состояние распада, разложения, когда буквально «всё рушится

на глазах» и «земля уходит из-под ног». «Бедное изображение» в данном случае создаёт «лакуны», которые зритель заполняет собственными переживаниями и проекциями.

Действительно, чем меньше «бедное изображение» даёт нам информации, тем больше собственных смыслов мы можем в него встроить. «Бедное изображение» побуждает зрителя к участию в коммуникации (отсутствие визуальной информации и/или недостаточная информация открывают простор для зрительской фантазии, достраивания образа, сотворчества). Это созвучно размышлениям известного теоретика медиа М. Маклюэна о горячих и холодных медиа: «Любое горячее средство коммуникации допускает меньшую степень участия по сравнению с холодным. Например, лекция обеспечивает меньшую степень участия по сравнению с семинаром, а книга — по сравнению с диалогом» [2, 36–37].

В определённых случаях «бедное изображение» может выступать как холодный медиум, как авторский приём, позволяющий создать сильное художественное высказывание, обеспечить «погружение» пользователя в историю.

#### **Заключение**

Таким образом, «бедное изображение» можно расценивать в контексте VR-произведений как некую актуальную для современного общества эстетическую категорию, способ ограничения конвенциональной высококачественной

«киношной» (т.е. характерной для массового зрелищного кинематографа) рафинированной картинки, как «взрыв искренности», приглашение зрителя к сопереживанию и соучастию. Логика «бедного изображения» созвучна максиме М. Дюшана про ретинальное искусство в противовес искусству, обращённому к разуму. Определяя «ретинальное искусство», Дюшан говорил следующее: «Это значит, что вы смотрите на картину только для того, чтобы она запечатлелась на сетчатке глаза. И не добавляете ничего от себя, ничего интеллектуального» [4]. «Ретинальное искусство», т.е. искусство, поражающее исключительно своими визуальными «эффектами», также критиковали кубисты Альбер Глейз и Жан Метценже («О кубизме», 1912). Если же визуальная составляющая окажется слабо выраженной, «высушенной», не привлекательной, то зритель будет иметь дело с тем, что Дюшан называл «the grey matter», серым веществом («серые» изображения активизируют серое вещество). Особенно ярко это качество «бедного изображения» проявляется в произведениях виртуальной реальности, существующей преимущественно в рамках индустрии развлечений, где, казалось бы, зритель ожидает увидеть яркую, зрелищную и высоко детализированную «картинку». Однако художник осознает зрительские ожидания — и помогает осознать их и самому зрителю.

#### **БИБЛИОГРАФИЯ**

1. Ларин М. П. Обзор современных тенденций в сфере виртуальной реальности // Автоматика и программная инженерия. — 2021. — № 1 (35). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obzor-sovremennyh-tendentsiy-v-sfere-virtualnoy-realnosti> (дата обращения: 05.01.2023).
2. Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. — М.: Кучково поле, 2018. — С. 36–37.
3. Манович Л. Язык новых медиа. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. — С. 61.
4. Марсель Дюшан: «Я хотел найти точку безразличия» // The Art Newspaper [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.theartnewspaper.ru/posts/5885/> (дата обращения: 05.01.2023).
5. Штейерль Х. По ту сторону репрезентации. Эссе 1999–2009 гг. — Нижний Новгород: Красная ласточка, 2021. — С. 17.