

Ю.М. МАЛЬЦЕВА

*Кандидат философских наук, старший преподаватель
Санкт-Петербургский государственный университет*

ИСЧЕЗАЮЩАЯ ВЕЩЬ В ИСКУССТВЕ: ВЛИЯНИЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ НА СОВРЕМЕННУЮ ХУДОЖЕСТВЕННУЮ ПРАКТИКУ

Настоящая статья посвящена анализу взаимодействия информационных технологий и современных художественных практик, таких как хеппенинг, перформанс, «публичное искусство», и выявлению специфических качеств современных тенденций публичного искусства в аспекте использования высокотехнологичных гаджетов в перформативных художественных практиках.

Ключевые слова: contemporary art, публичное искусство, цифровое искусство, дигитальность

Статья написана при поддержке гранта РФФИ №17-03-00613 «Феномен вещи в информационной культуре»

Y.M. MALTSEVA

*PhD of Philosophy, Senior lecturer
Saint-Petersburg State University*

THE OBJECTDESAPPEARING IN ART: INFLUENCE OF INFORMATION CULTURE ON MODERN ART PRACTICES

This article is devoted to the analysis of the interaction of information technologies and modern art practices, such as happening, performance, «public art», and the identification of specific qualities of modern trends in public art in the aspect of using high-tech gadgets in performative artistic practices.

Keywords: contemporary art, public art, digital art, digitality

This work was supported by Grant RFFI №17-03-00613 «the Phenomenon of things in the information culture».

Культура и ее частный случай – искусство, – наиболее чувствительные и тонко реагирующие на любые изменения в общественной жизни среды, будь то исторический, социальный, экономический, техногенный контексты бытования человека, в то же время любые изменения статуса человека в обрамляющей его среде неизбежно трансформируют и ее. Техногенные изменения, связанные с развитием цифровых технологий, захвативших практически все сферы жизни, неизбежно проникли и в сферу искусства, существенным образом преобразив, трансформировав структуру и статус новейших художественных практик.

Цель настоящей статьи - выявить некоторые структурные особенности влияния технологического компонента на область искусства, охарактеризовать взаимосвязь искусства и современной прикладной науки, наметить признаки структурных изменений в современных художественных практиках по сравнению с искусством первой половины XX в.

Разумеется, взаимное влияние технологического, в целом материального аспекта и аспекта художественного прослеживается на протяжении всей истории искусства, и вовсе не сводится к самой очевидной модели взаимодействия, сводящейся к тому, что материальная составляющая произведения искусства выступает носителем некоторой абстрактной идеи. Действительно, афонское «Наставление в живописном искусстве» прекрасно демонстрирует, какого качества смыслы способно вместить материально-телесное при создании образа: технология обработки доски, левкасса, количество слоев прозрачной краски – сами по себе значимы и выступают некоторым материальным «алиби» образа, без которого образом таковой быть не может.

Рассматривая проблематику соотношения художественного и материального, технологического в искусстве, необходимо, конечно, удерживать в горизонте античное технэ, как будто снимающее имеющееся противоречие, девальвируя структурную напряженность такого противопоставления. Однако, как представляется, привычная модель бытования произведения искусства, уже представляющая некоторую противоположность технологии, или, в общем смысле, материального, и идеального содержания художественного произведения, демонстрирует нам привычное соотношение, вложенное в произведение искусства, заключающееся в сочетании телесного, физического, овеществленного, рукотворного овладения материальным, детерминированное художественным импульсом.

Искусность в этой конструкции выступает главной формующей стратегией и привилегированным признаком художественности. В этой связи, хотя какие-то эстетические ценности сегодня могли бы быть представлены как «устаревшие», рукотворность произведения искусства своего

значения, возможно, и не утратила, но получила в XX веке, метафорически иное наполнение.

Художественный импульс и технический компонент, конечно, взаимодействуют между собой интенсивно и многогранно, взаимно проникая и трансформируя друг друга, на протяжении всей истории искусства. Существуют отрасли более чем естественной связи искусства и технологического, когда именно искусство сообщает технологии вектор развития, такие как архитектура, и, впоследствии, дизайн. От того, что техника и искусство находятся в непрерывном развитии, их взаимодействие всегда остаются динамичными.

И хоть в европейском искусстве и культуре очевидны периоды качественного изменения модели взаимодействия искусства и технологии, история XX века содержит примеры практически мгновенного отклика искусства на технологические открытия и вызовы – так, история фотографии есть, конечно, история реакции на технологические события и освоения технологии методами художественной практики.

На протяжении последних двадцати-тридцати лет мы можем наблюдать, очевидно, одну из самых важных тенденций в художественной практике, состоящую в принципиальном и качественном изменении уже существующего соотношения художественного и технологического в практиках искусства. Действительно, при рассмотрении перспектив использования технологических новшеств при создании новых художественных форм, нельзя не обратить внимание на саморазвивающуюся технологически-цифровую среду, которая имеет еще больший, по сравнению даже с фотографией и кинематографом, потенциал реагирования на художественные импульсы. Примечательным аспектом таких перспектив, кстати, является и то, что технологический зазор, существующий, конечно, во все эпохи истории искусства (не только в революционных кино и фотографии – так, в процессе фотографирования по-прежнему невозможно полностью спрогнозировать все аспекты результата), в контексте цифровых технологий и является еще более существенным, и сам по себе становится одним из питательных поводов для художественной интерпретации.

Нужно отметить, что искусство, художественные практики не являются средой преимущественного бытования «цифры»: действительно, «оцифровка» среды на сегодня имеет общекультурные масштабы, и хотя заявляет о себе еще с относительно второстепенных позиций, очевидно, что тотальность цифрового все меньше похожа на фатнстические или утопические сюжеты, напротив, приобретая «реалистические» черты технологических, экономических, политических обстоятельств культуры. Реалистичность таких черт, как ни парадоксально, условна, поскольку предполагает присутствие «цифры», числа в отражен-

ном виде отсутствия телесности, материала. Молчаливо присутствуя во всех сферах публичной жизни, цифра оправдывает тотально развертывающуюся фигуру отсутствия или ускользания.

Так, в области техники очевидным шагом в обозначенном направлении становятся беспроводные технологии: в самом деле, сегодня уже совершенно привычны методы обеспечения публичным доступом в интернет по сетям Wi-Fi, не требующие от конечного пользователя опутывания проводами, каких-то специфических действий или оборудования кроме смартфона, компьютера или планшета, а смартфон или компьютер имеют необходимые технические возможности по умолчанию. Частное, домашнее оборудование для доступа в интернет также давно идет по пути минимизации вещественного компонента, хотя еще 10 лет назад Wi-Fi доступ в домашних условиях был менее доступен ввиду относительно высокой цены. По этой же причине с некоторой задержкой распространяются технические компьютерные средства, в которых не используются физические провода: так, компания Apple уже объявила и начала выпуск техники с «невидимыми» проводами, обиходным примером которой являются легкодоступные зарядные устройства для смартфонов и планшетов в виде станций, осуществляющих зарядку аккумулятора устройства без провода. Разумеется, постепенно все производители внедряют подобные технологии, как это случилось с беспроводным доступом в интернет. Самые новые технические разработки также следуют по этому пути: одно из направлений деятельности Э.Маска, широко освязываемая в прессе, заключается в изучении возможности запуска такого спутника в космос, который бы обеспечил доступ в интернет по всей территории планеты, изъяв из этой материальной технологической цепочки еще видимые звенья – провайдеров. Логике исчезновения подчиняются и конечные пользовательские устройства: современные смартфоны как будто сами стремятся исчезнуть, становясь все более прозрачными – сначала они минимизировали тактильные впечатления (привязки к «реальности») от контакта с ними (исчезли кнопки), затем подстроились под человеческую телесность в дополняющей манере, став просто органом человеческого дигитального тела, теперь же существуют корпусы смартфонов, выполненные из прозрачного материала, а тачскрины получили зеркальную поверхность. Это уже не бодрийровская пригнанность вещи, и даже не «штуковина», а вполне поглощенная



1. Реклама смартфона Samsung Galaxy Note 8

человеческим телом прозрачная, исчезающая вещь, ставшая будто органом чувств: реклама особо подчеркивает эту их новую функцию – обогащать технологически не прибор, не вещь, но тело (см. рис.1).

Само же техническое устройство, технология выступает теперь не столько материально-вещным аспектом существования произведения искусства или физическим его «остовом»; одновременно и впервые выявляется и возможность изъятия из общекультурного и художественного контекста самой технической искусности и замещение ее на чувственно-психические, динамические гиперреалистические образования, громко утверждающие из сферы своего молчания право художника на актуальную «неискусность». Примером подобной трансформации может служить работа Дуга Эйткена Listening (2011 г.) Дуга Эйткена (Doug Aitken «Listening», 2011), выполненная в виде iPhone с разбитым стеклом (см. рис.2).

В самом деле, изъяз первичную, относительно хорошо освоенную

на сегодня рефлексию, сводящуюся к социальной проблематике отчуждения кастельского сетевого общества, и проигнорировав очевидный призыв к отказу от такой отчужденности в стилистике блэкаута, мы можем обратить внимание на то, что разбитый iPhone, уже прозрачный и зеркальный,



Рис. 2. Doug Aitken «Listening», 2011

http://www.schirn.de/en/magazine/context/never_stagnate_never_stop/

В самом деле, искусство, выражаясь в духе Э. Кастельса, выступает здесь сигнальной системой, сообщающей обществу о том, что с ним происходит: идея «приживания» iPhone к телесности не кажется теперь такой уж дикой, приживляют же медики сейчас сетчатку глаза и ткани, полученные в результате печати на 3D-принтере.

Тотальность симуляции, или гиперреального, как уже было отмечено, присутствует во всех сферах общественной жизни: так, бодрийеровское описание симулякра на примере денег преломляется сегодня в цифро-

и в этом отношении не противоречащий телу, а прильнувший, поглощенный, невидимо содержащийся в нем, есть попытка прорыва к реально-телесному, в том смысле, в котором возможностью встречи с реальным в режиме тотальной симуляции у Бодрийера выступает смерть, а разбить iPhone – значит *пораниться*.

вой среде не только в относительно привычном виде он-лайн бирж и т.п., но и предьявляет пример криптовалют – денежных единиц, существование которых полностью обусловлено имеющимися техническими возможностями (и ресурсные пределы технического как будто выпячивают себя в виде временного дефицита видеокарт, позволяющих майнить биткойны – самую известную и дорогую криптовалюту в мире, а на деле являются всего лишь короткой отсрочкой в движении в понятном направлении, как постепенно исчезают провода и как, например, исчезли дисководы для гибких дисков), но принципиально отрицающими какой-либо вещественный смысл, поскольку существуют на жестком диске конкретного компьютера, анонимны и, конечно, не предназначены для размещения в кошельке. Они тоже, кажется, *отсутствуют*, в действительности серьезно влияя на глобальные рынки, и, конечно, своей гиперреальностью работают на обесмысливание своего вещественного двойника.

Интересно также и то, как цифровые технологии взаимодействуют с одним из, казалось бы, наиболее тесно связанным с искусством, самых надежных новоевропейских бастионов вещественности – музеем. Действительно, важнейшее учреждение, смыслом деятельности которого является в широком смысле вещиизм, претендующее на удостоверение художественности и искусства за счет легитимации их собственным присутствием и поглощением собственной средой, претерпевает серьезные изменения с внедрением новых технологий. Технологическая составляющая, начав с явно второстепенных, вспомогательных функций (мультимедийные экраны вместо этикеток, мультимедийная навигация в пространстве музея), существенно развилась уже на том этапе, когда «цифра» ярко дополнила экспонат, как например, соседство реально-вещественно экспонированного реликвария (см.рис.3) реликвария со своим подобием в виде голограммы (см.рис.4), призванной дать большую возможность обзора и детализации восприятия, имеет теперь возможность быть представленной самой по себе.



Рис.3. Реликварий, Художественный музей г. Вроцлава, Польша



Рис.4. Голографическое динамическое изображение реликвария, там же.

Речь здесь идет не только о снятии традиционных, еще мифо-архаических представлений о верхе и низе, правом и левом, необходимых для разметки вещного, физического мира, достигаемое за счет специфических футуристических интерьерных и архитектурных решениях (действительно, при нахождении в неделимом полностью, к примеру, белом интерьере музея современного искусства наподобие интерьера Вроцлавского музея современного искусства и многих других, внутренняя разметка быстро «сбивается»), но и о том, как быстро из вспомогательной роли технология сама становится экспонируемой: если в XX веке музей смог обходиться без подлинника, в XXI он обходится без вещи в привычном смысле:



Рис.5, Рис.6 – Голограммы, Музей «Пана Тадеуша», Вроцлав, Польша

действительно, если выставки всякого рода «живых полотен» формально отсылают нас к образцу привычного искусства – полотнам Ван Гога ли, Климта ли, то в голограммах в музее «Пана Тадеуша» уже не имеет алиби «старого образца». Технологичность в общем культурном контексте, еще недавно игравшая подчиненную роль материального носителя художественного образа, теперь сама является и образом, и его производителем. Продолжающиеся изменения в плоскости традиционного искусства сегодня ставят под вопрос не столько волю художника, преодолевающего и осваивающего материал, сколько эмансипируют цифровую среду в отдельную художественную отрасль, где она выступает и субъектом, и объектом. Contemporary art осознанно признает за технологией существование ее «чистой» ипостаси, имеющей художественный смысл.

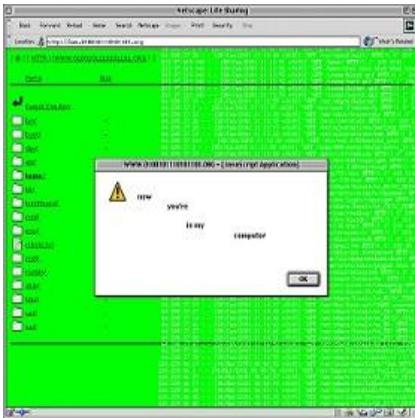
Активизация технологического компонента в художественных практиках XX–XXI веков изменяет привычное соотношение реального и материального возможности видимого движения (дискуссия о невозможности которого велась еще неокантианцами). В самом деле, реальная ста-

тичность материальной составляющей произведения искусства снимается уже появлением кино и фото, то теперь в современных смартфонах существуют и Live-фото, демонстрирующие нам реально видимые динамические характеристики объекта, не требующие притом даже специального оборудования как в случае с экспонированием голограмм.

В результате столь тесного современного соседства технологии и искусства, а также самой сути современных технологий, перемонтирующих все более заметно большинство сфер человеческой жизни, становится понятной причина появления цифровых искусств как искусств, или родов художественной практики, принципиально определенных цифровой средой. Довольно быстро преодолев служебную роль, сводящуюся к вспомогательным технологиям либо способствования к созданию новых поджанров уже устоявшихся видов искусства – живописи, фото, кино, театра, цифровые искусства преодолели и этап открытости системы, каковой она еще является на этапе взаимодействия цифрового искусства с «аналоговым». Сложившийся дискурс суждений о contemporary art традиционно намечает основные особенности искусства в контексте цифровых технологий. Среди черт, характеризующих современную ситуацию в искусстве, по сложившейся традиции выделяют открытость или интерактивность, то есть возможность для реципиента участвовать в создании произведения искусства, возможность прямого контакта; выделяются также и элитарные черты цифровых искусств, связанные со степенью доступности технологии или среды, артикулируются также и новые средства художественной выразительности, свойственные языку «цифры». В пример приводятся очевидные изменения и новые жанры, говорящие языком цифры, а именно видео-арт, влияние технологий на внеакадемическую музыку (единственно технологии мы обязаны появлением электронной музыкальной культуры со специфическим музыкальным синтаксисом и «материалом»). Действительно, в силу цифровых языковых и художественных средств цифровые, сетевые искусства плодотворно взаимодействовали с «аналоговой» средой, поначалу преодолевая естественные границы относительно маргинальной интернет-среды, выходя в «реальность» и трансформируя практики публичного искусства в том числе: акционизм, транспонированный на цифровой язык, дает нам феномен медиа-активизма, хепенинг отражается в «цифре» как флешмоб. Однако, как представляется, такое соседство все больше переносится из логики открытого произведения, еще имеющего привязку к вещ-

ности, в пространство абсолютно закрытой и самодостаточной среды. Действительно, технология Augmented Reality, как манифестируют художники дополненной реальности, призвана усилить «результативность» искусства, дав ему возможность ворваться на сцену вещной среды внезапно и «без разрешения»: так, Сандер Винхоф, Джон Крейг Фриман и другие художники дополненной реальности создают уличные художественные проекты, «дорисовывающие» детали ландшафта, сооружения. Однако, все более очевидным становится не утверждаемое ими существование параллельного, второго уровня реальности, существующей параллельно с вещной, наличной реальностью, а прорисовывание совсем другого маршрута – маршрута исчезновения той самой «базовой» реальности, которую «второй» уровень должен бы стремиться дополнить. Так, искусство более не получает в лице медиа и технологии «сертификат реальности» (по Р.Барту), цифровые технологии перемещают искусство в тотально замкнутую цифровую среду, которая для нее становится базовой, в то время как «реальность» становится очевидно подчиненной.

Рис.7. Life Sharing



<http://0100101110101101.org/life-sharing/>

Искусства, как и все сферы жизни человека, оцифровываются, и становятся основными и более реальными, чем какие-либо вещи; область бытования такого искусства логично замыкается в той же цифровой среде – примером может служить перформанс «Life Sharing», характеризованный как «цифровая порнография» или, возможно, как акт цифрового эксгибиционизма (см. Рис.7), отрицающий частную жизнь в форме предложения понаблюдать не за обнаженной телесностью, а за содержимым жесткого диска анонимной персоны.

Строго говоря, для современной цифровой художественной практики, в силу ее природы, языка и среды для дорисовывания ландшафта больше не требуется сам ландшафт, достаточно его цифрового образа – так, цифровые скульптуры Чада Найта (см. Рис.8, 9) существуют в цифровой среде, созданы с помощью цифровых средств (3D-графика) и вписаны в цифровой образ «реальных» пейзажей. Тотальная дигитализация тела, искус-



Рис. 8.9. Цифровые скульптуры Чада Найта

<https://www.google.ru/amp/s/www.adme.ru/tvorchestvo-hudozhniki/20-tvorenij-3d-hudozhnika-kotorye-sterli-gran-mezhdu-cifrovym-mirom-i-realnoj-zhiznyu-1647765/amp/>

ства, экономики, среды, культуры приводит к тому, что становится очевидной не только устарелость суждений об актуальном искусстве в терминах постмодернистских; те же выделенные выше черты искусства сегодня утрачивают свою критическую силу: открытость произведения замещена замкнутостью среды его бытования и совпадением самого произведения и этой среды; элитарность также вполне подвергается сомнению в эпоху, когда Pokemon Go уже устарела; с признанием за технологией права произведения художественного образа приходится признать и самостоятельность такого образа, который не обязан теперь получать удостоверения реальности, поскольку сам становится более реальным, чем захваченная им «базовая» реальность. Необходимо также заметить, что новая публичность публичного искусства есть публичность цифровая и в этом плане гораздо более всеохватная, чем публичность старого образца.

В этой связи дигитализированное тело и контекст цифровой среды не столько противопоставлено «базовой» реальности с присущей ей вещностью; оно не отрицает ее, не борется с ней за властный дискурс; «базовая», телесная, аналоговая, вещная реальность «цифрой» просто размывается, не берется в расчет, исчезает, что ярче всего демонстрирует нам актуальное публичное искусство: неслучайно при наведении смартфона с предустановленной программой AR на статую Свободы в Нью-Йорке у статуи не появляются дополнительных элементов, факел не замещается кетчупом, как в известном рекламном ролике, статуя не приобретает динамических характеристик (скажем, не подмигивает). Статуя *исчезает* со своего поста-мента.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кастель М. Информационная эпоха.
2. Маклюэн М. Галактика Гуттенберга: Становление человека печатающего. – М., 2005.
3. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека.- М., 2003.
4. Морина Л.П. Целостный дискурс: легитимация социокультурной реальности // Вестник СПбГУ. Вып. 17. №1. 2016. С. 129-135

TRANSLIT

1. Kastel's M. Informatsionnaya epokha.
2. Maklyuen M. Galaktika Guttenberga: Stanovleniye cheloveka pechatayushchego. – М., 2005.
3. Maklyuen M. Ponimaniye Media: Vneshniye rasshireniya cheloveka.- М., 2003
4. Morina L.P. Celostnyj diskurs: legitimacija sociokul'turnoj real'nosti // Vestnik SPbGU. Vyp. 17. №1. 2016. S. 129-135

