



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

Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков

Современное искусство как феномен техногенной цивилизации

Москва
2010

Министерство культуры Российской Федерации

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

Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков

Современное искусство как феномен техногенной цивилизации

Допущено Учебно-методическим объединением
высших учебных заведений Российской Федерации
по образованию в области кинематографии и телевидения
в качестве учебного пособия
для студентов вузов,
обучающихся по специальностям
070601 «Режиссура кино и телевидения»,
053600 «Режиссура мультимедиа-программ»,
070800 «Драматургия»,
074201 «Киноведение»
и другим кинематографическим специальностям.

Москва

Редакционно-издательский отдел ВГИК

2011

ББК 87.8

М—247

Рецензенты:

доктор философских наук *Н.А. Кормин*

доктор философских наук, профессор *И.П. Никитина*

Маньковская Н.Б., Бычков В.В.

М—247 Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. — М.: ВГИК. 2011 — 208 с.

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 виртуальности. 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

М—247

© Н.Б.Маньковская, 2011.

© В.В. Бычков, 2011.

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

ISBN 978-5-87149-120-1

Содержание

Введение	4
Инновационный характер современного искусства	8
Кино и новые цифровые технологии	22
Видеоарт	34
Интернет-арт	40
Виртуальная реальность в пространствах современного искусства	50
1. Естественная виртуальность	58
2. Искусство как виртуальная реальность	59
3. Паравиртуальная реальность	60
4. Протовиртуальная реальность	68
5. Виртуальная реальность	87
6. Эстетическая виртуальная реальность	89
Виртуал-арт	91
Питер Гринуэй и Мэтью Барни: кино или посткино	101
Заключение	141
Выводы	146
Вопросы	148
Темы семинарских занятий	148
Словарь терминов	149
Библиография	206

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 переформирования 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 гра-

фике, компьютерных инсталляциях, сетевой литературе, трансмузыке, 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 net-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 форми-

рование 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 художественно-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 всевозмож-

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

ные *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* вы-

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

³ Станковыми называются самостоятельные, самодостаточные, не-утилитарные 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.

рываются 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 человека — интенции, вскоре реализовавшиеся в дизайне, художественном конструировании, авангардно-модернистской архитектуре. И если символисты-теурги, не сумевшие воплотить свои утопические мечты, и конструктивисты-дизайнеры, органично вросшие 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 *поп-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 вклейки, 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 поразить 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).

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.

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, 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 кромешный. 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 эвайронменты 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 клокочущем вареве глубинное художественно-антихудожественное ощущение принципиально *иного* этапа цивилизационного процесса и активная работа на него — сочетается с опреде-

ленной 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 вдохновенного 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 — *энвайронментов*, 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 посту-

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

пает 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 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, асемантическое, потенциальное) экспопространство, сами арте-

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

факты, 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

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.

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».

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, остававшихся 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 зако-

номерности 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 шарахались 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 киносъемочный 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 режиссеров, 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 филь-

мах 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 + компози́тинг + ком-

⁹ См. подробнее: *Теракопян 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.

пьютерная 2D анимация + компьютерная 3D анимация»¹⁰. Специфика цифрового произведения состоит в том, что съемка физической реальности в нем возможна (хотя и она подлежит оцифровке), но не обязательна, ее заменяют двух- и трехмерная анимация и другие програм-мные продукты. Зафиксированное в цифровом виде компьютерное изображение 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 анима-

¹⁰ Теракопян М. С. 55.

цией, 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 мыслей 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

¹¹ Теракопьян М. С. 125.

¹² Теракопьян М. С. 21.

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 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», «прекрас-

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

ное — 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

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

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 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.

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

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 вычленяются и укрупняются, акустически форсируются. 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. 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

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

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 «интерактив-ного»¹⁹ киноведения. Автор проекта Г. Масловский имеет в виду возможность произвольного варьи-

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

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

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

рования 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 3D-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).

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, прерыв-

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

ности, развлекательности, определенной мультисенсорности и доводя их комбинации в своих мультимониторных арт-проектах до абсурда.

Существенно расширились возможности видеоарта с появлением дигитальных технологий. Уже «цифровые» фотографы быстро научились создавать путем электронного переформирования (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-эсте-

тический 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.

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, больную 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 мно-

гих 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 Аурслером в том же 2000 г. в Сохо-сквере в Нью-Йорке («Механизм воздействия»), который он превратил в некое ми-

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

стическое 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.

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. Бальп 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 нет-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, имеющих 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

²² Новые аудиовизуальные технологии. С. 446.

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

понимании, считая его чересчур материальным, предметным, застывшим. Они сознательно лишали произведения интернет-арта статуса искусства, называя себя программистами, а не художниками.

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 тональ-

ности. Именно «а также». Момент эстетизации носил здесь минимальный, побочный характер. (Еще один подобный пример: тот же Х. Бантинг установил на центральных улицах Дуб-лина, 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 сторонницы «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», терминалоршах 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 технологий, 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, месседжа 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-художников 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 Манхэттена. 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 заказать 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 постмодерниз-

мом в целом. Картография интернет-арта безбрежна, визуальные и визуализированные данные под «кистью» талантливого net-арт-мастера набегают мощными слоями, срastaются и разбегаются, самомодифицируются и аннигилируются в неудержимом 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 ABC — сломанные, заплесневелые, гниющие мониторы и мыши). С тех пор многое изменилось. Сегодня пригововский 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 преднамерен-

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 ангелизм 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; Корсунцев 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.

но, 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 (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.

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.

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 компью-

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.

терному «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 образе своего электронного двойника (другого Я) внутрь киберпространства, отчасти сам формировать его и свой собственный образ, активно участвовать 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 простран-

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.

ственно-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-артистами (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, ан-

тимире 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 за-

просы человека, полностью подвластная ему, а не поработавшая его.

Подготовка к перенесению традиционного эстетического опыта в искусственно созданное пространство исподволь и неосознанно велась на протяжении всего XX в. — и в научно-технической деятельности, и в утилитарно-обыденной жизни, и в искусстве, и во всей культурно-цивилизационной сфере. Широчайшее внедрение компьютера, интернета, дигитальных технологий в жизнь обычного человека, начиная с самого раннего возраста, существенно меняет всю ментально-психическую структуру личности, переориентирует ее на принципиально иной опыт, далекий от всего, с чем человек имел дело в обозримый период истории. Этот фактор пока мало осмысливается, но он составляет существенную антропологическую проблему.

Собственно виртуальная реальность как полноценный феномен компьютерно-сетевое искусства находится еще в стадии активного становления. Тем не менее, уже сегодня мы можем наблюдать за формами и этапами этого процесса. Необходимо подготовить методологическую базу для изучения принципиально нового феномена бытия и сознания, выявить пространство уже существующих аналогий, пара-, квази-, прото-феноменов компьютерно-сетевой арт-виртуальности.

Опираясь на введенное выше понятие «виртуальной реальности», мы считаем целесообразным классифицировать всю сферу виртуальности, так или иначе связанной с искусством и эстетическим опытом и частично уже выявленной наукой, по шести разрядам:

1. Естественная виртуальность.
2. Искусство как виртуальная реальность.
3. Паравиртуальная реальность.
4. Протовиртуальная реальность.
5. Виртуальная реальность.
6. Эстетическая виртуальная реальность.

1. Естественная виртуальность

Это изначально присущая человеку сфера его духовно-психической деятельности, реализующаяся в сновидениях, грезах, мечтах, видениях наяву, бредовых галлюцинациях, детских играх, фантазировании. В сновидениях мы с необычайной отчетливостью, яркостью ощущений переживаем как видоизмененные картины реально свершившихся или предстоящих событий, так и фантастические, сюрреалистические феномены, испытываем восторг, отчаяние, страх, без труда преодолеваем любые расстояния, совершаем невероятные поступки, летаем, делаем гигантские скачки во времени и т.п. В сновидениях мы фактически живем какими-то новыми виртуальными жизнями, нередко ощущая при этом, что далеко не все подчиняется нашей воле. Иногда мы чувствуем, что поступаем вопреки нашим желаниям, логике обычного поведения, как бы управляемые какой-то внешней силой. Как показали исследования психоаналитиков и психологов XX в., сновидения, свидетельствуя о неосознаваемой психической деятельности, являют нам то, что мы нередко пытаемся скрыть даже от самих себя, доводят до логического конца интенции, которым противится наш разум. По-видимому, не случайно, на протяжении всего XX в. нарастал интерес к сновидческим концепциям искусства (З. Фрейд, Ж. Лакан, К. Метц и др.), послужившим своеобразным прологом к восприятию новых художественных реалий, связанных с виртуальным миром.

Подобные сновидческим виртуальные миры разворачиваются в нашей психике, особенно в детском и юношеском возрастах, в процессах грез наяву, мечтаниях, фантазировании. Здесь они в большей (хотя тоже не полной) мере поддаются нашему волевому управлению. Мы сознательно создаем в воображении обстановку желаемого события, участвующих в нем персонажей, выстраиваем последовательность действий и ситуаций, то есть фактически выступаем

режиссерами и актерами возникающего в нашем сознании спектакля. Не случайно эстетика уже давно признала в каждом человеке (особенно в ребенке) художника, только некоторым удастся довести свое творчество до выражения в чувственно воспринимаемых материализованных формах искусства, а у большинства оно остается в сознании на уровне воображаемых миров. Подобной виртуальностью отличаются и детские игры, участники которых полностью преобразуются в выдуманных персонажей и принимают пространство игры за реальность.

2. Искусство как виртуальная реальность

По существу весь образно-символический мир, создаваемый искусством, может быть понят как своеобразный космос виртуальных сфер, каждый из которых уникален и полностью реализуется только в акте эстетического восприятия конкретного произведения конкретным реципиентом. В процессе формирования образов и символов воспринимающий активно переживает (сопереживает) возникающие в его сознании события и состояния как предельно реальные, хотя при этом он практически всегда осознает, что все это искусственно созданное. К специфике художественной виртуальной реальности относится сознательное участие зрителя в ней (настрой на эстетическую оценку искусства), нередко — более высокий уровень переживаний и эмоций, чем при деятельности человека в реальной действительности, а главное — эстетическое наслаждение, сопровождающее весь акт восприятия/бытия этого созданного пространства.

Эстетика и психология давно отметили большое сходство художественной реальности со сновидческой. При этом существуют и принципиальные различия. Сновидение возникает спонтанно на бессознательной основе без какого-либо волевого участия спящего. И хотя иногда он ощущает,

что все происходящее — сон, попытка подключить волевое усилие, чтобы как-то изменить его в благоприятную сторону редко удается. Сон — исключительно естественный процесс. Произведение искусства и создается, и воспринимается творческими усилиями художника и реципиента при достаточно активном участии сознания. При этом полного погружения в художественную реальность, то есть полного отождествления ее с внешним миром в нормальном акте эстетического восприятия не происходит.

3. Паравиртуальная реальность

К ней мы относим две сферы в художественной культуре XX–XXI вв.:

А) *психоделическое искусство* (то есть создающееся под влиянием наркотиков);

Б) *элементы виртуальности* в авангардно-модернистско-пост-модернистском искусстве и актуальных арт-практиках, возникающие на базе традиционных «носителей» искусства без применения особой техники, прежде всего, электроники.

А) *психоделическое искусство*

Одной из ярких предтеч компьютерно-сетевой виртуальности, генератором своеобразной *квазивиртуальной* реальности является *психоделическое искусство*. Создаваемое (и воспринимаемое) либо при измененных состояниях сознания художника, либо описывающее наркотические эффекты (может быть связано и с другими практиками, например, токсикоманией), оно фактически выводит человека в пространства галлюцинаций, близкие к виртуальной реальности. Художник достигает здесь уровня естественной виртуальности (сновидения, бреда, галлюцинации) с помощью наркотических средств. Результаты деятельности таких художников наиболее адекватно воспринимаются

реципиентами, также принявшими хорошую дозу. Галлюциногенную и собственно виртуальную реальности сближает трехмерная конкретность, невероятная отчетливость многослойного видения, подробность, фактурность, пластичность ощущений, а разделяет крайняя деформированность, сюрреальность психоделической реальности.

Среди художественных предтеч психоделического искусства — маркиз де Сад, Ф. Ницше, Лотреамон, Л.Ф. Селин, С.И. Виткевич, А. Арто, Ж. Батай, У. Берроуз, Де Куинси, Т. Маккена, К. Кастанеда.

Специфика психоделического искусства состоит в том, что оно может создаваться как профессионалами, так и любителями. Установка типа «сделай сам» вызывает аналогии с сетевыми художниками: галлюцинаторные эффекты отождествляются с творческими озарениями, возникает иллюзия недифференцированности творческих способностей. Наибольшую известность приобрели психоделические музыкальные и литературные практики, генетически связанные с *дадаизмом, сюрреализмом, леттризмом* [*], ситуационизмом, а также субкультурами хиппи, панков, иксеров, рейверов, хакеров. Лидеры «химического поколения» 90-х годов — писатели Ирвин Уэлш, Джефф Нун, Гэвин Хилл. Основная проблематика их произведений — наркотическое опьянение как самодостаточный, абсолютный жизненный опыт, «другая реальность», более яркая и красочная, чем повседневность, дарующая, наподобие виртуальной реальности, ощущение полной, безграничной свободы.

Признак психоделического литературного стиля — сочетание натурализма и экспрессии, трагифарса и мелодрамы, трансгрессивности и иронизма; раздробленный сюжет, большое количество действующих лиц (в основном маргиналов, как европейцев, так и представителей других рас, объединенных термином «еврохлам»); обилие жаргонизмов, диалектизмов и ненормативной лексики (нередко экранизации на языке оригинала сопровождаются суб-

тит-рами), черный юмор, элементы социальной сатиры; эстетический шок, повышенный интерес к безобразному, монструозному. Главные темы — наркотические видения, физиологические ощущения наркоманов, изменения, происходящие в их жизни вследствие наркотической зависимости, экстаз как самодостаточный, абсолютный жизненный опыт, «химическая любовь», традиционно и нетрадиционно ориентированный секс (жесткое порно), насилие, жестокость, растрата, СПИД, смерть. Однако эти общие черты не свидетельствуют о существовании единой «наркотической культуры». Она распадается на множество субкультур: различные психоактивные вещества притягивают и формируют несхожих по темпераменту и образу жизни художников, поколенческая мода на них меняется.

Психоделизм, наряду с аутсайдерством, альтернативными стилями жизни, — органическая составляющая рок-музыки 60-х гг., панк-музыки 70-х (ее теоретик М. Макларен, основатель группы «Секс пистолз»), музыки «рейв» и «техно» 90-х с их форсированным, как после приема «психовитаминов», восприятием звука, утратой ощущения времени и пространства. Культовая фигура отечественного музыкального психоделического искусства — Виктор Цой.

Психоделическое искусство сопряжено также с религиозно-мистическими настроениями в диапазоне от «божественного откровения» до «ухода в астрал». В этом контексте «искусство необычного» ассоциируется с мистериальностью, мистической властью над аудиторией, коллективным приобщением к «чудесному экстазу». «Безумная любовь к экстази» — парафраз «Безумного экстаза любви» (И. Уэлш)³⁰.

В контексте взаимоотношений между виртуальностью и психоделикой особо следует сказать о субкультуре хакеров. В 60-е гг. леворадикальная позиция молодых про-

³⁰ См.: Кузнецов С. Между экстази и экстазом // Иностранная литература. 1998. № 4. С. 194–200.

граммистов, выпускников Массачусетского технологического института, протестовавших против бюрократических ограничений доступа к компьютерной информации под девизом «информация должна быть свободной», вылилась не только в акты взлома компьютерных сетей, но и в попытки создания основ компьютерной культуры. При их непосредственном участии, а нередко и по их инициативе возникали первые компьютерные журналы, видеоигры, осуществлялись эксперименты в области компьютерной графики и музыки. Существенным элементом вхождения в виртуальную реальность были наркотики: многие хакеры воспринимали ее как коллективную галлюцинацию, подобную психоделической. С такой позицией во многом связано инициированное хакерами движение киберпанков, делавших в 70-е гг. ставку на наркотически-виртуальную модель жизни и творчества. Свой роман в стиле фэнтези «Новороманист» (1985) У. Гибсон посвятил киберпространству как созданной электронными средствами общечеловеческой галлюцинации, воздействующей на все органы чувств.

Таким образом, в сфере психоделического искусства была фактически апробирована и смоделирована одна из форм паравиртуальности, существенно приближающаяся на уровне восприятия к собственно виртуальной реальности в ее негативно-антигуманном, как бы минус-эстетическом аспекте. Уже сегодня нельзя игнорировать этот аспект, ибо современный уровень сетевой виртуальности, пока еще не усиленной сенсорными датчиками и не усложненной арт-конфигурацией, почти наркотически действует на некоторые слои молодежи. Нас, однако, интересуют, прежде всего, тенденции и возможности позитивного, то есть собственно *эстетического*, использования виртуалистики, которая, хотим мы того или нет, уже сегодня становится актуальной реальностью человеческой жизни.

Б) *элементы виртуальности* в авангардно-модернистско-пост-модернистском искусстве и актуальных арт-практиках, возникающие на базе традиционных «носителей» искусства без применения электронной техники

Иной аспект паравиртуальной реальности мы усматриваем в сфере собственно актуального искусства и арт-практик современности, где нарабатываются элементы виртуальной реальности будущего. Немало было сделано (притом внесознательно) уже в русле авангардно-модернистско-постмодернистского художественного опыта. Сегодня почти очевидна своеобразная целенаправленность бурного, кажущегося хаотическим, развития ситуации в художественно-эстетической культуре XX века. Она заключается в нескольких главных тенденциях, которые могут быть сформулированы так:

- расшатывание и разрушение традиционных средств художественных языков классического искусства и классического эстетического сознания;
- попытки поиска и формирования иных принципов, приемов, способов неутилитарной арт-деятельности на основе новых, полисемантических, конвенциональных, релятивных установок организации некой ситуативной деятельности-реальности;
- выработка принципиально инновационных парадигм творческой деятельности и восприятия на основе «измененного» сознания, в котором господствующее положение занимают не формально-логические и словесные тексты, но полисемантические аудиовизуальные, осязаемые структуры, ориентированные на функционирование «новой телесности», в том числе и виртуальной, и обращенные отнюдь не к рационально-рассудочной сфере человеческого сознания³¹.

³¹ Подробнее об этих трансформациях см.: Бычков В.В. Феномен неклассического эстетического сознания // Вопросы философии. 2003. № 10. С. 61–71; № 12. С. 80–92.

Уже в современной компьютерной продукции мы видим виртуозное использование большинства наработок и находок авангардно-модернистских элитарных искусств и арт-практик XX в. (футуризма, экспрессионизма, абстрактного искусства, дадаизма, сюрреализма, конструктивизма, театра абсурда, конкретной музыки и визуальной поэзии, концептуального искусства, боди-арта и т.п.) в самых различных сочетаниях, совершенно свободно, технически профессионально выполненных, и немыслимых для внекомпьютерного мышления. Остановимся кратко на некоторых тенденциях.

Один из вариантов виртуализации литературного текста связан как с особенностями авторского мышления, так и со способами его создания писателем. Общим для весьма неоднородных в художественном отношении текстов В. Пелевина («Шлем ужаса»), А. Лёвкина («Письма к ангелам»), В. Кальпиди («Машинерия чудес»), А. Бородыни («Гонщик»), В. Шарова («Мне ли не пожелать»), А. Королева («Эрон»), Л. Соколовского («Ночь и рассвет») является принцип дискретности, делимости, взаимозаменяемости эпизодов-«файлов» в «корневом каталоге» произведения. Курсор авторского интереса произвольно скачет между персонажами-масками и их функциями. Линии развития сюжета резко обрываются и возникают там, где их не ожидает читатель. Подобный подход является логическим продолжением той линии развития постмодернистского искусства, которая связана с разрушением границ артефакта, отказом от причинно-следственных и временных связей; «принципом матрешки», позволяющим посредством отступлений, комментариев, заметок на полях заглянуть в головокружительную пустоту — бездну нервно пульсирующего сюжета. Отказавшись от схематизма и абстрактности концептуального искусства, создатели паравиртуальных художественных структур по существу воспользовались его проектным принципом, наполнив и переполнив его ги-

перреальной фактурностью. Достаточно вспомнить полисюжетность «Школы для дураков» и «Палисандрии» С. Соколова, «Бесконечный тупик» Д. Галковского, чей текст перманентно раздвигается посредством примечаний. При этом квазикомпьютерный период в литературе ассоциируется с переходом от постмодернистской интер-текстуальности к стиранию границ между текстом и реальностью. Издержки такой манеры письма — речевые штампы, дефицит психологизма, превращение автора-демиурга в моделиста-конструктора, а персонажей — в фигуры псевдокомпьютерной игры.

Квазикомпьютерный период связан также с фигурой моделиста-конструктора, получающего дополнительные возможности дистанцирования от «равнодушного тела письма». Такое дистанцирование обостряет ощущения, превращая их в экспонат «лирического музея», где ценится восприятие самого восприятия; реальное и виртуальное уравниваются, как в наркотических видениях. Виртуально-наркотическое падение в галлюцинаторную пропасть превращает лирического героя в неадекватный себе персонаж компьютерной игры, воспринимающий несобытие как событие, виртуальную игрушку. Эффект двойного присутствия, прозревания невидимого вызывает ассоциации виртуальной реальности с религиозно-философским миром Востока (В. Пелевин, А. Иванченко).

Художественная паравиртуалистика весьма многогранна. Специального исследования заслуживают проблемы виртуального пейзажа в живописи, компьютерных аналогов «бумажной архитектуры», города как виртуального узла коммуникационных, энергетических, транспортных и других сетей. Общеизвестна роль компьютерных методов в дизайне, декоративно-прикладном искусстве, моде, рекламе³².

³² См.: Этюд о виртуальности // Декоративное искусство. 1996. № 1. Специальный выпуск.

Проявлением аналогичной тенденции в театральной сфере являются виртуально аранжированные театрализованные представления-перформансы. И дело не только в оптимизации технической стороны творческого процесса, хотя театральные компьютерные разработки действительно позволяют в конечном итоге отработать на дисплее детали спектакля и увидеть его будущий облик в трех измерениях. Речь идет о художественно-эстетической стороне искусства сцены. Одним из его векторов является стремление к стереоскопическому эффекту восприятия спектакля зрителем, проявлявшееся в опытах П. Брука, Е. Гротовского, А. Васильева, П. Фоменко, С. Соловьева. В последней трети XX в. они нередко превращали спектакли по классическим пьесам в своего рода хэппенинги, побуждая зрителей переходить из одного театрального зала в другой или же блуждать по многоэтажным театральным помещениям, произвольно монтируя тем самым фрагменты идущих там представлений.

Другая тенденция связана со сценическими превращениями героев классических пьес в персонажей комиксов, мультфильмов, компьютерных игр. Такая метаморфоза произошла, например, с герцогом Кларенсом, королем Эдвардом и герцогиней Йоркской из шекспировского «Ричарда III» в постановке Ю. Бутусова в «Сатириконе» — все эти жертвы убийств в исполнении М. Аверина последовательно превращаются друг в друга, обретая бессмертие виртуальных фигур. Или с Машей и Щелкунчиком в мультижанровом «театре-цирке» А. Могучего «Кракатук». Маша здесь — современный подросток, чуть не ставший жертвой виртуального мира: ей угрожают техногенные чудовища — кибермыши. Щелкунчик проникает в компьютерную лабораторию Мышиного короля, и голова его превращается в огромный четырехэкранный телевизор. Жаль только, что все это происходит на фоне неразработанных по замыслу и малопрофессиональных по исполнению цирковых номеров. Сегодня на смену такого рода внешним эффектам

пришли театральные приемы, способные послужить своего рода мостом между театральной условностью и виртуальной реальностью.

Театральные «репетиции» виртуального многообразны. В отличие от недавнего прошлого (еще не вполне изжитого), когда «новизна» театрального прочтения классики заключалась по преимуществу во внешнем противоборстве с ней — сокращении и произвольном переструктурировании пьесы, переносе действия в иную эпоху и соответствующем переодевании актеров и т.п., сегодня наиболее художественно значимые интерпретации отличаются повышенным пиететом к оригинальному тексту, стремлением постичь глубинное, вневременное значение классики средствами современной выразительности, психоэмоционально, чувственно и интеллектуально соотнести ее художественный строй с эстетическим сознанием человека XXI в.

4. Протовиртуальная реальность

Эксперименты, предвосхищающие виртуальную реальность с помощью традиционных художественных средств или частично имитирующие ее, а также новые возможности самой компьютерной техники применительно к сфере деятельности образовали на рубеже веков некую критическую массу, послужившую мостом для перехода к новому этапу виртуальности — *протовиртуальной реальности*. К этой сфере мы относим все формы и элементы виртуальности, возникающие или сознательно создаваемые на базе или с применением современной электронной техники. На этом этапе фактически формируются уже многие основные собственно виртуальные элементы.

Здесь можно выделить, по меньшей мере, три класса виртуальных наработок:

А) *включение элементов смоделированной окружающей среды как в традиционные, так и в наиболее восприимчи-*

вые к ней виды «технических» искусств, в результате чего возникают начальные формы художественно-эстетической виртуальности (видео- и компьютерные инсталляции, компьютерные спецэффекты в кино, видеоклипы, TV-реклама и т.п.);

Б) создание артефактов массовой культуры и прикладных продуктов, содержащих признаки художественности (компьютерные игры; видео-компьютерные аттракционы, лазерно-электронные шоу, компьютерные тренажеры, другие утилитарные компьютерные разработки);

В) возникновение арт-практик внутри сети, транслирующих и адаптирующих к работе интернета традиционные арт-формы (гипертекст, сетевая литература, виртуальные выставки, музеи, путешествия по памятникам искусства и т.п.), и появление принципиально новых сетевых арт-проектов (net-арт, трансмузыка, компьютерные объекты и инсталляции, сетевой энвайронмент и т.п.), рассчитанных исключительно на аудиовизуальное восприятие без сенсорного подключения реципиента к сети.

А) включение элементов смоделированной окружающей среды как в традиционные, так и в возникшие на технической основе искусства.

Мы остановимся здесь только на некоторых тенденциях. Одна из них характеризуется включением компьютерных спецэффектов, компьютерной графики в ткань художественных произведений традиционного искусства, что способствует развитию принципа интерактивности. Порой на этом пути встречаются действительно интересные художественные находки.

Органичными и обоснованными в художественном отношении выглядят элементы виртуальной реальности в сугубо танцевальных балетах, ориентированных в отличие от повествовательных драмбалетов исключительно на

визуальность. Так, в постановке «Парадиз» Ж. Монтальво движения танцовщиков сочетаются с их записанными на пленку виртуальными дублями. Видеоряд позволяет строить пространство как по горизонтали, так и по вертикали: на сцене и заднике действие показывается в разных ракурсах — это позволяет создать эффект хождения по стенам, воде, воздуху без взаимодействия с ними.

Специальный интерес представляют попытки реализации на основе современных компьютерных технологий многосоставных зрелищ, сплавляющих воедино театр, танец, кино, видеоарт. Французские хореографы-технологи и режиссеры Николь и Норбер Корсино (N+N Corsino) называют свои спектакли живыми инсталляциями, претендуя на создание нового, совершенно самостоятельного вида искусства. Их проект «Топология мгновения» и видеолекция «Территории танца» презентируют ансамбль мультимедийных ситуаций. Действие носит интерактивный характер. Блуждая по лабиринту, образованному колышущимися и складывающимися четырехметровыми спецэкранами, зрители при помощи пультов управления могут самостоятельно выстраивать действие, меняя хореографию и сценографию. Танец живых актеров как бы «комментируют» движения их виртуальных клонов. «Хореографическое тело в трех измерениях» создается посредством прикрепленных к телу танцовщиков специальных датчиков, фиксирующих импульсы, блики и вспышки, возникающие во время исполнения, и переводящих их посредством цифровых программ в компьютерное изображение. Последнее представляет собой нечто вроде ожившей графической схемы танцующей фигуры, живущей на экране собственной жизнью. Полнота виртуального эффекта достигается благодаря параллельному изображению (либо реальному присутствию) настоящего танцора и его «робота». Своими прихотливыми движениями на фоне природных и урбанистических пейзажей актеры то сливаются, то контрастируют с ландшафтом. Та-

нец оказывается лишь одним из элементов общей картины, сотканной из изображений пейзажей, теней, разного рода объектов.

Что же касается повального увлечения виртуализацией современных театральных арт-проектов, то ситуация здесь крайне неоднозначна. Одним из интерактивных опытов с протовиртуальной реальностью в театре стал спектакль Ж. Монтвилайте «Shlem.com» по роману В. Пелевина «Шлем ужаса». Пелевинская интерпретация мифа о Тесее и Минотавре дана в форме интернет-чата. Запертые в отдельных комнатах восемь персонажей ищут выход из лабиринта, идентифицируясь то с Тесеем, то с Минотавром. На сцене этот сюжет представлен в жанре Active Fiction Show, сочетающем театральный перформанс, видео, музыку, интернет. Зритель, снабженный ноутбуком, наводит курсор на фотографию одного из актеров, сидящих в оснащенных системными блоками кабинках, и получает возможность следить за ходом действия не только из зрительного зала, но и из глубины сцены, комментируя увиденное в чате. А видит он приснившийся Ариадне виртуальный лабиринт: на сетчатом экране возникают то высокие стены, обретающие отчетливую фактуру по мере движения по лабиринту, то устрашающая тень Минотавра, то готический собор, то, наконец, Шлем ужаса; по экрану ползут реплики персонажей. Актеры вынуждены играть с расчетом на своего рода «круговую кинопанораму», что временами дается им с трудом. Немалую долю зрительского внимания занимают компьютерные манипуляции, не позволяющие полностью сосредоточиться на сценическом действии. Интерактивность пока остается здесь исключительно на декларативном уровне. Создается впечатление, что на данном этапе театр практически отторгает столь резкое вторжение неорганичных для его природы технических приемов и новшеств.

Протовиртуальная реальность на театральной сцене оказывается пока скорее эффектным техническим ат-

тракционом, чем результатом художественного органического развития. Так, руководитель берлинского театра «Фольксбюне» Ф. Касторф начинает свой провокативный спектакль «Терродром», посвященный теме насилия, проецированием на сцену компьютерной игры, в которой виртуальные персонажи непрерывно истребляют друг друга. Введение в спектакль элементов виртуальной реальности размывает границу между компьютерными игроками и живыми актерами. Чувство реальности утрачивается, внутренняя жизнь подменяется эффектными жестами. В спектакле Р. Кастеллучи «Путешествие на край ночи» по роману Л.-Ф. Селина прикрепленные на концах проводов микровидеокамеры вводятся в тела исполнителей, фиксируя малейшие изменения их состояния в зависимости от эмоционального накала роли. Соответствующие проекции «изнутри» сочетаются с «внешним» видеорядом. Однако такое сопоставление носит, скорее, механический характер, не несет художественной информации.

Стремление обнаружить и реализовать собственно эстетический потенциал, связанный с новыми технологиями, видимо, единственно плодотворный, но и самый трудный путь. Гораздо соблазнительнее превратить в шоу саму эту технику, как произошло на спектакле «Прыжок дохлой кошки» — по утверждению его создателей, первом в мире «финансовом» спектакле (им закрывался фестиваль NET 2007 г.). В этом немецко-голландском проекте речь идет об игре на бирже («прыжок дохлой кошки» — биржевой термин, обозначающий резкий рост цены финансового актива после периода его существенного снижения — с ее азартом, выигрышами и проигрышами. «Живое» действие происходит в реальном времени с реальными биржевыми котировками, все в нем рассчитано на эффект присутствия (европейское время показа спектаклей совпадает со временем работы нью-йоркской биржи). Актеры, по сути, ведут просветительскую, разъяснительную работу, объясняя за-

коны функционирования рынка, правила игры на бирже и т.п. Действие рассчитано на интерактивность зрителей, они активно вовлекаются в игру, от их решений (продавать? покупать? придерживаться?) зависит финал спектакля.

Замысел неплохой. Обращение в новой социально-экономической ситуации к традиционной для классического искусства теме денег, их влияния на человеческие отношения, если бы оно произошло на том же художественном уровне, что у Достоевского, Бальзака, Золя, да еще с применением компьютерных технологий, было бы весьма интересно. Однако в данном случае проблема намечена лишь эскизно. Спектакль в целом преследует не эстетические цели, а прагматические — «удовольствие от делания денег», «стать, на время спектакля, биржевыми игроками и почувствовать все нюансы игры на бирже», «возможность заработать деньги, не покидая зрительского кресла» (так, по крайней мере, утверждается в буклете). Что же, такие перформансы в стиле театра.doc по-своему любопытны в качестве околотеатрального эксперимента, однако имеют ли они отношение к искусству?

Впрочем, у виртуальности есть и другой полюс. Ею нередко манипулируют в сугубо прагматических, внеэстетических целях «оживляжа» как приманки для зрителей. В случаях банальной погони за модой дело обычно оканчивается провалом. Так произошло со спектаклем Андрея Жолдака «Кармен. Исход» (если иметь в виду массовый, целыми рядами исход премьерной публики прямо посреди действия, название это звучит мрачным пророчеством). Авторская идея достаточно интересна: выявить вневременной архетип Кармен и прокрутить его через все слои массовой культуры XXI века. Однако при ее реализации случился досадный сбой. Как и в предыдущем своем московском спектакле «Федра. Золотой колос», режиссер создал микс из наиболее актуальных, но, увы, не им созданных театральных наработок — многообразных *déjà vu*.

Спектакль избыточен во всем, но, прежде всего, в заимствованиях — у Ф. Касторфа, Л. фон Триера, Д. Линча — всех не перечесть. Основное действие разворачивается на трех видеоэкранах (из-за неполадок с их подключением начало спектакля задержали более чем на час), актеры же вяло иллюстрируют это полупрофессиональное home-видео. Особая роль отводится имитации съемки всего происходящего «живой камерой» — оператор буквально не сходит со сцены. А Кармен и Хосе — осовремененные Бонни и Клайд — совершают экранное путешествие по значным местам Москвы, повсеместно совершая поджоги, убийства и т.п. Параллельно развивается другая история, где наши герои предстают полувывжившими из ума старичками, прожившими вместе долгие годы супружества. Обилие ненормативной лексики и сексуальных сцен, демонстрирующихся как «вживую», так и крупным планом в видеопроекции («интим» происходит в больших картонных коробках, куда за парочкой неотступно следует кинокамера), проявлений жестокости и насилия вполне вписываются в «эстетику безобразного», культивируемую современными блокбастерами. Казалось, в спектакле правит бал не осознанная постмодернистская, а «дурная эклектика», соединяющая откровенный кич с элементами психологической актерской школы (старейшая актриса Малого театра Татьяна Еремеева в роли деревенской женщины — матери Хосе — читает в видеозаписи письмо сыну), с приемами театра.doc (видеозаписью репетиций, где с опозданием лет на сорок за «смелое» новшество выдается давно ставший достоянием театральной истории импровизационный, коллективный метод создания зрелища; звучат «эпатажные» сентенции типа «Дзефирелли мертв, Жолдак жив»), с видеоинсталляциями, видеопроекцией on-line, фрагментами настоящего кино, мюзиклом, психоделическим театром. В результате ни один из приемов Жолдака не работает — в том числе и виртуальный.

А между полюсами расположен тот уже достаточно разросшийся театральный организм, в котором виртуальность выступает одним из полезных, но не жизненно важных органов. Так, в моноспектакле из цикла «Слово в движении» баскского хореографа и танцовщика Асьера Сабалета экзистенциальные проблемы поисков самоидентификации решаются посредством диалога актера с собственным изображением, проецируемым на несколько мониторов. Изображение дробится, искажается, то выделяя крупным планом отдельные части тела, то позволяя «заглянуть в душу», произвести своего рода сеанс психоанализа, сопоставить видимое и потаенное, высечь искры из столкновения вербального и визуального. В спектакле есть оригинальные находки, однако не покидает ощущение, что технические аксессуары остаются сугубо внешним приемом: драматического и танцевального мастерства автора вполне хватило бы для выражения своего видения сути современного человека.

Такие мысли, конечно же, приходят в голову не только нам. Игры (или заигрывания) с виртуальностью явно провоцируют своего рода обратную реакцию — желание сугубо театральными средствами «переиграть» те эффекты волшебного, нереального, потустороннего, запредельного, которые достигаются посредством компьютерной техники. И такое «соревнование», в котором виртуальность служит стимулятором поиска новых средств собственно художественного выражения, уже приносит результаты. Так, ауру виртуальности удалось создать в моноспектакле «Ангел» Дуда Пайве благодаря особому стилю, соединяющему хореографию и кукольный театр. Не прибегая ни к каким техническим средствам, этот пора-зительный виртуоз — драматический актер, танцовщик, кукловод, чревоуещатель — «оживил» кладбищенского ангела, слился с ним в единое тело, дал ему свой голос, сделал своим alter ego, своей частью. Но ангел не только друг и компаньон, он

судья и вестник, уводящий в мир мечтаний и прозрений и, в конце концов, превращающий встреченного им бродягу в такое же, как он, надгробное изваяние. Этот грустный, меланхоличный спектакль наполнен удивительной теплотой и, как ни странно, оставляет светлое впечатление.

Действительно, возможен обратный ход, когда «живой» спектакль имитирует виртуальную реальность и конкурирует с ней: в феерии Ф. Жанти «Неподвижный путник» режиссер и актеры «переигрывают» виртуальность, достигая впечатления морфинга, «невозможного объекта» и т.д. при помощи виртуозной актерской техники, оригинального хронотопа, остроумного художественного оформления. Спектакль — своего рода симулякр протовиртуальной реальности, созданный традиционными художественными средствами. Еще более впечатляющий случай «нетехнической», органической виртуальности — другое созданное Ф. Жанти действо — «Край земли». В этом изошренно сновидческом, почти галлюцинаторном зрелище все происходит на краю сознания и за его гранью, где видения возникают ниоткуда и истаявают в ничто. Правда, начинается спектакль с вполне внятной иронической картинки: человек заклеивает конверты, по старинке облизывая их языком, и кладет в ящик с надписью e-mail. Но как только все письма опущены, ящик напружинивается и упархивает. Однако до зрителей художественное послание доходит мгновенно: виртуозное взаимодействие актеров и гигантских кукол, с которыми они вступают в нереальные, фантастические отношения (чего стоит хотя бы танец девушки с огромным зеленовато-голубоватым кузнечиком или монструозная кукла с ногами-ножницами, оскопляющими кавалера), поражают изысканным эстетством, вовлекают в игровую стихию. Визионерский, ассоциативный театр Жанти бессюжетен, но подтекст его явно экзистенциален: взаимообратимость и взаимозаменяемость людей и кукол, головокружительные метаморфозы ставят под сомнение,

как в театре абсурда, целостность и прочность человека, его существование и сущность. Различимы и кафкианские мотивы превращения, в том числе в собственную тень (силуэт из черного картона). А то, как в ночном кошмаре, сцену заполняют огромные полиэтиленовые мешки à la Бойс и превратят ее в выжженную землю. Живописные театральные картины Жанти напоминают как сюрреалистические видения крупнейших художников XX в., так и фигуры современного net-арта. Такие пластические рифмы сновидческой, галлюцинаторной реальности с виртуальной реальностью подтверждают их генетическое родство, к заключению о котором мы пришли теоретическим путем.

Виртуальная модель бытия оказывает обратное воздействие на киноповествование, не требующее компьютерных технологий. Так, в психофуге Д. Линча «Малхолланд Драйв» важно не столько внешне алогичное соотношение первой и второй частей фильма, сколько бесконечная вариативность судеб персонажей, их личностная неопределенность.

Более продуктивно, чем в театре, элементы протовиртуальной реальности формируются в сфере так называемых технических видов искусства — кинематографе, телевидении, видео. К ним в наибольшей мере применимо и понятие визуальности. Этот термин вошел в отечественный научный лексикон сравнительно недавно, потеснив классическую «изобразительность». Он возник в ситуации размывания граней между искусством и неискусством, вводя в арт-пространство практически все видимые образы и, тем самым, признавая их художественными. Помимо традиционных изобразительных и пластических искусств (живописи, графики, скульптуры, архитектуры), понятие визуальности обнимает фотографию, рекламу, дизайн, все новейшие формы актуального искусства (объекты, инсталляции, акции, энвайронмент и т.п.), в потенции — все аспекты виртуальной реальности. На смену некоторым традиционным искусствоведческим терминам (пространство, перспекти-

ва, композиция и т.п.) пришли иные — обзор, панорама, «взгляд с высоты птичьего полета» как ракурсы визуальности. Примечательно, что визуальность выступает порой синонимом виртуальности³³.

Квинтэссенцией протовиртуальной визуальности являются кинематографические спецэффекты, созданные с помощью компьютера. В протовиртуальной кинореальности синтезируются принципы фильмического движения, фотореализма, киберпанка, психоделического искусства. Достаточно интересным в этом плане представляется уже упомянутый нами фильм «Матрица» братьев Э. и Л. Вачовски. Если для зрителя это — протовиртуальный опыт, то для персонажей фильма — полное погружение в виртуальную реальность, при котором компьютерная программа целиком заменяет им реальную жизнь. Вариант виртуальной реальности, созданный в этом, как и в некоторых других, фильме заставляет задуматься, а возможно ли вообще при действительной реализации такого типа виртуальной реальности говорить об эстетическом опыте, об опыте искусства в традиционном понимании этих феноменов. Здесь (для персонажей, которые и моделируют будущих реальных реципиентов виртуальной реальности) практически полностью исключен созерцательный момент, необходимый для эстетического опыта в его классическом смысле. Он заменен игровой деятельностью, которая может привести к реальной гибели персонажа. При этом главные герои, которые сознательно входят в виртуальное пространство и имеют возможность самостоятельно его покинуть, постоянно сознают, что они находятся в виртуальной реальности, в которой обязаны действовать как в реальной жизни. Здесь практически все механизмы классического эстетического опыта не работают, и уже сегодня приходится задуматься о целостной и принципиально иной, чем все нам

³³ См.: Родькин П. Экзистенциальные интерфейсы. Опыты коммуникативной онтологии действительности. М.: Юность, 2004.

известное, эстетике виртуальной реальности, ее формах, механизме действия, границах. Что касается технической стороны дела, то в этом фильме был впервые использован спецэффект плавающей раскадровки — объемного зависания персонажа в кадре. Он достигнут в результате пропуска через компьютер серии стоп-кадров, снятых из разных точек 120 кинокамерами, непрерывно движущимися вокруг актера.

Весьма удачной была акция «Жара в городе» — прошедший в «студеную зимнюю пору» показ анимационных фильмов, созданных европейскими, североамериканскими, японскими художниками. Особенность тщательно составленной программы состояла в том, что в нее вошли действительно арт-хаусные ленты, не имеющие ничего общего с массовым, коммерческим мейнстримом. В результате получился хит-парад суперэстетских, преимущественно абстрактных по живописному решению абсурдистски-иронических фильмов, свидетельствующих о невероятной творческой фантазии, технической изобретательности, уме и остроумии их авторов. И у компьютерной анимации, раскрывающей, по сравнению с рисованной, гораздо более широкие возможности для свободы творчества, здесь оказались явные преимущества. В сущности, от такой протовиртуальной уже недалеко до полноценной виртуальной реальности. Трехчасовое погружение в нее доставило истинное эстетическое наслаждение. Особенно порадовало то, что фильмы эти созданы совсем молодыми людьми — студентами или недавними выпускниками кинематографических школ. Их творческий тонус вообще очень созвучен тому, что привлекает в общении со студентами — атмосфере свободного поиска, брожения эмоциональной и интеллектуальной энергии, тяги к прекрасному, любви к своей профессии.

Общий для протовиртуального искусства принцип приоритетности интерактивного воздействия аудитории распро-

страняется и на музыку. Электронные MIDI-контроллеры позволяют не только виртуально изменить акустику, зал, предложить альтернативные музыкальные инструменты (барабан-фортепиано, воздушная скрипка и т.д.), играть ранее записанными звуками уже несуществующих музыкальных инструментов, создавать библиотеки звуков, но и превратить человеческое тело в биомузыкальный инструмент, озвучивающий считанную с мозговых извилин информацию и передающий сигналы другим органам тела. Техника мультиплицирования акустических и визуальных слоев-двойников, создания компьютерных музыкальных видеодисков расширяет возможности творческого самовыражения, вписывает виртуальную музыку в контекст тенденций синкретизации художественной культуры.

Б) создание артефактов массовой культуры и прикладных продуктов, содержащих признаки художественности

Наибольшего эффекта в создании протовиртуальной реальности пока удалось добиться в двух сферах, где напрямую не ставятся задачи художественно-эстетического характера; речь идет об игровом сегменте массовой культуры и прикладной области, так или иначе связанной с обучающе-тренировочными программами. На этой ступени протовиртуальной реальности усиливается вовлеченность реципиента в компьютерное действие, в виртуальное пространство, то есть активнее реализуется эффект виртуальной реальности.

В сфере массовой культуры формы протовиртуальной реальности эксплуатируются целой индустрией интерактивных развлечений и услуг нового поколения, обыгрывающей принцип обратной связи и эффект присутствия, — многообразные компьютерные игры, видео-компьютерные аттракционы и шоу, виртуальные ярмарки, телешопинги и т.п. Нередко они художественно оформлены, и весьма искусно. В некоторых современных компьютерно-сетевых

играх достигается достаточно полный эффект виртуальной реальности без всякой дополнительной сенсорики, только на аудиовизуальном и двигательном (руки по клавиатуре) уровнях. Игроки, нередко уже имеющие своих виртуальных двойников внутри игры и достаточно свободно манипулирующие ими, зачастую полностью вживаются в атмосферу игры, сутками не отходя от компьютеров. По-видимому, в перспективе в полной мере проявится такой признак виртуального артефакта, как мнимоподлинность. Отелеснивание сновидческих, галлюцинаторных фантазий подсознательного создает некий замкнутый цикл, обеспечивающий беспрепятственные взаимопереходы реального и ирреального. Так, интерактивный проект «Alter ego» дает возможность создания собственного мира, медиареальности: человек превращается в созданную им самим бабочку и улетает, «телепортируется» в этот мир, «отстраивая» его по своему вкусу.

Относительно новым явлением стало создание полнометражных художественных фильмов по мотивам компьютерных игр («Лара Крофт — расхитительница гробниц») и комиксов («Город грехов»). Среди других феноменов виртуализации массовой культуры отметим массовую постпродукцию (игрушки, гаджеты, воспроизводящие популярные кино- и телеперсонажи, и др.): она спровоцировала своеобразную ролевую метаморфозу, превратив искусство в своего рода виртуальную рекламу подобных товаров.

Виртуальный спорт позволяет стать как участником, так и болельщиком, зрителем виртуального соревнования («Синеполис», «Виртуаленд» и др.). Принцип обратной связи при создании параллельной, искусственной реальности лежит и в основе киберсекса. Идеи компьютерного эротизма принадлежат Д. Кроненбергу, в чьем фильме «Видеодром» на героя с телеэкрана все более крупным планом наплывает лицо возлюбленной. Экран с огромными призывными губами набухает, он наклоняется к ним и тонет в

изображении, сливаясь с телевизором. Телевизионный симулякр у Кроненберга сильнее жизни, машина становится частью нервной системы человека.

Эта идея вдохновила немецких создателей виртуального сексодрома «Приключения», посвященного технике любви в XXI в. Парт-неры, находящиеся, возможно, в разных точках земного шара, занимают места у экранов. Одетые в «информационные костюмы», снабженные микроизлучателями тепла, пневмопомпами, сервомоторами, микроэлектродами, посылающими электроразряды различной силы, они управляют графическим компьютером, увеличивая или меняя ракурс экранных стереоизображений частей тела знаменитых артистов, фотомоделей, королев красоты и других секс-идолов и концентрируя «ласки» на тех или иных эрогенных зонах. Соединяясь затем по компьютерным сетям, партнеры теряют управление своим секс-скафандром, обретая власть над телом другого. Они манипулируют восемью стимуляторами трех типов ощущений — тепло, вибрация, электроразряд. Любые фантазии, в том числе садомазохистские, становятся осуществимыми, словесный же обмен происходит по телефону... Новейшие опыты с биохимической виртуальной реальностью, направленные на искусственное стимулирование эмоций — чувства радости, горя, гнева, любовно-сексуальных переживаний и др., — поставят и новые эстетические проблемы.

Вызванные подобными экспериментами дискуссии о настоящей и машинной любви, способах искусственного расширения возможностей человека вне зависимости от возраста и здоровья, о безопасном сексе и т.д. примечательны в том отношении, что протовиртуальная реальность обретает легитимность, осознается в качестве факта не только искусства (в кино идея киберсекса реализована в фильме П.-П. Рендерса «Влюбленный Тома»), но и жизни.

Протовиртуальная реальность приобретает принципиально новое качество, связанное с возможностью посред-

ством обратной связи «сознание — виртуальная реальность — сенсоры — реализация — сознание» строить искусственный предметный мир, живущий по законам своего создателя. Этапным в этом плане является появление конструктора «Лего» нового поколения (Lego Mindstorms). Основой нового «Лего» являются кубики, снабженные встроенным микропроцессором, двумя моторчиками и тремя сенсорами. Два из них реагируют на прикосновение, третий же преобразует компьютерные сигналы в инфракрасный свет, обмениваясь информацией с другими кубиками. Это позволяет собирать «живые» лего-фигуры. Собака завиляет хвостом, если ее погладить, мышка шмыгнет под диван при прикосновении. Вариативность реакций зависит от фантазии играющего. Еще более усовершенствованным является конструктор «Lego Cybermaster»: «живые» фигуры в нем — продолжение компьютерных игр. Снабженные лего-программой компьютеры «выводят» виртуальные персонажи в реальный мир; манипулируя джойстиком, можно разыгрывать компьютерное действие с лего-фигурами на полу комнаты. Научный руководитель проекта С. Паперт видит его основное преимущество в новых возможностях развития воображения ребенка, который сможет творить свой собственный «живой» мир. Так что еще недавно бывшие сенсацией «меховички» — оборудованные сенсорами говорящие плюшевые игрушки, реагирующие на свет, звук и движения ребенка, уступают место виртуальным суперигрушкам.

В прикладной сфере впечатляющих результатов добиваются создатели учебных электронных тренажеров (например, автомобиле- или самолето-вождения), а также исследователи центров по компьютерному моделированию возможных ситуаций в научных и военных целях, изучающие, например, поведение человека в экстремальных обстоятельствах, вырабатывающие оптимальные пути решения задач, возникающих в этих условиях, и т.п. Сле-

дует отметить, что в прикладной сфере распространены гибридные формы, расширяющие физическую реальность посредством виртуальной реальности. Такова дополнительная информация об окружающей среде на дисплее в кабине пилота, существенно раздвигающая границы визуального обзора. В учебных целях создаются многообразные оптико-кинетические иллюзии полета, вращения, падения, столкновения, превышения скорости, изменения курса, боковых и задних видов и т.п., способные вызвать у обучаемого чувство страха, опасности, мобилизовать его внимание. По аналогичной программе осуществляется компьютерное моделирование действий пожарных в горящем доме и т.п.

В) возникновение внутри сети арт-практик и принципиально новых арт-проектов

Внутри сети возникают арт-практики, транслирующие и адаптирующие к работе интернета традиционные арт-формы (гипертекст, сетевая литература, виртуальные выставки, музеи, путешествия по памятникам искусства и т.п.). Появляются принципиально новые сетевые арт-проекты (net-арт, трансмузыка, компьютерные объекты и инсталляции, сетевой энвайронмент и т.п.), рассчитанные исключительно на аудиовизуальное восприятие без сенсорного подключения реципиента к сети.

На третьей ступени протовиртуального этапа пользователь имеет дело собственно с интернетом как своеобразным посредником в многообразных контактах с искусством, однако пока полного погружения в сетевое пространство не возникает, сохраняется существенная дистанция между реципиентом и происходящим на экране монитора. Среди сетевых арт-практик, приспособляющих к интернету традиционные виды искусства, следует особо выделить *гиперлитературу (гипертекст)*. Заданный автором виртуальный гипертекст может быть прочтен лишь с помощью

компьютера, благодаря интерактивности читателя, выбирающего пути развития сюжета, «впускающего» в него новые эпизоды и персонажи и т.д. («Виртуальный свет» У. Гибсона, «Полдень» М. Джойса). Так, сетевой проект романа американского писателя М. Джойса содержит 539 условных страниц и 951 «связку» (альтернативные пути развития сюжета). Чтобы активировать связку, необходимо кликнуть по одному из выделенных слов на экране. Тогда текст раздвинется, включая сцену, связанную с этим ключевым словом. На сходном принципе основаны компьютерные и бумажные квесты Э. Паккарда — игры-приключения с интерактивным сюжетом, в которых выбор пользователя нацелен на максимальное количество авантур.

Осуществление всех потенциальных возможностей гиперлитературы создает эффект «подглядывания» за настоящей жизнью, сверхвидения и всеведения читателя-соавтора, идентифицирующегося с любым из персонажей и способного повернуть ход событий в его интересах. Так же, как и в кинематографе, протовиртуальный подход в литературе позволяет как бы увидеть художественную среду изнутри, активно воздействовать на нее.

Специального исследования заслуживает сетевая литература (сетература), модифицирующая традиционные приемы литературного письма применительно к условиям интернета. Хотя электронная составляющая российского книжного рынка пока невелика, отечественная сетевая литература (виртуальная медиалитература), чьи наиболее репрезентативные образцы были представлены на конкурсах «Тенета» и «Улов», свидетельствует о расширяющихся поисках в области мультимедийной книги, в частности, тенденциях визуализации устной речи.

Появление сетературы вызвало дискуссии о перспективах традиционной книги и типа чтения. Свой вариант ответа на сакраментальный вопрос «Не убьет ли гипертекст литературу?» предложил У. Эко в лекции «От интернета

к Гуттенбергу, или Книга и гипертекст». По его мнению, компьютер скорее возвращает пользователя к традиционному типу чтения, чем отвращает от него: дисплей — идеальная книга, разбитая на страницы, требующая навыков быстрочтения; кроме того, пользователь постоянно обращается к всякого рода печатным учебникам, инструкциям и т.д. Подобно тому, как книгопечатание не убило средневековый собор как символ памяти культуры, а медиа — книгу, CD ROM также ничем не угрожает книге: наступил конец убийств. Природа художественной литературы останется неизменной, полагает Эко; однако справочная литература уступит свое место гипертексту, облегчающему работу исследователя благодаря возможностям нелинейного сравнения информации, перекрестных референций, мультимедийному навигированию по словарям и энциклопедиям.

Эко обращает внимание на иллюзорность абсолютной творческой свободы интерактивного читателя гиперлитературы: компьютер предлагает ему конечный набор эпизодов-заготовок, «ломтей текста». В этом плане продуктивнее обычный алфавит. Вместе с тем компьютер порождает новые формы грамотности, стимулирует творческий поиск. Однако сам по себе он не способен удовлетворить те интеллектуальные потребности, которые стимулирует.

Интернет, действительно, мировая паутина, переманивающая в свои сети кино- и телезрителей, меломанов, читателей. Пользователи вырабатывают свой язык общения, приближаясь к осуществлению давней мечты об эсперанто. Правда, на лингвистическом уровне он оказывается весьма упрощенным, о чем свидетельствуют отечественные блоги (быть может, как раз в силу этого им активно пользуется уличная реклама).

Интернет выполняет также функции самиздата, архива и библиотеки. Постоянно расширяется практика создания сетевых музейно-выставочных пространств, доступных

пользователям в любой части земного шара, виртуальных консерваторий и театров, сетевых путешествий по тем или иным достопримечательностям мира.

Совершенствующиеся формы протовиртуальной реальности ставят и ряд новых этических, юридических проблем. Так, практически неограниченные возможности создания с помощью новых технологий поддельного видеокомпромата — фальсифицированных печатных, звуковых, фото- и видеоартефактов — актуализируют вопрос об этике художника. К таким юридическим казусам относится «секс-гейт» бывшего президента США Билла Клинтона: компрометирующие его данные появились на интернетовской страничке, и не на кого возложить ответственность за их анонимное распространение. Все это тем более серьезно, что американский проект «Интернет-2» обещает сделать пространственно-временные границы на нашей планете еще более прозрачными.

5. Виртуальная реальность

Собственно *виртуальная реальность* в той форме, как она была определена выше, предполагает полное погружение реципиента в виртуальный мир путем воздействия на все его органы чувств, иллюзию полного вхождения в виртуальное пространство и свободные действия в нем. Сегодня напрямую говорить об этой реальности еще преждевременно, однако многие ее характеристики и тенденции воздействия на реципиента уже хорошо просматриваются на уровнях пара- и протовиртуальности. Видимо, феномен самой виртуальной реальности в его эстетическом аспекте не заставит себя долго ждать, учитывая современные темпы развития дигитально-сетевой цивилизации и охвата ею всего человечества, включая и современных арт-производителей.

К собственно *виртуальной реальности*³⁴ сегодня относят тот феномен киберпространства, который реализуется при вхождении пользователя в сеть с помощью специальной системы датчиков, соединяющих всю его сенсорику с компьютером, подключенным к интернету, через посредство специального кресла, каталки, пространственной подвески, скафандра (костюма), шлема со стереодисплеями, перчаток и т.п. приспособлений. Только в этом случае осуществляется полная иллюзия нахождения реципиента в ином мире, нежели данном нам физически, и осуществляется возможность действовать в нем по своему усмотрению, как в мире первой реальности, используя эффект интерактивности. Пока близкая к этой реальности доступна только в самых высокотехнологичных сетевых играх, да изображается (иногда талантливо и на хорошем художественном уровне) в некоторых научно-фантастических романах и фильмах. В представленных там моделях вообще стирается грань между реальным и виртуальным мирами, или при сохранении этой грани персонажи посещают виртуальную реальность отнюдь не с эстетическими целями.

Судя по современным тенденциям развития виртуальности, можно предположить, что в виртуальной реальности могут осуществиться в несколько неожиданном ключе идеалы, витавшие в эстетике XX века. Это предельная активизация субъекта восприятия искусства, вовлечение его в создание и процесс развития произведения (робко начавшегося с хэппенингов); полное слияние искусства с жизнью; организация жизни (виртуальной) по законам искусства; даже некая квазитеургия и своеобразная «электронная соборность» сознания.

³⁴ О ней пишут сегодня специалисты всех дисциплин и профессий. См., в частности: Виртуальная реальность: Философские и психологические проблемы. М.: Прогресс-Традиция, 1997.

6. Эстетическая виртуальная реальность

Эстетической виртуальной реальностью можно назвать ту специально созданную по особым законам ее часть, в которой реализуется собственно виртуальный эстетический опыт. Главное отличие последнего от традиционного заключается в том, что здесь реципиент (которого теперь нередко называют унифицированным термином «пользователь») имеет дело с сетевой виртуальностью, то есть с некой психоэлектронной средой, которую он воспринимает через посредство целой системы электронных и сенсорных датчиков и имеет возможность сам воздействовать на нее с помощью другой электронной системы управления. Таким образом, как минимум три существенных фактора отличают виртуальный эстетический опыт от классического:

1. Наличие *принципиально новой, еще никогда не существовавшей реальности — виртуальной*, в которую вступает реципиент, то есть искусственно созданного *киберпространства* сети, где могут содержаться сетевые эстетические объекты или ситуации для возникновения такого опыта; используя его технологический потенциал, можно создавать арт-объекты и арт-ситуации нового типа.

2. *Техногенная опосредованность* эстетического опыта, то есть наличие сенсорно-электронных *посредников* (датчиков, компьютерного оборудования, программного обеспечения, системы управления и манипулирования сетевыми ресурсами и т.п.) между реципиентом и киберпространством (своеобразным объектом) в отличие от *непосредственного* конкретно чувственного восприятия эстетического объекта реципиентом в классическом эстетическом опыте.

3. *Интерактивность* виртуального эстетического опыта — взаимная активность сетевого эстетического объекта и реципиента, который по собственному желанию может внедряться в эстетический объект или в его контекст, из-

менять их по своему усмотрению, то есть быть в полном смысле слова соавтором и автором виртуального арт-мира. И в то же время, net-реципиент (назовем его условно *арт-геймером*) и сам автор данного net-арт-проекта могут со своей стороны (со своего компьютера) активно взаимодействовать.

Виртуальный эстетический опыт реализуется в пространстве эстетической виртуальной реальности, которая практически может быть выделена из общего сетевого виртуального пространства (точнее — актуализирована) только в процессе *конкретного эстетического акта* восприятия-действия. Предварительное определение этой реальности могло бы выглядеть следующим образом:

Эстетическая виртуальная реальность — это сложная автономная система, некая специфическая чувственно (визуально-аудио-осязательно) воспринимаемая через посредство специальной аппаратуры и программного обеспечения среда, создаваемая по эстетическим законам с помощью электронных средств компьютерной техники и полностью реализующаяся в психике воспринимающего (равно активно действующего в этой среде) субъекта; особое, приближенное к реальной действительности (на уровне восприятия), но не копирующее ее, искусственно моделируемое динамическое пространство-время, возникающее в рамках и по законам (пока только формирующимся) компьютерно-сетевого искусства, в котором реципиент вступает в интерактивную коммуникацию с сетевым эстетическим объектом на всех уровнях, включая креативную деятельность.

Виртуал-арт

В эстетической виртуальной реальности уже сегодня намечаются два больших пространства, отличающихся друг от друга характером эстетической активности в них реципиента:

1. *Динамические* эстетические пространства, предназначенные только для *презентации* их в качестве виртуальных эстетических объектов, их виртуального посещения и созерцания, без активного участия реципиента в их модифицировании;

2. *Интерактивные* эстетические пространства, рассчитанные на активное взаимодействие с реципиентом, на его креативное участие.

В связи с тем, что вся эстетическая виртуальная реальность конкретного арт-проекта *искусственно* формируется сетевым художником (*net-арт-мастером*), ее вполне логично назвать *виртуальным искусством*, и лучше в транслитерации с английского — *виртуал-арт* (virtual art), которая дает возможность сразу понять, что речь идет о совершенно специфическом, только нарождающемся «искусстве». Тогда первый из указанных выше уровней можно обозначить как *презентативный виртуал-арт*, или *виртуал-арт 1*, а второй — как *интерактивный виртуал-арт*, или *виртуал-арт 2*.

Необходимо иметь в виду, что словосочетания virtual art, «виртуальное искусство», «интерактивное искусство» уже достаточно давно стихийно существуют в сети и употребляются там в самых разных смыслах. Чаще всего ими обозначают практически всё, что наличествует в интернете в какой-то мере в неутилитарном контексте. Обычно так

называют себя бесчисленные «музеи», «галереи», «кафе» виртуального искусства — Virtual Art Museum, Virtual Art Gallery, Museum of Virtual Art, Internet Art Gallery и т.п. Как правило, в них представлены или оцифрованные произведения обычного искусства (классика, авангард, модернизм), или произведения, созданные уже в сети (или на домашнем компьютере), т.е. виртуал-арт, рассчитанный только на визуальное или аудиовизуальное восприятие, исключаящее интерактивность.

В научной литературе, и в интернете особенно, утвердилось понятие *«интерактивное искусство»*, широко вошедшее в научный обиход с 1989 года, когда на страницах журнала «Kunstforum» и в рамках фестиваля новейших искусств «Ars Electronica» пытались найти название зарождающимся в только что возникающем сети интернета арт-практикам. К настоящему времени оно вобрало в себя весь спектр смыслов интерактивности, встречающейся в современном дигитальном искусстве, который значительно шире того, что мы «ограничили» здесь понятиями «эстетической виртуальной реальности» и возникающим внутри нее (или являющим ее) «виртуал-артом». В интерактивном искусстве *художественно-эстетический аспект* никак не акцентируется, а часто и вообще игнорируется, заменяясь просто коммуникативным, информационным, в лучшем случае — игровым. Фактически он не актуален там, так как экспериментальной (на уровне ремесла и чистой техники) разработкой этого искусства занимаются пока люди, как правило, далекие от эстетики и, вероятно, эстетического опыта в целом — программисты и художники «актуального искусства», сознательно отказавшиеся от эстетической составляющей искусства или не знающие, что это такое.

Во введенных же здесь понятиях художественно-эстетический аспект стоит на первом и главном месте. Другое дело, что многие принципы организации интерактивного искусства составляют фундамент эстетической виртуальной ре-

альности. К ним, несомненно, можно отнести перенос акцента с арт-объекта на процесс его восприятия-создания, с автора произведения на сотворца-геймера, а с него на его дигитального двойника в сети, с традиционного содержания на его контекст, с повествования на аудиовизуальную навигацию, с объекта на процесс, с восприятия на активное взаимодействие, с отображения на конструирование, с конкретной определенности на случайность и т.п. Именно поэтому мы рассматриваем безграничное пространство того, что сегодня называют интерактивным искусством, в качестве подготовительного этапа эстетической виртуальной реальности и собственно виртуал-арта.

Сегодня интенсивные эксперименты идут в основном с презентативным виртуал-артом. В сети уже парят бесчисленные «компьютерные инсталляции» и даже «эстетические инсталляции», представляющие собой пока достаточно примитивные объекты с минимумом эстетического качества и больше напоминающие некие забавные трюки, экспериментальные наброски net-арт-мастеров, но уже на элементарном уровне приглашающие пользователя к сотворчеству. Вот несколько наугад выуженных из интернета кратких описаний подобных «эстетических инсталляций» (так они и названы автором сайта).

«Американский мастер интерактивной инсталляции Камиль Утербэк (Camille Utterback's) в своей художественной работе «Текстовый дождь» сливает воедино эстетические инсталляции с поэтическим искусством. Зритель видит свое «живое» изображение на экране. Сверху на виртуального двойника начинает сыпаться дождь из букв, оседая на плечах, волосах, вытянутых руках, подставленных ладонях. Буквами можно жонглировать, подбрасывать их, стремясь составить какое-либо слово. Если убрать препятствия, капли-буквы полетят дальше вниз»³⁵.

³⁵ См.: http://www.netlore.ru/estet_install.

«Wave UFO. Проект Морико Мори представляет собой целый созерцательно-релаксационный компьютерный комплекс, предназначенный для глубокого виртуального погружения и выполненный в виде НЛО. Система сама настраивается на пациента, сканируя импульсы и биоритмы его мозга. Все внутреннее пространство комплекса, кроме пола, представляет собой проекционный монитор, на котором в виде визуальных образов отображается психическая активность пользователя. Изображение сопровождается музыкой. Отклонения от созерцательного состояния (например, попытки думать на неродном языке или решать математическую задачу) проецируются на стены НЛО в виде специфической графики»³⁶.

«Zen garden (Сад дзэн). Программа для любителей медитаций, имитирующая рисунки песком. Сверху экрана неспешно ниспадают разноцветные струйки песка. Пользователь может внести коррективы в происходящее с помощью стен, линий, заслонок, растений и т.д. Получаются интересные и очень разнообразные комбинации «пескопадов», смешение цветов и визуальных эффектов»³⁷.

Все описанное относится к тому жанру, который обозначается сегодня в литературе понятиями-синонимами Internet Art, Computer Art, Web Art, Interactive Art, Digital Art. Однозначно определенной терминологии пока нет. Скорее всего, перед нами робкие шаги перехода от виртуал-арта 1 к виртуал-арту 2.

Интересно, что виртуальная жизнь, виртуальная реальность отнюдь не претендует на полный иллюзионизм. Как было подмечено исследователями и разработчиками сетевых игр, геймеры с большим энтузиазмом и большей полнотой погружаются в виртуальный мир, когда он не представляет точной, иллюзорной копии реального мира, но, напротив, существенно отличается от него, что дает пищу

³⁶ См.: http://www.netlore.ru/estet_install.

³⁷ Там же.

для активной работы воображения по творческой доработке этого мира. Виртуальный мир совершенно иной, чем тот, в котором мы живем постоянно, и он, оказываясь, требует иных принципов и парадигм формообразования, чем наш физический мир. Между тем, как мы помним, авангардно-модернистское искусство XX века фактически только и занималось отысканием иных парадигм формообразования, чем природные, но не менее органичных, внутренне целостных и целесообразно (без цели!) убедительных, то есть активно готовило нас к переселению в миры интерактивного виртуал-арта.

Для такого «переселения», конечно, необходима и специальная подготовка как психики арт-геймера, так и его навыков владения соответствующей компьютерной техникой. Арт-геймер должен развить в себе особое чувство иной топологической реальности, которое у net-поколения формируется в процессе онтогенеза, проходящего почти с грудного возраста в атмосфере компьютерных игр и других массмедиа. На более высоком уровне развития потенциальный реципиент виртуального арт-продукта должен уметь самостоятельно достигать изменения сознания, способного свободно чувствовать себя в виртуальной реальности. Это реализуется в процессе овладения компьютерной техникой, необходимой для вхождения в виртуальную реальность (шлем, спецкостюм, перчатки, умение свободно ориентироваться в сети и т.п.). И когда пользователь овладел всем этим и может непринужденно чувствовать себя в виртуальной реальности, не замечая самой техники, с помощью которой происходит погружение в виртуальный мир, он, по отзывам самих пользователей подобного уровня, получает особое наслаждение от свободного поведения в виртуальной реальности, от ощущения себя органично причастным иному миру и одним из его сотворцов. Фактически само погружение в обычную виртуальную реальность сети, еще вроде бы специально не артифицированную, то есть не в

эстетическую виртуальную реальность, уже доставляет подготовленному пользователю (здесь речь идет именно о *пользователе*, а не об эстетическом субъекте) нечто близкое к элементарному эстетическому удовольствию.

Перед эстетиком здесь открывается интереснейшее поле для исследований. Сама сетевая виртуальная реальность практически вся является в какой-то мере эстетизированной средой, представляя собой огромный аудиовизуальный гипертекст, созданный с помощью компьютерной графики, анимации, звуковой режиссуры, т.е. с помощью своего рода художественных или околохудожественных технологий, посредством «интернетного искусства», в широком смысле этого понятия. Собственно эстетическая виртуальная реальность, или виртуал-арт 2, создаются net-арт-мастером уже в благоприятной для эстетической коммуникации среде и организуются на основе иных принципов, чем классическое произведение искусства.

Прежде всего, net-арт-мастер ориентирует арт-проект на интерактивное и, чаще всего, игровое участие в нем арт-геймера-реципиента. Поэтому то, что он создает в сети, трудно даже назвать произведением искусства или артефактом. Мастер как бы дает аудиовизуальный пространственный концепт, некие начальные установки для запуска проекта, который каждый из арт-геймеров имеет возможность сам доработать, досотворить в процессе его восприятия-действия, интерактивного сотворчества (на уровне протовиртуальной реальности мы видели подобный проект «оперы» на тему Синей Бороды). Художник интерактивного виртуал-арта создает не артефакт, но *ситуацию* для его процессуального сугубо индивидуального разворачивания. В связи с этим некоторые исследователи говорят применительно к эстетической виртуальной реальности уже не о художественно-эстетической культуре, но о «художественно-эстетической активности», не об

артефакте, а о «факте глобальной коммуникации»³⁸ и т.п. И в этом есть свой резон. Ведь интерактивность означает, как уже было показано, деятельную позицию реципиента компьютерного искусства по отношению к воспринимаемому произведению и ответ на нее произведения или стоящих за ним (в нем) других арт-геймеров или самого net-арт-мастера. Реципиент перестает быть пассивным созерцателем, превращается в активного сотворца по той или иной трансформации электронного произведения, изменения не только хода его восприятия, но и всего его строя, а также включения своего личного участия в него на правах одного из действующих лиц. Эстетике предстоит выявить возможные пределы и оптимальные формы интерактивности, способствующие сохранению компьютерного произведения в пространстве эстетического поля, т.к. есть реальные и большие риски его разрушения в процессе подобной акции.

Здесь проблема упирается в понимание произведения виртуал-арта. Если в нем, как и в классическом произведении искусства, будет сохранен приоритет эстетического, то пределы интерактивности должны быть существенно сужены, как-то регламентированы автором произведения. Понятно, что большая часть активных реципиентов не обладает теми же креативными способностями и эстетическим потенциалом, что и его автор. И их интерактивное участие в произведении может привести к его разрушению. Ясно, что подобный сценарий тоже может быть запланирован автором, тогда разрушение эстетического качества произведения ограничится только данным конкретным актом его восприятия. Электронная матрица произведения от этого не пострадает и будет всегда готова для бесчисленных креативных вторжений в произведение новых реципиентов-разрушителей-созидателей.

³⁸ См.: Новые аудиовизуальные технологии. С. 433, 448.

Если же в произведении виртуал-арта эстетическое качество не будет играть роли, что пока и наблюдается в большинстве опусов видеоарта, интернет-арта, интерактивного искусства, то, естественно, любое интерактивное участие в нем реципиента не нанесет ему никакого ущерба, но будет только приветствоваться. В этом случае возникает вопрос, а есть ли смысл вообще включать это «искусство» в ауру эстетических исследований? В этом существенная проблема для эстетики.

Между тем мысль разработчиков интерактивного искусства спешит все дальше за новейшими научными открытиями и технологиями. Один из них, Рой Эскотт³⁹, уже всерьез говорит о биотелематическом интерактивном искусстве и постбиологической культуре. Здесь включение в виртуальную реальность будет происходить не только за счет чисто компьютерных сенсорных датчиков и т.п. снаряжения, но с использованием нанотехнологий, путем конвергенции цифровых средств и молекулярной технологии, то есть описанное в научно-фантастической литературе представляется ему сегодня вполне осуществимым. Он приводит примеры некоторых экспериментов в этой сфере и даже придумал название для новой виртуальной реальности такого уровня, назвав ее «вегетативной реальностью», или «влажной средой» (MOIST), которая «использует психоактивную plant-технологии, основанную на принципах этноботаники и склоняющуюся к психоделии и духовной практике»⁴⁰.

Эскотт даже разработал и представил художественному сообществу в 2000 году в Граце «Влажный манифест» (MOIST MANIFESTO), в котором изложил основные прин-

³⁹ См.: Эскотт Р. Интерактивное искусство: На пороге постбиологической культуры // <http://biomediale.ncca-kaliningrad.ru/?blang=ru&author=ascott>.

⁴⁰ Эскотт Р. Интерактивное искусство: На пороге постбиологической культуры.

ципы грядущего в недалеком будущем новейшего уровня интерактивных арт-практик. Приведем его целиком:

ВЛАЖНЫЙ МАНИФЕСТ

ВЛАЖНОЕ ПРОСТРАНСТВО образуется там, где совмещаются сухие пиксели и влажные молекулы

ВЛАЖНОЕ ИСКУССТВО объединяет сухие цифровые средства, биологическую влажность и одухотворенность

ВЛАЖНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ соединяет Виртуальную реальность и Вегетативную реальность

ВЛАЖНАЯ СРЕДА включает биты, атомы, нейроны и гены

ВЛАЖНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ интерактивна и психоактивна

ВЛАЖНАЯ ЖИЗНЬ объединяет цифрового индивида и биологическое существо

ВЛАЖНОЕ СОЗНАНИЕ — это техноэтическое мульти-сознание

АППАРАТНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ВЛАЖНОЙ СРЕДЫ размывает границу между машиной и биологическим существом

ВЛАЖНОЕ ПРОИЗВОДСТВО — телебионика, нейро-конструирование, нанороботехника

ВЛАЖНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ включает онтологию

ВЛАЖНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ осуществляется снизу вверх, искусственно воспроизводится, эмергентно

ВЛАЖНЫЕ КОММУНИКАЦИИ — биотелематические и психонетические

ВЛАЖНОЕ ИСКУССТВО находится на границе сети⁴¹.

Фактически перед нами программа принципиально нового уровня не только искусства, но и жизни будущего,

⁴¹ Там же.

в которой технологическое, психофизическое и духовное, по мнению Эскотта, должны дать какое-то принципиально новое качество жизни; нового постбиологического человека (робота, что ли?) в постбиологической среде (реальности) и с принципиально новой культурой и духовностью.

Развитие виртуал-арта и повышение степени эстетизации виртуальной реальности, конечно, выявят и многие новые проблемы и категории этой области эстетики. Между тем, очевидно, что и главные категории классической эстетики, и принципы классического искусства на каком-то более совершенном этапе развития художественной виртуальности будут в определенной мере востребованы. Уже сейчас виртуалистика активно работает с феноменами, описываемыми категориями *игры, иронии, безобразного*. Да и без *прекрасного*, пожалуй, уже не обойтись в виртуалистике, правда, пока больше в модификациях *красивости* или *гламура*. Однако и собственно прекрасные объекты достаточно регулярно поселяются в сети, хотя бы в виде цифровых аналогов классических произведений искусства или природных объектов и пейзажей. Более того, если быть последовательным оптимистом, то можно предположить, что виртуальный эстетический опыт в перспективе выведет человека и в метафизические пространства, с которыми пока имеют дело только высокое классическое искусство и классическая эстетика.

Питер Гринуэй и Мэтью Барни: кино или посткино?

Отечественные кино- и телезрители имели возможность достаточно полно познакомиться с творчеством Гринуэя, однако все четыре серии его последнего фильма «Чемоданы Тульса Люпера» были показаны в Москве лишь в 2007 г. Что же касается Барни, то отдельные части «Кремастера» презентовались на Московских международных кинофестивалях, но все пять серий плюс девятый фильм пятнадцатисерийного проекта «Преодолевая границы» демонстрировались в том же 2007 г.

Гринуэй и Барни предлагают разные пути движения в сторону посткино: первый — по линии его виртуализации, насыщения новейшими цифровыми технологиями, второй — посредством создания заснятых на киноплёнку перформансов, «повествовательных скульптур». Это две совершенно разные стратегии, объединенные, быть может, лишь принципом потока сознания, ассоциативной памяти. Однако по этим произведениям можно составить достаточно полное представление о направлении движения не только собственно постмодернистского кинематографа, но и о тенденциях развития современного художественно-эстетического сознания. О художественной значимости этих лент и перспективах развития современного искусства и дискутируют авторы в формате свободного диалога.

Виктор Бычков: В январе 2007 г. нам предоставилась возможность еще раз посмотреть «Чемоданы Тульса Люпера» Питера Гринуэя, его последнюю грандиозную кинофреску, а в феврале-марте в рамках 2-й биеннале современного искусства увидеть и полный цикл «Cremaster» Мэтью Бар-

ни и его же «Drawing Restraint 9» («Преодолевая границы 9») — давно нашумевшие в мире арт-кино-проекты. Это незаурядные явления в мире современного искусства, далеко выходящие за рамки собственно кино, но остающиеся еще в пространстве искусства и эстетического опыта. Полагаю, что эти кинопроекты дают возможность затронуть ряд наиболее актуальных и дискуссионных проблем современного искусства в целом.

Надежда Маньковская: Начнем, я думаю, с фильма Гринуэя как с наиболее значительного явления.

В.Б.: Этот фильм — кинематографическая вершина Гринуэя, да и всего современного экранного искусства. Дальше идти некуда. Режиссер подвел черту. И под своим кинотворчеством тоже. Он и сам громогласно заявлял об этом в многочисленных интервью. Фильм в каком-то смысле автобиографический. Время от времени Гринуэй приписывает главному герою Люперу свои творения, фрагменты которых регулярно мелькают на экране.

Жанр этого произведения трудно определить. Конечно, это уже не кино в классическом смысле слова. Перед зрителем разворачивается в гринуэевской стилистике суперэстетский кино-арт-digital-проект, некая грандиозная концептуалистская киносимфония. По масштабам и замыслу фильм-проект Гринуэя более всего приближается, пожалуй, только к двадцатипятичасовой гепталогии Карлхайнца Штокхаузена «Свет. Семь дней недели» — своего рода реквиему по XX веку и его культуре. При всем том, что у нашего режиссера все совсем иное и несколько меньшего в эстетическом плане масштаба. Если у Штокхаузена в силу абстрактности музыки и суперметафизических интенций автора все дышит взвешенными энергиями и сверхчеловеческим космизмом, то у Гринуэя — наша грешная земля, предельно эстетизированная в ее эротизме, вещизме и политических гнусностях, которые тоже, в общем-то, — *вещи*

и помещаются, как и все человеческое, в обычный, изрядно потрепанный *чемодан*. У Штокхаузена композиция развивается из некой космизированной музыкальной суперформулы и у Гринуэя — тоже из формулы, только визуально-пластической — старенького чемодана, с которым связана вся жизнь человеческая, в котором все и вне которого — ничего. Все бытие — чемодан, да цифра 92 (номер урана в таблице Менделеева) — магическое число для Гринуэя. Визуальная эстетика, даже — *пост-эстетика*, требует, разумеется, совсем иного подхода, нежели музыкальная, даже *пост-музыкальная*. Поэтому у режиссера средства художественного выражения иные, чем у Штокхаузена, но по эстетической сверхзадаче художники чем-то близки, хотя в самой музыке (а она играет в фильме огромную роль) Гринуэй, конечно, больше классик, чем крайний модернист Штокхаузен. Главное же у них — устремленность в будущее, которое от всех нас (включая и их) сокрыто апокалиптическим маревом и кровавым заревом заката культуры. При этом Штокхаузен гудит в набат, а Гринуэй эстетствует в самом классическом смысле.

Н.М.: Мне фильм представляется современным шедевром. Гринуэй проводит инвентаризацию, каталогизацию, систематизацию искусства XX в. И делает это средствами самых молодых его видов: в мультимедийном проекте используются средства выражения кино, телевидения, DVD, интернета. По словам самого режиссера, он создал «Чемоданы» в ответ на вызовы новых изобразительных языков и всего, что они олицетворяют. Не случайно возникают ассоциации с музыкой Штокхаузена — лидера мирового музыкального авангарда II.

Полифоничный, полисемантический, полижанровый фильм вызывает литературные, живописные и собственно кинематографические параллели. Гринуэевский микрокосм — своего рода кинематографический аналог романов

XX в. — «Улисса», «Ста лет одиночества», «Шума и ярости», «Мастера и Маргариты», «Сада расходящихся тропок», «Хазарского словаря». В «Чемоданах» произведен своеобразный синтез потока сознания, магического реализма, абсурдизма и многих других авангардистско-модернистских приемов. Не случайно в фильме возникают фигуры Беккета, Ионеско и Джойса (между прочим, Гринуэй сетует на то, что кино так и не открыло для себя Джойса, а остановилось на Бальзаке и Диккенсе или даже, скорее, на Джейн Остин). Я бы назвала эту ленту гиперфильмом по аналогии с гипертекстом. Он, действительно, ветвится, в нем множество цитат, в постмодернистском духе переосмысливающих искусство далекого и недавнего прошлого. И самоцитат: Гринуэй создает целую систему отсылок к собственным фильмам. В этих микросносках-маргиналиях фигурируют ключевые моменты из фильмов «Падения», «Контракт рисовальщика», «Живот архитектора», «Отсчет утопленников», «Книги Просперо», «Дитя Макона», «300: Зед и два нуля», «Интимный дневник», «8 ½ женщин», не говоря уже о культовом фильме «Повар, вор, его жена и ее любовник». Нередко они поданы весьма самоиронично: чемоданные близнецы в морге — парафраз близнецов из «Зед...», только воплощают они не Эрос, а Танатос.

Гринуэй, решительно выступая против «литературно-повествовательного» кино, сам включает в свой проект пятый элемент — «книжную полку». И реализует такое сочетание экспериментальных и классических средств художественного выражения на практике. Он дополняет фильм изданием книг «Тульс Люпер в Турине» и «Тульс Люпер в Венеции», повествующих об итальянских приключениях героя, оставшихся за кадром (замечу, что в третьей части киноленты содержится множество эскизных зарисовок, своего рода микросценариев, намекающих на возможные варианты будущих киноновелл). По свидетельствам прессы, книги эти, изданные ограниченным тиражом с автор-

ским автографом, — настоящие произведения искусства. Тексты тщательно проиллюстрированы репродукциями живописных полотен, коллажей, кадров из фильмов, оригинальными зарисовками Турина и Венеции, выполненными Гринуэем, а также старинными планами этих городов и другим иконографическим материалом. Книги эти переплетены вручную в кожу и ткань и заключены в изысканный футляр (тоже стилизованный чемодан?). Пиетет к культуре книги здесь очевиден.

В 2006 г. в издательстве «Иностранная литература» вышел перевод романа Гринуэя «Золото» — тоже из люперовского цикла. Только метафора урана заменена в нем символикой золота со всеми вытекающими значениями — от золотого тельца до «Золота Рейна». Но число «92» сохранено: книга содержит 92 новеллы о геноциде евреев во времена Третьего рейха. Золотые украшения, нательные кресты, коронки погибших, переплавленные в 92 золотых слитка, оказываются в Дойчебанке Баден-Бадена. В 1945 г. их похищает немецкий лейтенант Густав Харпш, чтобы выкупить дочку, родившуюся от французской крестьянки во время оккупации Франции — тогда, опасаясь ответственности, он сказал, что у ребенка есть примесь еврейской крови. В двух кожаных чемоданах (в них были упакованы слитки) дочь Харпша хранит теперь «чучело собаки, пустые пузырьки из-под духов, вишневые косточки, инструменты, с помощью которых муж-дантист выдрал все ее зубы, желтую краску, слитую в чемодан из шести банок, иголки для шитья, тома “Анны Карениной”, любовные письма родителей, которые она сама за них написала...». В общем, «жизни пестрый сор», перечислять можно еще долго. Да и впечатлений нам, видимо, хватит еще надолго: Гринуэй задумал свой масштабный проект как альтернативу дискретности современного потока кинообразов, прерываемого пультом управления. Кроме кинотрилогии и книг в него должны войти выставки, театральные спектакли, интерактивные

игры. Что-то вроде киноромана — потока сознания, возрождающего магию кино...

В.Б.: Однако, в фильме ощущается и сильная ирония по поводу книги, как уже уходящего продукта культуры. Нет сомнения, что здесь много методологических аналогий с самыми продвинутыми образцами все еще высокой литературы XX в., которые, между прочим, тоже работали на разрушение классического понимания литературы. У Гринуэя этот мотив преподнесен иронически. Люпер — писатель, и не обычный, но типичный графоман. Он пишет и описывает всё и вся. Создает нечто, подобное беллетристике (1001 новелла, рассказанная жене советского коменданта), пишет популярные статьи на естественно-научные темы, ведет бесконечные каталоги, описи, учетные ведомости всего и вся и т.п. — в общем, нагромоздил массу чемоданов рукописей, толкованием и глубинной расшифровкой которых затем занимается целый штат критиков и герменевтов (кажется, в погонах). Здесь, конечно, уже не пиетет, но грустная ирония.

Н.М.: Что касается живописных ассоциаций, то Гринуэй (художник по образованию) искусно вплетает в кинематографическую ткань, кажется, все «измы» XX в. — от экспрессионизма и сюрреализма до поп-арта и даже соц-арта. Но не только: идет изощренная игра с классической живописью. И даже классицистской (не случайно постмодернизм нередко называют новой классикой или новым классицизмом — Гринуэй как один из отцов-основателей кинематографического постмодернизма всегда увлекался идеями симметрии, строго выверенных параллелей, не говоря уже о нумерологии). Один из наиболее интересных (и развернутых) фрагментов фильма связан с фантазиями на темы разновозрастных портретов мадам Муатесье Энгра, буквально выходящей из живописного пространства, чтобы зажить новой жизнью в мире кинематографа. Есть

здесь и пара-фразы «Пьеты», «Святого Себастьяна» и других классических шедевров. Сам фильм чрезвычайно живописен. Каждый его кадр композиционно выверен, представляет самостоятельную художественную ценность (как не вспомнить тут Висконти или Параджанова). Гринуэй парадоксально сочетает избыточность изобразительных приемов (полиэкранный экран, анимация, кинодокументалистика, компьютерная графика, «ожившие» комиксы) с минимализмом художественных средств, особенно в завязке и финале картины, связанных с детством Люпера: по части театрализации, схематизации, создания некоей картографии кинематографического пространства он может соперничать здесь с «Догвиллем» Ларса фон Триера.

Конечно, в жанрово-видовом плане фильм этот не поддается однозначной классификации. Он синтезирует черты драмы, трагикомедии, мелодрамы, детектива, триллера. Его можно было бы назвать и фильмом-притчей, мистерией, повествующей о «страстях» человека XX в., и фильмом-мистификацией. Ведь, как выясняется в финале, Люпер умер в десятилетнем возрасте, и все происходящее на экране — плод воображения его друга Марти, в том числе Тульс в юности и зрелости (все три ипостаси героя, представленные тремя актерами, порой фигурируют одновременно). Есть здесь и лингвистическая мистификация — «люпер» переводится автором как «реди мейд», хотя в новейших европейских словарях найти слова «luper» не удалось. Есть соблазн интерпретировать этот неологизм в духе дерридианской игры как производное от латинского «*lupus*» (волк) по аналогии с «*homo faber*»: *lup*+*er*= *luper*, что-то вроде «человека-волка», «волкообразного». А может быть, существа, пораженного волчанкой (таков медицинский смысл термина «*lupus*»). Люпер, действительно, артефакт. Хотя как знать... До дна этот фильм не исчерпать, до последней матрешки не развинтить; в финальных кадрах в рое пчел выплывают отпечатки пальцев и челюсти, как символы наиболее надежных

идентификаторов личности — выплывают и уплывают, образуя абстрактную картину, сотканную из стилизованной формулы ДНК. Правда, в фильме звучит самохарактеристика — маньеризм (как известно, именно в нем принято усматривать истоки постмодернистской стилистики), но, думается, она не охватывает все богатство его формы-содержания (этот введенный Вами термин в высшей степени адекватен и в данном случае).

Я согласна, что этот фильм — кинематографическая вершина Гринуэя, да и всего современного кино. А вот насчет того, что дальше в кино идти некуда, что Гринуэй подвел черту, в том числе и под своим кинотворчеством, — не могу согласиться. Я была на том мастер-классе Гринуэя в Доме кино, где он говорил о четырех тираниях. Режиссер провозгласил своего рода манифест перехода от кино к посткино, от кинематографа к дигитографу. При этом показательно, что он во многом апеллировал к идеям киноавангарда 60-х годов. В духе киноэстетики своей юности он заявлял о том, что традиционный кинематограф лишен перспектив развития из-за тираний слова, экрана, актера и камеры. «Литературное» кино иллюстративно, это пристройка к книжной лавке; в отличие от архитектуры, оно ограничено рамками экрана; его деформируют актерские амбиции; кинокамера же схватывает лишь малую часть окружающего мира. Такое кино было обречено уже тогда, когда стало возможным выключать телевизор посредством пульта дистанционного управления (Гринуэй назвал даже точную дату его «смерти» 31 октября 1983 г., когда был изобретен такой пульт). Сегодня оно — достояние прошлого, подобно немому кинематографу. Будущее — за основанным на новейших технологиях новым киноязыком, становящимся самодостаточным содержанием фильма. Посткино адресовано молодому поколению зрителей, увлекающихся интернетом. Его теоретический коррелят — электронная эстетика. По мнению Гринуэя, информационные мультимедийные технологии

перестают быть исключительно носителями информации, становятся эстетическим и творческим явлением. Будущее — за киберактивным кино, говорил он, ссылаясь на свои эксперименты с «круговым кино» (в Болонье оно демонстрировалось на фасадах домов, обрамляющих Пьяцца Маджоре — без традиционного экрана и ограниченного кадра).

Думаю, все это — свидетельство не только подведения итога в столетней истории кинематографа, но и видения перспективы, нового этапа развития, связанного, в том числе, и с дигитальными технологиями. В общем, кино умерло, да здравствует кино! Ведь на самом деле в обсуждаемом нами фильме-проекте Гринуэю удалось избавиться от многих «тираний» и создать нечто принципиально новое (ставшее уже арт-мейнстримом), не в последнюю очередь на основе «цифры».

В.Б.: Прекрасно! Однако все, что прозвучало в программной речи Гринуэя в Москве, свидетельствует о конце кинематографа и начале принципиально нового вида арт-деятельности в сетях интернета, а не на традиционном киноэкране. Это уже не кино! Да и его фильм сам ярко свидетельствует об этом. По большому счету — это переход от кино к чему-то иному. Особый аудиовизуальный арт-проект пока на базе кино. И даже в нем Гринуэю не удастся отказаться ни от одной из «тираний»: *слова?* — да слов там больше, чем в десятке обычных фильмов, и все они у Гринуэя значимые; *актера?* — да актеров у него больше сотни для 92-х персонажей, так как некоторых персонажей играют поочередно или сразу по несколько актеров: Люпера — 3, начальника вокзала Антверпена — 8, русского коменданта пункта перехода — 2 и т.д., и все играют свои значимые для ленты роли; *экрана?* — да он возведен режиссером в культ художественной выразительности в форме подвижного полиэкрана; *камеры?* — ну, об этом и говорить нече-

го — их задействовано у Гринуэя множество. Так что, все, что он говорил на этом мастер-классе, на мой взгляд, не что иное, как манифестарное красноречие, риторика, которой он и сам не придает никакого значения, когда приступает к съемкам фильма. Гринуэй все-таки — до последнего нерва кинорежиссер, и никуда ему из этой шкуры не вылезти. Для принципиально новых, действительно (а не номинально, только по технологии камеры) дигитальных арт-проектов, по уровню художественности не уступающих лучшим кинематографическим лентам XX в., нужны совершенно новые мастера с новым менталитетом, психологией восприятия, творческим кредо и т.п. Возможно, они вырастут из тех мальчишек, которые сейчас с соской во рту уже сидят (или лежат) за компьютерами и ничего иного, кроме них в жизни знать не будут, то есть будут уже и не совсем людьми в современном понимании, пожалуй. И работать будут для себе подобных, ибо подобных нам с Вами практически не останется к тому «дигитальному» времени.

По существу же отказ от упомянутых Гринуэем четырех «тираний» и означает отказ от кинематографа, о чем собственно и свидетельствует его фильм как вершина, далее которой в кинематографе можно только катиться вниз, что мы, опасаясь, и увидим вскоре на примере его нового фильма. Вряд ли после «Чемоданов» ему имеет смысл вообще снимать что-либо. Вот, лазерные и всякие там световые шоу на стенах домов — это, пожалуйста. Однако к высокому искусству-то они никакого отношения иметь не будут. Развлекаловка для толпы. Такого сейчас немало делается на памятниках архитектуры (на египетских пирамидах, например), но это уже нечто совсем иное, чем высокое искусство, к которому, несомненно, до сих пор относится кино в его лучших высоких образцах, количество которых активно пополнил и Гринуэй своими фильмами. А если теперь он видит будущее кино в лазерно-дигитальных шоу на стенах домов и в круговых панорамах, то мир

праху его как великого кинорежиссера. И да здравствует Гринуэй-шоумен!

Что же касается некоего «арт-мейнстрима», Вы явно преувеличиваете. Какой здесь «мейнстрим», когда в зале 5 человек, и фильм шел только в одном маленьком клубном кинотеатре огромной Москвы (хотя и целый месяц, так что 5 на 30 — человек 150–200 за месяц посмотрели)? Это предельно элитарный фильм для небольшой горстки эстетов. Думаю, что даже большинство киноманов его вряд ли смогли досмотреть до конца (6 часов эстетства!). Там слишком уже много не от кино и очень высока концентрация чистого эстетизма, хотя и на самый современный лад. Вот последнее, кстати, заставляет серьезно задуматься над проблемой эстетического опыта в современной упаковке. Здесь есть интересная проблема и предмет для размышлений. С одной стороны, большая часть продвинутых арт-практик во всех видах искусства и литературы всеми силами стремятся отказаться от классического эстетического опыта⁴². А с другой — многие из еще живущих мэтров постмодернизма культивируют утонченный, рафинированный эстетизм, облакая его, как правило, в самые продвинутые формы. В том числе и на основе и с использованием компьютерных протовиртуальных средств.

И еще, относительно громких восклицаний Гринуэя по поводу дигитальности. Мне кажется, что он понимает этот термин, модный теперь в кругах киношников и телевизионщиков, слабо осознающих его чисто технический смысл, слишком буквально. Помимо того, что он самым активным образом использовал в фильме многие современные достижения компьютерных технологий, как в чисто техническом плане, так и на уровне виртуальности, постоянным выведением, точнее, наложением на киноэкран картинки с монитора компьютера с бегущими страницами, блоками тек-

⁴² См. подробнее: *Бычков В.* Искусство XX века в эстетическом ракурсе // *Искусствознание.* 2002. № 2.

ста, визуальными окнами и т.п., он еще и постоянно держит какие-то цифры в их арифметическом облике на экране. Нумеруются удары, которые частенько получает Люпер от тех или иных персонажей, удары теннисного мяча о скалы, нумеруются чемоданы, вещи, презентующие земной мир (и мир XX в. особенно), персонажи фильма, истории, рассказываемые Люпером. И все эти цифры систематически возникают на экране. По-моему, несколько назойливая и прямолинейная символика господства невидимой, но торжествующей в современном мире *дигитальности*. Смысл же ее состоит отнюдь не в том, что визуальная и звуковая информация теперь кодируется в цифровом коде 0–1, — это просто улучшает качество киноизображения и звука, — а в возможности обрабатывать первичную аудиовизуальную информацию с помощью компьютера. Правильнее было бы говорить поэтому не о цифровой, но о компьютерной революции в кино и телевидении, как и во всей человеческой цивилизации. Этот смысл собственно и вкладывается в термин «дигитальный», но Гринуэй понимает его, по-моему, слишком упрощенно.

При другом, правда, ракурсе рассмотрения в этих бесконечных нумерованных списках можно увидеть явную иронию эстетствующего автора по поводу примитивной веры XX в. в спасительную миссию *рациональности* (НТП вообще?), которая якобы спасет мир. Только включенное в перечень, каталог, музеефицированное, депонированное, архивированное, теперь — оцифрованное имеет бытие. На эту тему в 90-е годы демонстрировалась в Москве поучительная инсталляция Лизы Шмитц «quod non in actis non est in mundo»⁴³. Сегодня: кто не в «цифре», тот не существует!

Н.М.: А у меня все эти цифры, скорее, ассоциируются с мистическими числами Пифагора как первоосновой миро-

⁴³ Подробнее о ней см.: КорневиЩе ОБ: Книга неклассической эстетики. М.: ИФРАН, 1998. С. 5.

здания. Вспоминается давний спектакль «Теорема Пифагора» в театре Моссовета, где тогда еще с помощью лазера, а не компьютерной техники все театральное пространство — сцена, зрительный зал, пол, потолок и т.п. — было испещрено цифрами. Что же касается компьютерных окон, шлейфа от предыдущих кадров, замысловатых серий интертекстуальных двойных экспозиций и просвечивающих наложений, эффекта перелистывания и других дигитальных приемов, достигнутых путем морфинга, композитинга и иных компьютерных спецэффектов, то мне, скорее, просто не хватало времени, чтобы освоить все это богатство (то же самое относится и к многочисленным надписям и даже целым текстам, дублирующим или комментирующим реплики персонажей). Вообще же фильм настолько спрессован, плотен, что его хочется пересматривать не один раз, в том числе и покадрово на DVD — с чувством, с толком, с расстановкой.

Профессиональный жаргон типа «арт-мейнстрим», по моему, к творчеству Гринуэя вполне подходит — при всей своей элитарности, это всемирно известный автор, чьи фильмы пользуются, в том числе, и кассовым успехом. И довод о полупустом кинотеатре во время просмотра «Чемоданов» не кажется мне основательным — я в свое время смотрела этот фильм при переполненном зале. Кстати, на не менее элитарного пятисерийного «Кремастера» Мэтью Барни, демонстрировавшегося в рамках Московского кинофестиваля, попасть вообще не удалось, а на его ретроспективе 2007 года обширный зал Дома литераторов был переполнен.

В.Б.: Фильм Гринуэя действительно предельно концентрирован во всех отношениях. В нем реализован своего рода киносинтез многих искусств, как современных, так и классических. Живопись, музыка, театр, кино, литература, журналистика, инсталляция, акция, перформанс, энвай-

ронмент, компьютерная графика, фрагменты виртуальности, многие стили и направления (классицизм, романтизм, символизм, модерн, дадаизм, сюрреализм, живопись действия, боди-арт, концептуализм (господствует), соц-арт, net-арт и т.д. и т.п.) — все, что знает история искусства и чего еще не знает, нашло здесь то или иное применение и использование. Поэтика и политика идут рука об руку, ирония и идеология тесно переплетены. При этом почти все суперлирично, но холодновато, отчужденно. Красота и сухое постукивание клавиш старинной машинки. Windows и коробковое пространство. Вещь господствует над человеком.

Человек сам — вещь под номером 92 (двойник Люпера в камере хранения вокзала в Антверпене имеет бирку с номером 92). Вообще-то цифра 92 слабо в художественном плане работает в фильме. Гринуэй время от времени декларирует, что с изобретения ядерного оружия началась новая эпоха в истории человечества, но эта эпоха ни художественно, ни хронологически никак не выражена в фильме. Сюжет ограничивается временем окончания Второй мировой войны, еще до Хиросимы, а проблемы в фильме поднимаются, может быть, даже более значительные, более философские, чем сам факт появления ядерного оружия. У Гринуэя 92 вещи представляют весь мир и 92 чемодана разновидностей каждой из 92-х вещей. Однако не цифра 92, а сам *чемодан* является главной формулой фильма и мощным символом. Другим символом предстает *узник*.

Гринуэй показывает, что человек — вечный узник всего в этом мире: обстоятельств, религии, политики, семьи, секса, общества, себя самого. И лучшим, постоянным и наиболее комфортным местом его обитания является чемодан (кстати, одним из первых чемоданов, мелькнувших на экране, был чемодан с младенцем — братишкой Люпера, и далее люди регулярно находили убежище в обычных чемоданах), который символизирует замкнутое, предельно ограниченное, коробковое пространство, экзистенциальную скорлу-

пу. Иногда оно расширяется до обычной тюремной камеры, комнаты, дома, кинотеатра, замка, а иногда сжимается до лифта, полки в камере хранения, ванны и, наконец, гроба — последнего пристанища. В этом мире человеку уютнее пребывать в своей скорлупе, ибо мир несет ему только неприятности — философский концепт фильма.

В ином ракурсе чемодан — это хранилище вещей, и человек у него — не более чем *вещь* (хотя вроде бы и мыслящая; главный герой, во всяком случае, — «мыслящий тростник», правда, уже не ропщущий ни на что, а все принимающий как данность) со своим номером. Действительно, слово «люпер» Гринуэй (или русские переводчики фильма?) в конце фильма вроде бы «переводит» как *реди-мейд*. (В скобках замечу, что это действительно не очень понятная мистификация. Ваш этимологический заход интересен. К этому можно еще вспомнить, что Люперком (Lupercus — тоже происходящий от *lupus*) в Древнем Риме называли божество природы и стад, отождествлявшееся с греческим Паном. В честь него проводились и ежегодные празднества — Люперкалии. Однако, как все это можно соотносить с гринуэевским Люпером, да еще осмыслить как *реди-мейд*, трудно сказать). Как бы там ни было, Люпер — это *реди-мейд*, готовая вещь. Богом что ли слепленная скульптурка из персти земной и заведенная («заводной апельсин»?) ключиком — пойдика попляши немного? Человек просто вещь в руках божественных сил?

О Боге и религии в фильме напрямую почти ничего не говорится, хотя некоторые религиозные символы и цитаты из Библии мелькают. Да и начинаются злключения/зключения взрослого Тульса в секте мормонов...

О Боге в современном ключе рассуждают в диалоге «Я верую — Я тоже нет» известный «нечестивец» писатель Фредерик Бегбедер и его школьный учитель епископ Жан-Мишель ди Фалько («Иностранная литература», № 9 за 2006 год). Все в духе времени, апокалиптического времени: кон-

формист епископ и блудный сын — безбожник, подражающий Ницше или Розанову. Вернулся к отцу (духовному), не раскаиваясь, а для провокативного вопрошания. Оба боятся своего времени. Епископ — мой ровесник, Бегбедер — ровесник моему сыну. Отец и сын...

Однако у Гринуэя этой проблемы почти нет. Она где-то далеко-далеко слегка просвечивает. Человек — просто вещь, которую можно сделать, всю жизнь хранить в *чемодане* (в камере) и извлекать из этого пользу. Он и хранится так в современном мире. Вот, кто только пользу-то из этого извлекает? Нет ответа. А вопрос поставлен...

Обывателям его дал сам Гринуэй в 92-ом чемодане. Люпера сделал и изживает этим свои комплексы его друг толстячок Мартино Нокавелли, ибо сам Тульс, оказывается, еще в десятилетнем возрасте погиб, играя с друзьями в войну, под грудой кирпичей рухнувшей стены (под тяжестью этого самого Марти) и сразу же попал в свой первый и последний чемодан — в гроб. А комплекс вины заставил Наковелли воскресить/создать Люпера как вечного узника, пережившего своего друга и вообще — вечного Жида. Однако это ответ буквальный, поверхностный, сюжетный, а фильм действительно требует искать иные ответы...

И они, конечно, находятся, если обратиться к недавнему прошлому, например к философии и эстетике экзистенциализма. Чемодан — это, вероятно, и символ экзистенции, в которой пребывает человек в нашем богооставленном мире, не принимая его, конфликтуя с ним, отграничиваясь от него.

Н.М.: У «чемодана» есть и другие ракурсы — это метафора современности, современного человека — путешественника с чемоданом, перед которым открыт весь мир. Это и метафора памяти, хранящей все самое дорогое и ценное. Кстати, кино у Гринуэя — это тоже чемодан, своего рода тюрьма и одновременно выход из нее. Ведь человек — узник

не только всего пережитого, но и воображаемого. У каждого свой тюремщик — не только деньги, власть, секс, но и творчество (а абсолютный тюремщик — смерть). О смерти, любви и искусстве много говорят Бегбедер и ди Фалько. Епископ — о любви к Богу, писатель — о земной любви и любви к искусству. У меня сложилось впечатление, что в их диалоге дозированная откровенность во многом сдерживается сложившимися ролевыми имиджами «нечестивца» и «праведника» (эпатаж первого часто кажется наигранным, а «терпимость» второго — обусловленной рамками обновления католицизма). На самом же деле оба они представляются мне мятущимися, неуверенными в себе «героями-неврастениками». И в этом смысле ироничное название их книги глубже, чем это может показаться на первый взгляд.

В фильме Гринуэя главное, как мне кажется, эстетизм, супер-эстетство, доставляющее подлинное наслаждение. Чего стоит изумительная компьютерная рыба, периодически проплывающая по волнам то ли памяти, то ли жизни... Или «натуральные» рыбы, будто сошедшие с полотен малых голландцев... Или та рыба, что ассоциируется с христианской символикой... Символикой пропитано все. Вспомним хотя бы о той пытке, которую устраивают Люперу мормоны в начале фильма: они обмазывают его чресла мёдом, чтобы пришельца закусали насекомые (как не вспомнить здесь аналогичные практики южноамериканских индейцев, красочно описанные Клодом Леви-Строссом во втором томе его «Мифологик» — «От мёда к пеплу»). А в конце картины мёд-Танатос, как и у Леви-Стросса, оборачивается мёдом-Эросом, символом любви и жизни: мёд и тепло позволяют сохранить сперму, предназначенную для искусственного оплодотворения. Символичны и многочисленные визуальные повторы, маркирующие наиболее значимые сцены. Повторяемостью отмечен не только визуальный ряд, но и саундтрек с его объемным многоканальным звуком, звуковыми наплывами, многократным эхо. Гринуэй эстетизирует даже дубляж:

в русской версии фильма роли озвучивают выбранные при его участии «культовые» фигуры отечественной культуры — Михаил Швыдкой, Армен Медведев, Кирилл Разлогов, Виталий Вульф, Виктор Матизен, чьи узнаваемые голоса придают происходящему дополнительный иронически-остраненный оттенок. Любой перевод врет, говорится в фильме. В данном случае это та «правдивая ложь», которая присуща игре как таковой... И музыка голосов играет здесь не последнюю роль. Фильм в целом на редкость музыкален.

В.Б.: Совершенно верно. Он вообще организован по принципу музыкального произведения. Не случайно просмотр сразу же вызвал у меня в памяти грандиозную фреску Штокхаузена. Однако здесь все более классично. Эстетические принципы контрапункта, фуги, всеобъемлющей гармонизации господствуют над целым. Между тем гармонизировать пришлось элементы — вроде бы слабо поддающиеся гармонизации — из самых разных культурных слоев и стилей. Произведения классического изобразительного, музыкального искусства, архитектуры, литературы, куски угля, живых людей, трупы, «расчлененку», прекрасные, утонченные пейзажи (постоянно), эстетически точно выверенные кадры (постоянно), брутальную лексику, жесты, отношения, действия и т.д. и т.п., т.е. массу предельно несовместимых по внутренним законам эстетики элементов и блоков. Удивителен симфонизм всего полотна. Просматривается многоуровневая, полифоническая партитура. На протяжении всего фильма переплетается множество различных голосов, мелодических и ритмических линий, прежде всего визуальных. Одновременно постоянно вплывают многие сериальные линии кадров, полиэкранные мелодии, текстовые (плывущий печатный текст на экране) голоса, частые повторы одних и тех же фраз то одним, то разными голосами (звуковое эхо), одних и тех же сцен и т.д. и т.п. И все с потрясающим тактом сопряжено и гармонизовано. Шестичасовая киносимфония

слушается/смотрится на одном дыхании. Здесь действительно можно на самом серьезном уровне задуматься о реальной возможности синтеза в одном произведении художественных языков, выразительно-изобразительных средств разных видов искусств. Возникает определенная надежда, что именно компьютерные технологии могут открыть перед современным художником новые перспективы для творчества. Понятно, что не на киноэкране, но уже в самой виртуальной реальности сетевых пространств, куда даже современный талантливейший кинорежиссер мечтает нырнуть.

Н.М.: Действительно, перед нами пример «дисгармоничной гармонии» на самых разных уровнях. Скажем, второй фильм показался мне более гармоничным по сравнению с первым и особенно третьим, более мозаичным, где многое «провисает», есть длинноты. Однако только совокупность всех четырех частей образует целостную фреску, создает ощущение совершенной композиции. С дисгармоничной гармонией связана и присущая ленте антиномичность: в ней переплетаются высокое и низкое, духовное и физиологичное, возвышающее и шокирующее, прекрасное и безобразное — все классические и современные эстетические категории и обозначенные Вами в свое время паракатегории здесь искусно гармонизованы, что создает ощущение квинтэссенции эстетического в его сегодняшнем понимании.

В.Б.: Интересно, что в фильме-проекте Гринуэя сконцентрирован практически весь опыт современного продвинутого визуального искусства, начиная с концептуализма (а из сферы кино здесь учтены все наиболее интересные находки за все столетие его бытия). Взяты приемы множества современных типов арт-производства (здесь и Дюшан, и Поллок, и Бойс, и Кунеллис, и Тапиес, и перформанс, и энвайронмент, и все-все-все) и включены в единое эстетизированное пространство совместно с элементами и приемами классических искусств и сетевой литературы (зачины 1001 истории со сво-

им порядковым номером, естественно, проходят под сурдинку одной из линий фильма, особенно его третьей части). И все это организовано на базе и с помощью современной компьютерной техники и технологии. Фильм-проект *сделан* в смысле введенной еще русскими формалистами начала XX в. категории *сделанности* вещи (= произведения искусства) и переполнен приемами *остранения* (по Шкловскому). В нем немало *странного* (для обыденного сознания) и греющего душу эстета. Разума, расчета, приема здесь тоже очень много. Все предельно концептуально и одновременно эстетично. Трезвый эстетский расчет (возможен ли такой вообще-то?) и глубинная художественная интуиция в этом проекте обрели удивительное единство, что и привело к возникновению уникального явления в современном искусстве. В этом смысле перед нами, конечно, шедевр постмодернизма. Его квинтэссенция в киновизуальном пространстве — практически недостижимая вершина.

Н.М.: Единство эмоционального и интеллектуального здесь просто завораживает. Гринуэй, несомненно, большой талант, но он и выдающийся эрудит, способный генерировать художественные концепции высокого эстетического уровня.

В.Б.: В последнем издании моего учебника я отнес фильм уже к постнеклассическому эстетическому сознанию, то есть сознанию, которое (как мне хотелось бы) начало формироваться сегодня, в XXI-м веке, если, конечно, оно вообще состоится и состоится сам новый человек посттехногенной цивилизации⁴⁴. И это было, возможно, правильное предположение. Шедевр постмодернизма, его квинтэссенция как предчувствие нового, качественно нового эстетического сознания. Было бы логично. Или это — последний сильный всплеск все-таки умирающей Культуры? Сегодня, по горячим следам, трудно сказать. Да и фильм надо еще не

⁴⁴ См.: Бычков В.В. Эстетика. С.527–528.

один раз смотреть. И поэстетствовать (он доставляет высокое эстетическое наслаждение), и поразмышлять о том, о сем. Он дает богатую пищу эстетствующему воображению, эстетическому восприятию и последующему эстетическому анализу.

Повторюсь: фильм предельно концентрирован во всех отношениях. Переполнен всяческой информацией, многоплановый, полисемантический в эстетическом плане, интеллектуалистский. И целостный в классическом смысле. Конец, 92-й чемодан — возвращение к началу и классическое завершение сюжета (а он в нем есть тоже) почти на уровне аристотелевской перипетии, но в постмодернистском ироническом ключе. И эстетство, эстетизм, эстетическое, художественное разлито по всей шестичасовой ленте. Щедрый автор и могучий эстет, конечно. Может быть, последний эстет на Западе. Мэтью Барни, о котором мы тоже собираемся поговорить, в этом плане остается далеко-далеко позади.

В связи с этим, неожиданно (еще в зале при просмотре) возникла интересная идея. Думаю, вполне плодотворная. Само собой всплыло в голове дополнение к известной гипотезе гностиков о трех типах людей (соматиках, психиках и пневматиках) еще одним типом — *эстетиков*. Имею в виду, естественно, внутренний духовно-душевный склад, творческие интенции, образ жизни. *Эстетики* — особая порода людей с высоко развитым эстетическим вкусом, непреодолимой интенцией к эстетическому созерцанию и творчеству. К ней, естественно, принадлежат все творцы высокого искусства и эстеты, т.е. ценители этого искусства, для которых эстетический опыт приоритетен перед всеми остальными сферами опыта и деятельности. «Чемоданы» — один из индикаторов этого типа людей, современный индикатор.

Вполне понятно, что столь масштабное художественное полотно не лишено и недостатков. С моей точки зрения, то

есть позиции эстетика, в нем есть ряд чисто декларативных моментов, которые не выражены художественно, как, например, главный, по мнению Гринуэя, мотив — число 92 не работает. Фильм излишне политизирован, особенно в связи с еврейской темой (которую еще и профанирует зацикленность автора на обрезании); в нем назойлив эротически-сексуальный мотив, хотя и выражен часто предельно эстетизированно. Даже мужские гениталии (частый образ на экране) выглядят вполне пристойно и даже целомудренно. И, конечно, просто карикатуризирована русская тема. Все, что там играют русские актеры, иначе как слегка эстетизированным, но ярко выраженным именно художественными средствами маразмом, назвать нельзя. О России у Гринуэя весьма специфические и крайне односторонние представления. Возможно, конечно, это и не недостатки фильма, но как раз те элементы, которые характерны именно для эстетики постмодернизма.

Н.М.: В фильме действительно есть переборы. Он начинается с легкой критики фрейдизма, но в основном его содержании тема секса, особенно перверсивного, становится самодовлеющей, она излишне гипертрофирована (впрочем, во фрейдистском ключе можно трактовать и сами чемоданы как аллегорию женского начала, материнской утробы, особенно, когда в чемоданы помещаются младенцы или взрослые персонажи). То же самое относится к затянутым демонстрациям анатомического театра, проблематике Танатоса в целом. И, конечно же, политический пафос не переплавляется в эстетическое качество. В фильме представлены три ипостаси зла — мормоны, фашисты и чекисты. Антитоталитарная, антифашистская направленность «Чемоданов» вызывает уважение, но адекватного художественного воплощения она, по моему мнению, не нашла. Это относится и к теме холокоста, и особенно, вы правы, к жизни по ту сторону «железного занавеса», то есть в СССР. Соц-

артовские фантазии Гринуэя свидетельствуют о редких для него ошибках вкуса. Хотя, быть может, это и осознанная стратегия в русле нонклассики с ее приверженностью гротеску, шоковой эстетике. Ведь сам автор заявлял, что один из представленных им 92 архетипов — архетип хама. Однако такого рода издержки не отменяют и не затемняют главного: гринуэевская трилогия, его своеобразный разговор с собой и зрителем — впечатляющее проявление игрового начала, Игры с большой буквы как ипостаси эстетического в его современном понимании.

В.Б.: Фрейдистская символика женского лона вполне подходит и к постоянному художественному инварианту фильма — ванне, в которой частенько сидят, спят, лежат, даже дерутся персонажи. Это, кажется, одно из любимых мест добровольного заключения самого Люпера.

Подводя предварительный итог разговору о фильме Гринуэя, можно сказать, что перед нами могучее событие в мире самого современного искусства. Фильм ставит много вопросов перед исследователем, перед эстетиком, в частности. Мне пока очевидно, что он подтверждает некоторые мои гипотезы относительно движения современного искусства. Свидетельствует, например, о том, что кино как вид искусства все-таки, несмотря на Ваше полное несогласие со мной в этом вопросе, доблестно завершило свое существование вместе с остальными более древними видами классического искусства, прожив всего сотню (но каких!) лет. Однако именно на базе кино осуществляется синтезирование многих достижений классического и авангардно-модернистского искусства в принципиально иную плоскость арт-бытия — в компьютерно-сетевые искусства будущего, в арт-проекты на базе виртуальности. Полагаю, что уже в недалеком будущем мы сможем убедиться в этом.

И уже убеждаемся. В 2008 г. в рамках XXX Московского международного кинофестиваля Гринуэй показал свой

мультимедийный перформанс (виджеинг, как он его называет — а себя виджеем по аналогии с дискотечным диджеем) на тему «Чемоданов Тульса Люпера». Перформанс произвел сильное впечатление в эстетическом плане, и сразу же возникло желание продолжить наш разговор о Гринуэе — самом продвинутом эстете в лучших смыслах этого далеко не однозначного термина. Хотя в связи с этим перформансом это еще труднее сделать, чем по поводу легшего в его основу фильма.

«Чемоданы Тульса Люпера» — это нечто значительно большее, чем просто фильм. Сейчас становится ясно, что Гринуэй вольно или невольно превращает его в своеобразный миф рубежа столетий, рубежа эпох и культур, формируя его путем современной аудио-, но особенно визуальной мифологизации. Гринуэй в одиночку ведет своеобразную игру в бисер на самом современном кино-мультимедийном уровне. И это заставляет о многом задуматься. Жизнь, игра, мысли и чувства, страхи и переживания, подсознательные влечения и т.п. Тульса Люпера, главного героя этого мифа, постоянно достраиваются, дописываются, феноменализуются Гринуэем и вовлекают в мифологическое пространство большое количество самой интеллектуальной части современного человечества, и что особенно приятно, молодежи. Не знаю, что она видит и понимает в этом мифе, с бокалами вина и кружками пива тусуясь на подобных показах, но что-то понимает, раз приходит на них.

Однако о мифе Гринуэя. Сегодня XX в. как-то уже и не мыслится без этого странного парня Тульса — вечного узника жизни со всеми ее ужасами и катаклизмами, страхами и ожиданиями чего-то еще более неприятного, чем все произошедшее в минувшем столетии. Со всеми его 92-мя чемоданами, в которых собственно и упакована вся земная, а отчасти и не только, жизнь человечества, его ценности и его мерзости. И все это в предельно эстетизированной — с акцентом на прекрасном — аудиовизуальной форме.

Миф о Люпере разворачивается как в собственно кино-образах, так и в книгах, CD, DVD, инсталляциях, перформансах, которые распространяются по всему миру и внедряются в сознание наших современников. Мы уже любим Тульса как Зевса, Геракла, Одиссея, рыцарей Круглого Стола, Алису Кэрролла или странных человечков — хоббитов Толкиена. Гринуэй — несомненно гениальный современный мифотворец. И мифотворец совершенно нового типа. Невербального и невербализуемого мифа. Мифа, рожденного и существующего только в (аудио — отчасти) визуальной форме, созданной самыми современными техническими средствами.

Вернусь к самому перформансу. Гринуэй (кстати, весьма энергичный господин) называет его виджеингом или ненарративным кино. Действо представляет собой следующее. Относительно небольшой цех заброшенного завода, а ныне — экспозиционного пространства Gazgallery. В центре некий подиум; на нем расположена большая электронная установка. Визуальным рядом управляет сам Гринуэй, звуковым — профессиональный (и даже знаменитый на Западе) диджей. Оба стоят на том же подиуме. Народ (несколько сотен человек) толпится, сидит, лежит на полу вокруг подиума и на диванчиках вдоль стен, а также на двух этажах антресолей. На уровне первых антресолей (на высоте примерно 7–10 метров) установлено 7 огромных экранов. Сам маэстро, как дирижер, стоит перед большим плазменным экраном с сенсорным управлением, на который выведены, явно по определенному сценарию, компьютерные «иконки» видеофрагментов фильма. Путем прикосновения к ним соответствующий фрагмент направляется на тот или иной экран и воспроизводится вместе с коррелирующим саундфрагментом. На семи экранах появляются сочетания различных эпизодов фильма (разных или одинаковых) с соответствующей какофонией звуков, которой управляет диджей.

В результате мы имеем громко ревушую (почти как на дискотеке) аудиовизуальную симфонию, общее содержание которой не поддается никакому описанию. Из фрагментов фильма Гринуэй сделал совершенно абстрактную вещь, производящую сильное впечатление своим эстетизмом, прежде всего. Многие эпизоды узнаются по фильму, и мы вспоминаем, о чем там идет речь в данный момент, но мелькает и немало сцен, не вошедших в тот шестичасовой фильм, который был в нашем прокате. Это, однако, никак не мешает восприятию действия. Оно хотя и сделано по «Чемоданам», но смотрится как совершенно новое произведение. Перформанс длился часа полтора, но хотелось бы смотреть его и дальше, ибо аудиозрелище, несмотря на свой совершенно абстрактный характер (или благодаря ему), не утомляет, а втягивает в свой мир, и ты растворяешься в каком-то кайфе.

Сам Гринуэй считает, что таким способом он в большей мере включает зрителей в активный процесс коммуникации с действием, чем в обычном фильме. Так ли это? Большой ли здесь контакт и диалог с аудиторией, к чему стремится Гринуэй, чем в кино? Высокое ли это искусство, наконец, или форма дискотечного зомбирования аудитории (Гринуэй, кстати, призвал желающих танцевать, но никто не отважился — какофоническая музыка явно не располагала к этому)? Для конкретного перформанса Гринуэя — однозначный ответ: это высокое искусство. Любой другой подобный эксперимент вызвал бы сомнение.

Талант и высокий эстетический вкус позволяют художнику из любого материала делать высокое искусство. Здесь, кажется, шаг вперед, к виртуальной реальности будущих net-произведений.

Н.М.: На меня, как и на Вас, перформанс произвел сильнейшее эстетическое впечатление — с полным погружением в художественный мир Гринуэя. Он многое добавил к

тому эмоциональному и интеллектуальному содержанию, которым был наполнен фильм, придал ему какое-то новое качество. Это, действительно, выдающийся факт современного визуального искусства, основанного на нерукотворном повторении. Ведь проблема различий между классической изобразительностью и неклассической визуальностью одна из наиболее существенных для технических искусств, где подражание (мимесис) как основа изобразительности заменяется повторением⁴⁵. Гринуэй же предлагает квинтэссенцию визуальности, ее форсированный многократным повторением вариант: повторяются кадры фильма, причем множество раз, на разных экранах, в разных сочетаниях; отдельные кадры плавно застывают, превращаются в цветные либо черно-белые фотографии, выстраивающиеся в ряды и серии — видеофразы. И все это в сопровождении оглушительного саундтрека, отмеченного аналогичными звуковыми повторами, случайными сочетаниями музыкальных тем гринуэевских фильмов (как не вспомнить тут о принципе случайности у Джона Кейджа, одного из любимых композиторов Гринуэя).

Кстати, точный перевод названия действия — «Жизнь в чемоданах. История Тульса Люпера». Это дает гораздо более масштабное и даже в каком-то смысле метафизическое эмоционально-смысловое наполнение, чем просто «Чемоданы Тульса Люпера». Во всяком случае, меня оно сразу настроило на еще более медитативное эстетическое созерцание, чем фильм. Да и присутствие самого Гринуэя, харизматическая личность этого киногуру, его имидж непроницаемого английского джентельмена, эстета и эрудита, на наших глазах в сиреневых лучах прожекторов подобно демиургу, вознесшемуся над толпой, создающего целый мир, совершенно небывалый и неповторимый, вызвало представление о нем как о новом мифотворце. Эта мысль, видимо, возникла у

⁴⁵ См. подробнее: Буров А. Фотофраза // Киноведческие записки. 2006. № 78.

нас с Вами синхронно (ее подтверждением может послужить хотя бы то, что в «чемоданной» видеоигре ежедневно участвует полторы тысячи пользователей). Ведь Гринуэй подбрасывает нам все новые сведения о Тульсе Люпере, «горячие новости» в режиме on-line, своего рода прямые телерепортажи о приключениях и злоключениях героя, на наших глазах превращающегося в медийную фигуру. Кстати, в присущей ему провокативно-ироничной игровой манере он мимоходом поясняет, что же такое «люпер» — «порусски» (!) это ready made... А мы-то ломали себе голову!

Итак, жизнь в чемоданах... Хочется, чтобы она длилась бесконечно, настолько изысканна ее визуализация у Гринуэя. Чего стоят хотя бы прозрачные чемоданы с плещущейся в них водой или символические сцены, концентрирующие в себе ряд христианских мотивов, или застывшие в изысканных позах холодновато-остраненные ню — многократное повторение кадра, эффекты возврата и перелистывания придают ему совершенное новое качество, оживляя недоступных красавиц, буквально придавая им живость и игривость. Описывать отдельные эпизоды можно до бесконечности. В целом же они создают ощущение невероятной творческой мощи, неисчерпаемой фантазии режиссера-видея, на основе самой современной техники открывающего нам «окна» в виртуальный мир.

Мультимедийные эксперименты Гринуэя, синтезирующие художественные языки кино, театра, живописи, музыки, видео- и net-арта, приемы арт-практик (инсталляции и перформансы, в том числе световые) рассчитаны на интерактивный отклик аудитории (в этом смысле его предложение потанцевать не случайно). Его проект «оживления» классических полотен, развития их сюжетов во времени и пространстве, направлен, видимо, на актуализацию их вневременного смысла, а не на банальную популяризацию. Как известно, такие попытки, более или менее удачные, уже предпринимались. К наиболее профессиональным можно

отнести видеоинсталляции Билла Виолы, среди профанирующих, на мой взгляд, классику — проект «Филономания» Степана Шушкалова, представленный на выставке Павла Филонова в Музее частных коллекций. Приведение филоновских персонажей в движение, произвольная игра с ними просто разрушала художественный строй картин (это тот случай, когда погоня за модной деконструкцией оборачивается банальной деструкцией). У Гринуэя же принципиально иной, гораздо более амбициозный замысел. Стремясь установить органические взаимосвязи между живописью, кинематографом и цифровыми технологиями, он задается целью обновить искусствоведческий инструментарий, дополнить текстовые комментарии визуальными. На это направлены его мультимедийные мистерии «Каллиграфия на воде», посвященная двухсотлетию Трафальгарской битвы (2005 г.) и «Тайная вечеря» (2008 г.).

В.Б.: В перформансе я вижу странную двойственность. И она, вероятно, принципиальна для того пути движения искусства, который указывает Гринуэй.

С одной стороны, перед нами мощная аудиовизуальная симфония, близкая, по-моему, не столько к Кейджу, от которого действительно заимствованы некоторые музыкальные приемы, сколько к Штокхаузену, на ассоциации с которым меня в свое время подвиг и сам фильм. Она захватывает и увлекает своей полной непредсказуемостью и эстетической выверенностью (внесознательной, конечно, как и все в большом искусстве) одновременно, мощной энергетикой, уводящей и увлекающей эстетически чуткого человека, видевшего при этом все-таки сам фильм Гринуэя, в какие-то иные пространства. И в этом плане перед нами большое настоящее произведение искусства в самом классическом его понимании, хотя и созданное во многом с привлечением новейших достижений электроники. В этом отношении Гринуэй остается чисто классическим художником по своей сути.

Да, с одной стороны, новая мифология, мифологема XX в., а с другой, — попытка превратить миф в дискотечное молодежное шоу, донести до самых широких современных масс? Сомнительный прием. Здесь — или-или. Или будь элитарным художником и не заигрывай с толпой, или иди в массы, но и продукт им дай соответствующий — по их вкусам.

Н.М.: «Или — или» принципиально чуждо той постмодернистской парадигме, стирающей грани между высокой и массовой культурой, в которой работает Гринуэй. Мне кажется, речь идет не о заигрывании с «толпой» (я вовсе не склонна к подобной характеристике молодежной аудитории в целом), а о чистом эксперименте, вынесенном на суд публики. Ведь создание принципиально нового произведения по мотивам собственного фильма, своеобразная каталогизация и авторская ревизия творчества — новое слово в теории и практике интерпретации.

Гринуэй как-то обмолвился, что плоский экран — это не «окно в мир», а рама с холстом, на котором что-то изображено. Мастер ведет многовекторный поиск, связанный как с художественной классикой, так и с суперновациями — и все ему удается.

В.Б.: О синтезе классики и нонклассики, хотя вроде бы совсем с другого конца и в другой стилистике, свидетельствуют и арт-кино-проекты Мэтью Барни. Их показ, без сомнения, стал самым ярким и впечатляющим событием 2-й Московской биеннале современного искусства. Так называемые «фильмы» Барни — это уже, конечно, не кино в его традиционном понимании как искусства самоценного и самодостаточного. Скорее перед нами суперграндиозные, кинофицированные, многочасовые, предельно усложненные и перегруженные во всех отношениях перформансы.

Барни предпринимает попытку своеобразного синтеза множества находок всех авангардно-модернистско-постмодернистских направлений в самых разных видах искусства

XX в. на базе и с помощью кино. При этом он, в отличие от Гринуэя, практически игнорирует компьютерные технологии, и ему, на мой взгляд, часто не хватает элементарного эстетического вкуса. У него все вещно, предметно, телесно. Весь реквизит — муляжный, даже не киношный, а часто театральный, как бы из запасников и кладовок старых театров, но слегка подновленный в сюрной стилистике, в духе позднего Дали, что ли. Если фильм Гринуэя во многом ориентирован на будущее, то вектор проектов Барни повернут в прошлое. Это ностальгия по всему XX веку и более древним временам. И это, конечно, отнюдь не современная мифология, на которую, кажется, претендует автор и которую пытаются усмотреть у него современные писцы от артоменклатуры, но во многом обычный нафталин (хотя сам Барни предпочитает копошиться и купаться в вазелине) и кич. Правда, кич интересный, иногда завораживающий, увлекающий, талантливый (может ли кич быть талантливым, вообще-то? А автор проекта несомненно талантлив и с большой выдумкой и хорошей фантазией). Более того, нередко отдельные фрагменты (особенно во 2-й части «Кремастера») поднимаются до хорошего эстетизма (полеты камеры над прекрасными горными, водными пейзажами и т.п.). В проектах много отдельных высокоэстетических кадров, которые, увы, почти постоянно перемежаются с элементами, сценами, формами, объектами пошлыми, кичевыми, безвкусными с позиции классической эстетики. А в целом — оба проекта Барни, которые теперь удалось посмотреть в Москве, — яркое, уникальное и, конечно, значительное и явно переходное явление в арт-жизни мирового художественного производства. И это, несомненно, — достойный объект для изучения современными эстетиками. Здесь есть о чем подумать.

Н.М.: В киноинсталляциях Барни, которые сам он называет «повествовательными скульптурами», искусно обы-

грываются ставшие уже классическими в XX в. темы: интерьерное — экстерьерное, природа — техника, материальное — нематериальное, человек — животное, мужское — женское, хозяин — гость, Восток — Запад. Чего стоит хотя бы Крайслер-билдинг — снаружи это классический нью-йоркский небоскреб, скрывающий в своих недрах масонский «Дом Соломона». Или японское китобойное судно — внешне техногенное, суперсовременное, но таящее внутри совсем другой мир — традиционное японское общество. И хотя последнее во многом пародируется (пародии на чайную церемонию, национальные костюмы, прически, макияж и т.п.), центральная мысль ясна — «Запад есть Запад, Восток есть Восток, и вместе им не сойтись». Так что в каком-то смысле фильм вполне антиглобалистский.

У Барни вообще немало пародий в духе иронической постмодернистской игры. В его фильмах-проектах множество кинематографических цитат: остранинно-укрупненно обыгрываются ключевые сцены из «Титаника», наиболее известных фильмов ужаса, вестернов, гангстерских, эротических и порнофильмов, фильмов-опер, не говоря уже о road-movies с их невероятными приключениями, в том числе и на автозаправках (как у Йоса Стеллинга). Так что полижанровость им обеспечена. Сам Барни считает эти жанры «телами-хозяевами», в которые система «Кремастер» может внедриться, как вирус.

В том же пародийном ключе обыгрывается и кич. Те моменты, которые показались Вам банальными, и даже пошловатыми, свидетельствуют, по-моему, не о режиссерских ошибках вкуса, но об осознанной постмодернистской стратегии: креативная игра с кичем, осознанное инкрустирование его элементов в художественную ткань как бы очищают кич от «кичевости», превращают его в одну из ироничных фигур постмодернистского стиля. Ведь одна из тенденций постмодернизма — диффузия высокой и массовой культуры. Если авангард порывал с традицией, апеллируя не-

посредственно к жизни, то постмодернизм воспринимает самое жизнь как текст, игру знаков и цитат, требующую деконструкции. Поэтому постмодернизм не нуждается в авангардистском профанировании классической культуры и ее последующей ревалоризации, перекодировании. Массовая культура ныне изначально воспринимается как профанная, кичевая, тривиальная, ненормативная, невыразительная, некрасивая, плоская. Однако априорно ироническое отношение к ней позволяет эстетизировать ее как оригинальную, альтернативную, «другую» по отношению к классической культуре. Эстетизированный неценный «мусор культуры» мыслится как инновационный благодаря своей инакости. В этом отношении весьма знаменательной показалась мне в «Кремастере» сцена с больной (почти кичевой) раковиной — как известно, только в ней и растет жемчужина.

Особенно пышно цветет эстетизированный кич в первой, гламурно-целлулоидной серии. Кстати, ее на много лет запоздавшая демонстрация в России сыграла, по-моему, плохую шутку с Ренатой Литвиновой — теперь не остается сомнений в том, с кого один к одному скопирован ее манекеноподобный имидж манерной платиновой блондинки. А танцы девушек-виноградинок, показанные с высоты птичьего полета (вернее, с высоты полета дирижабля), да и сами парные сцены на дирижаблях заставляют вспомнить об атлетизме фильмов Лени Рифеншталь и гринуэевской «любви к геометрии».

В.Б.: Все так, но эстетизированный кич — это все-таки кич, от этого никуда не денешься. Кич и эклектика как существенные парадигмы *пост*-культуры. Кажется, Барни сознательно идет на смешение всех, вся и всего, что он знает, о чем слышал, что где-то подсмотрел и т.п. Эклектика цветет у него развесистыми цветами большого формата. Это, конечно, чисто постмодернистский ход. Барни стремится соз-

дать некое эпическое полотно с открыванием и закрыванием различных пространственно-временных, исторических, да и мифологических пластов, которые на равных соседствуют и переплетаются с биолого-физиологическими пространствами человеческой жизнедеятельности. Биология, физиология, психология уравниваются и перемешиваются с социальной жизнью, мифологическими, религиозными, обрядовыми ритуалами и их фрагментами, пропущенными через бредовое вазелиновое пространство авторской фантазии. Биологизм господствует во всем. У Барни ощущается какая-то инфантильная тоска по вивисекции, вычитанная из фантастических книжек, наложенная на более глубинную тоску по древним архетипам сознания. Однако их выведение в художественной форме ему явно не удастся.

Везде приходится привлекать уже заэкранную опору на *ratio*, головные концепты и т.п. Фактически без томов описаний того, что хотел изобразить автор, кто есть кто из его персонажей и чего они собственно хотят, визуальный ряд проектов Барни просто остается за гранью понимания (а автор явно рассчитывает на него), в лучшем случае он может быть воспринят как абсурдно-абстрактное действие, т.е. как обычный перформанс. Вся головная символика, начиная с того же названия проекта «Кремастер» (никому, кроме медиков, не известная мышца, управляющая сжатием мошонки), не читается на экране. С ней можно ознакомиться только по текстовому приложению к фильмам. Это уже давно ушедший в историю концептуализм в его биологизированном виде и совершенно точно не жанр кино.

Интересно, что биологизм и какая-то архаическая витальность переплетены в фильме с ретротехнологизмом середины XX в. А объединяют их композиционно в нечто относительно целостное симулякры ритуальных и обрядовых действий (*à la* масонские посвящения и испытания, японская чайная церемония, казнь на свирепом быке и т.п.), но также и симуляции мифологем сооружения Вавилонской

башни (или дворца Соломона), восстания из мертвых (выползания из-под земли) в женском облике души казненного убийцы Гэри Гилмора и уничтожения ее продуктами технического прогресса (спрессовывания в аккумуляцию внутри автомобиля с помощью четырех других автомобилей в чреве Крайслер-билдинга и вбивания этой аккумуляции в обеззубленный рот испытуемого масонами Ученика), парадоксальным оперным спектаклем, идущим на двух уровнях — в пустом зале Венгерской оперы и в пространстве под ним — в банях Гиллерта, где сам Барни в образе некоего кичево обряженного Великана королевы на козьих ножках (некоего будто сатира) пытается с помощью голубей и каких-то мифологических дев выявить свою половую принадлежность.

Любопытно, что при постоянном вроде бы внимании Барни к околофаллической сфере в его проекте напрочь отсутствует какой-либо эротизм. Полностью! Все герои Барни — бесполое, как собственно и его псевдомифологемы. У Ученика архитектора («Кремастер 3») вместо пениса вентиль от водопроводного крана. Половая функция отсутствует. А соответственно и всякий интерес к эротической сфере. Оба проекта («Кремастер» и «Преодолевающие границы 9») абсолютно холодные во всех отношениях при вроде бы пристальном интересе к биологии воспроизводства, даже к любви, точнее — к ее симуляции, ритуализации. Вероятно, это тоже один из хорошо продуманных абсурдных ходов автора. Вообще проекты Барни при всей своей внешней пышности и предельной загроможденности реквизитом, украшательскими бирюльками и всяческими символическими рюшами абсолютно лишены глубинного творческого эроса. Как-то анемичны. При этом они предельно абсурдны, что казалось бы должно будить в реципиенте бурю чувств и эмоций. Однако это не спонтанный интуитивный абсурд потока сознания или психического автоматизма сюрреалистов, а рационально придуманный, хорошо просчитанный

и выверенный абсурд как прием, который должен действовать на подсознание реципиента. Однако, не действует. Его воспринимаешь сугубо рационально, вяло размышляя, а что же этим хотел обозначить автор. Ибо он именно *обозначает*, а не *выражает* что-либо. Здесь везде рациональная семиотика, а не художественная экспрессия.

Н.М.: Возможно, холодный, даже ледяной эротизм фильмов Барни связан с гипертрофией садомазохистского начала. Любовь у него — что-то вроде взаимного каннибализма, обоюдного хакири. Подводная сцена с любовниками-трансформерами, кромсающими друг друга ножами и постепенно превращающимися в китов, — метафора всеобщей энтропии, распространяющейся, в том числе, и на эмоциональную сферу. Бьорк — культовая певица, актриса, муза и жена Барни — предстает здесь своего рода реди-мейдом, идолом, вещью, артефактом, а не женщиной из плоти и крови. Нарциссические герои, сыгранные самим Барни и Бьорк, да и многие другие персонажи кинопроекта чем-то напоминают делёзовское «тело без органов» — отчужденное, застывшее, как вазелин или китовый жир.

Вообще, как мне кажется, у Барни вещи, а не персонажи, источник как эстетического наслаждения, так и кинематографического «хоррора» (вспомним хотя бы битву автомобилей в крайслеровском небоскребе). Его фильмы, действительно, скульптурны, объемны, фактурны, переполнены объектами, инсталляциями, фотографиями. Реквизит, костюмы, старинная и современная мода играют здесь огромную, порой гипертрофированную роль. Не случайны многочисленные отсылки к поп-арту (почетное место в фильме занимает «Козел» Раушенберга) и сюрреализму (не обошлось и без далиански-бунюэлевского глаза, разрезанного бритвой), приемам шоковой эстетики и абсурдизма (сильное впечатление производит сцена в зубоврачебном

кабинете из «Кремастера 3», отсылающая к масонскому ритуалу инициации и одновременно к фрейдовскому комплексу кастрации, когда по приказу Архитектора Ученику удаляют зубы с целью их замены, но он переваривает и весьма физиологично исторгает свои выбитые зубы, срастающиеся в фарфоровую палочку, которую сам Барни назвал «присвоением и идеализацией отцовского фаллоса»). Однако при всем внешнем эклектизме творчество Барни представляется мне плодом именно американской культуры с ее приверженностью идеям прагматизма и инструментализма. Вспоминаются взгляды Джона Дьюи на искусство как одну из форм эстетического опыта, отличающуюся от бытового поведения в той же мере, в какой различаются вершина горы и ее подошва, состоящие из одной и той же земли. К Дьюи, видимо, восходит и увлечение Барни тем, что можно было бы назвать «эстетикой труда» — подробные показы работы китобоя, слесаря, корабельного кока, парикмахера и т.п.

В.Б.: Да, Вы правы, в проектах-перформансах Барни масса вещей, предметов, иногда эстетически очень привлекательных, объектов, инсталляций, микроперформансов и акций, которые несут особую знаково-символическую нагрузку. Однако их семантика чаще всего не читается из самого визуального действия. Ее необходимо заранее *знать*, как это принято в эстетике постмодернистского арт-опыта, ибо символы здесь не художественные, которые сами доходят до сознания эстетически чуткого реципиента, но забытые мифологические, масонские, фрейдистские, постструктуралистские и собственно авторские. Не случайно поэтому проекты Барни сопровождаются и его собственными комментариями, и огромной интерпретационной литературой. Здесь абсолютный рай для современных толкователей искусства. Толкуй как угодно, лишь бы было умно и художественно, и попадешь в цель.

Н.М.: Здесь, действительно, открываются неисчерпаемые возможности. Это относится, прежде всего, к эмблеме самого Барни, фигурирующей во всех фильмах в качестве центрального визуального инварианта, — эмблеме овального (футбольного?) поля, перечеркнутого разграничительной линией — она трансформируется то в скрипку, самопроизвольно водящую по себе смычком из человеческих тел, то в амбру кита, то в морской фаллос, поднимаемый подъемным краном — «кремастером»...

В.Б.: Перегруженность проектов Барни специально изготовленными, причудливыми, часто кичевыми, нередко и весьма выразительными артефактами и объектами позволяет ему расширять пространство своих проектов и за пределы зафильмованных перформансов. Из них устраиваются современные выставки, особенно в музеях Гуггенхайма. В частности, прошла выставка объектов и инсталляций Барни совместно с подобными артефактами Йозефа Бойса в музее Пегги Гуггенхайм в Венеции, приуроченная к очередной биеннале современного искусства. И это не случайно. Барни во многом следует за Бойсом. И в перформансах, и в инсталляциях, и даже в любви к массам вазелина, которая возникла явно не без пристрастия Бойса к жиру и его производным. Боюсь, однако, что Бойсу вряд ли пришлось бы по вкусу любовь его последователя к кичевым, псевдобарочным и рококошным выкрутасам. А вот работе с вазелиновой двадцатитонной «скульптурой» на японском китобое он явно позавидовал бы. Такой размах ему и не снился.

С Бойсом, как и с некоторыми другими крупными арт-деятелими современного искусства, Барни объединяет и стремление представить свой проект или его части в качестве новейшего сакрального или хотя бы сакрализованного действия. Отсюда его игра с древними мифологемами, ритуальной, обрядовой, как бы священной символикой

многих элементов, с многоликостью персонажей, их подменой, замедленность и абсурдность многих эпизодов, действий персонажей и т.п. Барни стремится показать, что он не просто режиссер, но своего рода жрец (поэтому сам и исполняет все главные роли) некоего таинства, которое уже выше и значительнее собственно искусства в новоевропейском смысле слова, но тяготеет, может быть, к той мистерии, о которой когда-то размышлял Вяч. Иванов. Все эти манипуляции с вазелином, возведенным в ранг некоего магического вещества, из которого и что-то создают, им и обмазываются, в нем происходят и какие-то превращения живых организмов, сквозь причудливые проходы в нем пробиваются к чему-то более высокому и т.п. У Бойса жир символизировал жизненную силу, витальность природного материала; у Барни вазелин — некое магическое вещество органических трансформаций.

Н.М.: Барни, действительно, стремится творить, «Преодолевая границы». В этом пятнадцатисерийном проекте, как и в «Кремастере» (так и хочется поиграть с самим названием — «Креативный мастер»?), из-под игровой оболочки просвечивают глубинные экзистенциальные смыслы. Тут и сизифов труд, и всемирный потоп (разумеется, сниженный — пивной). Киномир Барни при всей своей барочной, маньеристской избыточности, алхимической таинственности на сущностном уровне ассоциируется с кафкианской пустотой и безлюдьем, с одной стороны, немой немой кино — с другой (вербальный ряд зачастую заменяется искусным музыкально-шумовым саундтреком). Взгляд автора — беспристрастное всевидящее око, холодный взгляд сверху. Не случайно наибольшее впечатление производят сцены стремительных пролетов над великолепными природными ландшафтами, вызывающие своим рафинированным эстетизмом вполне классические катартические переживания, чувства прекрасного и возвышенного. Кинопро-

ект Барни — разомкнутая структура без начала и конца, кусающая собственный хвост, бесконечно петляющая во времени и пространстве.

В.Б.: В целом проекты Мэтью Барни не так много дают эстетическому сознанию современного реципиента, хотя в них разбросано немало и эстетически качественных сцен, элементов, кадров, заходов. По крупному же счету это все-таки предельно эклектичное собрание аудиовизуальных шарад, требующее предварительного изучения сценария и концепции автора. Они не рассчитаны на чисто эстетическое восприятие как обычные произведения искусства, в том числе и искусства кино. Однако они крайне интересны своей тенденцией. Барни, как собственно и Гринуэю, уже тесно в рамках любого современного искусства. В том числе и самого продвинутого, вроде обычных перформансов на театральной сцене. Он жаждет чего-то большего, значительно большего, чем предоставляют выразительные средства всех на сегодня известных искусств и арт-практик. И дает некий грандиозный вариант посткино, пока не сознавая (Гринуэй это уже осознал), где собственно можно было бы развернуться с большей результативностью. Именно — в виртуальной реальности сетевых пространств. Однако там пока есть существенные препятствия. И сама компьютерная техника, кажется, еще не вполне готова к реализации подобных проектов, и менталитет и психология современных художников еще не сформировались полностью для подобного творчества. О последнем свидетельствуют хотя бы робкие пока шаги собственно дигитальных арт-нет-деятели. В сети еще не удастся создать что-то, хотя бы каким-то образом соответствующее уровню нормального эстетического опыта. Виртуальная реальность ждет своих творцов и уже активно намекает им на манящие перспективы.

Заключение

Мощный скачок научно-технического прогресса XX века, приведший к современной техногенной цивилизации, оказал беспрецедентное воздействие на всю художественную культуру, на все виды традиционного искусства и вызвал к жизни новейшие виды арт-практик, формирующихся исключительно на технологической основе.

Крупные достижения в психологии (открытие бессознательного), ядерной физике и математике (теория относительности Эйнштейна, развитие квантово-релятивистской физики, теория расширяющейся Вселенной и т.п.), химии, биологии, медицине, кибернетике; изобретение фотографии, кино, радио, телефона, телевидения, звуко- и видеозаписи, компьютера и связанных с ним возможностей аудио-визуального конструирования, а также коммуникативных сетей (интернет), создание термоядерного оружия и других средств массового уничтожения, выход человека в космос — все эти достижения научно-технического прогресса нарушили или поставили под вопрос многие традиционные представления человека о ценностях бытия, о смысле жизни, роли и месте в ней культуры и всех ее институтов; актуализировали до предела проблему существования человека в Универсуме.

При этом в художественном творчестве глобальные цивилизационные изменения далеко не всегда приводили к однозначно оцениваемым результатам, а нередко и просто к рискованным экспериментам в сферах нравственно и эстетически негативных. Активизировался процесс дегуманизации культуры; из нее выхолащивались изначально присущие ей, хотя и далеко не всегда преобладавшие в исторической перспективе, духовность и нравственно-ан-

тропный принцип, точнее, акценты нередко переносились на сугубо чувственную природу человека, культивировался голый физиологизм.

Самым непосредственным образом все это отразилось на искусстве. Оно стало утрачивать или существенно модифицировать свои традиционные и, казалось бы, незыблемые основания: миметичность, идеализацию, символизм, выражение сущностных оснований бытия, художественно-эстетическую основу, духовность и т.п. Под мощным влиянием НТП начинают меняться менталитет, психология восприятия, склад мышления, идеология, система миропонимания человека. И параллельно с этим естественно меняются и традиционные средства художественного выражения, художественных языков искусства (изобразительность, выразительность, дескриптивность, тональность, ритмичность и т.п.).

Более или менее отчетливо пока видны три основных сферы, в которые активно трансформируются традиционные искусства под влиянием техногенной цивилизации:

1. Организация всеобъемлющей среды обитания человека;
2. Шоу-бизнес, включающий в себя многие наработки традиционных и самых современных искусств;
3. Новейшее дигитальное искусство на основе мультимедиа в пространствах *виртуальной реальности* — *виртуал-арт*, в широком понимании этого термина, — которое сегодня активно смыкается с кинематографом.

В каждой из них искусства утрачивают свою новоевропейскую эстетическую сущность «изящных искусств», то есть *автономных* видов, обладающих в первую очередь эстетической функцией, образно-символической организацией и ориентированных на возведение воспринимающего (как правило, индивидуального) к некоему первообразу (духовному, идеальному или материальному). Новые сферы культуры, возникающие на основе трансформации (или замены) традиционных искусств, идут по пути объединения или даже

своеобразного синтезирования всевозможных элементов психо-эмоционального воздействия на «массового» человека, то есть на индивида, включаемого актом восприятия (или участия) в определенную психо-моторную систему массовой коммуникации. Моменты прямого эмоционально-тонизирующего или компенсаторного воздействия на определенные группы реципиентов играют здесь главную роль.

Сегодня в какой-то мере понятны глубинные интенции движения инновационных направлений искусства XX-го — начала XXI вв. Вполне вероятно, что они все в той или иной степени готовили художественно-эстетическое сознание новейшего поколения (его теперь нередко называют *net-generation*) к переносу интеллектуально-эмоциональной деятельности в сферу виртуальной реальности электронных сетей.

Понятно, что речь идет о неких глобальных тенденциях движения арт-культуры современности. Не следует думать, что сегодня и в будущем полностью исчезнут гениальные личности — творцы самодовлеющего, самоценного искусства, близкого по главным духовно-эстетическим параметрам к высокому классическому искусству, но выполненным, вероятно, уже на основе новых технологий, а, может быть, и в старых добрых традициях. Нет оснований полагать, что вдруг исчезнут и духовно, и эстетически высокоразвитые субъекты, способные адекватно воспринимать шедевры классики и быть вполне современными людьми. Однако, общие тенденции движения и современной арт-культуры, и психологии восприятия современного, особенно молодого реципиента все-таки ориентированы, как нам представляется, в сторону новейших дигитально-сетевых экспериментов. И там открываются реальные новые горизонты и перспективы для приложения творческих способностей.

Между тем, излишнее увлечение сетевыми мирами, реально существующее сегодня в массовом масштабе, особенно в молодежных кругах, далеко не все исследователи

оценивают как однозначно позитивное. И молодые люди, посвящающие себя сегодня творческой деятельности или научному анализу современного искусства, естественно, должны иметь это в виду.

Может показаться, что развитие эстетической виртуальности не имеет предела (во всяком случае, технического). Однако существенная проблема, налагающая уже сегодня принципиальные ограничения на ее эволюцию, заключается в реальных возможностях человеческой психики, допустимых пределах ее функционирования в практически безграничном пространстве квазиреальности электронного мира. Есть основания полагать, что эти возможности далеко не беспредельны и не безопасны для человека, в частности для сохранения им своей личности, своей аутентичности. Не случайно психологи и психиатры уже давно бьют тревогу по поводу «виртуальной зависимости», «интернет-зависимости», «патологического использования интернета», наблюдаемых у немалого числа молодых пользователей сети. Для определенной части молодежи современные сетевые игры, в которых одновременно принимают участие многие игроки из разных стран, становятся более жизненно важной средой обитания, чем сама реальная жизнь. По мнению специалистов, в одну из самых модных сегодня многопользовательских on-line-игр WOW (World of Warcraft — Мир военного ремесла) постоянно играет более 5 миллионов пользователей. В чем причины такого успеха? Психологи считают, что главной из них является ее «недоступность»: за победу нужно как следует побороться, т.е. умело выстроить игровую стратегию, правильно распорядиться ресурсами, грамотно управлять многоуровневыми интерфейсами и лишь в результате всего этого заполучить возможности телепортации, ручных электронных персонажей и т.п. Одним словом, геймер — что-то вроде трудоголика, стремящегося к успеху, но добивающегося его быстрее, чем в реальной жизни (да и неудача здесь чревата, как правило, лишь

психологическим, а не материальным ущербом). К тому же американские и английские ученые пришли к выводу, что игроманию неправомерно сравнивать с наркоманией. Ведь нет вещества, приводящего геймера в экстаз: он сам заставляет свой мозг работать, чтобы получить удовольствие.

Так что же, все хорошо? Весьма сомнительно. Ведь уже немало тех, кто «не вернулся из боя»: подростки кончают с собой из-за того, что родители прерывают игру, или, например, геймер убивает приятеля, без спросу продавшего ценный виртуальный меч, и т.п. Не говоря уже о случаях потери ориентации в пространстве и времени и вообще непосильных нагрузках, ведущих к нервному истощению. Сегодня много говорят и пишут о так называемой игровой зависимости. При этом компьютерные игры делятся на два основных типа — безопасные и потенциально опасные для участников и их окружения. Наиболее опасными психологи считают так называемые «шутеры» — «игры на убивание» (от англ. *to shoot* — стрелять, охотиться). Этот жанр притупляет эмоциональную реакцию на убийство, ослабляет запрет на него. Ведь в виртуальном мире всегда существует возможность начать все сначала.

Некоторые геймеры полностью уходят в игровую жизнь в сети, выключаясь из окружающей действительности. Это нередко приводит к нервным срывам, психическим и иным заболеваниям. В США и других технически развитых странах данная проблема выходит уже на государственный уровень. Ею активно занимаются психологи, медики, педагоги, философы. Однако однажды выпущенного из бутылки джина насильственно вернуть туда не удастся, да и стремительно развивающаяся индустрия компьютерных игр приносит огромные доходы.

Значит, все плохо? С компьютерными играми, вполне вероятно. И выход из этого тупика возможен, как нам кажется, именно в сфере эстетической виртуальной реальности, виртуал-арта, организации действенного виртуального

эстетического опыта, в котором, по самому определению эстетического, реципиент, или арт-геймер, не должен утрачивать ощущения своего Я, своей духовно-материальной принадлежности к миру первой реальности.

Мы убеждены, что именно эстетический опыт в сети и станет духовно-эмоциональным и креативным целителем сегодняшних интер-нет-зависимых пользователей. Все обусловлено не только формой реализации, но, прежде всего, духовным содержанием продукта, потребляемого современным человеком как в сети, так и вообще в культуре и жизни. И, естественно, от его духовно-эстетического потенциала, развитие которого сегодня тоже во многом связано с сетью.

Выводы

1. На протяжении всего XX в. под сильнейшим влиянием научно-технического прогресса в авангардно-модернистских и «актуальных» искусствах происходили процессы изменения эстетического сознания. В противоположность классической системе образно-созерцательного и эстетически-гедонистического типа художественного опыта практика развивалась в направлении многозначности арт-образований, интерактивности арт-субъекта и -объекта, виртуальной креативности.

2. С бурным развитием науки и техники в XX веке началась активная переоценка всех гуманитарных ценностей, в том числе и прежде всего, в художественной культуре. В искусстве развернулся глобальный эксперимент, продолжающийся и поныне, по отказу от таких художественно-эстетических универсалий культуры, как *прекрасное, возвышенное, духовное, трагическое, антропоцентризм, миметизм, символизм, выражение невыразимого, образность* и т.п. в пользу новейших принципов техногенного арт-производства, которые описываются категориями *прерывистость, фрагментарность, дисгармоничность, иронизм,*

интертекстуальность, *эklekтизм* и т.п. Игра, плюрализм смысловых решений вытесняют стремление классического искусства к поискам истины.

3. Принципы и правила современного арт-проектирования предельно свободны. Теоретики и практики обозначают их открытой системой таких категорий и понятий, как *деконструкция*, *симулякр*, *интертекстуальность*, *мозаичность*, *неиерархичность*, *лабиринт*, *телесность*, *вещность*, *парадоксальность* и т.п., — формируя на их основе некое новое смысловое поле и систему арт-пространств. Когда она распространяется на виртуальную реальность интернета, в виртуал-арте на первый план выступают принципы *интерактивности*, *гипертекста*, *адаптации*, *конструирования*, *морфинга* и т.п.

4. Под влиянием постоянно меняющихся научных данных о мире и технологических достижений начинает формироваться многовекторность понимания искусства, его задач и принципов организации. Миметизм и символизм уступают место сначала абсолютизации чисто художественной выразительности, а затем и она снимается хаосогенным экспериментаторством с материалами и принципами конструирования арт-объектов. Подобные идеи активно реализуются в новых видах арт-производства: хэппенинге, перформансе, новаторских направлениях кино и театра, в видеоарте. Формируется динамичная система новых типов художественной деятельности, в принципе отличных от постулатов классической философии искусства. Арт-проекты начинают активно выходить из пространства музеев в городскую и природную среды; работают на организацию новых многомерных динамических арт-пространств с переменными координатами. Существенно меняется психология восприятия искусства.

5. Комплекс мультимедийных и виртуальных конструктивно-композиционных средств современных арт-практик ориентирован на создание многомерных пространств гипертекстуального типа, активизирующих творческие способ-

ности воспринимающего, но, возможно, существенно выводящий современное искусство и реципиента за пределы, традиционно определявшие искусство как художественный феномен.

Вопросы

1. Как влияют на киноязык технологические новации?
2. Какие новые возможности дают художнику современные цифровые технологии?
3. Как используются новые технологии в творческой работе режиссера, сценариста, актера, оператора, звуко-режиссера, художника в кино и на телевидении?
4. Какова специфика виртуальной реальности в киноискусстве?
5. В чем состоит принцип интерактивности?
6. Что дают новые технологии визуальным искусствам во взаимодействии со зрителем?
7. Каковы формы художественной деятельности в интернете?
8. В чем заключается художественное своеобразие видео-арта, интернет-арта, виртуал-арта?
9. Что такое гипертекст?
10. Каковы основные характеристики сетевого искусства?

Темы семинарских занятий

1. Средства художественной выразительности в свете новых технологий.
2. Влияние новых цифровых технологий на киноязык.
3. Инновационные аспекты творческих профессий в кино и на телевидении, обусловленные новыми техническими возможностями.
4. Виртуальная реальность как феномен современного искусства.
5. Актуальные арт-практики в контексте новых цифровых технологий.

Словарь терминов

Абстрактное искусство

Абсурд

Авангард

Автоматизм

Акция

Артефакт

Боди-арт

Гиперреализм

Гипертекст

Дада, дадаизм

Деконструкция

Интертекстуальность

Кинетическое искусство

Концептуализм, концептуальное искусство

Лабиринт

Леттризм

Мимесис

Минимализм

Модернизм

Неискусство как искусство

Перформанс

Поп-арт

Постмодернизм

Ризома

Симулякр

Сюрреализм

Хэппенинг

Экспрессионизм

Абстрактное искусство (беспредметное, нефигуративное) — одно из главных и наиболее радикальных на-

правлений в авангардной живописи XX в., отказавшееся от изображения форм визуально воспринимаемой действительности, точнее, от миметического принципа в изобразительном искусстве, от изоморфизма. Оно ориентировано исключительно на выразительные, ассоциативные свойства цвета, неизоморфных форм, абстрактных цветоформ и их бесчисленных сочетаний. Первые абстрактные произведения были созданы в 1910 г. В. Кандинским и в 1912 г. Ф. Купкой.

Эстетическое кредо А. и. изложил В. Кандинский в книге «О духовном в искусстве» (1910 г.). Суть его сводится к тому, что отказ от изображения внешних, видимых форм предметов позволяет художнику сосредоточиться на решении исключительно живописных задач гармонизации цвета и формы, через посредство которых духовный космос вступает в контакт со зрителем. Автор уподобляет живопись музыке в ее абсолютном значении, ее главную цель он видит в выражении на холсте или листе бумаги звучания (музыки) объективно существующего духовного мира («Духовного» — в его терминологии). Художник в понимании В. Кандинского является лишь посредником Духовного, инструментом, с помощью которого оно материализуется в художественных формах. Поэтому А. и. является не выдумкой современных художников, но — исторически закономерной формой самовыражения Духовного, адекватного своему времени.

С духовными космическими силами связывал А. и. и один из крупнейших представителей его «геометрического» направления — неопластицизма — голландец П. Мондриан (1872–1944), находившийся под сильным влиянием теософских идей. Он был убежден, что пронизывающую космос духовную красоту и гармонию в живописи наиболее адекватно можно выразить только гармонизируя локальные цветовые плоскости, разделенные строгими вертикалями и горизонталями. В этом он видел суть абстрактного пластицизма, уходящего от кажимостей видимого мира к его

духовно-пластическим сущностям, к выражению и воплощению «космического сознания». Фактически к подобному пониманию геометрической абстракции пришел в своих теоретических работах и основатель супрематизма русский художник К. Малевич. Его «Черный квадрат» стал своего рода апофатическим символом в искусстве XX в., ориентирующим последнее на выражение невыразимого в визуальных образах духовного мира.

А. и., демонстративно и радикально порвав с традиционной миметической живописью, развивалось по двум основным направлениям:

1. Гармонизация «бесформенных» аморфных цветовых сочетаний;

2. Создание геометрических абстракций.

Первое направление (главные представители — ранний В. Кандинский, Ф. Купка) довело до логического завершения поиски фовистов и экспрессионистов в области «освобождения» цвета от форм видимой реальности, его самостоятельной выразительной ценности. Второе направление развивалось по пути создания новых типов художественного пространства путем сочетания всевозможных геометрических форм, цветных плоскостей, игры прямых и ломаных линий. Оно имело целый ряд разветвлений — в России это лучизм М. Ларионова, «беспредметничество» О. Розановой, Л. Поповой, В. Татлина, супрематизм К. Малевича; в Голландии — группа «Де Стейл» во главе с П. Мондрианом и Т. ван Дуйсбургом.

После Второй мировой войны новое поколение абстракционистов (Дж. Поллок, Де Кунинг и др.) восприняло от сюрреализма принцип «психического автоматизма». У Поллока акцент в творческом акте перемещается с произведения на процесс создания картины, который становится самоцелью. Отсюда берут начало «живопись-действие» (Action-painting) и всевозможные «акции» арт-практик последней трети XX — начала XXI в., в которых главную роль

играет не результат творческого акта, но его процесс, жест художника. Разновидностью А. и. в США с 50-х гг. становится «абстрактный экспрессионизм» (М. Ротко, А. Горки и др.).

Собственно живописные находки А. и. (в области гармонизации цвета и формы, повышенной цветовой экспрессии) активно используются сегодня художниками самых разных направлений, а также в дизайне, в театре, кино, телевидении, в оформительском и компьютерном искусстве, при создании виртуальных реальностей и во многих других современных арт-практиках.

Абсурд (от лат. *absurdus* — нелепый, несообразный, бессмысленный) — одна из значимых категорий неклассической эстетики XX в., описывающая круг явлений современного искусства и культуры, не поддающихся формально-логической интерпретации, вербальной формализации и часто сознательно сконструированных на принципах алогизма, парадокса, нонсенса. Принцип А., как принципиального парадокса (антиномии, нонсенса), привлекаемого для обозначения феноменов, не описуемых словесно, и, прежде всего, сферы божественного, изначально являлся базовым принципом христианской культуры, введенным ранними отцами Церкви и затем постепенно забытым (недопонятым) в западноевропейской культуре со времен схоластики. Между тем его суть уже на рубеже II–III вв. была афористически сформулирована Тертуллианом: *credo quia absurdum* — «верую, потому что несуразно». В течение всей двухтысячелетней истории христианской культуры А. был признан на уровне сакральных формул в качестве наиболее адекватной формы обозначения умонепостигаемого сущностного смысла Бога и божественной сферы бытия. Принцип абсурдных ответов учителя на вопросы (так называемые коаны, мондо) и алогичных, бессмысленных с позиции обыденного разума действий был характерен для школ дзэн-буддизма. С помощью

А. учителя дзэн стремились дать толчок сознанию учеников в направлении выведения его на более высокий внеобыденный, внеразумный уровень — импульс к расширению сознания.

На профанном уровне принципы А. присущи фольклору, праздничным обрядам, смеховой культуре многих народов и берут начало в каких-то глубинных архетипах (по Юнгу) культуры, явно восходящих к сакральным сферам. Новоевропейская секуляризованная культура взяла ориентацию на разум, логику, рассудочное непротиворечивое мышление, понимание, познание и на миметически-идеализаторский принцип в искусстве, основанный на внешних причинно-следственных связях и более или менее адекватном изоморфизме. Укреплению этих тенденций способствовал и уровень новоевропейской науки. А. перешел в разряд негативных оценочных характеристик, как в гносеологии, так и в эстетике. «Абсурдно» значило: неистинно, ложно, некрасиво, дурно. А. противоречил «трем китам» новоевропейской аксиологии — истине, добру и красоте и на этой основе выносился за рамки «культурной» ойкумены.

Начавшийся с Ницше и французских символистов процесс «переоценки всех ценностей» привел в начале XX в. к восстановлению прав А. в культуре. Уже во многих направлениях авангарда А. воспринимался не как нечто негативное, не как отсутствие смысла, но как значимое иное, чем формально-позитивистская логика, уровня. А., алогизм, парадоксальность, бессмыслица, беспредметное, нефигуративное, заумь и т.п. понятия привлекаются для обозначения творчески насыщенного потенциального хаоса бытия, который чреват множеством смыслов, всеми смыслами; в современных философских концепциях А. часто осмысливается как обозначение избыточности смыслов.

Изображение и выражение абсурдности человеческой жизни, социальных отношений, бытия в целом занимает

центральное место в произведениях Ф. Кафки, Д. Джойса, Д. Хармса, С. Беккета, Э. Ионеско. А. человеческого существования становится предметом философских изысканий экзистенциализма, главными представителями которого были писатели А. Камю (см., например, его «Миф о Сизифе. Эссе об абсурде»), Ж.-П. Сартр. Основными мотивами их философско-художественного творчества становятся бессмысленность и пустота человеческой жизни, страх, «тошнота», глобальное одиночество, некоммуникабельность, невозможность понимания и т.п. В 50-е гг. абсурдизм проникает на театральную сцену, возникает театр абсурда, главными представителями которого стали Э. Ионеско и С. Беккет. Их драматургия строится на принципиальном алогизме действия, шокирующих приемах, абсурдной и нечленораздельной речи, немотивированных поступках, часто использует в качестве персонажей душевнобольных, убогих, инвалидов, слепых, глухих и т.п. как специфических живых символов глобальной абсурдности бытия, абсурдности самого абсурда. Обостренный до предела трагизм распада личности или ее уничтожения механическим абсурдным социумом, черный юмор, отчаяние, безысходность, безобразное во всех его формах — основы эмоционально-эстетического настроения театра абсурда, абсурдистской литературы. В современной культурной ситуации термин «театр абсурда» приобрел нарицательное значение, связанное с феноменом «сдвинутого» художественного сознания — сознательным «нонсенсом» нонклассики.

В отличие от экзистенциализма и театра абсурда, постмодернизм трактует абсурд не как отсутствие смысла, но как неявный, неслышимый смысл: нонсенс производит избыток смысла, а не бессмыслицу (Ж. Делёз).

Авангард (фр. *avant-garde* — передовой отряд) — этим термином обозначается совокупность всех пестрых и многообразных новаторских, революционных, бунтарских

движений и направлений в художественной культуре XX в. В эстетику термин пришел из военной лексики, где им обозначается небольшой передовой элитный отряд, прорывающийся на территорию противника впереди основной армии и прокладывающий ей путь. Применительно к искусству он используется уже как минимум с начала прошлого столетия для обозначения новаторских тенденций в нем. В России его впервые употребил А. Бенуа в 1910 г. в негативно-ироническом смысле для характеристики ряда «авангардистов» на выставке «Союза русских художников».

В принципе авангардные явления характерны для всех переходных этапов в истории художественной культуры, отдельных видов искусства. В XX в., однако, А. приобрел глобальное значение мощного феномена художественной культуры, охватившего практически все ее более или менее значимые стороны и явления.

В сфере научной мысли косвенными побудителями (как позитивными, так и негативными) А. явились главные достижения практически во всех сферах научного знания, начиная с середины XIX в., но особенно — открытия первой трети XX века в областях ядерной физики, химии, математики, психологии, а позднее — биологии, кибернетики, электроники, и технико-технологические реализации на их основе. В философии — основные учения постклассической философии от Шопенгауэра, Ницше, Кьеркегора до Бергсона, Хайдеггера и Сартра; в психологии-психиатрии — прежде всего, фрейдизм и возникший на его основе психоанализ. В гуманитарных науках — выведение лингвистики на уровень философско-культурологической дисциплины; отход от европоцентризма и как его следствие — возросший интерес к восточным культурам, религиям, культам; в социальных науках — социалистические, коммунистические, анархистские теории, утопически, но с революционно-бунтарским пафосом отразившие реальные острые проблемы социальной действительности того времени.

К характерным и общим чертам большинства авангардных феноменов относятся их осозанный заостренно экспериментальный характер; революционно-разрушительный пафос относительно традиционного искусства (особенно его последнего этапа — новоевропейского) и традиционных ценностей культуры; резкий протест против всего, что представлялось их создателям и участникам ретроградным, консервативным, обывательским, буржуазным, академическим; в визуальных искусствах и литературе — демонстративный отказ от утвердившегося в XIX в. «прямого» (реалистически-натуралистического) изображения видимой действительности, или — миметического принципа в его предельно подражательной парадигме; безудержное стремление к созданию принципиально нового во всем и, прежде всего, в формах, приемах и средствах художественного выражения; а отсюда — и часто декларативно-манифестарный и эпатажно-скандальный характер презентации представителями А. самих себя и своих произведений, направлений, движений и т.п.; стремление к стиранию границ между традиционными для новоевропейской культуры видами искусства, тенденции к их синтезу (в частности, на основе синестезии), их взаимопроникновению, взаимозамене.

К основным направлениям А. относятся фовизм, кубизм, абстрактное искусство (во всех его ипостасях), супрематизм, футуризм, дадаизм, экспрессионизм, конструктивизм, метафизическая живопись, сюрреализм, наивное искусство; додекафония и алеаторика в музыке, конкретная поэзия, конкретная музыка, кинетическое искусство. А. представляют такие крупные фигуры, не принадлежавшие в целом ни одному из указанных направлений, движений, видов арт-деятельности, как Пикассо, Шагал, Филонов (фактически главный и единственный оригинальный теоретик и практик «аналитического» искусства), Клее, Матисс, Модильяни, Мондриан, Ле Корбюзье, Джойс, Пруст, Кафка и некоторые другие.

Фовисты и абстракционисты сосредоточили свое внимание, прежде всего, на выразительных возможностях цвета; кубисты, абстракционисты, супрематисты, конструктивисты — на художественном значении цвето-форм; футуристы экспериментируют с выражением движения с помощью цвета и формы, с поисками вербальных эквивалентов (вплоть до создания новых слов и языков — «заумь») техническим достижениям своего времени; кинетисты создают мобили — подвижные скульптуры; дадаисты (отчасти это начали уже кубисты) активно вовлекают в процесс художественного творчества нетрадиционные материалы (включая предметы быденной жизни и их элементы), начиная тем самым стирать принципиальную для искусства прошлого грань между искусством и неискусством. Логически эту линию завершает Марсель Дюшан в своих реди-мейд — быденных предметах, изъятых из среды их утилитарного функционирования и самим актом экспонирования на художественной выставке превращенных в произведения искусства. С. Дали, наиболее близкий к сюрреализму, напротив, считает себя единственным в XX в. настоящим художником-классиком, охранителем «классических» (читай: иллюзионистско-натуралистической техники живописи) традиций, восходящих к Леонардо, Вермеру, Веласкесу, хотя создает произведения (действительно в этой технике), по духу диаметрально противоположные, по крайней мере, новоевропейской художественной традиции.

Глобальное значение А. выявлено еще не в полной мере, однако уже очевидно, что он:

— показал принципиальную культурно-историческую относительность всех форм, средств, способов и типов художественно-эстетического сознания, мышления, выражения; в частности, вывел многие традиционные виды искусства и присущие им формы художественного мышления из сферы художественно-эстетического и, напротив, придал статус искусства предметам, явлениям, средствам и спосо-

бам выражения, не входившим в контекст традиционной художественной культуры;

— довел до логического завершения (часто — до абсурда) практически все основные виды новоевропейских искусств (и их методы художественной презентации), тем самым убедительно показав, что они уже изжили себя, не соответствуют современному (и тем более будущему) уровню культурно-цивилизационного процесса, не могут адекватно выражать дух времени, отвечать духовно-художественно-эстетическим потребностям современного человека и тем более человека будущего супертехнизированного общества;

— экспериментально наработал множество новых, нетрадиционных элементов, форм, приемов, художественно-вне-художественного выражения, презентации, функционирования художественной культуры;

— способствовал появлению и становлению новых (технических, как правило) видов искусства (фотографии, кино, телевидения, электронной музыки, всевозможных шоу, сочетающих многие виды искусства на основе современной техники, и т.п.);

— наработки А. ныне активно используются в основном по следующим направлениям:

1. В создании на основе новейших научно-технических достижений и синтеза элементов многих традиционных искусств эстетически организованной среды обитания человека;
2. В организации супертехнизированных шоу;
3. В конструировании глобального электронного (видеокомпьютерно-лазерного) аналога художественной культуры, основу которого, в частности, составляет погружение реципиента в виртуальные реальности.

Автоматизм — один из достаточно распространенных приемов, используемых в XX в. при создании про-

изведений искусства. Различают несколько видов А. *Механический* — формы, структуры, элементы конструкций современных произведений искусства возникают как бы спонтанно при выполнении неких механических действий типа фроттажа (натираия грифелем бумаги, положенной на какую-то рельефную поверхность — срез дерева и т.п.), набрасывания или набрызгивания краски на холст, протаскивания окрашенного тела по бумаге или холсту, использования в произведении произвольно сложившихся складок ткани, бумаги и т.п. *Психический* — художник стремится в процессе творчества максимально отключить контроль сознания, разума и творить, руководствуясь только своей художественной интуицией, импульсами, получаемыми непосредственно из сферы бессознательного. Этот тип А. считали основой своего творческого метода сюрреалисты как при создании визуальных, так и литературных произведений (метод «автоматического письма»). Его главным теоретиком был фактический основатель сюрреализма А. Бретон. Он, с опорой на фрейдизм, его теорию бессознательного, концепции сновидения и галлюцинаторных процессов, посвятил разработке теории «психического автоматизма» немало страниц в своих теоретических и манифестарных сочинениях, руководствовался им и в своей художественной практике (его тексты: «Автоматическое послание», 1933; «Сюрреалистическое положение объекта», 1935; «О живых произведениях сюрреализма», 1954 и др.). В той или иной мере метода «психического автоматизма» придерживаются многие представители современных арт-практик, начиная с авангардных и модернистских. Он находит теоретическое обоснование у постфрейдистов и постмодернистов.

Сверхразумный А. по механизму близок к психическому А., но осмысливается не как действие через художника биологических энергий бессознательного, а как духовная церемония, обряд. Художник во время духовной концентрации, медитации, особого настроения сознания снимает контроль

своего разума над процессом творчества и предоставляет себя в качестве орудия или проводника внешних более высоких духовных сил или энергий (сверхчеловеческих, космических, божественных). Его творчество осознается как выражение через художника некоторой, иным способом не выражаемой, более высокой, чем человек, духовной реальности. Этот тип А. использовали в своем творчестве (часто не осознавая этого) многие религиозные художники древности и Средневековья (создатели икон, например). Возродить его стремились представители различных авангардных направлений в искусстве и пытаются отдельные художники некоторых современных арт-практик, обращаясь к дохристианским культам и магическим обрядам.

Акция (или искусство акции) — обобщенное понятие для обозначения динамических, процессуальных практик современного искусства (арт-практик), в которых акцент переносится с результата арт-деятельности на ее процесс. Первые А. проводились дадаистами и сюрреалистами еще в 1910–1925 гг. и носили, как правило, демонстративно эпатажный и деструктивный характер. Следующим этапом сознательного перенесения внимания художника (а в какой-то мере и зрителя) с произведения на процесс его создания стала живопись действия (Action painting), крупнейшим представителем которой был Джексон Поллок. Спонтанный процесс разливания или разбрызгивания красок по холсту, которым управляли исключительно глубинные подсознательные импульсы художника, выходил здесь на первый план. Сама возникшая картина рассматривалась лишь как документ, подтверждающий факт совершения А., как уникальная психограмма творчества.

Развитием этих А. стали знаменитые «Антропометрические» перформансы Ива Клайна, проходившие в Галерее современного искусства в Париже в 1960 г. В А. «Антропометрия синей эпохи» три обнаженные модели обмазывались с помощью Клайна синей краской и прижимались своими те-

лами к развешанным по стенам чистым холстам. В процессе перформанса струнный оркестр исполнял «Монотонную симфонию», состоявшую из одного непрерывного тона, длившегося 20 мин. Художник был в черном смокинге, приглашенные зрители — в вечерних туалетах. Документальные отпечатки на холсте, полученные в результате «Антропометрических» акций Клайна, составили его знаменитую серию ANT, отдельные полотна которой экспонируются сегодня во многих музеях мира.

В 50-е–60-е гг. искусство А. выходит на новый уровень, превращаясь в некое театрализованное действие, совершавшееся как в специальных помещениях, так и на природе или на городских улицах и площадях, и включавшее в свой состав элементы многих видов искусства и арт-практик (как статических, так и процессуальных). Такой была реакция на ставшую уже к середине столетия достаточно традиционной теоретическую и практическую тенденцию многих искусств к некоему синтетическому объединению, к выходу из музейных и выставочных залов в окружающую среду (средовой подход к искусству), к более активному включению реципиентов в процесс творчества.

С середины XX в. регулярно появляются художественные манифесты и декларации (в частности, «Белый манифест» Л. Фонтано, призывы композитора Д. Кейджа и др.), в которых обосновывается или декларируется необходимость в соответствии с новыми жизненными условиями создавать четырехмерное искусство, развивающееся в пространстве и времени, концентрирующее внимание на конкретной жизнедеятельности, использующее все новейшие достижения техники и технологии, чтобы идти в ногу со временем. В отличие от традиционного театрального или музыкального искусства А. носят, как правило, иррациональный, парадоксально-абсурдный характер и обращены непосредственно к внесознательным уровням психики реципиента. Большое значение в А. играют жест, мимика, паузы между

действиями и жестами. Существенное влияние на становление А. оказало увлеченность их создателей восточными и первобытными культурами, шаманскими обрядами, восточными философско-религиозными учениями, доктринами, практиками медитаций и т.п.

Артефакт (от лат. *ars* — ремесло, искусство и *factum* — сделанное) — термин, обозначающий в археологии искусственный объект. В современной эстетике под А. понимаются произведения актуального искусства — визуальные и аудиовизуальные пространственные объекты, инсталляции, акции и др. продукты арт-практик, арт-проектов т.п. Постмодернистский А. — микс, результат синтеза искусства и неискусства; симулякр, не вписывающийся в классические представления о видах и жанрах творчества.

Боди-арт (англ. *body art* — телесное искусство) — художественное направление, использующее в качестве «сырой реальности» тело, телесность, позу, жест — невербальный язык тела. Близок к поп-арту, обыгрывающему артефактуальность бытовых предметов, а также к хэппенингу и перформансу с их публичной импровизационностью. Объектом Б.-а. служит как тело модели, так и его фотографии, муляжи. Композиции создаются по принципу живых картин. Философско-эстетическая специфика связана с повышенным интересом к пограничным экзистенциальным ситуациям: жизнь — смерть, Эрос — Танатос, сознание — бессознательное, искусство — неискусство. Другая доминанта — социальная, расовая, национальная, сексуальная самоидентификация, фрейдистская символика, садомазохистские мотивы. Боль, насилие, риск, телесные страдания — эпицентр творческих интересов: Ж. Пан (Франция) публично причиняет себе боль, К. Бёрден (США) побуждает своего друга выстрелить в него в выставочном зале, Р. Шварцкоглер (Австрия) по кусочку отрезает собственную плоть и умирает от потери

крови, что запечатлевается на фотопленку. Эти темы обретают особую актуальность в 70-е гг., когда Б.-а. становится достоянием панк-культуры с ее пристальным вниманием к проблемам агрессии и саморазрушения. Тело как первичный объект собственности, право распоряжаться им, его жизнью и смертью, проблематика автоназии и сексуальных домогательств, мотив тела-фетиша, тела-вещи — современные концептуальные аспекты Б.-а. Последний существует также в феминистской модификации, интерпретируется сексуальными меньшинствами.

Б.-а. возникает в 1964 г. в Вене. Его первые манифестации — вызывающие нудистские акции Г. Брюса и опыты Р. Шварцкоглера, связанные с различными возможностями языка тела. Их американские последователи изучают взаимосвязи поэтического и телесного языка (В. Аккончи), а также такие ракурсы телесности как гримаса, царапина (Д. Оппенгейм), порез (Л. Смит), укус (В. Аккончи). О теле как объекте и средстве искусства, его основе размышляют французские теоретики и практики Б.-а. — М. Журниак («Месса по телу», «Договор о теле»), У. Лути, Ф. Плюшар. В русле структуралистской традиции тело трактуется как знак, скольжение означаемого и означающего. Б.-а. иронически обыгрывает дадаистские традиции: человек-фонтан Б. Ноумена — парафраз дюшановского «Фонтана»-писсуара. В нем сильно игровое начало: композиции Л. Онтани копируют знаменитые картины; У. Лути, Ю. Клауке, Л. Кастелли обыгрывают возможности травести и макияжа; Гильберт и Джорж предстают в виде живых скульптур. Искусство постмодернизма прибегает к Б.-а как элементу инсталляций и перформансов.

Гиперреализм (англ. — hyperrealism), или фотореализм (англ. — photorealism).

Художественное течение в живописи и скульптуре, основанное на фотографическом воспроизведении действитель-

ности. Как в своей практике, так и в эстетических ориентациях на натурализм и прагматизм Г. близок поп-арту: их, прежде всего, объединяет возврат к фигуративности. Выступает антитезой концептуализму, не только порвавшему с изобразительностью, но и поставившему под сомнение сам принцип материальной реализации художественного концепта. Магистральным для Г. является точное, бесстрастное, неэмоциональное воспроизведение действительности, имитирующее специфику фотографии: принцип автоматизма визуальной фиксации, документализм. Г. акцентирует механический, «технологический» характер изображения, добиваясь впечатления гладкописи при помощи лессировки, эмульсионных покрытий; цвета, объемы, фактуры упрощаются. И хотя излюбленная проблематика Г. — реалии повседневной жизни, городская среда, реклама, макрофотографический портрет «человека с улицы», создается впечатление статичной, холодной, отчужденной от зрителя сверхреальности. Вместе с тем, наряду с тенденциями «массмедиазации» искусства, в Г. присутствует и поисковый, экспериментальный пласт, связанный с усвоением наиболее передовых технологий и приемов фотографии и киноискусства: крупный план, детализация, оптические эффекты, монтаж, полиэкран, авторская раскадровка, съемка с высокой точки и т.д.

Г. возник в США во второй половине 60-х гг. XX в. Творчество его адептов в области живописи посвящено достаточно определенной тематике: усеченные рекламные щиты (Р. Коттингэм), брошенные автомобили (Д. Солт), витрины с отражающейся в них городской жизнью (Р. Эст, Р. Гоингз), конные бега (Р. Мак Лиэн). Наиболее известный из скульпторов-гиперреалистов — Д. де Эндреа, чьи выполненные в натуральную величину работы отмечены ироническим отчуждением. Манекеноподобные обнаженные фигуры («Сидящая брюнетка на пьедестале», «Сидящие мужчина и женщина»), воспроизводящие позы, характерные для творений О. Родена, — своего рода кичевые антигерои, пародирую-

щие гламурных идолов коммерческой рекламной красоты. Их цветущая плоть контрастирует с внутренней пустотой моделей, находящихся в конфликтных отношениях со своим создателем («Автопортрет со скульптурой»). Являясь не только музейными, выставочными экспонатами, но и модными атрибутами современных деловых интерьеров, натуралистически детализированные «ню» рассчитаны на эстетический шок. С ними рифмуется физиологизм персонажей, символизирующих американскую мечту (Д. Хэнсон), а также гиперреалистическая сексуальная символика мощных фигур, лишенных головы и ног, в «атлетическом реализме» (Р. Грэхем).

Художественный опыт Г. явился предтечей постмодернизма в живописи и скульптуре. Ряд его приемов стал органичной частью постмодернистского художественного языка. Так, «навязчивый реализм» (М. Леонард, Б. Джонсон, С. Холи) сочетает традиционную натуралистическую технику с современными кино-, фото-, видеоприемами воздействия на зрителя, виртуальными эффектами.

Гипертекст — понятие современных структуралистски ориентированных культурологии и эстетики. Суть его состоит в том, что культура в целом, как и все ее фрагменты, включая и обычные вербальные тексты, рассматриваются в качестве некой целостной структуры, складывающейся из совокупности текстов, определенным образом внутренне и (или) внешне связанных между собой. Часто эти связи трудно выразимы, но они ощущаются исследователем, сумевшим проникнуть в суть данного Г., найти шифр его прочтения. Можно говорить, например, о западноевропейской средневековой культуре, как о своеобразном Г., который складывается из текстов религии, искусства, народной культуры, государственности и т.п. Речь может идти о всей совокупности произведений того или иного художника, писателя, композитора, режиссера или, например, о каком-

то профессиональном словаре, энциклопедии (по эстетике, философии, литературе, сюрреализму и т.п.) как о едином Г.

В большой степени понятие Г. применительно к культуре, искусству и литературе XX–XXI вв.: многие произведения сознательно создаются в жанре Г. (например, система организации текстовой информации в интернете или специальный жанр компьютерной литературы — гиперлитература). В лексикон современной науки понятие Г. наиболее активно вошло в связи с развитием компьютерно-сетевых искусств и собственно компьютерных сетей коммуникаций. В частности, самым грандиозным (практически бесконечным в информационном и пространственно-временном смысле) Г. является система электронной коммуникации интернет. Она состоит из несметного числа постоянно возникающих и так или иначе трансформирующихся страниц (сайтов), которые имеют иерархии подстраниц (см., в частности, любой электронный журнал, сайты какого-либо художественного музея или библиотеки). Более того, электронный Г. интернета является текстом, позволяющим каждому реципиенту активно участвовать в его конкретном развитии, трансформации, входить в гиперреальность и киберпространство. Понятие Г. было введено в науку в 60-е гг. XX в. Т. Нельсоном, который определил его как нелинейный разветвляющийся текст, позволяющий читателю самому выбирать маршрут движения по его фрагментам, то есть путь чтения. Строгая формулировка сводится к тому, что Г. — это многоуровневая система информационных (вербальных или каких-либо иных) блоков (или гнезд), в которой реципиент волен свободно нелинейным образом прокладывать себе путь (совершать навигацию) считывания информации. Структура Г., основу которой составляют многоуровневая разветвленность и обилие перекрестных ссылок, программно предполагает возможность свободного входа в текст в любом его месте и произвольное странствие по его, как правило, самодостаточным фрагментам, размытость функции автора, активизацию ре-

ципиента (или читателя) до уровня полноправного сотворца, самостоятельно выбирающего, например, линию развития сюжета. На этих принципах построены Г. компьютерных романов М. Джойса «Полдень», У. Гибсона «Виртуальный свет» и др. Современные теоретики Г. усматривают его начальные элементы во всей истории литературы, начиная с Библии, Дж. Боккаччо, Я. Потоцкого, Л. Кэрролла и кончая Х. Л. Борхесом, У. Эко и современными создателями книжных (несетевых) гиперроманов-гипертекстов Итало Кальвино, Милорадом Павичем и др.

Принципиальная нелинейность и, как следствие, многозначность Г., а также возможность свободных путешествий в нем реципиента наиболее полно соответствуют современным тенденциям гуманитарных наук и культуры в целом, связанным с отказом от претензий на обладание абсолютной истиной. Понятие Г., таким образом, становится одной из центральных категорий гуманитарных наук будущего, одним из новых принципов неклассического эстетического сознания.

Дада (Dada), **дадаизм** — авангардное движение в художественной культуре, существовавшее в период 1916–1922 гг. в Европе и Америке. Есть несколько версий происхождения термина «дада». По одной из них — это первое слово, которое бросилось в глаза основателю Д. румынскому поэту Т. Тцара при произвольном раскрытии «Словаря» Лярусса. По-французски *dada* означает деревянную лошадку. По другой версии — это имитация нечленораздельного лепета младенца. Один из основателей Д. немецкий поэт и музыкант Хуго Балл считал, что «для немцев это показатель идиотской наивности» и всяческой «детскости».

Прямой предтечей Д. считают Марсея Дюшана, с 1915 г. жившего в Нью-Йорке и выставившего там свои реди-мейды — композиции из предметов повседневного употребления и их элементов. Считая их истинными про-

изведениями искусства, Дюшан резко отрицал традиционные эстетические ценности. Эту линию на разрыв со всеми традициями продолжило и собственно Д. — движение, возникшее в Цюрихе в 1916 г. Движение Д. не имело какой-то единой позитивной художественной или эстетической программы, единого стилистического выражения. Оно возникло в самый разгар Первой мировой войны в среде эмигрантов из разных стран, и его природа и формы проявления жестко обусловлены исторической ситуацией. Это было движение молодежи — поэтов, писателей, художников, музыкантов, глубоко разочарованных жизнью, испытывавших отвращение к варварству войны и выразивших тотальный протест против традиционных общественных ценностей, сделавших эту войну возможной, если не неизбежной. Они представляли себя разрушителями, иконоборцами, революционерами; они восприняли и преувеличили футуристическую поэтику грубой механической силы и провокационный пафос необузданных нападков на стандарты и обычаи респектабельного общества, атакуя насмешками и окарикатуривая культуру, которая, казалось, созрела для самоуничтожения. Под их атаку попало все искусство, и в особенности довоенные авангардные художественные движения. С помощью бурлеска, пародии, насмешки, передразнивания, организации скандальных акций и выставок дадаисты отрицали все существовавшие до них концепции искусства, хотя на практике вынуждены были опираться на какие-то элементы художественного выражения кубистов, абстракционистов, футуристов.

Среди принципиальных творческих находок дадаистов, которые затем были унаследованы сюрреалистами, следует назвать принцип случайной организации композиций и прием «художественного автоматизма» в акте творчества. Г. Арп использовал эти принципы в живописи, а Тцара — в литературе. В частности, он вырезал слова из газет и затем склеивал их в случайной последовательности.

В Германии дадаизм появился в 1918 г. В Берлине он имел ярко выраженный революционно-политический характер со скандальным оттенком. Особую роль играла здесь социально-сатирическая антибуржуазная и антивоенная графика Георга Гросса. Берлинские дадаисты активно приветствовали русский конструктивизм. Ими был выдвинут лозунг: «Искусство мертво, да здравствует машинное искусство Татлина». В Кёльне в 1919–20 гг. дадаистское движение возглавил будущий известный сюрреалист Макс Эрнст, разработавший технику создания абсурдных коллажей. Особую ветвь в дадаизме представлял в Ганновере Курт Швиттерс. Он не принял антиэстетическую установку Д. Его коллажи, собранные из содержимого помойных урн — обрывков оберточных материалов, газет, трамвайных билетиков и других отходов повседневной жизни, были организованы по законам классического искусства, то есть по принципам определенной ритмики, гармонии, композиции и т.п. В этом плане Швиттерс был маргинальной фигурой в движении Д., но его технические приемы создания артефактов имели большое будущее в искусстве XX в.

В Париже приверженцем Д. был Франсис Пикабия и некоторые из будущих лидеров сюрреализма. С 1919 г. там действовал и Т. Тцара. Однако уже к 1922 г. возник конфликт на теоретико-практической художественной почве между ним и А. Бретоном и в мае 1922 г. Д. официально закончил свое существование. Многие из дадаистов примкнули затем к сюрреализму.

Д. — один из главных источников и побудителей многих направлений и движений в современном искусстве, в частности, постмодернизма, многих артефактов актуальных арт-практик.

Деконструкция (фр. *déconstruction*) — философское понятие, предложенное М. Хайдеггером, введенное в научный оборот Ж. Лаканом и теоретически обоснованное Ж. Дерри-

да. В последней четверти XX в. идеи Д. были востребованы различными сферами гуманитарного знания — философией, искусствоведением, историей, политологией, социологией.

Отличие Д. от многообразных вариантов критики классической философии заключается в том, что это не критика, не анализ и не метод, но художественная транскрипция философии на основе данных гуманитарных наук, искусства и эстетики, метафорическая этимология философских понятий; своего рода структурный психоанализ философского языка, симультанная деструкция и реконструкция, разборка и сборка.

Если термин «деструкция» ассоциируется с разрушением, то грамматические, лингвистические, риторические значения Д. связаны с «машинностью» — разборкой машины как целого на части для транспортировки в другое место. Д. связана с вниманием к структурам и в то же время с процедурой расслоения, разборки, разложения лингвистических и логических структур. Но речь идет не столько о разрушении, сколько о реконструкции, рекомпозиции ради постижения того, как была сконструирована некая целостность. Каждое событие Д. единично, как идиома или подпись. Деррида сравнивает деконструктивистский подход с суматошным поведением птицы, стремящейся отвести опасность от птенца, выпавшего из гнезда. Лишь непрерывные спонтанные смещения «нерешаемого» — амбивалентного, плавающего, пульсирующего — способны приблизить к постижению сути Д.

Результатом Д. является не конец, но закрытие, сжатие метафизики, превращение внешнего во внутритекстовое. Интерес к маргинальному, локальному, периферийному сближают теорию Д. с постмодернистским искусством. Такой подход особенно значим для эстетической сферы, сопряженной с изобретением художественного языка, жанров и стилей искусства. В процессе Д. как бы повторяется путь строительства и разрушения Вавилонской башни, чей результат — новое расставание с универсальным худо-

жественным способом выражения, смешение языков, жанров, стилей литературы, архитектуры, живописи, театра, кинематографа, стирание границ между ними. Не являясь отрицанием или разрушением, Д. означает выяснение меры самостоятельности языка по отношению к своему мыслительному содержанию; это подобие телефонного «да», означающего лишь «алло».

Основные объекты Д. — знак, письмо, речь, текст, контекст, чтение, метафора, бессознательное и др. Деррида проводит Д. знака: знак произволен и немотивирован; означаемого как материального объекта в этом смысле не существует, знак не связывает материальный мир вещей и идеальный мир слов, практику и теорию. Означающее может отсылать лишь к другому означающему, играющему, таким образом, роль означаемого.

Для эстетики и искусства постмодернизма символом веры стали идеи Д. контекста. Исходя из неизбежной разницы контекстов чтения и письма, Д. предполагает, что любой элемент художественного языка может быть свободно перенесен в другой исторический, социальный, политический, культурный, эстетический контекст, либо процитирован вообще вне всякого контекста. Открытость не только текста, но и контекста, вписанного в бесконечное множество других, более широких контекстов, стирает разницу между текстом и контекстом, языком и метаязыком. Деррида разрабатывает проблемы Д. различных видов и жанров искусства, а также мимесиса и метафоры.

Теория Д. оказалась весьма привлекательной для ученых, стремящихся расширить рамки классического структурализма, синтезируя его с иными научными подходами. В 80–90-е гг. деконструктивистский подход стал преобладающим в творчестве французского структуралиста Ж. Тодорова. Постструктуралистский поворот в философии Тодоров связывает с перенесением исследовательских интересов с познания неизвестного на непознаваемое. Так, при конструк-

тивном типе чтения интерпретация символов предполагает детерминизм, причинно-следственную связь в развитии событий. Прямая и косвенная информация о персонажах превращает их в характеры. Возможные ошибки читательского восприятия связаны в основном с несовпадением его воображаемого мира с авторским. Что же касается чтения как Д., то здесь не просто разрываются причины и следствия, но они оказываются неоднородными по своей природе: событие является следствием безличного закона и т.д.

В США теория Д. легла в основу литературно-критической методологии Йельской школы (П. де Ман, Дж. Х. Миллер, Дж. Хартман, Х. Блум и др.). П. де Ман определяет Д. как негативное, демистифицирующее знание о механизме знания. Де Ман настаивает на имманентной относительности и ошибочности литературных и критических текстов, принципе субъективности интерпретации литературного произведения. Исходя из того, что слепота критика — необходимый коррелят риторической природы литературного языка, он приходит к выводу об абсолютной независимости интерпретации от текста и текста от интерпретации.

К разновидностям теории Д. в США принадлежат также «левый деконструктивизм», «герменевтический деконструктивизм» и «феминистская критика».

Теория Д. имеет на Западе как своих сторонников, так и принципиальных критиков. Последовательным оппонентом «континентального нигилизма» является классический оксфордский рационализм. В США с самокритикой Д. выступил йелец Х. Блум, один из наиболее последовательных оппонентов постмодернизма с позиций классического художественного канона. Он призвал вернуть художественный центр тяжести на прежнее место: вернуться от метаискусства к самому искусству, от метода — к художественному объекту, от контекста — к тексту, возратить автору права, узурпированные у него художественной критикой. Пафос его неприятия Д. состоит в доказательстве состоятельности

принципов универсальности, центрированности, иерархичности, каноничности западной культуры.

Предложенная Д. философская парадигма ассоциируется с тем способом мышления, мировосприятия и мироощущения, который характеризуется как «постмодернистский».

Интертекстуальность (фр. *intertextualité*) — термин, обозначающий особые диалогические отношения текстов, строящихся как мозаика цитат, являющихся результатом впитывания и видоизменения других текстов, ориентации на контекст. Впервые был введен Ю. Кристевой в 1967 г. в статье «Бахтин, слово, диалог и роман», в которой она обратилась к работе М. Бахтина 1924 г. «Проблема содержания, материала и формы в словесном творчестве», где автором ставился вопрос о неизбежном диалоге любого писателя с современной и предшествующей литературой.

Кинетическое искусство (от греч. *kinesis* — движение) — возникшее в 1950 г. художественное течение, ориентирующееся на пространственно-динамические эксперименты с нетрадиционными материалами. К.и. во многом опирается на эстетику Баухауса, Югенд Стиля, русского конструктивизма. Его зачинатели (Ф. Морреле, З. Хюльтен) исходили из prerogative движения как средства противостояния бесконечному повторению художественных форм, чреватому «исчерпанностью» искусства, «усталостью» творчества. Их обновление связывается с новыми материалами. Теоретик движения Н. Шёфер выдвигает принципы пространственно-светового хронодинамизма как основы К.и. Широкое применение методов математического программирования трактуется как предпосылка рождения нового типа творца — художника-инженера, стремящегося воплотить в искусстве движение как таковое при помощи мобилей, механических приспособлений, оптических феноменов. Широко используются прозрачные материалы,

электромоторы, рычаги, пульта управления и т.д. Непременным атрибутом является хэппенинг, активное отношение зрителя к артефакту: он призван изучать кинетическую инсталляцию во всех ракурсах, в том числе изнутри; тем самым опровергается классическая идея о том, что скульптуру в отличие от архитектуры нельзя созерцать изнутри.

Посвятившие себя К.и. художники задаются различными эстетическими целями. Ж. Тенгели стремится оживить, гуманизировать машины, борясь с тоской индустриального мира; П. Бюри обыгрывает замедленное движение; Х. Ле Парк и В. Коломбо используют феномены прозрачности, игры света и теней; Х. де Ривера сосредоточен на художественных эффектах работы моторов; прибегая к сложным приспособлениям, Н. Шёфер достигает полисенсорности воздействия; движущиеся магнитные скульптуры Таки-са создают иллюзию вечного движения; группы «Ничто», «Зеро», «Экзат 51» экспериментируют с динамикой и светотенью.

К.и. широко использует новейший опыт фотографии и кино-искусства. При помощи электроники, кибернетики, искусственного освещения оно ищет новые способы художественного выражения, воплощающиеся в светокинетике, технологическом искусстве, искусстве окружающей среды.

К современным тенденциям развития К.и., сближающим его с эстетикой постмодернизма, относятся анонимность творчества при креативности аудитории, снятие противоречий между искусством и постнеклассической наукой. К.и. явилось предтечей голографии, дигитального искусства.

Концептуализм, концептуальное искусство (Concept Art — от англ. concept — понятие, идея, концепция) — последнее по времени возникновения (60-е–80-е гг. XX в.) крупное движение авангарда и одновременно одно из главных направлений модернизма. Один из его основателей Джозеф Кошут в своей программной статье «Искусство

после философии» (1969) назвал К. «постфилософской деятельностью», выражая тем самым суть К. как некоего культурного феномена, пришедшего на смену традиционному искусству и философии, «смерть» которых западная наука констатировала именно в 60-е гг. Первые манифестарно-теоретические статьи о К. были написаны самими его создателями Солом Ле Витом и Дж. Кошутом, впервые термин К. был еще до них употреблен Г. Флинтом (1961) и Э. Кинхольцем (1963). К. претендовал на роль феномена культуры, синтезирующего в себе науку (в первую очередь гуманитарные науки — эстетику, искусствознание, лингвистику, но также и математику), философию и собственно искусство в его новом понимании (арт-деятельность, артефакт).

На первый план в К. выдвигается концепт — замысел произведения, выраженный в виде формализованной идеи, его вербализованной концепции; документально зафиксированный проект. Суть арт-деятельности усматривается К. не в выражении или изображении идеи (как в традиционных искусствах), а в самой «идее», в ее конкретной презентации, прежде всего, в форме словесного текста, а также сопровождающих его документальных материалов типа кино-, видео-, фоно-записей. Сам артефакт в виде картины, объекта, инсталляции, перформанса или любой иной акции является приложением к документальному описанию. Главное в К. — именно документальная фиксация концепта и процесса его материализации; его реализация (или варианты реализации) желательна, но не обязательна. Акцент в визуальных искусствах, таким образом, переносится из чисто визуальной сферы в концептуально-визуальную, от перцепции к концепции, то есть с конкретно-чувственного восприятия на интеллектуальное осмысление.

Образцом начального К. является композиция Дж. Кошута из Музея современного искусства в Нью-Йорке «Один и три стула» (1965), представляющая собой три «ипостаси» стула: сам реально стоящий у стены стул, его фотографию

и словесное описание стула из Энциклопедического словаря. К., таким образом, принципиально меняет установку на восприятие искусства. С художественно-эстетического созерцания произведения она переносится на возбуждение аналитико-интеллектуалистской деятельности сознания реципиента, лишь косвенно связанной с собственно воспринимаемым артефактом. Взяв на себя своеобразно понятые функции философии и искусствознания, К. стремится к дематериализации арт-творчества. Концептуалисты фиксируют внимание реципиента не столько на артефакте, сколько на самом процессе формирования его идеи. Контекст играет в К., может быть, даже большее значение, чем сам артефакт.

Большинство произведений К. рассчитано только на единоразовую презентацию; они не претендуют на вечность, на непреходящую значимость, ибо принципиально не создают каких-либо объективно существующих ценностей. Поэтому они и собираются, как правило, из подсобных, быстро разрушающихся материалов или реализуются в абсурдистских действиях. Как, например, проведенная К. Ольденбургом акция по вырыванию специально нанятыми могильщиками большой прямоугольной ямы в парке у Метрополитен-музея и последующим засыпанием ее; или похороны С. Ле Витом металлического куба в Нидерландах. Акции тщательно документировались в фотографиях. В историю (в музей) должен войти не сам артефакт, а его «идея», зафиксированная в соответствующей документации.

Особое место в К. занимает возникший в России в конце 60-х–80-е гг. «московский К.». Появившись в советской тоталитарной культуре в условиях андеграунда, он при общих глобальных установках имел ряд специфических черт, отличающих его от западного К. При всей своей «кухонно-коммунальной» камерности, кустарности и доморощенности, он содержал в себе значительно больший заряд идеологического и художественного протеста, нонконформизма, авангардности, чем западный К. Для него характерна спец-

ифическая мифология абсурдной повседневной экзистенции в узких рамках социально-идеологической одномерности, принципиальная анонимность, безликость, идеализация и эстетизация «плохой вещи», убогой обстановки, примитивизированного перформанса и т.п. Среди главных его представителей следует назвать И. Кабакова, А. Монастырского, Р. и В. Герловиных, И. Чуйкова, В. Пивоварова, группы «Коллективные действия» и «Медицинская герменевтика». К. стал переходным явлением от авангарда через модернизм к постмодернизму, и отдельными исследователями даже считается первой фазой последнего.

Лабиринт (греч. labyrinthos — сложное переплетение, сеть, запутанность) — один из древнейших символов человеческой культуры, получивший в XX в. новую актуальность. Буквальное содержание Л. — хитроумная система запутанных ходов с тупиковыми ответвлениями, которая имеет один верный маршрут к некоему центру (или, соответственно, к выходу). В европейско-средиземноморской культуре наиболее известен Кносский подземный Л. на Крите, в котором обитал, согласно древнегреческой мифологии, Минотавр — человекобык по имени Астерий («звездный»). Афиняне ежегодно посылали ему в жертву семь юношей и девушек, которые, блуждая по Л., в конце концов, становились пищей кровожадного чудовища. Минотавр был убит афинским царевичем Тесеем, которому помогла найти выход из Л. любовь Ариадны. Известны также здания-Л. в Древнем Египте. Рисунки Л., имевшие явно сакральное значение, сохранились в различных культурах с глубокой древности.

В XX в. Л. становится символом запутанности, сложности, многоаспектности культуры и бытия человеческого, полисемии культурно-бытийных состояний. В этом смысле образ Л. возникает в постмодернистской литературе (у Х.Л. Борхеса, У. Эко и др.) и искусстве (у Ф. Хундертвассера, П. Гринуэя). Л. как структурный принцип организации символической

Библиотеки культуры занимает центральное место в романе Эко «Имя розы»; по принципу Л. организована и жанрово-тематическая структура этого романа (пути прочтения: детектив, исторический роман, космологическая притча, постмодернистская философия). Представление о человеческой жизни как абсурдном Л. экспрессивно воплотили в своих произведениях Кафка, Камю, Сартр, Ионеско, Беккет.

Особой значимостью понятие Л. наполняется в наступающую эпоху глобальной компьютеризации. Фактически уже компьютерные базы данных (и их организация), а особенно сетевые, типа интернета представляют собой огромный Л., в котором можно блуждать в самых различных направлениях, на самых разных уровнях. Войдя в сеть и нажимая те или иные ссылки, открывающиеся на экране монитора, уже сегодня можно путешествовать, не выходя из дома, по всему миру — библиотекам, музеям, консерваториям, супермаркетам, сайтам самых разных людей и организаций всего мира, смотреть фильмы и видеопрограммы, читать новейшие газеты и романы, слушать радио и музыкальные концерты, участвовать в дискуссиях по самым разным темам, играть в бесчисленные компьютерные игры и даже вступать в интимные контакты с парт-нерами из любого уголка земного шара. Л. «всемирной паутины» (www) уже участвует в активном глобальном изменении сознания современного человека в направлении ориентации его от реального чувственно-конкретного мира к виртуальной реальности.

Леттризм (фр. *lettrisme*; от *lettre* — буква) — художественно-эстетическое течение, основанное И. Изу в содружестве с Г. Помераном в 1946 г. в Париже. Теоретическим органом нового движения стал журнал «Леттристская диктатура». На его страницах было сформулировано творческое кредо Л. — теоретическая и практическая «система буквы» во всех сферах искусства и эстетики: буква — основной элемент всех видов художественного творчества — визуального, звукового, пластического, архитектурного,

жестуального. Л. — утопический проект освобождения индивида путем распространения креативности на жизнедеятельность в целом, ее глобальную трансформацию, предполагающую отказ от разделения и специализации труда, преобразования экономического, политического, литературно-художественного порядка.

В 1947 г. Изу публикует первый манифест Л. «За новую поэзию, за новую музыку», содержащий более 300 страниц и оцененный современниками как крупнейшее культурное событие со времен футуризма, дадаизма и сюрреализма. В нем выдвигаются идеи превращения поэзии в музыку, целостное искусство, способное осуществить древнюю поэтическую мечту — дойти до людей поверх границ и национальных различий. Поэзия Л. мыслится как первый истинный интернационал. Ссылаясь на платоновскую концепцию вдохновения и творчества, его диалог «Ион», Изу призывает вернуть творчеству стихийную силу первоисточков. Концептуальные идеи Л. во многом перекликаются с эстетикой интуитивизма.

В движении Л. приняли участие более ста деятелей культуры. Наиболее заметные из них — Ж.-Л. Бро, Ж. Волман, Ф. Дюфрен, Л. Лемэтр. Начиная с 1946 г. леттристы проводят выставки, дебаты, культурные акции, выпускают журналы («Ур», «Потлач», «Ион») и другие печатные издания.

Л. оказал существенное влияние на современное, в частности, постмодернистское искусство. Обращение к мелодии, а не смыслу фразы; игра сочетаниями букв; возвращение буквы к первобытному звукоподражанию, крику, предшествующему слову; превращение пред-слова, пред-знака, иероглифического письма в основу нового искусства метаграфики предвосхитили некоторые идеи Ж. Делёза и Ф. Гваттари о художественной геофике. Высказанная И. Изу в работе «Эстетика кино» гипотеза о грядущей смерти кино, его превращении в перманентный хэппенинг, чистый жест, а кинодиспута — в произведение искусства была реализована ситуационизмом, а затем — актуальными арт-практиками.

Мимесис (mimesis — подражание, воспроизведение) — в античной эстетике основной принцип творческой деятельности художника. Исходя из того, что все искусства основываются на М., сущность этого понятия мыслители античности истолковывали по-разному. Пифагорейцы полагали, что музыка подражает «гармонии небесных сфер»; Демокрит был убежден, что искусство в широком его понимании (как продуктивной творческой деятельности человека) происходит от подражания человека животным (ткачество от подражания пауку, домостроительство — ласточке, пение — птицам и т.п.). Более подробно теория М. была разработана Платоном и Аристотелем. При этом термин «М.» наделялся ими широким спектром значений. Платон считал, что подражание составляет основу всякого творчества. Поэзия, например, может подражать истине и благу. Однако обычно искусства ограничиваются подражанием предметам или явлениям материального мира, и в этом Платон усматривал их несовершенство, ибо сами предметы видимого мира он понимал лишь как слабые «тени» (или подражания) мира идей.

Собственно эстетическая концепция М. принадлежит Аристотелю. Она включает в себя и адекватное отображение действительности (изображение вещей такими, «как они были или есть»), и деятельность творческого воображения (изображение их такими, «как о них говорят и думают»), и идеализацию действительности (изображение их такими, «какими они должны быть»). В зависимости от творческой задачи художник может сознательно или идеализировать, возвысить своих героев (как поступает трагический поэт), или представить их в смешном и неприглядном виде (что присуще авторам комедий), или изобразить их в обычном виде. Цель М. в искусстве, по Аристотелю, — приобретение знания и возбуждение чувства удовольствия от воспроизведения, созерцания и познания предмета.

Неоплатоник Плотин, углубляя идеи Платона, усматривал смысл искусства в подражании не внешнему виду, но

самим визуальным идеям (эйдосам) видимых предметов, то есть в выражении их сущностных (= прекрасных в его эстетике) изначальных оснований. Эти идеи уже на христианской основе были переосмыслены в XX в. неоправославной эстетикой, особенно последовательно С. Булгаковым в принципе софийности искусства.

Художники античности чаще всего ориентировались на один из аспектов понимания М. Так, в древнегреческой теории и практике изобразительных искусств господствовала тенденция создания иллюзорных изображений (например, знаменитая «Телка» Мирона); в целом же для эллинского изобразительного искусства характерно понимание М. как идеализаторского принципа искусства. Впоследствии этой тенденции придерживались художники и теоретики искусства Возрождения и Классицизма. В Средние века миметическая концепция искусства характерна для западноевропейской живописи и скульптуры, а в Византии она уступает место символической; сам термин «М.» наполняется здесь новым содержанием. У псевдо-Дионисия Ареопагита, например, «неподражаемым подражанием» назван символический образ, «по контрасту» обозначающий умо-непостижимый архетип. В поствозрожденческой эстетике концепция М. влилась в контекст «теории подражания»: от иллюзорно-фотографического подражания видимым формам материальных предметов и жизненных ситуаций (натурализм, фотореализм) через условно обобщенное выражение типических образов, характеров, действий обыденной действительности (реализм в различных его формах) до «подражания» неким изначальным идеальным принципам, идеям, архетипам, недоступным непосредственному видению (романтизм, символизм, некоторые направления авангардного искусства XX в.).

В целом в визуальных искусствах с древнейших времен до начала XX в. миметический принцип был господствующим, ибо магия подражания — создания копии, подобия, визу-

ального двойника, отображения скоропреходящих материальных предметов и явлений, стремление к преодолению времени путем увековечивания их облика в более прочных материалах искусства генетически присуща человеку. Только с появлением фотографии она стала ослабевать, и большинство направлений авангардного и модернистского искусства сознательно отказываются от миметического принципа в визуальных искусствах.

В актуальном искусстве М. часто вытесняется реальной презентацией самой вещи (а не ее подобия) и активизацией ее реальной энергетики в контексте специально созданного арт-пространства или создаются симулякры — псевдоподобия, не имеющие прототипов. И здесь же нарастает ностальгия по иллюзорным подражаниям. В результате в самых современных арт-проектах все большее место начинают занимать фотография (особенно старая), документальные кино- и видеообразы, документальные фонозаписи. Представляется, что М. является неотъемлемой потребностью человеческой деятельности и в принципе не может быть исключен из эстетического опыта человека, какие бы исторические трансформации он не претерпевал.

Минимализм (англ. *minimal art* — минимальное искусство) — художественное течение, исходящее из минимальной трансформации используемых в процессе творчества материалов, простоты и единообразия форм, монохромности, творческого самоограничения художника. Для М. характерен отказ от субъективности, репрезентации, иллюзионизма. Отвергая классические приемы творчества и традиционные художественные материалы, минималисты используют промышленные и природные материалы простых геометрических форм и нейтральных цветов (черный, серый), малых объемов, применяют серийные, конвейерные методы индустриального производства. Артефакт в минималистской концепции творчества — определен-

ный заранее результат процесса его производства. Получив наиболее полное развитие в живописи и скульптуре, М., интерпретируемый в широком смысле как экономия художественных средств, нашел применение и в других видах искусства, прежде всего театре, кинематографе.

М. возник в США в первой половине 60-х гг. XX в. Его истоки — в конструктивизме, супрематизме, дадаизме, абстракционизме, формалистической американской живописи конца 50-х гг., поп-арте. Непосредственным предшественником М. является американский художник Ф. Стелла, представивший в 1959–60 гг. серию «Черных картин», где преобладали упорядоченные прямые линии. Первые минималистские произведения появляются в 1962–63 гг. Термин «М.» принадлежит Р. Уоллхайму, вводящему его применительно к анализу творчества М. Дюшана и поп-артистов, сводящих к минимуму вмешательство художника в окружающую среду. Его синонимы — «прохладное искусство», «АБВ искусство», «серийное искусство», «первичные структуры», «искусство как процесс», «систематическая живопись». Среди наиболее репрезентативных минималистов — К. Андре, М. Бочнер, У. Де Мариа, Д. Флэвин, С. Ле Витт, Р. Мэнголд, Б. Мэрдэн, Р. Моррис, Р. Раймэн. Их объединяет стремление вписать артефакт в окружающую среду, обыграть естественную фактуру материалов. Д. Жад определяет его как «специфический объект», отличный от классических произведений пластических искусств. Самостоятельную роль играет освещение как способ создания минималистских художественных ситуаций, оригинальных пространственных решений; используются компьютерные способы создания произведений.

Идея концептуальной предопределенности творческого процесса в М. получила развитие в концептуализме; представление об искусстве как действии, пространственно-временном опыте освоения окружающей среды оказалось созвучно американским течениям антиформы, саморазрушающегося искусства и постминимализма второй половины 60-х гг.

Модернизм (фр. — modernisme, от moderne — современный; англ. — modernism) — неоднозначное понятие, использующееся в науке в нескольких смыслах. В наиболее широком из них оно употребляется в западной эстетике и искусствознании XX в. для обозначения большого круга явлений культуры и искусства инновационного характера, возникших под влиянием НТП в техногенной цивилизации второй половины XIX – первой половины XX вв. К теоретическим лидерам М. относят Ницше, Фрейда, Бергсона и многих неклассических философов и мыслителей XX в., в частности, экзистенциалистов и структуралистов. В качестве главных особенностей М. указывают на эстетическую стратегию автономии искусства, принципиальной независимости от каких-либо внехудожественных контекстов (социального, политического, религиозного и т.п.); на затушевывание или полный отказ от миметического принципа в искусстве; акцент на художественной форме (тенденция, достигшая логического предела в формализме), понимаемой в качестве сущностной основы произведения искусства и тождественной его содержанию; и в результате всего этого — на абсолютизацию визуальной (или аудио) презентации произведения в качестве принципиально нового кванта бытия, самобытного и самодостаточного.

Более строгим представляется суженное значение термина «М.» как одного из трех главных этапов развития искусства в XX в.: авангарда, М. и постмодернизма. М. наследует многие достижения и находки собственно авангарда, но отказывается от его бунтарского, эпатажного манифестаторства. Хронологически апогей М. приходится на конец 40-х–70-е гг., то есть частично захватывает и поздний авангард, и ранний постмодернизм, являя собой как бы некое посредствующее звено между ними.

Если авангард во многом довел до логического предела (часто до абсурда) автономизацию средств и способов ху-

дожественного выражения традиционных искусств, как правило, еще в их рамках (живописи, музыки, скульптуры, литературы) и только наметил некие принципиально новые поисковые ходы арт-презентации (реди-мейд Дюшана, пространственные коллажи, фотомонтажи и т.п.), то М. в основном разрабатывал именно эти нетрадиционные для классического искусства стратегии арт-продуцирования. Начиная с поп-арта, кинетизма, минимализма, всевозможных акций, инсталляций, концептуального искусства, энвайронментов, художники М. выводят арт-объекты за рамки собственно искусства в традиционном понимании, разрушают границы между искусством и окружающей действительностью, часто активно вовлекают реципиента в процесс творчества-созерцания-участия в арт-проектах. С М. в художественной культуре начинает формироваться энвайронментальная эстетика; в ряде своих арт-направлений М. с 60-х–70-х гг. трансформируется в постмодернизм.

Неискусство как искусство. В актуальное искусство с необычайной последовательностью и настойчивостью вторгаются элементы и фрагменты повседневной действительности, события многообразной и многоликой жизни человека. В современных арт-практиках и арт-проектах внехудожественные элементы, объекты и акции занимают часто главное место, играют ведущие роли. Один из первых создателей хэппенингов и энвайронментов, американский художник Алан Капроу написал в 1971 г. следующий текст: «Образование не-художников. В настоящее время суть искусства стала настолько сложной, что представляются очевидными следующие постулаты:

- луноход превосходит любые устремления современной архитектуры;
- трансляция переговоров между космическим центром в Хьюстоне и Apollo 11 намного интереснее, чем любая современная поэзия;

— при этом помехи, гудки и сбои связи превосходят исполнение электронной музыки в концертных залах;

— любительские видеозаписи, снятые антропологами в резервациях, гораздо интереснее самых известных андеграундных фильмов;

— почти все заправочные станции (например, в Лас-Вегасе), созданные из яркого пластика, стекла и стали, — самая выдающаяся архитектура современности;

— сомнамбулические движения покупателей в супермаркете гораздо выразительнее, чем любые инновации современного танца;

— содержимое заводских помоек и тот скарб, что находится у нас под кроватями, впечатляют сильнее, чем тот мусор, что экспонируют актуальные выставки;

— следы, что покрывают небесную гладь в ходе ракетных испытаний, — эти неподвижные радуги, каракули даже невозможно сравнить с работами художников, исследующих свойства газообразных веществ;

— война во Вьетнаме и суд над «Чикагской восьмеркой» зрелищнее, чем любой спектакль;

— что... и т.д. и т.д.

Неискусство — в большей мере искусство, чем само искусство». (Цит. по: ХЖ: Художественный журнал. 1998. № 17. С. 4).

Перформанс (англ. performance — исполнение) — акция, совершающаяся или в специальных помещениях, или на открытом воздухе на особых площадках по заранее разработанному сценарию. Это публичное создание артефакта по принципу синтеза искусства и неискусства, не требующее специальных профессиональных навыков и не претендующее на долговечность. Его сердцевина — жест. Эпатаж, провокационность — органические свойства П. Его эстетической спецификой является акцент на первичности и самодостаточности творческого акта как такового; художественной сверхзада-

чей — утверждение идентичности творца. Здесь существует большая дистанция между исполнителями и зрителями, чем в хэппенинге. П. как один из ключевых феноменов постмодернизма возник в 70-е гг. XX в. К его художественным предшественникам принадлежат русский и итальянский футуризм (особую роль сыграла выдвинутая Маринетти в манифесте «Мюзик-холл» 1913 г. концепция «театра неожиданности», профанирующего классическое искусство своей эфемерной мюзик-холльностью), дадаизм, хэппенинг, абсурдизм, конкретная музыка, поп-арт, боди-арт, концептуальное искусство, фонетическая поэзия К. Швиттерса, театр жестокости А. Арто, а также творческий опыт японской группы Гутай. Особая форма П. была разработана движением «Флюксус» (Fluxus — существует с 1961 г.), в котором они назывались «концертами» и для них писались специальные «партитуры». Представители этого движения выдвигали в качестве программных принципов стирание личностного начала (авторская корпоративность); гибридность акций, включающих в свой состав элементы различных видов искусства; их принципиальную несерьезность, игривость, преходящий характер. П. возник на путях специфического свободного объединения элементов всех этих течений.

Если в США П. достаточно профессионализирован и близок к исполнительскому искусству (танец, музыка, пение и т.д.), то в Западной Европе, России и Канаде он сохранил свой радикальный характер, раскованность, яркое личностное начало. Свидетельства тому — «концептуальное шаманство» Й. Бойса, «живая скульптура» Гилберта и Джорджа. Й. Бойс, И. Захаров-Росс и др. воспринимали П. крайне серьезно и почти сакрально — как некие современные магические или шаманские действия. Принципиальная абсурдность, недоступность рассудочного прочтения этих П. способствуют созданию вокруг них ореола некой первозданной, наивной (изначальной, доцивилизационной, то есть «чистой») сакральности.

П. — искусство мгновения, балансирующее на грани бытия и небытия. И если культура постмодернизма — своеобразный «театр памяти», то П. входит в ее состав как символ забвения.

Поп-арт (англ. pop art — от popular art — популярное искусство) — одно из наиболее распространенных направлений в англо-американском искусстве середины XX в., оказавшее влияние и на искусство других стран; один из наиболее ярких феноменов модернизма. Возник в начале 50-х гг. практически одновременно в Великобритании и США как реакция на элитарность наиболее продвинутых к тому времени авангардных направлений изобразительного искусства (в частности, на абстрактное искусство, абстрактный экспрессионизм). Своего апогея достиг в 60-е гг. П-а. является типичным продуктом технологического индустриального общества массового потребления. В нем нашла своеобразное художественное выражение принципиальная антиномия того времени, которая проявилась еще в авангарде начала столетия, а в дальнейшем на иных уровнях ставилась и решалась уже в более изощренных формах постмодернизмом: романтизация индустриального общества массового потребления (его идеалов, кумиров, имиджей, стереотипов, технологии и его продукции), как единственной и общезначимой реальности современной жизни, и ироническое дистанцирование от этого общества, иногда даже неприятие и резкий протест против него. Первый член этой антиномии, как правило, все-таки преобладал в П-а.

Начальные теоретические разработки П-а. появились в Англии в период 1952–55 гг., когда в Институте современного искусства в Лондоне образовалась «Независимая группа» архитекторов, художников, критиков (среди них Р. Хэмилтон, Э. Паолоцци, Л. Эллуэй, Р. Бэнхем и др.). Позже к ним присоединились такие ставшие известными в П-а. фигуры, как П. Блейк, Р. Б. Китай, Д. Хокни, А. Джонс, П. Фил-

липс. Словечко «Поп» было введено критиком Эллуэем для обозначения фактически нового эстетического сознания, новой эстетической позиции, которая утверждала художественную значимость предметов, событий, фрагментов повседневности массового человека индустриального общества, до этого считавшихся в художественно-эстетической элите нехудожественными, антихудожественными, кичем, дурным вкусом и т.п. П-а. предпринял масштабную и результативную попытку уравнивать их в правах с феноменами «высокой культуры», слить элитарную культуру с потребительской популярной субкультурой. Своими предтечами поп-артисты справедливо считали М. Дюшана с его реди-мэйдами, дадаиста К. Швиттерса, отчасти Ф. Леже с его романтизацией машинного миро-человека. Художники П-а. открыли своеобразную поэтику массовой продукции городской культуры, находя ее в банальных и тривиальных вещах, событиях, жестах, в окружающей их потребительской среде и коммерциализованной реальности: в голливудских боевиках и популярных «звездах», в газетных и журнальных фото, в американском жизненном стандарте, основанном на техническом прогрессе, в рекламе, афишах, плакатах, газетах, в предметах домашнего обихода, комиксах, научной фантастике, бульварной литературе и т.п. — во всем, что составляло повседневную среду обитания. Изымая элементы и имиджи массовой культуры из повседневной среды и помещая их в контекст ими же образуемого художественного пространства, поп-артисты строили свои произведения на основе игры смыслами массовых стереотипов (новые контекстуальные связи, иной масштаб, цвет, иногда деформации и т.п.) в новой семиотической среде.

Ранние произведения П-а. выполнялись в техниках коллажа или традиционной живописи с элементами коллажа. Среди первых программных для П-а. работ, получивших хрестоматийную известность, были коллажи Э. Паолоцци «Я была игрушкой богатого мужчины» (1947, Тэйт-галлери,

Лондон) и Р. Хэмилтона «Что собственно делает сегодня наш домашний очаг иным и столь привлекательным?» (1956, Кунстхалле, Тюбинген). На первом изображена в жеманной позе красотка со стандартной манекенной улыбкой в окружении этикеток и надписей субкультуры; на втором представлен интерьер с обнаженной красоткой на диване и обнаженным же культуристом с теннисной ракеткой в руках в окружении предметов обихода: телевизора, магнитофона, мягкой мебели, увеличенной обложки для комиксов, служанки с пылесосом и его рекламы, эмблемы Форда, а за окном хорошо виден кинотеатр с изображением Эла Джонсона в «Певце из джаза». Элементы изображения — вырезки из рекламных проспектов и популярных журналов. В обеих работах присутствует девиз нового направления — словечко «POP».

В дальнейшем используемые материалы и техника создания поп-произведений существенно расширяются и усложняются. В традиционную живопись активно внедряются инородные элементы — обломки гипсовых изображений, предметы повседневной действительности, фотографии, детали машин и т.п. Появляются поп-скульптуры, объекты, ассамбляжи, инсталляции, в которых используются самые различные материалы, в том числе вещи, бывшие в употреблении, то есть содержимое мусорных ящиков, помоек и свалок. Часто создаются композиции из упаковочного картона, тары потребительских товаров и т.п. материалов. Создатели П-а. не ограничиваются только статическими произведениями — они создают энвайронменты и поп-артовские действия — хэппенинги, перформансы и т.п. акции. Последние особенно характерны для представителей американского П-а.

Зачинателями П-а. в Америке считаются Роберт Раушенберг и Джеспер Джонс. Р. Раушенберг сочетал живописную технику с созданием объектов и инсталляций из самых различных материалов (как правило, недолговечных, обиходных) — так называемой «комбинированной живописью».

Известность Д. Джонсу принесли иллюзионистские, натуралистические изображения американского флага в различных вариантах и масштабах и мишенеобразных форм. В дальнейшем когорту американских поп-артистов пополнили такие фигуры, как Э. Уорхол, Р. Лихтенштейн, К. Ольденбург, Д. Дайн, Т. Вессельман, Дж. Розенквист, Ж. Сигал, Э. Кинхольц и др. Так, Э. Уорхол создавал шелкографические серии на основе фотографий Мэрилин Монро, отдельных фрагментов ее лица (губ, глаз), долларовых купюр, бутылок колы и т.п. Из европейских мастеров П-а. (имевшего во Франции название «Нового реализма») наибольшую известность приобрели Арман (Арманд Фернандес), Ники де Сен-Фаль, Христо, О. Фальстрём. По своему духу и внутренней ориентации П-а. вошел в историю культуры преимущественно как продукт американской индустриально-потребительской цивилизации. Именно в США он достиг необычайного размаха и очень быстро был признан в художественных кругах в качестве влиятельнейшего движения в искусстве второй половины XX в.

Постмодернизм (фр. *postmodernisme*) — широкое культурное течение, в чью орбиту в последние четыре десятилетия попадают философия, эстетика, искусство, наука. Постмодернистское умонастроение несет на себе печать разочарования в идеалах и ценностях Возрождения и Просвещения с их верой в прогресс, торжество разума, безграничность человеческих возможностей. Общим для различных национальных вариантов П. можно считать его отождествление с именем эпохи «усталой», «энтропийной» культуры, отмеченной эсхатологическими настроениями, эстетическими мутациями, диффузией больших стилей, эклектическим смешением художественных языков. Авангардистской установке на новизну противостоит здесь стремление включить в современное искусство весь опыт мировой художественной культуры путем ее ироничного цитирования. Рефлексия по поводу модернистской концеп-

ции мира как хаоса выливается в опыт игрового освоения этого хаоса, превращая его в среду обитания человека культуры. Тоска по истории, выражающаяся, в том числе, и в эстетическом отношении к ней, смещает центр интересов с темы «эстетика и политика» на проблему «эстетика и история». Прошлое как бы просвечивает в постмодернистских произведениях сквозь наслоившиеся стереотипы о нем, понять которые позволяет метаязык, анализирующий и интерпретирующий язык искусства как самоценность.

Философско-эстетической основой П. являются идеи французских постструктуралистов и постфрейдистов о деконструкции (Ж. Деррида), языке бессознательного (Ж. Лакан), шизоанализе (Ж. Делёз, Ф. Гваттари), а также концепция иронизма итальянского семиотика У. Эко, американского неопрагматика Р. Рорти. В США произошел расцвет его художественной практики, оказавшей в свою очередь воздействие на европейское искусство. В силовое поле постмодернистской культуры попали постнеклассическая наука и окружающая среда.

Термин «П.» возник в период Первой мировой войны в работе Р. Панвица «Кризис европейской культуры» (1914). В 1934 г. в своей книге «Антология испанской и латиноамериканской поэзии» литературовед Ф. де Онис применяет его для обозначения реакции на модернизм. Однако в эстетике термин этот не приживается. В 1947 г. А. Тойнби в книге «Изучение истории» придает ему культурологический смысл: П. символизирует конец западного господства в религии и культуре. Ведущие западные политологи (Ю. Хабермас, З. Бауман, Д. Белл) трактуют его как культурный итог нео-консерватизма, символ постиндустриального общества, внешний симптом глубинных трансформаций социума, выразившийся в тотальном конформизме, идеях «конца истории» (Ф. Фукуяма), эстетическом эклектизме. Представители точных наук трактуют П. как стиль постнеклассического научного мышления. Искусствоведы рас-

смаатривают П. как новый художественный стиль, отличающийся от неоавангарда возвратом к красоте как к реальности, повествовательности, сюжету, мелодии, гармонии.

Популярность термин «П.» обрел благодаря Ч. Дженксу. В книге «Язык архитектуры постмодернизма» (1977) он отмечал, что хотя само это слово и применялось в американской литературной критике 60–70 гг. для обозначения ультрамодернистских литературных экспериментов, автор придал ему принципиально иной смысл. П. означал отход от экстремизма и нигилизма неоавангарда, частичный возврат к традициям, акцент на коммуникативной роли архитектуры.

Специфика постмодернистской эстетики связана с неклассической трактовкой классических традиций. Дистанцируясь от классической эстетики, П. не вступает с ней в конфликт, но стремится вовлечь ее в свою орбиту на новой теоретической основе. Эстетикой П. выдвинут ряд принципиальных положений, свидетельствующих о ее существенном отличии от классической западноевропейской эстетики. Это относится, прежде всего, к утверждению плюралистической эстетической парадигмы, ведущей к расшатыванию и внутренней трансформации категориальной системы и понятийного аппарата классической эстетики.

Постмодернистская эстетика принципиально антисистематична, адогматична, чужда жесткости и замкнутости концептуальных построений. Ее символы — лабиринт, ризома. Теория деконструкции отвергает классическую гносеологическую парадигму репрезентации полноты смысла в искусстве, перенося внимание на проблему отсутствия первосмысла и намечая выход из лингвоцентризма в телесность, принимающую различные эстетические ракурсы — желания (Ж. Делёз, Ф. Гваттари), либидозных пульсаций (Ж. Лакан, Ж.-Ф. Лиотар), соблазна (Ж. Бодрийар), отвращения (Ю. Кристева).

Подобный сдвиг привел к модификации основных эстетических категорий. Новый взгляд на прекрасное как сплав чув-

ственного, концептуального и нравственного обусловлен как его интеллектуализацией, вытекающей из ориентации на красоту ассонансов и асимметрии, дисгармоничную целостность второго порядка как эстетическую норму П., так и неогедонистической доминантой, сопряженной с идеями удовольствия от текста, телесности, новой фигуративности в искусстве. Пристальный интерес к безобразному выливается в его постепенное «приручение» посредством эстетизации, ведущей к размыванию его отличительных признаков. Возвышенное замещается удивительным, трагическое — парадоксальным. Центральное место занимает комическое в его иронической ипостаси: иронизм становится смыслообразующим принципом мозаичного постмодернистского искусства.

Другой особенностью постмодернистской эстетики является ее нацеленность на непознаваемое, неопределенное. В ней разрушается система символических противоположностей (реальное — воображаемое, оригинальное — вторичное, старое — новое, естественное — искусственное, внешнее — внутреннее, поверхностное — глубинное, мужское — женское, индивидуальное — коллективное, часть — целое, Восток — Запад, присутствие — отсутствие, субъект — объект). Субъект как центр системы представлений и источник творчества рассеивается, его место занимают бессознательные языковые структуры, анонимные потоки либидо. Утверждается экуменически-безличное понимание искусства как единого бесконечного текста, созданного совокупным творцом. Сознательный эклектизм питает гипертрофированную избыточность художественных средств и приемов постмодернистского искусства, эстетический «фристайл».

П. отличается заинтересованным отношением к массовой культуре, а также к тем эстетическим феноменам, которые ранее считались периферийными (эстетика повседневности, вопросы эстетизации жизни, окружающей среды). Антитезы высокое — массовое искусство, научное — обыденное сознание не воспринимаются эстетикой П. как актуальные.

Постмодернистские эксперименты стимулировали также стирание граней между традиционными видами и жанрами искусства. Усовершенствование и доступность технических средств воспроизводства, развитие компьютерной техники и информатики подвергли сомнению оригинальность творчества, «чистоту» искусства как индивидуально-го акта созидания, привели к его «дизайнизации». На первый план выдвинулись проблемы симулякра, метаязыка, интертекстуальности, контекста — художественного, культурного, исторического, научного, религиозного. Симулякр занял в эстетике П. место, принадлежавшее художественному образу в классической эстетике, и ознаменовал собой разрыв с репрезентацией, референциальностью как основами классического западноевропейского искусства.

Специфика русского П. связана с близостью к авангардистскому андеграунду предшествующего периода и характеризуется политизированностью, литературоцентризмом, антинормативностью (стёб), шоковой эстетикой («чернуха», «порнуха»), контрфактичностью, мистификаторством (легитимация воображаемых дискурсов в искусстве и искусствознании, фантазийные конструкты «пропущенных» в России художественно-эстетических течений — сюрреализма, экзистенциализма и т.д.), ремейками больших стилей (русское барокко, классицизм, авангард и т.д.), новым эстетизмом (мос-ковский концептуализм) и рядом других черт.

Ризома (фр. rhizome — корневище) — понятие, введенное Ж. Делёзом и Ф. Гваттари в книге «Ризома. Введение» (1976) для характеристики постмодернистской эстетики. Р. — воплощение нового типа эстетических связей — нелинейных, хаотичных, бесструктурных, антииерархичных, множественных, запутанных. Постмодернистская «эстетика корневища» противопоставляется классической «древесной эстетике». Дерево, его ствол, корень и крона, являющие собой образ мира — символ классического искусства, вдох-

новляющегося теорией мимесиса: оно подражает природе, отражает мир, является его графической записью, калькой, фотографией. Воплощением «древесного» художественного мира служит книга. При помощи книги мировой хаос превращается в эстетический космос.

«Древесный» тип культуры еще не изжил себя, но у него нет будущего, полагают Делёз и Гваттари. «Генеалогическое древо» бальзаковского романа рухнет перед антигенеалогией идеальной книги будущего, все содержание которой можно уместить на одной странице. Книга эта будет не калькой, а картой мира, в ней исчезнет смысловой центр. Воплощением нелинейного типа эстетических связей, присущих «культуре корневища», выступают симбиозы, образуемые проникновением вируса или алкоголя в человеческий организм, осы — в плоть орхидеи, множественность жизни муравейника. По этому же принципу, бессистемно вращая друг в друга, должны сочетаться книга и жизнь. Отношения между искусством и жизнью антииерархичны, непараллельны, бесструктурны, неточны, беспорядочны. Воплощением беспорядка корневища в архитектуре и градостроительстве является Амстердам с его каналами. Однако в целом западная культура продолжает тяготеть к древесному типу, тогда как искусство Востока с его орнаментальностью уже являет образ корневища. Сами термины «Восток» и «Запад» наполняются новым содержанием. Противопоставляя «корневищную» культуру (битники, подпольное искусство и т.д.) «древесной» (литература), Делёз и Гваттари полагают, что в США «Восток» («культура корневища» коренного населения — индейцев) расположен на Западе страны, точнее — на «диком западе».

Делёз и Гваттари набрасывают очертания новой культуры и соответствующей ей эстетики. Эстетика утратит черты научной дисциплины и займется бессистемным поп-анализом «культуры корневища» при помощи нового методологического ключа — ризоматики (корневищемати-

ки). Искусство будет не означать и изображать, а картографировать. Литература утвердится в своей «машинности» и распадется на жанры-машины: «военная машина» (как у Клейста), «бюрократическая машина» (кафкианство) и т.д. Превратившись в механическое устройство, литература окончательно порвет с идеологией.

Грядет не смерть книги, но возникновение нового типа чтения: главным для читателя станет не понимать содержание книги, но пользоваться ею как механизмом, экспериментировать с ней. «Культура ризомы» станет для читателя своего рода «шведским столом»: каждый будет брать с книги-тарелки все, что захочет. Само «корневище» можно представить себе как «тысячу тарелок». В книге «Тысяча тарелок» (1980) Делёз и Гваттари развивают мысль о том, что письмо циркулярно, писатель круговыми движениями как бы переходит от тарелки к тарелке; читатель же пробует изготовленные им блюда, но главное для него — не их вкус, а послевкусие. Авторы, таким образом, разделяют герменевтические идеи о множественности интерпретаций как основной черте эстетического восприятия.

Симулякр (фр. simulacre) — одно из ключевых понятий постмодернистской эстетики. Занимает в ней место, принадлежавшее в классических эстетических системах художественному образу. С. — образ отсутствующей действительности, правдоподобное подобие, лишенное подлинника, поверхностный, гиперреалистический объект, за которым не стоит какая-либо реальность. Это пустая форма, самореференциальный знак, артефакт, основанный лишь на собственной реальности. Ж. Бодрийар, чья теория эстетического С. является наиболее репрезентативной, определяет его как псевдовещь, замещающую «агонизирующую реальность» постреальностью посредством симуляции, выдающей отсутствие за присутствие, стирающей различия между реальным и воображаемым. Переходным звеном между реальным

объектом и С. является кич как бедное значениями клише, стереотип, псевдовещь. Если основой классического искусства служит единство вещь-образ, то в массовой культуре из псевдовещи вырастает кич, в постмодернизме — С. Эстетика С. знаменует собой триумф иллюзии над метафорой, чреватый энтропией культурной энергии. Шизоидный, истерический, параноидальный стереотипы раннего постмодернизма сменяются эстетической меланхолией и ипохондрией. Сравнивая культуру конца XX в. с засыпающей осенней мухой, Бодрийяр указывает на риск деградации, истощения, «ухода со сцены», таящийся в эстетике С.

Сюрреализм (фр. *surréalisme* — сверхреализм) — направление в литературе и искусстве, культуре в целом, возникшее в 20-е гг. XX в. во Франции и распространившееся по всему миру. С. опирается на философию интуитивизма, на фрейдизм, а также на герметизм и другие восточные мистико-религиозные и оккультные учения: многие положения теоретиков С. близки к идеям дзэн-буддизма. Своими предшественниками в истории искусства сюрреалисты считали, в первую очередь, немецких романтиков, поэтов XIX в. Рембо и Лотреамона (особенно его знаменитые «Песни Мальдорора»), ближайшими предтечами — поэта Апполинера (к нему восходит и термин «С.», которым он обозначил в 1917 г. несколько своих творений), представителя «метафизической живописи» Дж. де Кирико, дадаистов.

В 1929 г. Дали с Бунюэлем снимают классический сюрреалистский фильм «Андалузский пес», а в 1930 — «Золотой век». До них попытки применения сюрреалистической техники и образности в кино предпринимали в 1924 г. М. Дюшан и Р. Клер; в 1931 г. Ж. Кокто снял сюрреалистическую ленту «Кровь поэта». В 1933 г. начал выходить журнал сюрреалистов «Минотавр». С началом Второй мировой войны центр сюрреалистического движения перемещается из

Франции в США, где в их ряды вливаются новые силы, проходят большие выставки, манифестации, издается новый журнал. Крупные художники-сюрреалисты работают самостоятельно, не включаясь официально в те или иные группировки сюрреалистов. Со смертью в 1966 г. Бретона, который являлся главным инициатором организованного движения сюрреалистов, оно фактически прекращает свое существование. Тем не менее, отдельные сюрреалисты и особенно сюрреалистические методы творчества продолжают существовать как в чистом виде, так и внутри других арт-практик на протяжении всей последней трети XX столетия.

Эстетика С. была изложена в «Манифестах С.» Бретона и в ряде других программных сочинений. Сюрреалисты призывали к освобождению человеческого «Я», человеческого духа от «оков» сциентизма, логики, разума, морали, государственности, традиционной эстетики, понимаемых ими как «уродливые» порождения буржуазной цивилизации, закрепостившей с их помощью творческие возможности человека. Подлинные истины бытия, по мнению сюрреалистов, скрыты в сфере бессознательного, и искусство призвано вывести их оттуда, выразить в своих произведениях. Художник должен опираться на любой опыт бессознательного — сновидения, галлюцинации, бред, бессвязные воспоминания младенческого возраста, мистические видения и т.п. Прекрасно все, нарушающее законы привычной логики, и, прежде всего, — чудо (А. Бретон). Основа творческого метода С., по определению Бретона, «чистый психический автоматизм, имеющий целью выразить устно или письменно, или любым другим способом реальное функционирование мысли. Диктовка мысли вне всякого контроля со стороны разума, вне каких бы то ни было эстетических или нравственных соображений... Сюрреализм основывается на вере в высшую реальность; на ассоциативных формах, до сих пор остававшихся без внимания; на всевластии мечты, на неутилитарной игре мысли. Он стремится разру-

шить другие психические механизмы и занять их место для решения важнейших жизненных проблем...» (из «Манифеста сюрреализма» 1924 г. Бретона).

Отсюда два главных принципа С.: автоматическое письмо и запись сновидений, ибо в сновидениях, согласно Фрейду, на которого активно опираются сюрреалисты, открываются глубинные истины бытия, а автоматическое письмо (исключающее цензуру разума) помогает наиболее адекватно передать их с помощью слов или зрительных образов. Подобный способ творчества погружает художника «во внутреннюю феерию».

Сердцевину С. составляет, согласно Бретону, «алхимия слова» (выражение А. Рембо), помогающая воображению «одержать блистательную победу над вещами». При этом, подчеркивает Бретон во «Втором манифесте С.», «речь идет не о простой перестановке слов или произвольном перераспределении зрительных образов, но о воссоздании состояния души, которое сможет соперничать по своей напряженности с истинным безумием». Глобальное восстание против разума характерно для всех теоретиков и практиков С.

Памятуя, что образ возникает «из сближения удаленных друг от друга реальностей» (поэт П. Реверди), сюрреалисты строят свои произведения на предельном обострении приемов алогичности, парадоксальности, неожиданности, на соединении принципиально несоединимого. За счет этого и возникает особая, ирреальная (или сверхреальная), мистическая художественная атмосфера, присущая произведениям С.

Возникший в среде литераторов, С. обрел наиболее эффективное и полное выражение в живописи и завоевал тем самым мировое признание. Его главными представителями были Х. Миро, И. Танги, Г. Арп, С. Дали, М. Эрнст, А. Массон, Р. Магритт, П. Дельво, Ф. Пикабия, С. Матта. Исследователи различают два главных течения в живописи С.: так называемый органический (или биоморфный) С. и натуралистический С. (или сверхреализм). Первый считается наиболее

«чистой» формой С., ибо в нем принцип «автоматического письма» соблюдается с большей последовательностью. Работы этого направления (к его главным представителям относят Миро, Массона, Танги, Матта) строятся на создании неких иномиров с помощью полуабстрактных биоморфных существ и форм, далеких от форм визуально воспринимаемой действительности. Другое направление (главные представители — Дали, Магритт, Дельво) творит парадоксальные миры путем объединения натуралистически выписанных предметов и существ реальной действительности с созданными воображением художника объектами в некие предельно абсурдные с точки зрения обыденной логики сочетания и ситуации. Это направление (его эстетику и теорию наиболее полно изложил в своих книгах и статьях С. Дали) более осознанно опирается на фрейдизм, как бы визуально иллюстрируя многие его положения.

Художественные находки С. активно используются практически во всех видах современного искусства — в кинематографе, телевидении, видеоклипах, театре, фотографии, оформительском искусстве, дизайне, в самых современных арт-практиках и проектах.

Хэппенинг (англ. happening; от to happen — случаться, происходить; в буквальном значении — происходить здесь и сейчас, непреднамеренно) — театрализованное действие на импровизационной основе с активным участием в нем аудитории, направленное на стирание границ между искусством и жизнью. В теории Х. сочетаются фрейдистские идеи пансексуализма и экзистенциалистские мотивы абсурдности существования, феноменологической редукции, «заклучения в скобки» тех или иных фрагментов действительности. Теория и практика Х. опирается на художественный опыт футуризма, дадаизма, сюрреализма, абсурдизма. Стремление к спонтанности, непосредственному физическому контакту с публикой, повышенной

действенности искусства выливаются в концепцию карнавализации жизни.

Х. возник в США в 50-е гг. XX в. Его рождение датируется 1952 г. — временем творческой встречи Д. Кейджа, Р. Раушенберга, М. Каннингема, инициировавших проведение построенных на неожиданности и алогизме художественных акций, сочетавших живопись, танец, поэзию, музыку, кино, радио. Увлеченный философией дзэн-буддизма, Д. Кейдж стремится создать искусство, неотличимое от жизни, являющееся одним из ее проявлений и, подобно ей, непреднамеренное, случайное. Его ученики и последователи — А. Капроу (термин «Х.» принадлежит ему), К. Олденбург, Й. Оно и др. — реализуют идею Х. как «действенного коллажа» не связанных между собой сцен, «праздника мгновения», подаренного актерами-любителями. Отказ от пьесы, сценария, диктата режиссера, профессиональных исполнителей, декораций, театральных костюмов, театральной коробки и других атрибутов традиционного зрелища связан с установкой на полную свободу, сиюминутность и невозпроизводимость Х. Его материалом служат театрализованная демонстрация мод и забой скота, обыденный гостиничный быт и эротические шоу, действие паровой машины и процесс татуировки, происходящие в самых неожиданных местах, от мыловаренного завода до рейсового автобуса, в «натуральных» декорациях. При этом обязательным является участие зрителей, хлопком в ладоши или выкриком останавливающих действие, вмешивающихся в него, демонстрирующих собственный вариант развития событий и т.д. Искусство соединяется с неискусством. Как подчеркивает А. Капроу в статье «Воспитание не-актера» (1971), «искусство больше, чем Искусство». Х. — не только эстетическая, но и этическая позиция, утопическая практика превращения абсолютной свободы творчества в стиль жизни, способ существования. По мысли А. Капроу, искусство становится жизнью или, по крайней мере, ее утверждением.

Организаторы Х. пытались вырвать их из обыденного контекста и втянуть участников в неутилитарную игру некоего иного измерения. Х. принципиально неповторимы и уникальны. Они сохраняются только в записях на кино- и видеопленках. Своей главной задачей создатели Х. ставили выведение искусства в жизнь, слияние с жизнью, внедрение в сознание обычного человека мысли о том, что любой фрагмент его обыденной жизни может быть поднят до уровня искусства или даже сакрального действия, эстетизирован им самим без особых усилий — важна лишь особая неутилитарная установка, устремленность в самой жизни к ее более высоким, игровым, неутилитарным уровням.

Вместе с тем ряд художников (Макуинас, Оно, Хиггинс и др.) подвергают сомнению принцип уникальности и невозпроизводимости Х. В 1961 г. они основывают течение «Флюксус» и выступают с Х. в концертах. К ним присоединяются такие европейские художники как Й. Бойс, Б. Вотье и др. Благодаря «Флюксусу» Х. стремительно распространяются в Западной Европе, Японии, Латинской Америке. Существенную роль в популярности Х. играет опыт Ливинг-театра. В своих театральных экспериментах такие режиссеры как П. Брук, Е. Гротовский тяготеют к глобализации театрального опыта, его трансформации в метафизический акт, радикально меняющий бытие. Практика привлечения П. Бруком актеров (профессионалов и непрофессионалов) любых рас и национальностей получила широкое распространение в постмодернистском театре и кинематографе. В балете принцип Х. активно ассимилировали такие хореографы как Т. Браун, П. Бауш, позднее превратившие его в несущую опору постмодернистского танца.

В философско-эстетическом плане эту линию развивает известный феноменолог М. Дюфрен, выдвинувший в конце 60-х гг. идеи артизации, карнавализации жизни. Его концепция «революции-праздника» оказалась созвучна настроениям молодежного бунтарства, тенденциям контркульту-

ры того периода и придала Х. новое звучание: «театр улиц», «театр-газета» стали феноменами молодежного протеста. Другой тенденцией эволюции Х. конца 60-х гг. стал принцип телесности, превращение тела актера в самоценное средство выразительности. В постмодернистской ситуации Х. обретает новое дыхание в перформансах и инсталляциях.

Экспрессионизм (от лат. *expressio* — выражение) — специфический метод художественного творчества, характерный для некоторых групп и отдельных художников авангарда начала XX в. и особенно — немецкого авангарда. Считается, что Э. — это наибольший вклад, который немецкие художники внесли в искусство XX в. Суть его заключается в обостренном выражении с помощью исключительно художественных средств и приемов чувств и переживаний художника, иррациональных состояний его души, чаще всего трагического и экзистенциально-драматического спектров: тревоги, страха, безысходности, тоски, нервозности, разобщенности, повышенной эмоциональности, болезненной страстности, глубокой неудовлетворенности, ностальгии и т.п. Опустошенность, меланхолия, психопатия, нередко истеричность, а иногда и громкие крики протеста против окружающего мира и призывы о помощи содержат многие произведения Э.

Наиболее характерной для Э. является деятельность, прежде всего, немецких художников, связанных с группой «Die Brücke» («Мост» — организована в Дрездене в 1905 г. студентами архитектуры Э. Л. Кирхнером, Ф. Блейлем, Э. Хэкелем, К. Шмит-Роттлюфом, в которую входили так же Э. Нольде, М. Пехштейн, О. Мюллер и некоторые другие; в 1911 г. она переселилась в Берлин и прекратила свое существование в 1913 г. после выпуска Кирхнером «Хроники Брюке», с которой не были согласны другие члены объединения); альманахом «Der Blaue Reiter» («Синий всадник»), организованным В. Кандинским и Ф. Марком в 1911 г. (эта группа распалась

в 1914 г. в результате начавшейся войны), и с галереей, издательством и одноименным журналом «Der Sturm» Х. Вальдена (Берлин, 1910–32 гг.). Периодом расцвета считаются 1905–20 гг., то есть время вокруг Первой мировой войны и социальных потрясений в Европе (в Германии, прежде всего), когда именно Э. в искусстве наиболее полно выражал дух времени, был адекватен социально-политическим перипетиям и потрясениям и психологическим настроениям многих европейцев, особенно — художественно-интеллектуальных кругов.

Библиография

Антология российского видеоарта. Границы определения. /Сост. Исаев А., Шишко О. М.: МедиаАртЛаб, 2002.

Бежанов С.Г. Виртуальный мир кинематографа (эстетический аспект). // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. М.: ИФРАН, 2005.

Бычков В.В. Эстетическая аура бытия. Современная эстетика как наука и философия искусства. М.: Издательство МБА, 2010. Раздел второй. «Нонклассика. Философия современного искусства». Раздел третий. «Виртуалистика». С. 399–759.

Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта // Вопросы философии. 2006. № 10.

Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М.: ИФРАН, 2004.

Виртуальная реальность. Философские и психологические проблемы. М.: Прогресс-Традиция, 1997.

Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. М.: Ин-т человека РАН, 1995.

Виртуальные реальности и современный мир. М.: Ин-т человека РАН, 1997.

Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. СПб.: Алетейя, 2010.

Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб: РХГИ, 2000.

Корсунцев И.Г. Субъект и виртуальная реальность. М.: Ин-т повышения квалификации гос. служащих РАГС, 1998.

Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. М.: РОССПЭН, 2003.

Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. Краснодар: Аметист, 2006.

Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия Интернет. М.: Олма-Пресс, 2003.

Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. М-СПб.: Университетская книга СПб, 2009. Глава 6. «Виртуалистика». С. 296–364.

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

Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: АГРАФ, 2000.

Олива А.Б. Искусство на исходе второго тысячелетия. М.: Художественный журнал, 2003.

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

Орлов А.М. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания. М.: ГЕО, 1997.

Пондопуло Г.К. Фотография. История. Эстетика. Культура. М.: ВГИК, 2008.

Розин В.М. Визуальная культура и восприятие: Как человек видит и понимает мир. М.: ЛИБРОКОМ, 2004.

Русинова Е.А. Звуковая эстетика и новые технологии // Эстетика на переломе культурных традиций. М.: ИФРАН, 2002.

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

Теракопян М. Нереальная реальность. Компьютерные технологии и феномен нового кино. М.: Материк, 2007.

Этюд о виртуальности // Декоративное искусство. 1996. № 1. Специальный выпуск.

Учебное пособие

Маньковская Надежда Борисовна

Бычков Виктор Васильевич

**СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО
КАК ФЕНОМЕН ТЕХНОГЕННОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ**

Редактор *Т.Н. Исаева*

Корректор *В.И. Сперанская*

Верстка и макет *О. Минаева*

Обложка *Б. Ключко*

Начальник редакционно-издательского отдела ВГИК

С.В. Романова, В.Ю. Божко.

План издательских работ ВГИК 2010–2011 гг.

Подписано в печать 22.06.2011

Бумага офсетная.

Учебн.-изд.л. 10,5 п.л.

Формат 60×84/16

Гарнитура Minion Pro

Тираж 500 экз.

Всероссийский государственный университет кинематографии

имени С.А. Герасимова (ВГИК)

РИО ВГИК

Адрес университета:

129226, Москва, ул. В. Пика, 3.



Маньковская Надежда Борисовна – философ, эстетик, искусствовед, переводчик современной французской философии; доктор философских наук, главный научный сотрудник Института философии РАН, профессор Всероссийского государственного университета кинематографии им. С.А. Герасимова, вице-президент Всероссийской эстетической ассоциации, член Международной ассоциации эстетиков, член Ассоциации искусствоведов России (АИС). Пространство основных научных интересов – эстетика и искусство авангарда, модернизма, постмодернизма; виртуалистика как новейший этап развития эстетической теории. Разработала концепцию аутентичной хронотипологии эстетического сознания XX века; провела многоуровневый анализ и реконструировала целостную систему эстетики постмодернизма, выявив ее основные категории и творческие парадигмы соответствующей художественной практики. Выдвинула гипотезу о перспективах развития постмодернистского эстетического опыта. Автор 350 научных трудов, многие из которых опубликованы за рубежом, в том числе ряда монографий. Среди них основные: Феномен постмодернизма: Художественно-эстетический ракурс (2009); Триалог: Разговор Первый об эстетике, современном искусстве и кризисе культуры (2007, в соавторстве с В.В. Бычковым и В.В. Ивановым); Триалог: Разговор Второй о философии искусства в разных измерениях (2009, с теми же соавторами) и др. Переводчик ряда работ Ж. Делёза, Ж. Деррида, Э. Жильсона, К. Леви-Строса, Э. Левинаса, Ж.-Ф. Лиготара.



Бычков Виктор Васильевич – специалист в области эстетики, теории и истории искусства, культурологии; доктор философских наук, профессор, лауреат Государственной премии России в области науки и техники (1996), заведующий сектором эстетики Института философии РАН, член Международной ассоциации эстетиков, член Ассоциации искусствоведов России (АИС), член Московского союза художников (МСХ). Сфера главных научных интересов – византийская, древнерусская, русская религиозная эстетика XX в., феноменология современного искусства. Разработал современную теорию эстетического опыта, фундаментально проработал и ввел в современную науку историю православной эстетики от ранних отцов Церкви по XX век. Выдвинул научную гипотезу «Культура – пост-культура». Автор более 400 научных работ, опубликованных в разных странах мира, среди них 25 монографий и фундаментальные современные учебники по эстетике; автор ряда крупных научных проектов, участник многих международных конгрессов и симпозиумов. Основные монографии: Византийская эстетика: Теоретические проблемы (1977); Русская средневековая эстетика (1992, 1995); Эстетика отцов Церкви (1995); 2000 лет христианской культуры *sub specie aesthetica*. Т. 1–2 (1999, 2007); Русская теургическая эстетика (2007); Художественный Апокалипсис Культуры. Кн. 1–2 (2008); Эстетическая аура бытия: Современная эстетика как наука и философия искусства (2010).