



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

Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков

Современное искусство как феномен техногенной цивилизации



Москва
2011

Надежда Борисовна Маньковская
Виктор Васильевич Бычков
Современное
искусство как феномен
техногенной цивилизации

Издательский текст

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=33656286

Современное искусство как феномен техногенной цивилизации: ВГИК;

М.; 2011

ISBN 978-5-87149-120-1

Аннотация

В учебном пособии дается представление о характере и путях влияния техногенной цивилизации на современное искусство. Показано, как меняется художественный язык традиционных (литература, живопись, музыка, театр, балет) и технических искусств (фотография, кинематограф и другие экранные искусства, мультимедиа) под воздействием новых цифровых технологий, в чем состоит своеобразие актуальных технизированных арт-практик (перформансы, акции, инсталляции). Выявлена специфика видеоарта, интернет-арта, виртуал-арта. Концептуальным ядром работы является разработанная авторами теория художественно-эстетической

виртуалистики. Раскрывается сущность виртуальной реальности в искусстве, показаны элементы прото-и паравиртуальной реальности в современных искусствах, и в первую очередь в кинематографе. Печатается по решению ученого совета Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова.

Содержание

Введение	6
Инновационный характер современного искусства	11
Кино и новые цифровые технологии	29
Конец ознакомительного фрагмента.	35

Надежда
Юрисовна Маньковская, Виктор
Васильевич Бычков
Современное
искусство как феномен
техногенной цивилизации

© Н.Б.Маньковская, 2011.

© В.В. Бычков, 2011.

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

Введение

Студенты, избравшие своей будущей профессией кино-, теле- и другие экранные искусства, должны иметь как можно более полное представление о современной художественной жизни. Совершенно очевидно, что именно технические искусства первыми испытывают на себе влияние техногенной цивилизации – такой цивилизации, в которой научно-технический прогресс становится нормой, стимулом и целью духовного и общественного развития. Данное учебное пособие направлено на разъяснение одной из фундаментальных проблем современной философии, эстетики, искусствознания, теории культуры – смысла, своеобразия, специфики современных форм творчества, возникших и формирующихся под влиянием научно-технического прогресса XX–XXI веков, под непосредственным воздействием и с использованием его новейших достижений и разработок; характера радикальных изменений в их предмете и языке; трансформаций в современном художественном сознании и соответственно во всей системе взаимодействия человека с актуальными, как правило, мультимедийными арт-практиками. Начался этот процесс с радикального 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 графике, 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 формирование современных арт-языков и арт-пространств. Проанализировано, как на наших глазах изменяется язык традиционных (литература, живопись, музыка, театр, балет) и технических искусств (фотография, кинематограф, мультимедиа), в чем состоит своеобразие актуальных арт-практик (перформансы, акции, инсталляции), наконец, каков художественный потенциал новейших сетевых арт-феноменов.

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

го 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 новации 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 изда-

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

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

Инновационный характер современного искусства

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

В художественно-эстетической сфере стремление идти в ногу со временем привело к интенсивной переоценке классических ценностей, отказу от многих традиционных принципов создания произведений и поиску новых, адекватных самой эпохе научно-технического прогресса. Не останавливаясь подробно на всех этапах и извивах движения инновационных визуальных искусств XX века и соответствующей

им неклассической эстетики¹, отметим только, что к началу нынешнего века мы имеем целый ряд новых экспериментальных видов и жанров, которые теперь чаще называют арт-проектами и арт-практиками. Это всевозможные *арт-объекты, артефакты* [*], *инсталляции, акции* [*], *энвайронменты, хэппенинги* [*], *перформансы* [*] и т. п., уже не имеющие ничего общего с традиционными видами изобразительного искусства, от всех принципов и методов которого их авторы отказались или используют очень избирательно и в качестве подсобных средств.

Инновационное искусство XX в. провозгласило и во многом реализовало отказ от тысячелетних традиционных фундаментальных принципов: *миметизма, идеализации, символизации, выражения и обозначения; тео- или антропоцентризма*; от *художественно-эстетической сущности* вообще. *Дегуманизация* приобрела глобальные масштабы, как и абсолютизация творческого жеста. *Реди-мейды – готовые вещи*² Марселя Дюшана, появившись в 1913–1917 гг., дали толчок принципиально новому типу деятельности и новой философии искусства – *неклассической эстетике*. Реди-мейды, вынесенные из утилитарного контекста жизни и внесенные в выставочную атмосферу художественной экспо-

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

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

зиции, – возводятся в ранг произведений, которые ничего не изображают, не отображают, не символизируют, не выражают, но лишь являют себя как некие самодостаточные вещи в себе. Их принадлежность к сфере искусства определяется только *контекстом* экспопространства художественного музея, в котором они выставлены.

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

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

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

Приведем несколько характерных примеров динамики этого процесса из сферы наиболее «продвинутых» арт-практик второй половины XX в. Начнем с *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 прикле-

ены две небольшие репродукции – «Амур и Психея» и «Сидящая обнаженная», в нижней части – фото воющего волка. Есть и другие мелкие наклейки, и вся поверхность расписана в духе абстрактного экспрессионизма [*]. Свою творческую позицию Раушенберг обозначал как *действие* на границе искусства и жизни. Другой известный представитель зрелого модернизма, автор бесчисленных объектов и инсталляций, набираемых, как правило, из предметов обихода, найденных на свалках бытового мусора, *Йозеф Бойс*, целью своего искусства полагает оживление (витализацию) образного мышления современного реципиента с помощью визуального шока: «Задача искусства заключается в том, чтобы витализировать образность человека... Искусство необходимо не для того, чтобы объяснять вещи, но для того, чтобы 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 ди-

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.

намических энвайронментов из проектов, демонстрировавшихся на Международной выставке инновационного искусства *documenta X* (Кассель, 1997).

Ганс-Юрген Зиберг. «“Пещера памяти” в шести пунктах: Шлеф Клейст Гете Раймон Моцарт Беккет» (1997). С помощью 10 киноэкранов и бесчисленных видеомониторов в большом полутемном зале создается почти энтропийное п-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 крошечный. Какие-то огромные экспрессивно раскрашенные муляжи внут-

ренностей человека, на них проецируются кино- и видеофильмы (как и на многие другие поверхности) агрессивного или эротического содержания (история рок-музыки, согласно замыслу авторов). Здесь же витает муляж огромного человеческого сердца, воспроизводящий запись живого биения; масса других звуков: шумов, ревов, музыки; нагромождение объектов, картин, рисунков – в общем, аудиовизуальный хаос большой концентрации и демонстративно антигуманного содержания. Включение человеческих фигур и их абсурдных действий (срежиссированных или импровизационных) в подобные энвайронменты или создание их на специальных площадках, сценах, в особых помещениях характерно для динамических арт-проектов инновационного искусства – *акций, перформансов, хэппенингов*.

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

зом 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 определенной растерянностью эстетического сознания перед ним. Готовы ли мы адекватно выразить проблемы и сущность техногенной цивилизации средствами искусства, ответить на ее жесткие вызовы?

Ответы получаются часто весьма парадоксальные с позиции классической культуры. На уровне конкретной арт-практики последовательно разрабатываются (отчасти складываются) радикальные, принципиально новые правила иг-

ры 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, отказавшись 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 со-

ображениями. Главное, принадлежать данному сообществу, укреплять, а не разрушать его. Художник сегодня должен прислушиваться не к голосу «внутренней необходимости», которым руководствовались классические творцы, включая многих крупнейших авангардистов начала XX в., а к главным интенциям и игровым ходам арт-поля, в которое он желает включиться. При этом бизнес и рынок, существующие в рамках закрытого сообщества «посвященных», играют немалую роль в общей арт-стратегии современного «заговора искусства» (по Жану Бодрийару) против человека⁶. Ничтожное с мистериальным благоговением выдается за Ничто (равно трансцендентному Небытию), и ему воспеваются гимны и приносятся «бескровные жертвы».

В современном искусстве на смену *мимесису* [*], *идеализации*, *выражению*, *символизации* в классическом понимании пришло конструирование самодовлеющих объектов на основе *коллажа-монтажа*. Одна из главных исторических тенденций движения в пространствах актуальных арт-практик: от отдельного реди-мейда с его индивидуальной энергетикой (вещь в чистом виде) через композиции вещей-объектов в ассамбляжах и инсталляциях (поп-арт, концептуализм) к организации особых неутилитарных арт-пространств – *энвайронментову* в которых могут совершаться некие не поддающиеся логическому осмыслению действия – хэппенинги,

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

акции, перформансы. Выдумка и фантазия кураторов и авторов здесь не имеют предела. Проекты и действия индивидуальны и, как правило, одноразовы. Создаются непосредственно в данном экспопространстве, затем разбираются и сохраняются только в документации (вербальной, фото-, фоно-, видео-, кино- и т. п.). Поэтому *документ* и *архив* со времен концептуализма играют в новейшем искусстве не меньшую, если не большую роль, чем сам арт-проект в его экспозиции. В музеи обычно поступает только документация по энвайронментам, акциям, перформансам, хэппенингам и т. п. достаточно громоздким действиям-проектам. Художественный музей постепенно превращается в *архив* арт-документации.

Современные энвайронменты – широко распространенное явление в визуальных искусствах. В связи с тем, что сами актуальные артефакты, как правило, обладают невысокой художественной ценностью, кураторы выставок организуют на их основе некие экспопространства, в которых главное значение имеет само это пространство, движение в нем зрителей и т. п. Не сам арт-объект, но некое визуально-энергетическое поле всех экспонируемых объектов, приемов и способов их показа – энвайронментальная эстетика⁷ – становится сегодня предметом интереса реципиента. Вообще экспозиции искусства рубежа XX–XXI столетий при всем разнообразии их кураторских решений выявляют одну общую тен-

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

денцию – 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, асемантичное, потенциальное) экспопространство, сами артефакты, или экспонаты, многие из которых уже создаются или доводятся в процессе конструирования экспозиции с учетом ее общей полисемантики, и некие подсобные экспоматериалы, приборы, механизмы, включая арматуру, электронику, освещение и т. п. В последнее время стали также учитывать и наличие самих посетителей выставок в этом пространстве (ставят зеркала, телекамеры, проецирующие изображения зрителей на специальные экраны или на сами арт-произведения, и т. п.).

Энвайронментальная эстетика формируется на основе та-

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

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

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.

тики.

Импрессионисты, символисты, декаденты, ранние авангардисты освободили искусство от каких-либо утилитарных (социальных, религиозных, политических и т. п.) функций, абсолютизируя 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 ви-

довые, 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 традици-

онного художественного опыта. Точнее, многие из них демонстративно уходят от центральных для классического новоевропейского эстетического сознания креативных идеалов и правил прекрасного, возвышенного, миметизма и осознанно или внесознательно тяготеют к другим ценностям, маргинальным для классической эстетики, хотя и присущим многим сферам традиционного искусства. Имеются в виду принципы *игры, иронии, безобразного*. Именно в их русле двигалось большинство направлений и художников на протяжении всего XX в. – обыгрывание безобразного, сам игровой принцип и иронизм превратились в основу творческого метода на всех уровнях и во всех видах искусства.

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

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

Кино и новые цифровые технологии

Еще на заре своего существования кинематограф – новый аттракцион, которому лишь предстояло стать искусством, – выказал свою предрасположенность к технике: зрители ша-рахались от люмьеровского поезда, погружались в волшеб-ный мельесовский мир, созданный посредством механиче-ских и оптических спецэффектов. Впоследствии он стал не просто «техническим», но и высокотехнологичным явлени-ем: в XX веке киносъёмочный и кинопроекторный аппа-раты, киноплёнка постоянно совершенствовались. Наиболее существенными этапами развития стали появление звука и цвета. Они вызвали бурную, неоднозначную реакцию. Осо-бенно это касалось звука – как известно, ряд ведущих режис-серов, таких как Чарли Чаплин, были его принципиальными противниками. Однако вскоре звук превратился в средство художественного воплощения замысла – человеческие го-лоса, музыка, шумы стали неотъемлемыми составляющими киноповествования. Затем последовали и другие техниче-ские новшества – стереоскопическое, широкоэкранное, па-норамное и широкоформатное изображение, стереофониче-ское воспроизведение звука, а также новые способы демон-страции фильмов – круговой панорамный, полиэкранный и

др.

В XXI в. компьютерные технологии являются одним из обычных элементов кинопроизводства, а возникающие на их основе визуальные спецэффекты – признаком современного экранного языка, во многом изменившего традиционную киноэстетику. А ведь на памяти ныне живущего поколения, в 60-80-е гг. XX в., компьютер выступал в фильмах С. Кубрика («Космическая Одиссея 2001 года»), П. Хайамса («2010») и других как враждебная человеку сила, и лишь в 90-е гг. начался процесс его «приручения» («Газонокосильщик» Б. Леонарда, «Сеть» И. Уинклера). С 1973 г. – времени появления первого фильма с цифровой обработкой изображения («Мир дальнего Запада» М. Крайтона, в котором показывалось инфракрасное поле зрения робота), – компьютерная графика, цифровое видео, многоканальные звуковые технологии прошли долгий путь развития⁹. Его значимой вехой стало появление виртуального монтажа, компьютерных спецэффектов, *морфинга* (способа превращения одного объекта в другой путем его постепенной непрерывной деформации, что лишает форму классической определенности), *композишинга* (процесса соединения нескольких изображений в одном окончательном), плавающей раскадровки, *motion capture* (захвата движения) и др. Возникла возмож-

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.

ность создания новых фантазийных персонажей, трансформации объектов, изменения фона, «зачистки» изображения от ненужных деталей (временем прихода компьютерной графики в Голливуд считается 1982 г., когда появился триллер «Трон» С. Лисбергера, живописующий приключения героя в недрах гигантского компьютера; в России компьютерная графика была впервые применена в 1994 г. в фильме Н. Михалкова «Утомленные солнцем» в эпизоде с шаровой молнией, влетающей в дом). Новые приемы, как это нередко бывает в технических искусствах, поначалу использовались в качестве эффектного трюка, аттракциона в массовых жанрах и лишь постепенно обрели собственно художественную значимость.

«Цифровой фильм = заснятое «живое действие» + живопись + обработка изображения + композитинг + компьютерная 2D анимация + компьютерная 3D анимация»¹⁰. Специфика цифрового произведения состоит в том, что съемка физической реальности в нем возможна (хотя и она подлежит оцифровке), но не обязательна, ее заменяют двух- и трехмерная анимация и другие программные продукты. Зафиксированное в цифровом виде компьютерное изображение состоит из пикселей – мельчайших единиц, неделимых элементов изображения, обладающих определенным цветом, яркостью, местоположением. Пиксели поддаются различным манипуляциям – изменению, перестановке и т. п.

¹⁰ Теракопян М. С. 55.

В результате различия между съемками и техническими приемами, то есть созданием и модификацией, стираются. Посредством технологии «вырезания и вставки» цифровые изображения легко изменяются в пространстве, времени, масштабе. В графической программе имеют значение не традиционные составляющие фильма (повествование, актер, кадр), но меняющиеся во времени абстрактные расположения цветов. В отличие от пленочного кинематографа, отснятые кадры не монтируются, но превращаются в исходный материал для дальнейших компьютерных преобразований, генерирующих пластическую, эластичную «нереальную реальность». В результате возникает возможность создавать кинокартины без съемок, пленки, печати.

Такова техническая сторона дела. Что же дают цифровые технологии в художественном отношении? На данном этапе своего развития они предлагают некоторые новые возможности обработки изображения, касающиеся совмещения в пространстве объектов, в действительности значительно удаленных друг от друга; произвольных экспериментов с цветом и источниками света; размывания изображения и изменения его контрастности; анимации животных и неодушевленных объектов; «создания» явлений природы; замены дублеров компьютерной анимацией, живых актеров – цифровыми и т. д.¹¹ Компьютерные технологии позволяют создавать такой цвет, свет, колорит, фактуру и движение, которые не

¹¹ Теракопян М. С. 125.

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, артауса. Наиболее репрезентативно в этом плане творчество Питера Гринуэя. В своих фильмах нового тысячелетия он активно обращается к самым современным технологиям, справедливо полагая, что художник не имеет права игнорировать образ мысли и технические достижения своего поколения. Современная же эпоха – компьютерная, требующая

¹² Теракопян М. С. 21.

иных выразительных средств, чем прежде. Одна из творческих задач режиссера – найти правильное сочетание материала, из которого создается произведение искусства, и выбранной темы: «Глупо делать Тадж-Махал из пирожного»¹³. Полагая, что с целлулоидным кино сегодня покончено, Гринуэй занимается тем видом искусства, который идет, по его мнению, на смену классическому кинематографу – «эстетической технологией». В фильмах, созданных Гринуэем в XXI в., подводится своеобразный итог постмодернистским опытам автора (в них множество самоцитат, прямых апелляций к предшествующим произведениям, ироничных ответов критикам), и в то же время они свидетельствуют о качественно новом, техногенном этапе его творчества.

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

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

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

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