

МЕДИАТЕХНОЛОГИИ В ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОМ ПРОЕКТЕ СОВРЕМЕННОСТИ¹

И. Б. Соколова

Санкт-Петербургский государственный университет

Поступила в редакцию 15 сентября 2015 г.

Аннотация: *способы художественной интерпретации событий реальности, разработанные во второй половине XX века и связанные с интеллектуальной рефлексией, постепенно теряют свою актуальность, уступая место особой пространственно-временной организации художественного языка. Условием существования таких форм творчества становятся медиа. В условиях современности традиционные формы медиа дополняются разработкой проекта «новых медиа». Работа художников с «новыми медиа» приводит к открытию медиатехнологий – способов и средств представления художественного материала как симптома реального. Важным шагом на пути определения значения медиатехнологий в художественно-эстетическом проекте современности стало развитие видео-арта. Медиатехнологии, закрепленные в художественном потенциале «новых медиа», способствуют лишению образа реальности материальной оболочки. Поле художественной рефлексии становится виртуальным.*

Ключевые слова: *современное искусство, медиатехнологии, художественная культура, видео-арт, инсталляция, культура.*

Annotation: *media is the main base of the contemporary art language. Under media we understand technologies of the experience transition, which are based on transition mechanics of culture. Media generates specific forms of interaction. Last third of XXth century opened a conception of a new media, the heart of new media is video art. Media technologies realize their potential through the video art. This is a the first step to the virtual art and a new type of culture.*

Key words: *contemporary art, media, media technologies, video art, virtual culture, installation.*

Особенности развития художественных течений второй половины XX века в Западной Европе и США, связанные с открытием и представлением новой оптики искусства, со временем перерастают в качественные характеристики художественной среды современности. Вместе с тем нельзя говорить о ситуации полной преемственности художественных картин мира неоавангарда, как этапа в развитии художественных процессов в США и Западной Европе 60-80 гг. XX века, и постмодернизма. Дополняя и трансформируя некоторые художественно-эстетические установки неоавангарда, современность формулирует собственные условия восприятия и законы выразительности.

В первую очередь изменениям подвергаются способы взаимодействия с внехудожественными областями реального и, как следствие, опыт представления картины действительности. Разработанные в эпоху модернизма, а затем и неоавангарда, схемы интерпретации событий реальности, связанные с интеллектуальной рефлексией, отходят на второй план, становясь концептуальной базой про-

екта современного искусства. На их место приходит особая пространственно-временная сетка, улавливающая колебания поля реальности и превращающая их в элементы художественных проектов. Условием существования такой формы рефлексии становятся медиа – «медиа, существующие без адреса... они как научно-фантастическая «Матрица» повсюду и нигде, единичные и множественные...не находящиеся в конкретном месте, не реализующиеся в конкретной вещи, но представляющие собой то пространство, где циркулируют и развиваются информация и проекты репрезентаций» [1]. Понимая под медиа шире – предметы и технологии, обеспечивающие передачу опыта за счет создания специфических форм взаимодействия, основанных на передающих механизмах культуры – можно констатировать: предложенные неоавангардом схемы работы с посредниками в ситуации современности дополняются разработкой проекта «новых медиа».

Материальную основу концепции «новых медиа» составляют «горячие» и «холодные» [2] медиа, активно развивающиеся в постиндустриальную эпоху. Неоавангард начинает работать с инновационными техническими возможностями, намечая путь преодоления власти масс-медиа. Примером рефлексии о месте и роли средств массовой информации

¹ Работа проведена при поддержке гранта РГНФ №15-04-00400

в структурах реальности, может служить провозглашение и популяризация лозунга «VT is not TV» [3], того, с чего фактически начинается история видео-арта. Провозглашение некоммерческой сущности видео положило начало процессу становления видеоискусства как самостоятельной художественной силы, полноценно проявившей себя в конце XX – начале XXI вв. Обретение самостоятельности также связано с выстраиванием концепции «новых медиа», в основе которой опыт «инового использования» средств и технологий передачи информации; своеобразного «обнуления» знаково-символического поля объекта для открытия его эстетического потенциала.

Работа по поиску единого истока технического и символического измерений медиа, начатая в эпоху неоавангарда, продолжается в попытках открытия особых «художественных медиа» (термин предложен Б. Гройсом), перед которыми изначально ставится задача адаптации зрителя к условиям жизни в медиасреде — семантическом пространстве, в котором связь человека с миром осуществляется посредством различных медиа. Однако по мере развития медиакультуры современности, феномен посредничества перерастает фактические планы своего воплощения, становясь особым уровнем технологии. «Новые медиа», в силу собственной включенности во все слои реальности, начинают действовать как медиатехнологии, под которыми можно понимать способы и средства представления художественного как симптома реального. Динамика эстетики медиасреды приводит к тому, что на смену символическому искусству приходит искусство симптоматическое, где «симптом есть агент, работающий в зоне соединения символического и реального, осуществимого при взаимном уничтожении обоих» [4].

Задача, которую перед собой ставит симптоматическое искусство, состоит в преодолении разделения искусства на различные медиа, распадающиеся на бесконечные знаково-символические воплощения. Соединение различных художественных медиа в особой пространственно-временной модели представляется как возможность создания тотального произведения искусства. Такая форма трансляции опыта, «охватывающая все виды искусства, с тем, чтобы в определенной степени израсходовать, свести на нет каждую из них, используя эти виды только как средства для достижения общей цели, состоящей в законченном, непосредственном изображении целостной человеческой природы...» [5], станет условием рождения новой модели восприятия, созвучной динамическому развитию культуры посредничества.

Представляя все формы и способы культурного посредничества как расширение человеческих возможностей, современное искусство создает вирту-

альный слепок действительности, внутри которого посредники и медиатехнологии существуют как взаимосозидающие и взаимоисключающие элементы. Полученная динамическая модель позволяет находить в искусстве «точную информацию о том, как следует перестроить собственную душу, чтобы вовремя предупредить очередной удар со стороны наших собственных расширенных возможностей» [6]. Развитие культуры посредничества, связанное с нарастающим высвобождением возможностей превращения действующей энергии человеческого тела в потенциальную силу медиа, закономерно приводит к «оцепенению» (термин М. Маклюэна), отступлению витального перед силой виртуального.

В середине 1960-х годов в США появляются первые портативные видеокамеры, которые сразу становятся популярными в художественной среде. Несмотря на то, что по техническим и технологическим параметрам камеры уступали профессиональной технике, в символическом плане они стали мощным оружием противостояния телевидению. Примеры создания первых видеофильмов, которые в дальнейшем будут использованы в художественных проектах, помимо достижения эстетических целей, на практике представляют каким образом «средство становится сообщением» (М. Маклюэн). Такие художественные видеозарисовки носят, скорее, испытательный характер: художники исследуют возможности работы с видеосигналом и цифровым изображением. Проекты Дугласа Дэвиса, Эда Эмшвиллера, Нам Джун Пайка и Макса Алми по выразительности напоминают произведения абстрактного экспрессионизма как поля концентрированной эмоциональной и эстетической силы.

Следующим этапом развития видеоискусства как условия генерирования медийных форм трансляции опыта, становится собственно видео-арт. Концепция видео-арта активно начинает развиваться в середине 80-х годов, когда под сомнение уже не ставится художественная ценность видео как формы культурного посредничества. Заявляя себя в качестве материального и виртуального носителя идей и смыслов эпохи, видеокамера и видеопроектор обращаются к вопросу этики взгляда как независимой системы координат, которой придерживается художник. Актуальным становится анализ того поля, которое по каким-либо причинам попадает в объектив камеры, случайно или намеренно. В этой связи можно выделить два направления видеопроекций – обращенные вовне и направленные на себя (художника).

Первый способ активно использовался в художественных практиках неоавангарда, так, что художники получили «адекватное средство в работе с проблемами само-психоанализа» [7]. Примером может стать проект Джона Балдессари «I am making art» (1971): художник снимал себя, стоящим напротив

стены, лицом к камере. Любые, совершаемые им действия (шаг, поворот головы и т. п.), сопровождались репликой: «Я делаю искусство». В работе «Technology Transformation: Wonderwoman» (1978–1979) художника Дары Бирнбаум также представлена попытка деконструкции телевизионной эстетики. Д. Бирнбаум берет за основу популярное в 1970-х в США телешоу «Wonderwoman» и методично повторяя усвоенные движения, доводит до абсурда идею тотального преобразования, культ молодости и красоты. При этом камера становится зеркалом для художника – «в противоположность другим видам искусства, видео в состоянии фактически одновременно фиксировать и показывать – осуществляя мгновенную обратную связь. Тело, таким образом, оказывается между двумя машинами, одна из которых открывает, а другая – закрывает скобки. Первая их них – это камера, вторая – монитор, который проецирует образ перформера с той же синхронностью, что и зеркало» [8].

Работа по превращению внешнего пространства в художественное поле представлена в «общественных» (термин Антонио Джеуза) видеопроектах. Большинство из них затрагивают социальную и политическую проблематику, превращая документальность в события экзистенциальной реальности человека. Примером такой работы можно считать проект венгерского художника Петера Форгакса «Private Hungary: the Bartos family» (1988), использовавшего отснятый в начале XX века кино- и фотоматериал Золтана Бартоса. Художник организует документальные кадры таким образом, что из их последовательности вырастает ощущение остановки времени, непосредственного участия прошлого в событиях настоящего.

Практики работы с пространством и временем внутри изображения представлены в проектах Дугласа Гордона. Художник подходит к их анализу, выбирая точкой отсчета внутреннее сознание, феноменологическое «потаенное», существующее как бессознательная система координат. Видеопроект «Fog» (2002) пример такой работы: перед зрителем на экране изображение лица человека в тумане анфас и в профиль. Видео скоординировано таким образом, что изображения не синхронны, а как бы существуют в разных временных плоскостях. Представленное таким образом, видео открывает новое измерение субъективности: генеалогия субъекта это всегда еще и хронология (Д. Гордон), некая «положенность» во времени. Условием открытия этой фундаментальной хронологии становится камера и цифровые возможности конструирования изображения, выступающие как технологии открытия внутреннего сознания времени.

Проект Дугласа Гордона иллюстрирует важное условие существования видео-арта как художественной практики современности: особые отношения со

временем. Если искусство начала XX века старательно искало новые способы выразительности, запечатлевая результаты в материалах и способах передачи смыслов, то искусство неоавангарда обращается к языку как метасистеме культуры. Художественные практики конца XX – начала XXI века, проиницированные расширенными возможностями цифровых технологий, открывают потенциал фундаментальных координат реальности: пространства и времени. Последовательно анализируя элементы действительности, современность образует особое художественное «поле», внутри которого, с помощью медиатехнологий, формируется партиципативное пространство. Видео-арт в этом проекте играет роль хронометра – структуры, отвечающей за координацию времени, задающей темп работы сознания, или специально сбивающей рецептивные установки.

Понимание времени «как сети интенциональностей» [9] открывает возможность расширения сферы влияния видео-арта, следствием чего становится выход изображения на поверхность, желание вторгнуться не только во внутренние, но и во внешние пределы зрителя. Расширенное поле видео-арта становится основанием для видео-инсталляций и связанных с ними форм трансляции опыта. Прежде чем перейти к анализу способов и технологий, с которыми работает видео-инсталляция, необходимо остановиться на описании проекта Стена Дугласа «Der Sandmann» (1995), в основе которого рассказ Э. Т. А. Гофмана. «Песочный человек» – двойная видеопроекция на один экран, «самое любопытное в этой двойной проекции – вертикальный шов, одновременно соединяющий и разделяющий половинки» [10]. Странное, порой нелогичное чередование камер, расширение и сужение щели посередине экрана создает ощущение того, как «время прокладывает себе путь, «проедая экран»: вещи пожираются ненасытной дырой, но спустя секунду-другую вновь появляются на другой стороне» [10]. Подобные аллегории исчезновения и неожиданные картины памяти, существующие как виртуальные симптомы реального, разорванные фактической материальной структурой действительного, предлагают зрителю участие в опыте того, как темпоральность становится феноменом тела. Диалектика материального и виртуального в художественном медиaprостранстве реализуется в видео-инсталляциях, где совмещается множество типов медиа, которые вступают во взаимодействие с прамедиумом – человеком.

Исторически видео-инсталляции возникают практически одновременно с видео-артом, являясь логическим продолжением опытов по завоеванию пространства и подчинению времени. В дальнейшем смысловое поле инсталляций усиливается другими медиа, вследствие чего возникают мультимедийные инсталляции, где в полной мере реализуются способы и средства представления художественного как сим-

птома реального. Анализируя собственную увлеченность мультимедийными проектами, художник Вольф Фостелл называет главную характеристику видео-инсталляций: способность манифестировать «тотальное событие», включающее такие элементы как шум, объекты, жесты и движения, цвет и психологию – слияние форм и явлений таким образом, чтобы жизнь стала искусством [11]. Другими словами, «тотальное событие» обеспечивает видео-арт контекстом, погружение в который открывает зрителю не только факт реального (его симптом), но и раскрывает феномен в его движении, в способе явления.

Анализ контекста как картины взаимодействия элементов внутри художественной инсталляции связан с обращением к способу репрезентации действительности в художественном проекте современности. Представляя тотальность как витальную форму реального, инсталляция делает ее ведущей характеристикой выставочного пространства, где формулируются специальные законы восприятия.

Можно предположить, что в мультимедийных инсталляциях определенные медиа (например, видео) исполняют роль «рамки», которая накладывается на поле реального и улавливает определенные смыслы и символы, которые затем переводит на язык художественных форм, выдающих их (смыслы и символы) в концентрированном виде. Так формируется симптом, вокруг которого затем выстраиваются способы и средства трансляции смысла. Медиа технологии могут носить материальный и нематериальный характер. Комбинируя различные виды посредников внутри мультимедийной инсталляции, художник разрабатывает уникальный проект динамической художественной среды. Примером сочетания различных медиа может стать серия проектов Нам Джун Пайка, среди которых наиболее яркий – «TV Garden» (1974–1978). Художник заполняет пространство инсталляции цветущими растениями, воссоздавая образ джунглей. Среди ветвей Пайк помещает экраны, на которые транслируется изображение, сопровождающееся резким шумом. Сочетая естественное и искусственное, Пайк стремился открыть механизмы работы сознания человека (зрителя), отвечающие за понимание медиа, за различие передающих механизмов культуры и структур реальности. Продолжением темы моделирования тотального художественного пространства станет сложноорганизованный мультимедийный проект Нам Джун Пайка «Electronic Superhighway» (1995). Телевизионные экраны, заполнявшие пространство от пола до потолка передающими каналами, пересекались неоновыми трубками, колонки воспроизводили какофонию звуков. В целом, инсталляция производила впечатление «универсальной базы данных», некой космической субстанции, функционирующей независимо от воли человека.

Образ таинственного, мерцающего посредника, опутанного сетями мифологий мира представлен в видео-инсталляциях Билла Виолы. Художник называет свои работы «визуальными поэмами», в которых лирическое и магическое сочетается с рациональным. В большинстве инсталляций Б. Виолы активно задействовано только видео, остальное пространство умышленно остается пустым. Таким образом, художник погружает зрителя в знаково-символическое поле медиального дискурса, где отсутствие других художественных медиа означает возвращение к субъективному переживанию опыта посредничества. В видео-инсталляции «Heaven and Earth» (1995) Виола обращается к теме человеческого самосознания, картине сознания времени. Медиа технологии в этом случае улавливают и транслируют механизм работы бессознательного, стремительной трансформации реального в ментальное. Метафора сна, вскрывающая изнанку сознания, выдает бессилие человека в противостоянии власти тотальных событий реальности. На смену пристальному взгляду приходит рассеянное, блуждающее зрение, отыскивающее собственную телесную оболочку: «Если сфера человеческой деятельности больше не ограничена протяженностью или длительностью, или даже непрозрачностью преграждающих ему путь препятствий, то где он реально находится? «Телеприсутствие», несомненно, но где? Исходя из какой точки или положения? Живущий-в-настоящем, здесь и там в одно и то же время, где я, если я – везде?» [12].

Сновидческий опыт и тема балансирования на границе сознательного и бессознательного, улавливания симптома реального в картине сна представлена в работах Мари Люсир, в частности в мультимедийной инсталляции «Last Rites (Positano)» (1995). Художник обращается к теме детства и детских воспоминаний о матери, которые с годами складываются в устойчивую знаково-символическую форму, в реальности сочетающую разнородные формы и фактуры, которые в художественном проекте превращаются в элементы медиапространства. Речь идет об открытии возможностей перекодирования обыденного опыта в формы художественных медиа таким образом, чтобы, не теряя собственной ценности, они моделировали картину мира отдельного человека. Используя в инсталляции различные предметы мебели, фотографии и видео, М. Люсир смешивает несколько измерений медиа, осуществляя, с одной стороны, акт детерриториализации объектов, а с другой – формируя новое смысловое поле, внутри которого зритель может перемещаться свободно, без привычной заикленности на фиксированных значениях.

Дальнейшее развитие медиа технологий в художественной практике современности связано с постепенным переходом к использованию цифровых

технологий в искусстве. Главным образом, это означает движение по направлению к очередной концептуализации порядка художественного. Однако концептуализм в современной интерпретации становится формой рефлексии медиа о своих основаниях и возможностях. «Новые медиа» подвергаются цифровой обработке большинство выразительных средств классического и неклассического искусства, создавая виртуальную базу средств и форм трансляции опыта. Таким образом, симптом реального полностью лишается материальной основы, становясь единицей символического обмена. Бытие в таком расширенном поле реального показывает как возможно продуктивное использование медиа для анализа и интерпретации искусства будущего.

ЛИТЕРАТУРА

1. Mitchell W. J. The reconfigured eye. Visual truth in the post-photographic era. – London, 1992. – P. 178.
2. Терминология М. Маклюэна.

*Санкт-Петербургский государственный университет
Соколова И. Б., кандидат культурологии, старший преподаватель кафедры музейного дела и охраны памятников
E-mail: i_sokolova@bk.ru*

3. «Видеокассеты это не телевидение».
4. Жижек С. Возвышенный объект идеологии / С. Жижек. – Москва : Художественный журнал, 1999. – С. 31–41.
5. Wagner R. Das Kunstwerk der Zukunft: Band 3 : Sämtliche Schriften und Dichtungen. – Leipzig, 1912. – S. 60.
6. Маклюэн М. Понимание медиа : внешние расширения человека / М. Маклюэн. – Москва : Канон-пресс, 2003. – С. 78.
7. Джеуза А. Видеотворчество и художественное общество. Исторические параллели между США и Россией / А. Джеуза // Художественный журнал. – № 58–59. – 2005. – сент.
8. Krauss R. Video: «The aesthetic of narcissism». – October, 1976.
9. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия / М. Мерло-Понти. – Санкт-Петербург : Наука, 1999. – С. 527.
10. Бирнбаум Д. Хронология / Д. Бирнбаум. – Москва : Новое литературное обозрение, 2007. – С. 11.
12. Art Journal. – № 54. – Vol. 4. – Winter 1995.
13. Virilio P. Polar Inertia. – London : SAGE, 2000. – P. 83.

*Saint-Petersburg State University
Sokolova Ir. B., Candidate of Culturology, Senior Lecturer of the Museum Management and Historical Monuments Preservation Department
E-mail: i_sokolova@bk.ru*