



Всероссийский государственный университет
кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)

Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков

Современное искусство как феномен техногенной цивилизации



Москва
2011

Виктор Бычков

**Современное
искусство как феномен
техногенной цивилизации**

«ВГИК»

2011

ББК 87.8

Бычков В. В.

Современное искусство как феномен техногенной цивилизации /
В. В. Бычков — «ВГИК», 2011

ISBN 978-5-87149-120-1

В учебном пособии дается представление о характере и путях влияния техногенной цивилизации на современное искусство. Показано, как меняется художественный язык традиционных (литература, живопись, музыка, театр, балет) и технических искусств (фотография, кинематограф и другие экранные искусства, мультимедиа) под воздействием новых цифровых технологий, в чем состоит своеобразие актуальных технизированных арт-практик (перформансы, акции, инсталляции). Выявлена специфика видеоарта, интернет-арта, виртуал-арта. Концептуальным ядром работы является разработанная авторами теория художественно-эстетической виртуалистики. Раскрывается сущность виртуальной реальности в искусстве, показаны элементы прото-и паравиртуальной реальности в современных искусствах, и в первую очередь в кинематографе. Печатается по решению ученого совета Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова.

ББК 87.8

ISBN 978-5-87149-120-1

© Бычков В. В., 2011

© ВГИК, 2011

Содержание

Введение	6
Инновационный характер современного искусства	8
Кино и новые цифровые технологии	15
Видеоарт	21
Интернет-арт	24
Виртуальная реальность в пространствах современного искусства	29
Конец ознакомительного фрагмента.	33

**Надежда Борисовна Маньковская, Виктор
Васильевич Бычков**

**Современное искусство как
феномен техногенной цивилизации**

© Н.Б.Маньковская, 2011.

© В.В. Бычков, 2011.

© Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011.

Введение

Студенты, избравшие своей будущей профессией кино-, теле- и другие экранные искусства, должны иметь как можно более полное представление о современной художественной жизни. Совершенно очевидно, что именно технические искусства первыми испытывают на себе влияние техногенной цивилизации – такой цивилизации, в которой научно-технический прогресс становится нормой, стимулом и целью духовного и общественного развития. Данное учебное пособие направлено на разъяснение одной из фундаментальных проблем современной философии, эстетики, искусствознания, теории культуры – смысла, своеобразия, специфики современных форм творчества, возникших и формирующихся под влиянием научно-технического прогресса XX–XXI веков, под непосредственным воздействием и с использованием его новейших достижений и разработок; характера радикальных изменений в их предмете и языке; трансформаций в современном художественном сознании и соответственно во всей системе взаимодействия человека с актуальными, как правило, мультимедийными арт-практиками. Начался этот процесс с радикального реформирования всех средств выражения в авангарде и модернизме первой половины – середины XX века и достиг своего апогея к концу XX – началу XXI века на путях создания принципиально новых способов творчества в арт-проектах и – практиках, возникших на техно-электронной основе – в кино, телевидении, современных шоу с использованием электроники, кинематики, лазерной техники, в видеоарте, компьютерной графике, компьютерных инсталляциях, сетевой литературе, транс-музыке, интернет-арте, интерактивном искусстве, виртуал-арте и других новейших видах арт-практик, возникающих в сети или использующих фрагменты виртуальности в традиционных видах творчества. Конкретной задачей авторов является анализ изменения принципов художественного формообразования и механизмов его восприятия, создание целостной концепции специфики современного искусства, обусловленной воздействием техногенной цивилизации.

Данная проблематика вписывается в широкий общекультурный, социальный, психологический контекст; она связана со все возрастающей ролью науки и техники и особенно электроники во всех сферах жизни, в том числе и в художественном творчестве, с перестройкой менталитета и реактивности человека пет-поколения, проводящего немалую часть жизни в контакте с мультимедийной аппаратурой.

Особое внимание уделено новым цифровым (дигитальным) технологиям. Изучение характера их влияния как на творческий процесс, так и на его результат и восприятие последнего аудиторией позволит учащимся ориентироваться в новейших тенденциях современной эстетики и искусства, сопоставлять феномены актуального и классического направлений. Существенный интерес представляет художественно-эстетический анализ воздействия этих технологий на киноязык, его специфика в таких явлениях современных арт-практик, как видеоарт, интернет-арт, виртуал-арт.

Цель данного учебного пособия – представить студентам системный анализ процесса активной трансформации художественного сознания и формирования новых средств выражения в философском и художественно-эстетическом аспектах. Предмет нашего анализа – последствия влияния НТП на становление принципиально иных видов художественного творчества, сознания новейшего типа, на формирование современных арт-языков и арт-пространств. Проанализировано, как на наших глазах изменяется язык традиционных (литература, живопись, музыка, театр, балет) и технических искусств (фотография, кинематограф, мультимедиа), в чем состоит своеобразие актуальных арт-практик (перформансы, акции, инсталляции), наконец, каков художественный потенциал новейших сетевых арт-феноменов.

Концептуальным ядром работы, написанной на материале новейшей художественной практики в различных ее видах и жанрах, является разработанная авторами теория художе-

ственно-эстетической виртуалистики. Дается определение виртуальной реальности в современном искусстве, выявляются ее сущность и структура, а также особенности психологии ее восприятия.

На примере творчества двух крупных фигур современного экрана – Питера Гринуэя и Мэтью Барни, анализа их конкретных работ авторы в форме дискуссии исследуют вопросы актуальных арт-практик, кино и посткино.

Значимость поставленной задачи определяется тем, что за последнее столетие арт-практики, дистанцируясь от классических принципов, имеющих многотысячелетнюю историю, все активнее уходят в мир виртуальной сетевой реальности. Это требует от исследователей разработки новых методов их изучения и принципиально иного категориального аппарата. В пособии предпринята попытка выявления границ, за которыми произошедшие метаморфозы выводят объект за пределы искусства в самом широком понимании этого термина. Авторы далеки от апологетического отношения ко всему без разбора новаторскому и техногенному. Они хорошо представляют себе риски и негативные стороны бездумной технизации, виртуализации и стремятся выявить пути оптимизации внутренне противоречивого техногенно-художественного единения.

Концептуальный замысел работы отражается в структуре издания. В нем последовательно рассмотрены различные формы влияния новейших цифровых технологий и других технических новаций на художественный язык визуальных искусств, кино, видеоарта, интернет-арта, виртуал-арта, выявлены и охарактеризованы различные проявления элементов виртуальной реальности в искусстве.

Словарь терминов является органической частью издания. В нем в сжатой форме представлены основные понятия и категории, связанные с инновациями в художественно-эстетической жизни XX–XXI веков (термины, фигурирующие в словаре, при первом упоминании в основном тексте отмечены символом [*]).

В учебном пособии содержатся краткие выводы, вопросы, направленные на усвоение материала, даны темы семинарских занятий.

Инновационный характер современного искусства

Техногенная цивилизация, набравшая к середине XX столетия небывалую высоту и бешеный темп научно-технического прогресса, оказала существенное воздействие на все сферы культуры. С самого начала прошлого столетия возникли новые виды искусства на технической основе – фотография, кино, радио, несколько позже – телевидение, видео, – которые не только существенно потеснили традиционные формы искусства, но и всем ходом НТП оказали на них радикальное воздействие. С раннего *авангарда* [*] и *модернизма* [*] начали существенно меняться изобразительно-выразительные языки всех его классических видов, а затем и сами эти виды и жанры. И все эти изменения носили, как правило, экспериментально-поисковый характер, инициированный самим духом истории.

В художественно-эстетической сфере стремление идти в ногу со временем привело к интенсивной переоценке классических ценностей, отказу от многих традиционных принципов создания произведений и поиску новых, адекватных самой эпохе научно-технического прогресса. Не останавливаясь подробно на всех этапах и извивах движения инновационных визуальных искусств XX века и соответствующей им неклассической эстетики¹, отметим только, что к началу нынешнего века мы имеем целый ряд новых экспериментальных видов и жанров, которые теперь чаще называют арт-проектами и арт-практиками. Это всевозможные *арт-объекты*, *артефакты* [*], *инсталляции*, *акции* [*], *энвайронменты*, *хэппенинги* [*], *перформансы* [*] и т. п., уже не имеющие ничего общего с традиционными видами изобразительного искусства, от всех принципов и методов которого их авторы отказались или используют очень избирательно и в качестве подсобных средств.

Инновационное искусство XX в. провозгласило и во многом реализовало отказ от тысячелетних традиционных фундаментальных принципов: *миметизма*, *идеализации*, *символизации*, *выражения и обозначения*; *тео-* или *антропоцентризма*; от *художественно-эстетической сущности* вообще. *Дегуманизация* приобрела глобальные масштабы, как и абсолютизация творческого *жеста*. *Реди-мейды* – *готовые вещи*² *Марселя Дюшана*, появившись в 1913–1917 гг., дали толчок принципиально новому типу деятельности и новой философии искусства – *неклассической эстетике*. *Реди-мейды*, вынесенные из утилитарного контекста жизни и внесенные в выставочную атмосферу художественной экспозиции, – возводятся в ранг произведений, которые ничего не изображают, не отображают, не символизируют, не выражают, но лишь являют себя как некие самодостаточные вещи в себе. Их принадлежность к сфере искусства определяется только *контекстом* экспопространства художественного музея, в котором они выставлены.

Происходит повсеместный отказ от традиционных черт новоевропейского искусства – *станковизма*³ и *эстетической сущности*. *Артефакты*, *объекты*, *арт-проекты* вырываются из музейных рам и эстетических рамок, хотя и остаются еще нередко (но далеко не всегда) в музейно-выставочных пространствах, и устремляются «в жизнь». В начале XX века этот выход за традиционные для новоевропейской культуры пределы – в жизнь – почти одновременно, но с разных позиций манифестировали символисты (на духовной основе) и конструктивисты (в сугубо материалистическом ключе). Последние требовали «смычки» искусства с производством товаров утилитарного потребления, выхода на преобразование среды обитания чело-

¹ См. подробнее: *Бычков В.В.* Эстетика. Изд. второе, исправленное и дополненное. М.: Гардарики, 2006. С. 317–469.

² Скандальную известность приобрел «Фонтан» Дюшана – писсуар, купленный в магазине и выставленный под этим названием за подписью художника.

³ Станковыми называются самостоятельные, самодостаточные, неутилитарные произведения классической новоевропейской живописи, графики и скульптуры, не входящие ни в какие ансамбли и ориентированные в первую очередь на чисто эстетическое восприятие. Название происходит от «станка» (мольберта, станка скульптора), на котором их выполняют.

века – интенции, вскоре реализовавшиеся в дизайне, художественном конструировании, авангардно-модернистской архитектуре. И если символисты-теурги, не сумевшие воплотить свои утопические мечты, и конструктивисты-дизайнеры, органично выросшие во второй половине столетия во все сферы промышленного производства, не только не отказывались от эстетического принципа, но использовали его в своей деятельности «в жизни», то по-иному пути двигались многие «актуальные» арт-практики неутилитарного толка. Они манифестарно отказывают своим объектам и современному творчеству в целом в их *эстетической сущности*, во всяком случае, в ее традиционном понимании. Искусства перестают отныне быть «изящными», то есть носителями эстетического, чем они являлись в той или иной мере изначально и что было узаконено в XVIII в. в самом их именовании – beaux arts, schöne Künste, belles-lettres, – составившем основное содержание термина в XIX–XX вв. Сегодня идут активные поиски новых, расширительных смыслов для понимания художественного творчества и его функций в культуре, так как и само искусство XX в., особенно со второй его половины, постоянно находится в поиске новых пространств.

Приведем несколько характерных примеров динамики этого процесса из сферы наиболее «продвинутых» арт-практик второй половины XX в. Начнем с *pop-арта* [*]. Один из классических его объектов – «Одалиска» (1955–58) Роберта Раушенберга. На подиуме лежит белая атласная подушка, в ее центре на белом столбике укреплена картина на деревянной основе, на которой поставлено натуральное чучело белой курицы. В верхней части живописной картины приклеены две небольшие репродукции – «Амур и Психея» и «Сидящая обнаженная», в нижней части – фото воющего волка. Есть и другие мелкие наклейки, и вся поверхность расписана в духе абстрактного *экспрессионизма* [*]. Свою творческую позицию Раушенберг обозначал как *действие* на границе искусства и жизни. Другой известный представитель зрелого модернизма, автор бесчисленных объектов и инсталляций, набираемых, как правило, из предметов обихода, найденных на свалках бытового мусора, Йозеф Бойс, целью своего искусства полагает оживление (витализацию) образного мышления современного реципиента с помощью визуального шока: «Задача искусства заключается в том, чтобы витализировать образность человека... Искусство необходимо не для того, чтобы объяснять вещи, но для того, чтобы порадовать человека и активизировать все его органы чувств: зрение, слух, чувство равновесия...»⁴. Именно на это и была направлена вся деятельность художника.

Еще больше шокируют зрителя, выводят арт-проекты за рамки станковизма и из сферы классического эстетического опыта многие *постмодернисты* [*]⁵, работающие над созданием *энвайронментов* – активных неутилитарных арт-пространств. Приведем два примера предельно радикальных динамических *энвайронментов* из проектов, демонстрировавшихся на Международной выставке инновационного искусства *documenta X* (Кассель, 1997).

Ганс-Юрген Зиберг. «Пещера памяти» в шести пунктах: Шлеф Клейст Гете Раймон Моцарт Беккет» (1997). С помощью 10 киноэкранов и бесчисленных видеомониторов в большом полутемном зале создается почти энтропийное n-мерное пространство жизни и культуры человека XX столетия, включающее в себя фрагменты культуры, искусства и жизнедеятельности от античности до наших дней. Визуальный хаосогенный процесс человеческой экзистенции дополняется приглушенным звукорядом (музыка, пение, речь, шумы), который можно выбирать самостоятельно, надевая те или иные наушники с разнообразными записями музыки и другой аудиопродукции. Реципиент в достаточно широком диапазоне волен сам свободно определять маршрут навигации в этом активном, предельно динамичном арт-пространстве,

⁴ Цит. по буклету из экспозиции Бойса в Музее художественной колонии Махильденхёз в Дармштадте (Германия).

⁵ Подробнее о художественной практике и эстетике постмодернизма см.: Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. М.-СПб: Университетская книга СПб, 2009.

полностью или частично растворяясь в нем и подчиняясь (в пределах выбранной парадигмы восприятия) его законам.

«Поэтический проект» (1997) Майка Келли и Тони Аурслера в пространстве номер 13 documenta-Halle. Все небольшое по геометрическим размерам пространство до предела заполнено объектами, так что посетителей впускают в него только по пять человек. И попадаешь в ад крошечный. Какие-то огромные экспрессивно раскрашенные муляжи внутренностей человека, на них проецируются кино- и видеофильмы (как и на многие другие поверхности) агрессивного или эротического содержания (история рок-музыки, согласно замыслу авторов). Здесь же витает муляж огромного человеческого сердца, воспроизводящий запись живого биения; масса других звуков: шумов, ревов, музыки; нагромождение объектов, картин, рисунков – в общем, аудиовизуальный хаос большой концентрации и демонстративно антигуманного содержания. Включение человеческих фигур и их абсурдных действий (срежиссированных или импровизационных) в подобные энвайронменты или создание их на специальных площадках, сценах, в особых помещениях характерно для динамических арт-проектов инновационного искусства – *акций, перформансов, хэппенингов*.

Следующим шагом в этом направлении становится уже цифровой энвайронмент компьютерных сетей, на разработку которого сегодня переключились многие суперпродвинутые арт-мастера: его фрагменты регулярно мелькают на выставках актуального искусства. Уже вырисовывается и одна из существенных тенденций движения актуальных арт-практик второй половины XX – начала XXI в. Если большинство авангардно-модернистских артефактов и объектов имели тенденцию к трансформации в энвайронмент, то сам энвайронмент конца столетия, организованный, как правило, с помощью монтажа предметных и фото, кино-, видео-объектов, становится своего рода предтечей и прообразом создания *эстетической виртуальной реальности*.

Характернейшей чертой арт-деятельности последней трети XX в. является предельное обострение глубинного противоречия творчества «рациональное-иррациональное». При этом иррациональное, бессознательное, абсурдное часто бушует в алхимическом тигле строгой концептуальности (начиная с *концептуализма* [*], провозглашавшей замену собой и философии, и искусства). В результате мы имеем то, что имеем, – бескрайнюю арт-стихию, в которой господствует вырвавшаяся из-под контроля утилитаризма *вещь* сама по себе и сама в себе со своими вещными (визуальными, слуховыми, осязательными) энергиями и *тело*, дающее «место такому существованию, сущность которого заключается в том, чтобы не иметь никакой сущности» (Ж.-Л. Нанси), во всеоружии чувственности, порвавшее узду какой-либо духовности. Во всем этом клокоцущем вареве глубинное художественно-антихудожественное ощущение принципиально *иного* этапа цивилизационного процесса и активная работа на него – сочетается с определенной растерянностью эстетического сознания перед ним. Готовы ли мы адекватно выразить проблемы и сущность техногенной цивилизации средствами искусства, ответить на ее жесткие вызовы?

Ответы получаются часто весьма парадоксальные с позиции классической культуры. На уровне конкретной арт-практики последовательно разрабатываются (отчасти складываются) радикальные, принципиально новые правила игры в арт-пространстве, основывающиеся на приоритетном использовании всевозможных диссонансов, дисгармоний, деформаций, принципов конструирования-деконструирования, монтажа-демонтажа, алогичности, *абсурда* [*], бессмысленности и т. п. В контексте этих стратегий реализуются арт-проекты и организуются арт-практики, которые более или менее соответствуют общим тенденциям для данного, во многом провоцирующего хаос момента цивилизации. При этом в процессе создания, распространения и использования современного искусства (а точнее – арт-производства) наряду с художниками, а чаще и более активно, чем они, участвуют кураторы, арт-критики, галеристы. Современное актуальное искусство – это, как правило, не сокровенный плод некоего вдохно-

венного гения-одиночки, а в прямом смысле слова коллективное *производство* определенного продукта по заранее оговоренным правилам, далеко не всегда где-то записанным или проговоренным, но хорошо ощущаемым всеми вовлеченными в него лицами – профессионалами из сферы арт-процесса.

Сегодня кураторы, галеристы, модные арт-критики – маги и волшебники в пространстве арт-бытия. Современный художник, отказавшийся от традиционных художественно-эстетических принципов искусства, попадает в полную зависимость от так называемого сообщества экспертов. Независимо от таланта создателя оно может «раскрутить» или полностью замолчать его, руководствуясь самыми разными соображениями. Главное, принадлежать данному сообществу, укреплять, а не разрушать его. Художник сегодня должен прислушиваться не к голосу «внутренней необходимости», которым руководствовались классические творцы, включая многих крупнейших авангардистов начала XX в., а к главным интенциям и игровым ходам арт-поля, в которое он желает включиться. При этом бизнес и рынок, существующие в рамках закрытого сообщества «посвященных», играют немалую роль в общей арт-стратегии современного «заговора искусства» (по Жану Бодрийару) против человека⁶. Ничтожное с мистериальным благоговением выдается за Ничто (равно трансцендентному Небытию), и ему воспеваются гимны и приносятся «бескровные жертвы».

В современном искусстве на смену *мимесису* [*], *идеализации*, *выражению*, *символизации* в классическом понимании пришло конструирование самодовлеющих объектов на основе *коллажа-монтажа*. Одна из главных исторических тенденций движения в пространствах актуальных арт-практик: от отдельного реди-мейда с его индивидуальной энергетикой (вещь в чистом виде) через композиции вещей-объектов в ассамбляжах и инсталляциях (поп-арт, концептуализм) к организации особых неутилитарных арт-пространств – *энвайронментову* в которых могут совершаться некие не поддающиеся логическому осмыслению действия – хэппенинги, акции, перформансы. Выдумка и фантазия кураторов и авторов здесь не имеют предела. Проекты и действия индивидуальны и, как правило, одноразовы. Создаются непосредственно в данном экспопространстве, затем разбираются и сохраняются только в документации (вербальной, фото-, фоно-, видео-, кино- и т. п.). Поэтому *документ* и *архив* со времен концептуализма играют в новейшем искусстве не меньшую, если не большую роль, чем сам арт-проект в его экспозиции. В музеи обычно поступает только документация по энвайронментам, акциям, перформансам, хэппенингам и т. п. достаточно громоздким действиям-проектам. Художественный музей постепенно превращается в *архив* арт-документации.

Современные энвайронменты – широко распространенное явление в визуальных искусствах. В связи с тем, что сами актуальные артефакты, как правило, обладают невысокой художественной ценностью, кураторы выставок организуют на их основе некие экспопространства, в которых главное значение имеет само это пространство, движение в нем зрителей и т. п. Не сам арт-объект, но некое визуально-энергетическое поле всех экспонируемых объектов, приемов и способов их показа – энвайронментальная эстетика⁷ – становится сегодня предметом интереса реципиента. Вообще экспозиции искусства рубежа XX–XXI столетий при всем разнообразии их кураторских решений выявляют одну общую тенденцию – к организации целостной арт-среды, арт-пространства, собственно энвайронмента на основе отдельных произведений и в конкретном архитектурном или архитектурно-ландшафтно-урбанистическом пространстве. Современная арт-деятельность и новая ментальность аудитории фактически снимают вопрос об отдельном индивидуальном произведении искусства (об онтологическом статусе которого еще так пекся известный философ XX в. Мартин Хайдеггер) или артефакте как некой в-себе-замкнутой арт-ценности. Его (будь то станковый шедевр Матисса, Пикассо, кого-то из старых

⁶ См.: Бодрийар Ж. Заговор искусства // ХЖ: Художественный журнал. 1998. № 21. С. 7–8.

⁷ См. подробнее: Berleant A. The Aesthetics of Environment. Philadelphia, 1992.

мастеров или объект Дюшана, мешок с углем Кунеллиса, кипа войлочных кусков Бойса и т. п.) рассматривают сегодня в качестве одного из многих составных элементов конкретного экспозиционного проекта – данного энвайронмента. В нем почти на равных основаниях выступают начальное (нулевое, асемантичное, потенциальное) экспопространство, сами артефакты, или экспонаты, многие из которых уже создаются или доводятся в процессе конструирования экспозиции с учетом ее общей полисемантики, и некие подсобные экспоматериалы, приборы, механизмы, включая арматуру, электронику, освещение и т. п. В последнее время стали также учитывать и наличие самих посетителей выставок в этом пространстве (ставят зеркала, телекамеры, проецирующие изображения зрителей на специальные экраны или на сами арт-произведения, и т. п.).

Энвайронментальная эстетика формируется на основе таких нетрадиционных для классической философии искусства принципов, как *ризоматичность* [*], *лабиринтность* [*], *абсурдность*, *контекстуальность*, *интертекстуальность* [*], *парадоксальность*, *интеллектуальная игра*, *сознательный эклектизм* и т. п. Если же еще учесть активное включение в современный энвайронмент набирающую силу электронную арт-продукцию и сетевые виртуальные миры, то выявятся и некоторые перспективы этой эстетики – органичное перетекание предметно-материальных энвайронментов (они могут быть осмыслены как переходно-подготовительный этап) в более сложные и подвижные электронные структуры виртуальных миров искусства XXI века, на основных принципах которых мы остановимся ниже. Ими занимается сегодня новый раздел эстетики – *Виртуалистика*⁸.

В качестве важнейшей характеристики художественной культуры XX в. – начала XXI в. должен быть назван *дух радикального эксперимента*. Высокое, то есть профессиональное, свободное от прямых утилитарных задач искусство (включая и литературу), возникающее для выполнения своих собственных функций в обществе (в первую очередь эстетических), прошло за исторически короткий срок с конца XIX в. удивительный путь от апологии «чистого искусства» до фактически полного отрицания всей классической эстетики.

Импрессионисты, символисты, декаденты, ранние авангардисты освободили искусство от каких-либо утилитарных (социальных, религиозных, политических и т. п.) функций, абсолютизовав только чисто художественные: созидание и выражение красоты, гармонии, выявление «абсолютной» формы, создание самодовлеющей образности, символов, выражающих исключительно художественными средствами духовные реальности, душевные состояния, психологические коллизии и т. п. Живопись, музыка, поэзия сосредоточились на экспериментах по выявлению предельных возможностей средств выражения своих языков. Эстетический опыт достиг у крупнейших представителей большинства новаторских движений и направлений рубежа XIX–XX вв. высокого уровня концентрации, глубины, силы.

Однако в этих же направлениях, начиная с отдельных символистов, постимпрессионистов и особенно авангардистов (прежде всего, с кубистов, дадаистов, футуристов, конструктивистов), возникла тенденция к демонстративному отрицанию классических художественно-эстетических принципов и ценностей. Наметился и стал последовательно реализовываться отказ от выражения и создания прекрасного, возвышенного, идеального, духовного, от реалистического изображения действительности, от миметизма во всех его модификациях. Возникла тенденция к выходу традиционных искусств за свои исторически сформировавшиеся видовые, жанровые и даже родовые рамки. Многим авангардистам стало тесно в пределах классической эстетики вообще, возник лозунг «выхода искусства из искусства в жизнь».

⁸ См. подробнее: Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. С. 296–364; Бычков В. Эстетическая аура бытия. Современная эстетика как наука и философия искусства. М.: Издательство МБА, 2010. С. 733–759.

Часть авангардистов понимала его как вынесение принципов, наработанных высоким, неутилитарным, чистым искусством, в *новые прикладные его сферы*, ориентированные на интенсивную художественно-эстетическую организацию всех областей жизни человека: производственной, бытовой, лечебно-оздоровительной, отдыха, развлечения, спорта и т. п. При этом многие из деятелей авангарда (конструктивисты, некоторые футуристы и *абстракционисты* [*]) считали, что высокое неутилитарное искусство вообще изжило себя и не имеет права на существование. Ему на смену идет творческая организация жизни в современном предельно технизированном обществе, и все мастера элитарного направления должны переключиться на него. Отсюда берет начало принципиально новый этап развития декоративно-прикладных искусств, сознательно ориентированных на новейшие достижения техники и технологии: «промышленное искусство», художественное конструирование, дизайн, архитектура, целенаправленно работающие на организацию эстетизированной среды обитания человека. К концу XX в. на этом пути были достигнуты заметные, а иногда и поразительные результаты.

Другая часть новаторов, оставшихся в рамках элитарного, самоценного искусства, осмыслила идею «выхода в жизнь» как призыв к отказу от традиционной (и достаточно утонченной к началу XX в.) художественной специфики, к расширению его выразительных возможностей за счет привлечения внехудожественных с позиции классической эстетики средств, материалов, способов создания произведений, которые все чаще начинают именоваться просто *артефактами* или *объектами*, что уравнивало их с вещами утилитарного назначения. Смена названия была значимой, свидетельствовала о постепенном отказе искусства от своей сущностной функции – эстетической. Вовлечение в инновационные произведения все большего количества элементов, предметов, фрагментов повседневной действительности в их натуральном виде (начиная с коллажей кубистов и реди-мейдов Дюшана до превращения цехов старых заводов в огромные арт-пространства – энвайронменты) с акцентом на самой этой натуральности, ее вещной (визуальной, осязательной, а в *боди-арте* [*], хэппенингах, перформансах – и чисто телесной, а нередко и сугубо сексуальной) энергетике активно оттеснило эстетические, художественные задачи на задний план, а нередко и просто сняло их.

К началу XXI века произошел практически полный отказ от традиционных языков художественного выражения не только в сфере визуального творчества, но отчасти и в литературе, музыке, театре, следствием чего стала существенная деэстетизация искусства. Подавляющее большинство современных арт-практик фактически существуют вне традиционного художественного опыта. Точнее, многие из них демонстративно уходят от центральных для классического новоевропейского эстетического сознания креативных идеалов и правил прекрасного, возвышенного, миметизма и осознанно или внесознательно тяготеют к другим ценностям, маргинальным для классической эстетики, хотя и присущим многим сферам традиционного искусства. Имеются в виду принципы *игры*, *иронии*, *безобразного*. Именно в их русле двигалось большинство направлений и художников на протяжении всего XX в. – обыгрывание безобразного, сам игровой принцип и иронизм превратились в основу творческого метода на всех уровнях и во всех видах искусства.

Не следует воспринимать эту фразу, как и все сказанное в данном пособии, за иронию или оценочное суждение. Авторы не стремятся дать оценку тем или иным явлениям, но констатируют факт – *так есть*. С позиции классической эстетики можно было бы отнести многое в современном искусстве к сугубо негативным явлениям, но то же самое сегодня можно сказать и о ряде достижений науки и техники. Далеко не все они работают во благо человеку. Однако это факты техногенной цивилизации и определенные закономерности истории. Мы не можем их отменить, но имеем возможность анализировать и соизмерять собственные действия со своим нравственным законом и художественным вкусом. Только время покажет и выявит истинный культурно-исторический смысл процессов, вершащихся сегодня во всех

сферах. Очевидно одно – они грандиозны по масштабам и трудно постигаемы по характеру радикальных перемен.

Кино и новые цифровые технологии

Еще на заре своего существования кинематограф – новый аттракцион, которому лишь предстояло стать искусством, – выказал свою предрасположенность к технике: зрители шаркались от люмьеровского поезда, погружались в волшебный мельесовский мир, созданный посредством механических и оптических спецэффектов. Впоследствии он стал не просто «техническим», но и высокотехнологичным явлением: в XX веке киносъёмочный и кинопроекторный аппараты, киноплёнка постоянно совершенствовались. Наиболее существенными этапами развития стали появление звука и цвета. Они вызвали бурную, неоднозначную реакцию. Особенно это касалось звука – как известно, ряд ведущих режиссёров, таких как Чарли Чаплин, были его принципиальными противниками. Однако вскоре звук превратился в средство художественного воплощения замысла – человеческие голоса, музыка, шумы стали неотъемлемыми составляющими киноповествования. Затем последовали и другие технические новшества – стереоскопическое, широкоэкранное, панорамное и широкоформатное изображение, стереофоническое воспроизведение звука, а также новые способы демонстрации фильмов – круговой панорамный, полиэкранный и др.

В XXI в. компьютерные технологии являются одним из обычных элементов кинопроизводства, а возникающие на их основе визуальные спецэффекты – признаком современного экранного языка, во многом изменившего традиционную киноэстетику. А ведь на памяти ныне живущего поколения, в 60-80-е гг. XX в., компьютер выступал в фильмах С. Кубрика («Космическая Одиссея 2001 года»), П. Хайамса («2010») и других как враждебная человеку сила, и лишь в 90-е гг. начался процесс его «приручения» («Газонокосильщик» Б. Леонарда, «Сеть» И. Уинклера). С 1973 г. – времени появления первого фильма с цифровой обработкой изображения («Мир дальнего Запада» М. Крайтона, в котором показывалось инфракрасное поле зрения робота), – компьютерная графика, цифровое видео, многоканальные звуковые технологии прошли долгий путь развития⁹. Его значимой вехой стало появление виртуального монтажа, компьютерных спецэффектов, *морфинга* (способа превращения одного объекта в другой путем его постепенной непрерывной деформации, что лишает форму классической определенности), *компози́тинга* (процесса соединения нескольких изображений в одном окончательном), плавающей раскадровки, *motion capture* (захвата движения) и др. Возникла возможность создания новых фантазийных персонажей, трансформации объектов, изменения фона, «зачистки» изображения от ненужных деталей (временем прихода компьютерной графики в Голливуд считается 1982 г., когда появился триллер «Трон» С. Лисбергера, живописующий приключения героя в недрах гигантского компьютера; в России компьютерная графика была впервые применена в 1994 г. в фильме Н. Михалкова «Утомленные солнцем» в эпизоде с шаровой молнией, влетающей в дом). Новые приемы, как это нередко бывает в технических искусствах, поначалу использовались в качестве эффектного трюка, аттракциона в массовых жанрах и лишь постепенно обрели собственно художественную значимость.

«Цифровой фильм = заснятое «живое действие» + живопись + обработка изображения + композитинг + компьютерная 2D анимация + компьютерная 3D анимация»¹⁰. Специфика цифрового произведения состоит в том, что съёмка физической реальности в нем возможна (хотя и она подлежит оцифровке), но не обязательна, ее заменяют двух- и трехмерная анимация и другие программные продукты. Зафиксированное в цифровом виде компьютерное изображение

⁹ См. подробнее: *Теракоян М.* Нереальная реальность. Компьютерные технологии и феномен «нового кино». М.: Материк, 2007; *Бежанов С.Г.* Виртуальный мир кинематографа (эстетический аспект) // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. М.: ИФРАН, 2005.

¹⁰ *Теракоян М.* С. 55.

состоит из пикселей – мельчайших единиц, неделимых элементов изображения, обладающих определенным цветом, яркостью, местоположением. Пиксели поддаются различным манипуляциям – изменению, перестановке и т. п. В результате различия между съемками и техническими приемами, то есть созданием и модификацией, стираются. Посредством технологии «вырезания и вставки» цифровые изображения легко изменяются в пространстве, времени, масштабе. В графической программе имеют значение не традиционные составляющие фильма (повествование, актер, кадр), но меняющиеся во времени абстрактные расположения цветов. В отличие от пленочного кинематографа, отснятые кадры не монтируются, но превращаются в исходный материал для дальнейших компьютерных преобразований, генерирующих пластическую, эластичную «нереальную реальность». В результате возникает возможность создавать кинокартины без съемок, пленки, печати.

Такова техническая сторона дела. Что же дают цифровые технологии в художественном отношении? На данном этапе своего развития они предлагают некоторые новые возможности обработки изображения, касающиеся совмещения в пространстве объектов, в действительности значительно удаленных друг от друга; произвольных экспериментов с цветом и источниками света; размывания изображения и изменения его контрастности; анимации животных и неодушевленных объектов; «создания» явлений природы; замены дублеров компьютерной анимацией, живых актеров – цифровыми и т. д.¹¹ Компьютерные технологии позволяют создавать такой цвет, свет, колорит, фактуру и движение, которые не свойственны никаким реальным объектам; исчезают ограничения в спектре цветов, сложности световых рельефов, их многослойность. В силу того, что изображение здесь создается вручную, кино как бы возвращается к одному из своих истоков – живописи, но живописи во времени. «Теперь это уже не “кино-глаз” Дзиги Вертова, но “кинокисть”»¹²: возможность вручную рисовать на оцифрованных снимках стирает грани между фотографией как основой пленочного фильма и рисунком.

Однако все это – лишь предпосылки для выработки инновационного художественного киноязыка. Суть происходящих изменений состоит в том, что цифровое кино не отображает реальность, но конструирует новую медиареальность. Понятно, что на этом пути по определению неизбежны некоторые существенные потери, связанные, например, с психологической разработкой характеров живыми актерами. Сегодня о собственно художественно-эстетическом потенциале дигитальных новаций можно судить лишь по некоторым вершинным достижениям авторского кинематографа, арт-хауса. Наиболее репрезентативно в этом плане творчество Питера Гринуэя. В своих фильмах нового тысячелетия он активно обращается к самым современным технологиям, справедливо полагая, что художник не имеет права игнорировать образ мысли и технические достижения своего поколения. Современная же эпоха – компьютерная, требующая иных выразительных средств, чем прежде. Одна из творческих задач режиссера – найти правильное сочетание материала, из которого создается произведение искусства, и выбранной темы: «Глупо делать Тадж-Махал из пирожного»¹³. Полагая, что с целлулоидным кино сегодня покончено, Гринуэй занимается тем видом искусства, который идет, по его мнению, на смену классическому кинематографу – «эстетической технологией». В фильмах, созданных Гринуэем в XXI в., подводится своеобразный итог постмодернистским опытам автора (в них множество самоцитат, прямых апелляций к предшествующим произведениям, ироничных ответов критикам), и в то же время они свидетельствуют о качественно новом, техногенном этапе его творчества.

Основным же полем применения цифровых технологий стали компьютерные спецэффекты, широко используемые в массовом, жанровом кинематографе – преимущественно

¹¹ Теракопян М. С. 125.

¹² Теракопян М. С. 21.

¹³ Гринуэй П. «Я – узник своей профессии» // Известия. 2005. 24.06. С. 21.

в блокбастерах, пеплумах, мистических триллерах, фантастике, фэнтези. Они, действительно, нацелены на детальное воссоздание фантастического мира человеческого воображения. Каковы же основные компьютерные спецэффекты?

Если в компьютерной графике, позволяющей обойтись без дорогостоящей бутафории, момент искусственности обыгрывался («Челюсти», «Кинг-Конг», «Джуманджи»), то в компьютерном (*нелинейном, виртуальном*) монтаже, заменяющем последовательную организацию кадров их многослойным наложением друг на друга, искусственность трюков тщательно камуфлируется («Смотри, как падают люди»). *Морфинг*, непрерывно деформируя объект, лишает форму классической определенности. Так, например, становится возможным проследить цепь волшебных превращений колдуньи: опоссум – козел – страус – черепаха – тигр – женщина («Уиллоу») или создать фантастические существа, состоящие из морской воды («Бездна») либо жидкого металла («Терминатор 2»). Становясь текучей в результате плавных изменений, неструктурированная форма снимает оппозиции «изоморфное – аморфное», «прекрасное – безобразное». Кроме того, морфинг позволяет преобразовать сам тип пространственности, перенастроить перспективу. Возникающие трансформеры свидетельствуют об антииерархической неопределенности эстетических объектов. *Композитинг*, заменяющий комбинированные съемки, позволяет создать иллюзию непрерывности переходов, лишенных «швов»: «заморозить» движение; превратить двухмерный объект в трехмерный; показать в кадре след от предыдущего кадра; создать и анимировать тени и т. д. *Виртуальная камера* функционирует в режиме сверхвидения, манипулируя остановленным «вечным» временем, дискретностью бытия, проницаемостью, взаимовложенностью вещного мира. Немалую роль играют и новые способы управления изображением – возврат, остановка, перелистывание и т. д. Компьютерные технологии изменяют характер труда аниматоров: эквивалент рисованной анимации может быть создан путем оцифровки движения одетого в специальный костюм актера. Многие же абстрактные сверхреальные образы, которыми оперирует современная компьютерная анимация, существуют только в цифровом художественном пространстве, то есть являются *симулякрами* [*] (для сюжетно-композиционных схем компьютерной анимации характерны черты вариативности, фрагментарности, процессуальности, синтетичности¹⁴). Поддаются моделированию и реальные виды исторических мест прошлого, не говоря уже о создании компьютерных природных катаклизмов, атмосферных явлений, фантастических миров и пр. (наиболее значимые вехи на этом пути – фильмы Дж. Кэмерона «Титаник» и «Аватар»).

Эстетический эффект такого рода новаций связан со становлением новых форм видения, сопряженных с парадоксальностью восприятия, основанных на противоречивом сочетании более высокой степени абстрагирования с натуралистичностью; многофокусированностью зрения; ориентацией на оптико-кинетические иллюзии «невозможных» артефактов как эстетическую норму.

Компьютерные спецэффекты способствуют возникновению мультиреальности, населенной фантазийными персонажами – киборгами, биороботами, зомби, воплощающими недифференцированность живого и неживого. Среда их обитания – фантазматическая область дематериализации объектов, раздвоения их абрисов, утраты непрозрачности. Они лишены характеров, личностного начала, что создает выразительные контрасты в случаях сочетания компьютерной анимации и игрового кино («Каспер», «Кто подставил Кролика Роджера?», «Аватар», «Алиса в стране чудес»). В «Парке Юрского периода» С. Спилберга такие персонажи, как бы отснятые на натуре, не только действуют сами, но и активно взаимодействуют с живыми актерами. В этом фильме впервые появляются цифровые двойники персонажей, в данном случае людей и анимационных динозавров. Так, в одной из сцен фильма тиранозавр впивается

¹⁴ См. подробнее: *Кривуля Н.Г.* Ожившие тени волшебного фонаря. Краснодар: Аметист, 2006.

в человека, а затем отбрасывает его. При съемках этого эпизода подвешенного на канатах исполнителя откидывали в сторону, а затем закрашивали канаты графическим редактором. Потом путем комбинированных съемок на данное видеоизображение накладывали компьютерную анимацию, где чудовище заглатывало компьютерную модель человека.

Первое цифровое изображение человеческой кожи, мышц, фактуры (свернутая шея героини М. Стрип в фильме «Смерть ей к лицу») датируется 1992 г. Следующий шаг на этом пути – искусственно синтезированные методом сканирования двойники актеров. После трагической гибели актера Б. Ли на съемках фильма «Ворон» (1994) было решено воссоздать его лицо компьютерным способом. В том же году Т. Хэнкса, исполнителя главной роли в фильме «Форрест Гамп», с ювелирной точностью вмонтировали в кадры старой кинохроники – он пожимал руку президенту США.

А Д. Кэрри в «Маске» глотал связку динамитных шашек, не повредивших ему при взрыве: лицо актера сканировали, а затем трансформировали посредством компьютерной графики. Не меньшее впечатление произвел компьютерный эффект поэтапного исчезновения человека в фильме «Невидимка» (2000).

В триллере «Финальная фантазия. Духи внутри нас» (2001) все персонажи, не отличимые от живых людей, – компьютерные. Герои трехмерного мультфильма «Полярный экспресс» (2004) были сканированы с настоящих актеров. А в ленте «Симона» в центре внимания оказывается искусственная красавица, заменившая, по сценарию, капризную кинозвезду. Симона пользуется невероятным успехом у жаждущей увидеть ее воочию публики. Она – само совершенство.

Действительно, цифровые технологии усиливают соблазн стремления к недостижимому совершенству (перфекционизму) – принципиальной незаканчиваемости творческого процесса, пределов совершенствования которому, в том числе и компьютерными средствами, не существует. Возможность компьютерного ремейка киноидолов прошлого, омоложения актеров (Брюс Уиллис надеется, что его оцифрованный клон – имидж 25-летнего актера – будет использоваться до самой старости¹⁵) либо создания фантомных персонажей, не имеющих прототипов, позволяющая обойтись без живых актеров, радикально меняет не только процесс кинопроизводства, но и воздействует на творческий процесс. Исчезновение «сопротивления материала» реальности, позволяющее погрузиться в область чистой фантазии, переструктурирует соотношение рационального и иррационального, конкретного и абстрактного, объективного и субъективного, усиливая концептуально-проектное начало творчества.

Особый интерес представляют новые многоканальные звуковые технологии. Окружающий зрителя со всех сторон звук создает ощущение подлинности происходящего, погружает в атмосферу, дает возможность реалистически рассказать историю, выходящую из экранного пространства – в зрительный зал. Многие перекликается здесь с эстетикой *гиперреализма* [*]: отдельные звуковые фактуры искусственно вычлняются и укрупняются, акустически формируются. Художественно-эстетические возможности таит в себе контрапункт визуального и акустического кинообразов (глубинная локализация звука, а также специфика слышимого пространства). Изучая психоакустические особенности киновосприятия, воздействие новой, высокотехнологичной аудиовизуальной среды на сознание и подсознание зрителей, следует особо выделить феномен «скрытого сообщения» как способ создания психологической установки, программирования направленности восприятия реципиента¹⁶.

Современные звуковые технологии становятся новым средством художественной выразительности в той мере, в какой способствуют реализации творческого замысла художника.

¹⁵ См.: Новые аудиовизуальные технологии / Отв. ред. К.Э. Разлогов. М.: Рос. ин-т культурологии, 2005. С. 445.

¹⁶ См. подробнее: Русилова Е.Л. Звуковая эстетика и новые технологии // Эстетика на переломе культурных традиций. М.: ИФРАН, 2002.

Сегодня наблюдается встречный процесс: многоканальные звуковые технологии влияют на художественную сторону кинопроцесса, а новые эстетические запросы оказывают воздействие на развитие кинотехники. Это лишь один из аспектов принципиального вопроса о том, способны ли технические новшества дать импульс к возникновению новых образных качеств и ценностей в экранных искусствах, как во их влияние на творческий процесс, сознание и подсознание реципиентов. Ведь совершенно очевидно, что краткий экскурс в историю развития компьютерных визуальных и звуковых эффектов в кино для авторов пособия – не самоцель. Это преамбула к анализу пока еще крайне редких случаев концептуального обращения к цифровым технологиям в современном киноискусстве, дающим значимый художественно-эстетический эффект.

Компьютерные технологии создания и обработки изображения повлияли на структуру языка кино, добавили в него дискретность и качественно повысили управляемость. Трансформация изображения во времени и ее взаимодействие со звуком, дополнив традиционные средства выразительности, способствовала рождению нового вида экранного творчества – мультимедиа, синтезирующего художественные приемы изобразительных искусств, литературы и музыки¹⁷. В российском кино и на телевидении активно используются компьютерные технологии разных уровней сложности, компьютерная графика, 2D- и 3D-компьютерная анимация. Смещение кинематографических и мультимедийных приемов побуждает говорить о возникновении *метакино* – новом этапе развития и в самом кинематографе.

Во многом сходные процессы происходят в цифровой фотографии, не требующей фотопленки, так как изображение записывается и хранится в электронной памяти¹⁸. Новые тенденции характерны и для телевидения: поиск (серфинг) по каналам как тип телеповедения, результатом которого является импровизационный зрительский монтаж, дополняется телесетью, позволяющей выбирать и смотреть в желаемом объеме любую из идущих в данный момент или записанных на видео программ.

Весьма знаменательным представляется появление «интерактивного»¹⁹ киноведения. Автор проекта Г. Масловский имеет в виду возможность произвольного варьирования трех позиций – критика, режиссера и зрителя, выбирающих анализируемые фильмы, инвариант художественного решения и ленты для просмотра. Его результатом мыслится гиперфильм, значительно расширяющий сопричастность зрителя, который получает возможность воспроизвести индивидуальную, неповторимую, уникальную разновидность модели действительности и неоднократно по-разному воссоздавать фильм.

Итак, цифровые технологии получают все большее распространение на различных стадиях кинопроцесса – съемки, обработки изображения, хранения киноархивов. Изменения коснулись и форм демонстрации фильмов – появились цифровые кинотеатры. Если в канун XXI в. во всем мире их было чуть более десяти, то сегодня – в сто раз больше. Основная их доля приходится на США. В России с марта по декабрь 2009 г. появилось триста двадцать три кинозала, оборудованных ЗБ-проекцией. Получает распространение и формат 4D, оказывающий во время просмотра воздействие на обоняние и осязание: зрители могут почувствовать брызги дождя, порывы ветра, жар пламени, окунуться в волны приятных (и не очень) ароматов; резкие движения мобильных кресел создают ощущения полета, падений в пропасть и т. п. Все шире практикуются индивидуальные, «домашние» формы просмотра фильмов на экранах персональных компьютеров и телевизоров (домашние кинотеатры).

¹⁷ См. подробнее: *Монетов В.М.* Художественный процесс и мультимедиа. К вопросу об определении терминов // Наука телевидения. Вып. 1. М.: 2004.

¹⁸ См. подробнее: *Пондотуло Г.К.* Фотография. История. Эстетика. Культура. М.: ВГИК, 2008. С. 215–216.

¹⁹ *Интерактивность* – реальное воздействие реципиента на художественный объект, трансформирующее последний.

Сегодня на наших глазах происходит активное становление цифрового кинематографа (компьютографа, дигитографа), конкурирующего с пленочным. Его важнейшим творческим принципом становится абсолютизация игровой модели бытия, где границы между воображаемым и реальным исчезают. При многих издержках творческого характера приходится признать, что здесь делается новый и существенный шаг к художественному освоению компьютерных технологий в экранных искусствах.

К теме кино мы будем обращаться на протяжении всего нашего повествования – ведь многие проблемы развития визуальных искусств в эру техногенной цивилизации так или иначе связаны сегодня именно с ним.

Видеоарт

Одним из значительных направлений современного искусства является видеоарт, который в последние годы активно использует возможности компьютера для выражения художественной концепции и создания своих проектов, ориентируется на интенсивное включение реципиента в управление самим арт-продуктом, точнее, способами его восприятия и реконструкции. Видеоарт как один из видов *постмодернизма* начал свое существование еще в докомпьютерную эру, в 60-е годы прошлого столетия, когда стали доступны качественные мобильные видеокамеры, и вырос из любительского кино и «домашнего видео» – с одной стороны, кино-видео-фиксаций хэппенингов и перформансов – с другой. Первые видеохудожники (*видеоасты*, как их называют ныне) перенесли некоторые элементы нонклассики в сферу видео и стали создавать самостоятельные видеоинсталляции на основе принципов *абсурда*, *лабиринта* [*], коллажа, микса элементов повседневности и игровых сценок, эклектизма и т. п. При этом некоторые из них, вроде Нам Джун Пайка – американского художника корейского происхождения, одного из создателей видеоарта, видели в своем творчестве своеобразный художественно-социальный протест против зомбирования человечества мощным потоком телевизионной массовой продукции. «Я показываю нелепость технологии»²⁰, – заявлял Нам Джун Пайк, активно осваивая новейшие технологические средства выражения типа спонтанности, прерывности, развлекательности, определенной мультисенсорности и доводя их комбинации в своих мультимониторных арт-проектах до абсурда.

Существенно расширились возможности видеоарта с появлением дигитальных технологий. Уже «цифровые» фотографии быстро научились создавать путем электронного преобразования (цифровой *деконструкции* [*]) изображений своего рода фото-обманки, *симулякры* – «документальные» фотографии ситуаций, действий, объектов, аналогов которым не существовало в действительности, и соответствующие художественные фото. Эту технологию быстро освоили и видеоасты, свободно работающие над своими проектами с помощью всех доступных им возможностей обработки изображения и звука, и активно применяющие сформировавшийся к концу прошлого столетия специфический язык «новых медиа». Первую попытку его систематизации предпринял Лев Манович в работе «Язык новых медиа». Он убедительно показал, что культура «новых медиа» основывается на создании всевозможных комбинаций (предела в этой сфере нет) из оцифрованной базы данных феноменов всей предшествующей культуры (идей, текстов, произведений всех видов искусства, научных достижений и т. п.). Именно на этом принципе строят свои арт-проекты и видеомастера, комбинируя и монтируя видеоматериал путем проецирования его на множество мониторов, полиэкран, любые иные поверхности, используя при организации видеообразов временные скачки, разрывы изображения, деформации, наплывы, морфинг, повторы одних и тех же кадров или моментов события и т. п., – многообразие всех приемов обращения с визуальными образами, наработанными фотографией, кино, телевидением и авангардно-модернистскими видами искусства XX века.

Наиболее талантливым среди видеомастеров является Билл Виола. Он стремится перенести достижения культуры в новый вид арт-деятельности, сохраняя их духовно-эстетический потенциал, одухотворяя им новейшие технологические творческие методы и создавая на их основе новые ценности. В отличие от большинства видеоартистов, Виола прочно укоренен в классической культуре, тяготеет к христианскому мистицизму и восточным духовным практикам и стремится дух культуры выразить на уровне новейших технологий.

²⁰ Цит. по: Демпси Э. Стили, школы, направления: Путеводитель по современному искусству. М.: Искусство-XXI век, 2008. С. 257.

В 1994 и 1996 гг. он представил два огромных (по формату) проекта «Станции» и «Посыльный», в которых дал видеометафоры «Страстей Христовых» и «Крещения», замедленно разворачивающихся в темном пространстве храмоподобного зала. Аналогичным образом он инсценировал и «оживил» в своей видеоинсталляции «Приветствие» (1995) картину Якопо Понтормо «Встреча Марии и Елизаветы», которая, кстати, долгое время демонстрировалась в Москве.

Весной 2009 г. в Москве на выставке «Определенное состояние мира?» (в выставочном комплексе «Гараж») удалось увидеть еще одну интересную видеоинсталляцию Виолы «Идя вперед днем» (2002). В специальном замкнутом пространстве на пяти экранах демонстрируются пять видеороликов, складывающихся в единое многоуровневое философическое целое в сознании реципиента. «Рождение огнем» над входом-выходом в темный зал. На экране бурлит и полыхает то ли жерло вулкана, то ли внутренность доменной печи, в огненной магме время от времени проявляются какие-то человеческие тела или их фрагменты – рождение человека из первородного огня; посетитель входит в зал через это пламя и выходит сквозь него – дважды очищаясь «священным огнем» бытия. На левой стене (обходя зал по часовой стрелке) – «Путь»: огромный вытянутый во всю стену экран (не менее 40 метров длиной), на нем изображение леса, по которому параллельно поверхности экрана бесконечной чередой медленно идут самые разные люди – всех рас, профессий, возрастов – идут и идут постоянно.

На стене противоположной входу – «Всемирный потоп». Фасад какого-то старинного дворца с входом в центре; из него выносят мебель, вещи, домашнюю утварь, комнатные растения, большую на каталке и т. п., и все несут куда-то направо, параллельно стене-фасаду; слева мимо фасада тоже время от времени проходят люди с вещами и направляются туда же; чуть правее входа у стены сидит безучастно фигура, мимо которой и осуществляется все движение. На последней стене два видеофильма. «Путешествие» представляет собой пустынный берег горного озера; слева на небольшой скале лепится прямо над водой игрушечный павильончик с открытой на зрителя стеной; в нем на кровати больной или умирающий, рядом с ним двое родственников; справа на крылечке неподвижно сидит какая-то фигура; правее на берегу мебель и домашний скарб большой квартиры; подходит баржа-самоходка, на нее, не спеша, начинают грузить эти вещи и, погрузив все, увозят вдаль по озеру. И на этой же стене еще один видеофильм – «Первый свет». На ближнем плане часть глубокого водоема; на берегу виден фрагмент автофургона – то ли полицейского, то ли спасателей; эти самые «спасатели» медленно копошатся у кромки воды, собирая какую-то амуницию.

Общее впечатление достаточно сильное, отчасти философское, отчасти *сюрреалистическое* [*], отчасти мистическое. Понятно, что названия дают сознанию какие-то толчки, которые и формируют интересные образы и ведут к погружению в них. Однако целостного впечатления все-таки не возникает – чтобы время от времени видеть каждый фильм, приходится вращаться вокруг собственной оси на 360 градусов. Дискретность подобного восприятия нарушает его целостность, что, вероятно, включено в замысел автора, как и невозможность двух одинаковых по воздействию сеансов. Всегда оно разное (если ты не по хронометру, конечно, поворачиваешься к тому или иному экрану). Здесь ощущается явная ностальгия (как и во многих других вещах Виолы) по высокой культуре. Ее образы и мифы автор пытается собрать в своем (нашем?) разорванном (уже разорванном!) сознании на пяти экранах, как бы подчеркивая в который раз, что нечто новое сегодня можно создать только путем коллажа-монтажа некой выборки из фрагментов и обломков ушедшей классической культуры. Именно этот завет Виола дает, вероятно, и творцам принципиально новой культуры – сетевой.

Другой известный видеоаст, Тони Аурслер, выносит свои инсталляции из зала и с экрана в реальное пространство города и организует их как проекции человеческих голов, лиц, отдельных фрагментов лица на самые разные поверхности – неровные стены зданий, дома, деревья

и т. п. Приведем описание современным искусствоведам одного из его проектов – «Машина влияния» (2000 г.).

Эта видеоинсталляция была представлена «на Хэллоуин в нью-йоркском Мэдисон-парке, где какофония призрачных текстов и разбухших лиц проецировалась на деревья, облака пара и старые небоскребы, каждое в отдельности напоминая послание, полученное то ли по спутнику, то ли по кабелю из какого-то «нижнего» мира. Лица разбухали, разрастались, развеивались по ветру. Мерещились голоса мистиков девятнадцатого века, пытавшихся выйти на контакт с миром призраков; как сбивчивая речь звучали радиопомехи; затем началось жуткое взаимодействие тех, кто здесь, с теми, кто живет в промежутке между физическим и виртуальным (или замещающим его) опытом»²¹. Понятно, что инсталляция, приуроченная к Хэллоуину, должна была содержать элемент иронического мистицизма, ориентированного на массового зрителя.

Уже предельно «серьезный» психо-пейзаж был создан Ауслером в том же 2000 г. в Сохо-сквере в Нью-Йорке («Механизм воздействия»), который он превратил в некое мистическое пространство с разговаривающими деревьями и домами, говорящими головами и появляющимися в клубах дыма призраками.

Глубокое впечатление произвела выставка видеопортретов Роберта Уилсона. Ее успех обеспечили два совершенно необходимых и достаточных фактора – несомненный талант, безукоризненный вкус всемирно известного театрального режиссера-новатора и высочайшего уровня компьютерная поддержка проекта. Художественное ноу-хау Уилсона в данном случае состоит в том, что фотопортреты людей, животных, а также абстрактные композиции приходят в движение (крайне замедленное, «замороженное», медитативно-психоделическое, как и в его спектаклях), как бы оживают благодаря плавным, незаметным переходам (изменениям мимики, позы). Преимущественно монохромные, с редкими вкраплениями локальных цветов изображения радикально преобразуются, порой полностью меняют форму благодаря изменению освещения, ракурса презентации и, конечно же, подвижности. Принцип создания динамических художественных объектов (мобилей), хорошо известный в *кинетическом искусстве* [*], нашел здесь весьма оригинальное применение. В сопровождении искусно подобранной музыки зрелище производит сильное эстетическое впечатление, воспринимается, при всей своей инновационности, как логическое продолжение и расширение на современной технической основе поисков новой визуальности, увлекавших Уилсона на протяжении всей его творческой жизни.

Несмотря на существование самодостаточных и интересных в эстетическом плане проектов видеоарта, в целом его можно рассматривать скорее как важнейшее экспериментальное поле для перехода арт-практик от кино к собственно виртуальной реальности интернета, чем имеющий будущее самостоятельный вид современного искусства.

²¹ Тейлор Б. Актуальное искусство: 1970–2005. М.: Слово, 2006. С. 241.

Интернет-арт

Это же можно сказать и об *интернет-арте*. В качестве примера укажем на рассчитанную на активное соучастие реципиентов сетевую оперу, созданную Жаном Пьером Бальпом, Мишелем Жаффрену и Александром Раскатовым на тему Синей Бороды. Приведем ее описание, данное современным исследователем:

«По замыслу авторов публика, – а это именно все население Земли, – оперируя мышью, создает собственное представление, интерпретацию темы. В этом проекте интернет опробуется как новый вид «мировой сцены», где должны быть обнаружены выразительные средства, адекватные возможностям сети. Изображения, тексты и музыка не существуют заранее – все это должно создаваться пользователем по ходу навигации с помощью трех соответствующих генераторов. Ж.П. Балп создал литературный генератор, который работает как автоматический писатель.

Он поместил в словарь – базу данных – тысячи слов, связав их между собой, следуя своим индивидуальным пристрастиям и необходимой атмосфере конкретного текста. Аналогично использовались музыка и изображение. Композитор придумал свою систему заранее записанных голосов оперных исполнителей. Режиссер Мишель Жаффрену создал программу, которую он назвал «Цифровым драконом». Здесь единицы – это набор рисунков-заготовок в эстетике китайской живописи, которые затем были оцифрованы. В апреле 1999 г. в интернете была помещена пробная обучающая программа для его пользователей, которые хотели принять участие в создании этой «оперы». Позже был выпущен и соответствующий CD-ROM. Главная задача каждого из участников проекта заключалась в том, чтобы найти минимальные единицы соответствующих структур и создать программу генераторов для выстраивания из этих «букв» необходимых текстовых, звуковых и визуальных фрагментов и последующей организации их в некие интерактивные артефакты»²². Трудно сказать, насколько этот проект был освоен пользователями, и доставил ли он кому-то из них хоть какое-то наслаждение; имеет ли он вообще какое-либо отношение к эстетической сфере. Тем не менее, он ясно показывает стремление современных net-арт-мастеров к созданию сетевых проектов, называемых ими искусством.

Различают, по крайней мере, три этапа развития интернет-арта, возникшего в 80-е – начале 90-х гг. XX в. Первый, когда начинающие художники сети создавали картинку из букв и значков, имеющихся на клавиатуре компьютера. В своих экспериментах они опирались на опыт *дадаизма* [*], *абстрактного экспрессионизма*, *поп-арта*, *минимализма* [*], *концептуального искусства*, а также графического дизайна и настенных граффити. Обращение к практике *хэппенингов* обуславливало случайность, непредсказуемость компьютерных композиций. По мнению американской исследовательницы Рашель Грин, автора книги «Интернет-искусство», оно позиционировалось на данном этапе как маргинальная, альтернативная, оппозиционная художественная практика анархического толка – вне социальных и половых различий, нравственных норм и т. п.²³ В этот период акцент делался на свободе копирования, использования, изменения, распространения любых исходных данных, принципах случайности и непредсказуемости, а сам интернет-арт мыслился как пространство созерцания и игры, форма проведения досуга. При этом его создатели решительно дистанцировались от искусства в классическом понимании, считая его чересчур материальным, предметным, застывшим. Они сознательно лишали произведения интернет-арта статуса искусства, называя себя программистами, а не художниками.

²² Новые аудиовизуальные технологии. С. 446.

²³ Green R. Internet Art. N.Y. Thames & Hudson, 2004.

Второй этап (1990-е гг.) начался, когда в интернет пришли художники *андеграунда* («подпольного», нонконформистского искусства) и просто все желающие показать нечто из своего творчества. Появилась масса электронных галерей, салонов, кинотеатров, которые внесли в сеть продукцию внешнего мира, неорганичную сети и использовали ее как посредника. Возникли фестивали и форумы техноискусства – Ars Electronica (Линц, Австрия), Transmediale (Берлин, Германия), «Следующие 5 минут», «Киберфеминистка» и др. В этот период произошла глобализация медиа. Всеобщая доступность CNN, широкое распространение мобильной связи, реалити-шоу на телевидении, внедрение фотошопов, посещение сайтов и т. п. способствовали созданию глобального информационного пространства, формированию on-line сообщества. Трансформировалась и роль интернет-художников, сочетающих отныне в одном лице художника, критика, наблюдателя и активного участника интернет-акций. Они выступили инициаторами первых коллективных игровых ситуаций, о месте проведения, времени и характере которых договариваются по интернету (флеш-мобов). Так, коллективный международный перформанс Х. Бантинга «Звоните на Кинг-Кросс» (1994) задумывался как глобальная игра, основанная на активном взаимодействии пользователей в пространстве социума. Веб-сайт представлял собой белую страницу, испещренную черными цифрами – номерами телефонов-автоматов на лондонской железнодорожной станции «Кинг-Кросс»; указывались дата и время коллективных международных звонков по этим телефонам. Целью акции была замена пассивного потребления масс-медиа прямым действием, а также создание музыки телефонных звонков разной тональности. Именно «а также». Момент эстетизации носил здесь минимальный, побочный характер. (Еще один подобный пример: тот же Х. Бантинг установил на центральных улицах Дублина, Токио, Лондона, Лос-Анджелеса телекамеры, связав каждую из них с определенной веб-страницей. Любой посетитель этого сайта из любой точки земного шара, заметивший какие-то беспорядки на данной улице, мог тотчас информировать полицию этого города с той же веб-страницы).

В аналогичном духе действовали сторонники «киберфеминизма», хотя их эксперименты и обладали определенной спецификой. С. Плэнт, Ф. Вайлдинг, Ж. Стерз и др. видели в переходе на новые информационные технологии важную составляющую третьей, современной волны феминизма. Приоритетные темы – место женщин в сети; влияние на них технокультуры; феминизация и эротизация компьютерных технологий. В их компьютерных проектах действовали «гендерные киборги» – альтернативные существа, воплощающие снятие оппозиции «мужское – женское», а также мужчины, демонстрирующие на подиуме женские бикини и другие игровые варианты купальников и дамского нижнего белья (проект Е. Гранберг «Net-бикини») и т. п. Подобные – во многом наивные и прямолинейные – акции были представлены в концентрированном виде в «Манифесте киберфеминизма для 21 века» (1991). Компьютерная картинка в форме шара (как символ женского, противостоящего мужской линейности) представляла собой своего рода лубок – сочетание графики с текстами, написанными в духе феминистской риторики – о женской сексуальности, новом мировом беспорядке, борьбе против «Большого брата», терминаторшах мужского морального кодекса и т. п. И хотя киберфеминистки подчеркивали, что интернет – место утопии и эстетизированной игры, художественная сторона акций носила для них второстепенный характер.

Особый интерес вызывает русский интернет-арт. Его исследователи в России, вносящие вклад и в развитие net-арта, О. Лялина, А. Шульгин считают, что его суть сводится к созданию коммуникационных и креативных пространств в сети, предоставляющих полную свободу сетевого бытия всем желающим. Поэтому задача интернет-арта – не репрезентация, а коммуникация, и своеобразной арт-единицей его является электронное послание. Особенности русского интернет-арта – нарративность, восходящая к традиционному литературоцентризму русской художественной культуры, романтический характер повествования, отчетливое социальное послание, протестный пафос.

Проект О. Лялиной «Мой бой-френд вернулся с войны» (1996) – это составленный из компьютерных окон триптих, сочетающий графику и короткие тексты: 1) сидящая пара: парень и девушка смотрят в разные стороны; 2) тексты – «ЧТО ПОДЕЛАЕШЬ!», «Место для твоей фотографии», «Не убий / МЕНЯ»; 3) фотография девушки (видимо, автопортрет автора) – воплощение тревожного ожидания. В совместной с Х. Бантингом работе «Статусный проект» (1999) О. Лялина на основе «Идентификационной базы» сочетает фотографии персонажей и данные о них на русском языке: национальность, пол, место и год рождения, цвет кожи, рост, вес. Все эти сведения можно менять местами, что символизирует, по мысли авторов, идею свободы, создает альтернативу официальному статусу человека.

Военной теме посвящены «Горячие картинки» А. Шульгина (1994), стирающие границы между компьютерной графикой, живописью и фотографией. Шульгин создал некоммерческую «Первую русскую электронную фотогалерею», доступную пользователям из дома и офиса, нацеленную на соединение частного и публичного. Мысль о том, что фотография долго была единственным способом реалистического отражения действительности, повлияла на все изящные искусства, а теперь сама меняется под воздействием компьютерных технологии, разделяют с ним члены группы «Медицинская герменевтика», обрабатывающие в фоторедакторе фотографии русских икон. (Среди участников группы Евгений Лихошерст [Чумаков], создающий трагикомические сюжеты о невозможности быть художником в наше время, и другие net-артисты.) Резюмировал эти настроения А. Шульгин в своем манифесте 1996 г. Смысл его таков: Художники! Забудьте слово и само понятие «искусство», эти фетиши-артефакты. Не интеллектуальная власть, а коммуникация. Медиа-художники! Хватит манипулировать людьми посредством ваших гребаных «интерактивных медиа-инсталляций» и «умных интерфейсов!» Вы очень близки к идее коммуникации, ближе, чем художники и теоретики! Просто кончайте с амбициями и не считайте всех идиотами, не способными на творческое общение. Сегодня есть возможность найти тех, с кем можно общаться на вашем уровне. Если захотите, конечно.

Совершенно очевидно, что на данном этапе идея коммуникации, меседжа превалировала над собственно художественными задачами.

Следующий, третий этап (первое десятилетие XXI в.) – освоение собственно выразительных возможностей интернета как некоего электронного *энвайронмента* или *виртуальной реальности*, внутри которых необходимо творить так, как невозможно работать в реальном мире. Появилась первая сетевая литература, построенная на принципах *гипертекста* [*], особые визуальные зоны интернет-арта, активно вовлекающие в их организацию реципиентов, сидящих перед своими компьютерами, и т. п. Начались опыты по созданию веб-сайтов, синтезирующих некоторые стилистические приемы фотографии, анимации, видеоарта (особенно востребованными оказались видеоскетчи Роберта Уилсона и Билла Виолы), кабельного TV и радиокommunikации (так, Нам Джун Пайк превращал телесигнал в абстрактную композицию). Рашель Грин выделяет шесть главных терминов интернет-арта – E-mail, веб-сайт, компьютерная графика, аудио, видео, анимация. Данный период характеризуется созданием многообразных компьютерных инсталляций на основе наработок гиперреализма. Компьютерные игры также представляют собой один из начальных этапов и аспектов интернет-арта. Их особенностью является отказ от психологизма в пользу action – приключений, сказочности: герои перемещаются в пространстве в поисках сокровищ, для борьбы с врагами, ради спасения друга или возлюбленной и т. п. В созданной Н. Букчин компьютерной игре «Незванный гость» по мотивам повести Л.-Х. Борхеса о двух братьях, влюбленных в одну женщину, пользователь слушает соответствующую аудиозапись и должен реагировать на нее как игрок (геймер), тогда звучит следующий отрывок. Помимо визуализации прозы, это позволяет, по замыслу автора, придать словам действенность.

Последнее десятилетие характеризуется некоторыми новыми темами, такими как рекомпозиция (перекомбинирование) тела, деконструкция (синхронная разборка и сборка в новом

виде) вир-туального тела. В компьютерной инсталляции В. Весны «Bodies Inc.» (игра слов: «отелесненные» / «корпоративные» тела = бестелесные абстрактные структуры) пользователь собирает 3D модели человеческого тела из отдельных его частей, выбирая цвет, фактуру, тот или иной тип фигуры и т. п., в результате чего возникают гротескные манекены. Здесь очень сильны трагифарсовые, иронические, пародийные, мистификаторские моменты. Они заметно усугубляются в проектах, чье критическое острие направлено против клонирования, новейших биотехнологий, генетически модифицированных продуктов и т. п. («Биотехнологические хоббиты» Х. Бантинга, «Общество репродуктивного анахронизма», «Машина плоти»). Демистификация новейших технологий в целом, особенно военных, обуславливает поворот ряда net-артистов к «новой простоте», вплоть до отказа от самого интернета.

Другой актуальный сюжет – телеприсутствие (воображаемое присутствие вопреки географическим реалиям), наблюдение, соглядатайство. Громкую известность приобрел проект В. Штеля «Без названия» (сентябрь 2001 г.). Он установил 3 видеокамеры, каждые 4 секунды обновляющие изображения замка в Баварии, берлинской телебашни и панорамы Манхэтгена. Эти идиллические, вневременные, исполненные покоя виды демонстрировались в галерее Postmaster. Когда же видеокамеры запечатлели события 11 сентября, лирическая пейзажная видеоживопись превратилась в историческую.

Еще одна распространенная тема – преодоление межгосударственных границ. Компьютерный проект «Border Xing» Х. Бантинга (2002), представленный в лондонской галерее Тейт, показывает, как переходить государственные границы, избегая столкновений с пограничниками, как прыгать с поездов, скрытно преодолевать туннели и т. п. (наглядно представлены географические реалии 20 государств). В «Карте современного капитализма» сочетаются лэнд-арт, энвайронменты и хэппенинг.

В проекте Д. Фриера «Вся моя жизнь на продажу», едкой пародии на засилье on-line магазинов, вперемешку фигурируют предметы повседневного обихода, личные вещи и т. п.; «Чернокожий на продажу» К. Обадайка – форма протеста против этнических стереотипов.

Существенную роль играют сегодня новые формы распространения аудиовизуальной информации. Так, MP3 способствовали рождению киберпопа и киберпанка, побудили пользователей манипулировать музыкальными файлами.

Освоенные художниками выразительные возможности сети вызвали к жизни так называемые «открытые работы», «генерирующее искусство», ставящие знак равенства между автором, реципиентом, пользователем и критиком, в результате чего интернет-арт оказывается сродни симулякрам – копиям без оригинала.

Итак, понятие *интернет-арт* включает в себя сегодня практически всю дигитальную продукцию, создаваемую для неутилитарных целей в интернете и часто ориентированную на взаимный контакт с реципиентом, но без специального коммутационного оборудования, подключающего его к сети. Здесь хватает традиционной мыши или джойстика. Арт-продукции интернет-арта присущи междисциплинарность и размывание авторского начала. Это скорее информационно-коммуникативная система, нежели художественный объект, как правило, не вербального, но визуально-мультимедийного типа. Обычно это специальные программы-интерфейсы, построенные на основе коллажа веб-сайтов, фото, анимации, разнообразных саунд-треков (уличные шумы, музыка, разговор), элементов игр и т. п. Реципиенту-пользователю предлагается самому собирать из этих аудиовизуальных «пазлов» некие произведения или путешествовать по сетевым лабиринтам – веб-окнам, предусмотренным программой net-арт-мастера, но навигационный путь должен выбирать сам реципиент-сотворец интернет-произведения. Подобный проект под названием «Плита» предложил в свое время Джек Тилсон (1994–1999). Он подобрал огромное количество сайтов, окон, изображений, текстов из интернета, связанных с темой еды. Фрагмент проекта «Макро-еда» позволяет пользователю, не отходя от компьютера в своей квартире, посетить, например, Индию и зака-

завтрак в Раджестанском экспрессе, увидеть соответствующие фотографии и звуки, сопровождающие приготовление еды, ее поглощение и т. п.

В проектах интернет-арта сочетаются информационная коммуникация, функциональность, иронизм и пародийность, банальность и экзотика, элитарность и массовость, серьезный творческий эксперимент и явное трюкачество. Однако здесь же реализуются и некоторые из задач, когда-то только намеченных концептуализмом и постмодернизмом в целом. Картография интернет-арта безбрежна, визуальные и визуализированные данные под «кистью» талантливого net-арт-мастера набегают мощными слоями, срастаются и разбегаются, самомодифицируются и аннигилируются в неуправляемом потоке, затопляющем net-реципиента. В современной литературе в качестве примера подобного творчества приводится проект Марка Нэпьера «Бунт» (2000), в котором он, «закачав такие веб-сайты, как CNN, BBC и Microsoft, а также обрушив домены веб-страницы, предлагает видение интернета, сравнительно свободного от каких-либо установленных границ или корпоративного контроля»²⁴.

На сегодня главной особенностью интернет-арта является принципиальное отсутствие четкого разграничения между *искусством* и *неискусством* [*]. Основными характеристиками сетевого творчества являются неутилитарность, прямой контакт между художником и реципиентом, интерактивность, свобода бытия в киберпространстве, практически ничем не ограниченная коммуникативность.

²⁴ Тейлор Б. С. 242.

Виртуальная реальность в пространствах современного искусства

В 1994 г. Дмитрий Пригов представил фотографию «Компьютер в русской семье»: при свете пустого монитора герой читает старую книгу. Действительно, персональные компьютеры вторглись в нашу жизнь внезапно, и у многих гуманитариев и людей искусства первой реакцией на них было ироничное отторжение (вспомним ритуальное уничтожение компьютеров группой АВС – сломанные, заплесневелые, гниющие мониторы и мыши). С тех пор многое изменилось. Сегодня приговский вариант соотношения между классической культурой и дигитальными новациями вызывает большие сомнения. Цифровая электроника, ставшая знаменем научно-технического прогресса современности, вошла в повседневную жизнь, вписалась в традиционные интерьеры. Интернет, компьютерные игры, CD и DVD, мобильные телефоны, цифровая фотография, цифровое кино и вообще «цифра», еще лет двадцать назад бывшие прерогативой «продвинутых» пользователей, стали в 90-е годы неотъемлемой частью молодежной культуры, а на грани веков привлекли к себе широкий круг людей всех возрастов. И причина тому – не только несомненные бытовые и научно-вспомогательные удобства. Быть может, гораздо большее значение имеют открываемые компьютерными технологиями новые возможности удовлетворения важнейших потребностей человеческой психики, связанных с прорывом за границы реального в область виртуального. Такую возможность издавна давало человеку искусство. Остановимся же на анализе тех реалий, которые свидетельствуют о возникновении нового этапа в развитии эстетики и соответствующей ему отрасли эстетического знания – виртуалистики, изучающей сферу *виртуальности* – т. е., весь комплекс виртуальных явлений в области современного эстетического опыта²⁵.

Хотя вопрос о наличии в искусстве «виртуальной» (возможной, вероятной, воображаемой) реальности, да и о самом искусстве как «второй», художественной реальности не новый в науке, сегодня он ставится и решается совершенно по-новому. Во-первых, существенно трансформировалось искусство, прошедшее в XX–XXI вв. путь от классики через авангард, модернизм, постмодернизм к арт-практикам дигитальных сетей. Во-вторых, благодаря развитию компьютерных технологий радикально изменилось представление о самой виртуальной реальности.

Термин «виртуальность» возник в средневековой латыни в связи с проблемой перевода аристотелевского «*dynamis*» («потенциальность»). Около 1700 г. это понятие стало применяться в оптике: под «виртуальным изображением» понималось отражение в зеркале. В классической механике XVII в. «виртуальность» обозначает некоторый математический эксперимент, совершаемый преднамеренно, но стесненный реальностью, в частности наложенными ограничениями и внешними связями: «виртуальный момент», «виртуальная работа» на самом деле не существуют, но потенциально могут реализоваться. Понятие «виртуальная реальность» воплощает в себе двойственный смысл: мнимость, кажимость, потенциальность и истинность

²⁵ Виртуалистика как новая область научного знания заявила о себе в 90-е годы. В ней изначально давалась расширительная трактовка понятия виртуальной реальности и ее основных типов – имитационного, условного, проективного и пограничного – в философии, психологии, медицине, технике. Термин «виртуальный» обнимает здесь такие разнородные сферы, как ангажизм и имиджмейкерство. Такой подход представляется дискуссионным. См. об этом: Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы. М.: Прогресс-Традиция, 1997; Виртуальные реальности и современный мир. М.: Ин-т Человека РАН, 1997; Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: АГРАФ, 2000; Корсунов И.Г. Субъект и виртуальная реальность. М.: Ин-т повышения квалификации гос. служащих РАГС, 1998; Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6.

(от антиномической игры противоположных смыслов: средневекового латинского *virtualis* – возможный; английского *virtual* – действительный, фактический)²⁶.

Технологические достижения последних десятилетий позволили по-новому взглянуть на виртуальный мир и существенно скорректировать его классическое содержание. В 80-е гг. XX в. понятие виртуальной реальности широко вошло в науку и культуру для обозначения специфической пространственно-временной среды (континуума), создаваемой с помощью компьютерной графики и полностью реализуемой в психике субъекта, определенным образом связанного с компьютером и погруженного в эту среду, активно действующего в ней. Совершенно очевидно, что так понимаемая «реальность» далеко выходит за рамки собственно эстетического опыта и касается любой деятельности человека, так или иначе связанной с компьютерно-сетевыми манипуляциями. Тем не менее, виртуальность активно внедряется и в сферу современной художественно-эстетической культуры, а понятие «виртуальная реальность» все активнее используется в эстетической теории. Совершенно очевидно, что уже в ближайшее время оно способно занять одно из видных мест в категориальном аппарате современной эстетики, потеснив традиционные категории.

В центре интересов виртуалистики – виртуальные артефакты как компьютерные двойники действительности, иллюзорно-чувственная квазиреальность. Принципиальная эстетическая новизна связана здесь с открывшейся возможностью ощутить мир искусства изнутри. Благодаря пространственным иллюзиям трехмерности и тактильным эффектам воспринимающий может погрузиться в него, превратиться из созерцателя в создателя. Виртуальные авторские перевоплощения, физиологические изменения, контакты между виртуальным и реальным мирами (голографические, компьютерные проекции частей тела как их искусственное «приращение» и т. д.) усиливают личностную, волевою доминанту художественных экспериментов.

Зыбкость физических и психических очертаний личности в виртуальном мире акцентирует идею ее бесконечной текучести и многоликости. Особое внимание уделяется гиперреальной демонстрации процесса пространственно-временных метаморфоз объекта, ведущих к его инобытийности.

В основе искусства виртуальной реальности лежит отказ от оппозиции реальное – воображаемое, материальное – духовное, живое – неживое, оригинальное – вторичное, естественное – искусственное, внешнее – внутреннее, мужское – женское, восточное – западное и т. д. В результате возникает эффект мнимоподлинности, составляющий основу многообразных эстетических опытов с киберпространством²⁷, киберреальностью.

Новая эстетическая картина виртуального мира отличается отсутствием хаоса, идеальной упорядоченностью. Игровой характер современного искусства усиливается благодаря «новой телесности», специфическому компьютерному «телу» (скафандр, очки, перчатки, датчики, вибромассажеры и т. д.) при отсутствии собственно телесных контактов²⁸. Более того, все тело игрока встраивается в тело игры, становится ее частью (инвариант встроенности)²⁹.

Суть виртуальной реальности заключается в том, что реципиент, находящийся в специально оборудованном кресле, с помощью системы сенсорных датчиков, соединяющих его с компьютером, может проникать в образ своего электронного двойника (другого Я) внутрь киберпространства, отчасти сам формировать его и свой собственный образ, активно участ-

²⁶ См.: Концепция виртуальных миров и научное познание. М.: РХГИ, 2000; Маньковская Н., Могилевский В. Виртуальный мир и искусство // Архетип. 1997. № 1; Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта // Вопросы философии. 2006. № 10.

²⁷ Понятие киберпространства (cyberspace), впервые употребил в 1984 г. Уильям Гибсон в научно-фантастическом романе «Neuromancer», после чего оно утвердилось в науке для обозначения пространства электронных сетей.

²⁸ См.: Орлов А. Аниматограф и его анима. Психогенные аспекты экранных технологий. М.: ИМПЭТО, 1995.

²⁹ См. подробнее: Орлов А.М. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания. М.: ГЕО, 1997. С. 20.

вывать в арт-игровых ситуациях, изначальные установки которых предлагаются компьютерной программой, модифицировать их по своему усмотрению, общаться как с виртуальными, фантомными персонажами программы или собственного изобретения (электронного моделирования), так и с другими реципиентами-участниками, арт-партнерами, вошедшими, как и он, в это пространство через свой компьютер в любой точке земного шара, и при этом испытывать комплекс ощущений, полностью адекватный действиям и ощущениям человека в реальной жизненной ситуации.

Один из принципов виртуальности – интерактивность, то есть активное воздействие реципиента на мнимую реальность в режиме конкретного времени ее создания и восприятия. Это позволяет совместить традиционно формирующийся в сознании субъекта художественный образ с более или менее активным воздействием на сам художественный объект, трансформировать его и тем самым корректировать и художественный образ. В новейших творческих акциях роли художника и публики смешиваются, сетевые способы передачи информации смещают традиционные пространственно-временные ориентиры. Ограничения, связанные с пространством и временем, сводятся к виртуальному нулю. Реципиент превращается из наблюдателя в сотворца, влияющего если не на становление, то на развитие и модификацию произведения искусства.

Суждения о произведении как открытой системе теряют свой переносный смысл. Эстетический объект утрачивает четкие границы, целостность, стабильность.

В отличие от классического искусства, виртуальные арт-миры в идеале ориентированы не на изображение жизни, а на ее свободное моделирование, претендуют быть самой этой жизнью, самоорганизующейся в сложной нелинейной психотехногенной системе: человек – компьютер – сетевое пространство и время. Фактически это ничем не ограниченный спектр возможных жизней человека, активно использующий все органы чувств и способы реагирования на внешние раздражители; в итоге полная электронная замена реальной жизни виртуальной, создаваемой по законам нет-искусства на паритетных началах программистами – нет-художниками (сетевыми художниками/инженерами искусства будущего) и самим реципиентом-участником. Перед реципиентом открываются неограниченные возможности «переселения душ» и перевоплощений в кого угодно (в другого человека, исторического или мифологического персонажа, в животное, фантастическое существо, инопланетянина и т. п.). Важнейшим условием, однако, такого «перевоплощения» должно быть постоянное сохранение реципиентом и своего подлинного Я, ощущения дистанции между реальным Я и виртуальным. Только в этом случае виртуальная реальность может претендовать на статус феномена искусства и участвовать в эстетическом опыте.

Несомненное влияние на утверждение идей виртуальной реальности оказывают новейшие научные открытия: доказательность предположения о существовании антивещества активизировала старые споры об антиматерии, антимире как частности многомерности, обратимости жизни и смерти. Взаимопереходы бытия и небытия в виртуальном искусстве свидетельствуют не только о художественном, но и о философском, этическом сдвиге, связанном с освобождением от совокупности причинно-следственных связей. В этом новом теоретическом контексте виртуалистика предстает как искусство возможного. В ней отсутствуют точки невозврата. Кроме того, персонажи легко взаимозаменяемы. Они обладают сверхчеловеческими возможностями, что во многом влияет на психологические мотивировки, связанные с главными жизненными проблемами.

Современная научно-фантастическая литература и кинематограф уже дали (иногда талантливо и на хорошем художественном уровне) множество возможных моделей действий человека в виртуальной реальности, как правило, нехудожественной: в них или вообще стирается грань между настоящим и придуманным мирами, или при сохранении этой грани персонажи посещают созданное пространство отнюдь не с эстетическими целями. Сошлемся хотя

бы на фильм «Матрица» братьев Э. и Л. Вачовски (1999), в котором дан один из возможных вариантов организации фантасмагорической виртуальной среды, фактически уничтожающей современного человека как свободно действующую творческую личность, переводящей его на уровень марионетки, управляемой всемогущим электронным «богом» – сверхкомпьютером космического уровня Матрицей. Понятно, что этот апокалиптический вариант, созданный пока художественными средствами кинематографа, но, при активном использовании компьютерных технологий, далек от того, что мы имеем в виду под виртуальной реальностью как феноменом искусства. Сегодня еще хотелось бы надеяться, что человеческий разум не выпустит техногенного джина из бутылки, и искусственно созданный мир будет существовать только как арт-реальность, удовлетворяющая эстетические запросы человека, полностью подвластная ему, а не порабащивающая его.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.