

ОБРАЗ И ТЕХНИКА: К ЭВОЛЮЦИИ КУЛЬТУРНЫХ ФОРМ ИСКУССТВА

А. С. Алехнович

Институт философии РАН

Поступила в редакцию 6 августа 2020 г.

Аннотация: целью исследования является феноменологический и культурно-исторический анализ трансформации художественных образов под воздействием техники. Автор классифицирует эволюцию эстетического опыта, история которого включает магические, миметические и технические образы. Этой типологии соответствуют выразительный, изобразительный и технический аспекты искусства. Показано, что в современной практике искусства образы требуют не только эстетическое созерцание, но и интерактивное участие. Делается вывод, что симулятивная медиареальность объединяет категорию прекрасного с категорией интересного, не устраняя эстетическое чувство, но делая его более сложным и динамичным феноменом восприятия.

Ключевые слова: образ, искусство, воображение, эстетический опыт, символ, знак, симулякр, техника.

Abstract: the purpose of this study is a phenomenological, cultural and historical analysis of the transformation of the image ontology under the influence of technique. The author classifies the evolution of aesthetic experience, the history of which includes magical, mimetic and technical images. This classification corresponds to the expressive, visual, and technical aspects of art. It is shown that in modern practice of art, images require not only aesthetic contemplation, but also the interactive relationship. It is concluded that simulated media reality combines the category of beauty with the category of interesting, not eliminating the aesthetic feeling, but making it a more complex and dynamic phenomenon of perception.

Key words: symbol, sign, simulacrum, technique, image, art, imagination, aesthetic experience.

Культурная практика искусства требует помимо эстетической восприимчивости особый характер взаимодействия человека с миром. Возможность создавать художественные образы неотделима от истории человеческого сознания, которое преобразовывает окружающую среду в культурную реальность. Человек не просто создает искусственные вещи, но наделяет их образами своего воображения. Воображение обладает двумя способностями, которые использует искусство: *изобразить* (воплощать в образы) и *выразить* (воздействовать образами). Изобразительная сила становится действенной, если доставляет удовольствие от целостного восприятия образа, который обобщает конечный жизненный опыт. В этом состоит миметический аспект искусства. Выразительная сила достигает цели, если меняет восприятие реальности и провоцирует переживания, не связанные с повседневным опытом. Иными словами,

искусство изменяет отношение к реальности, минуя саму реальность. В этом заключается магический аспект искусства [1, с. 52].

Эстетическая составляющая культуры появилась из потребности человека осмысливать свой чувственный опыт и связывать видимое с невидимым [2]. Первые образы возникали в рамках мифо-ритуальных практик, еще задолго до возникновения самостоятельной области искусства. История искусства традиционно начинает свой отсчет с эпохи верхнего палеолита, когда появляются наскальные изображения и пластические формы из камня и кости. Однако только с эпохи европейского Возрождения художественное творчество приобретает автономную ценность самовыражения, а произведения художников вступают в новый контекст отношений со зрителем [3].

Новое время меняет отношение к художественной деятельности. Как пишет В. Беньямин, по мере секуляризации культовая ценность предмета искусства замещается экспозиционной ценностью [4, с. 27]. Искусство начинает решать свои собственные задачи восприятия, создавая новые способы и формы эстетического восприятия образов, создание и распространение которых становится массовым производством. Здесь обнаруживается техническая сторона искусства, которая играет не меньшую роль, чем миметический и магический аспекты художественного творчества. В мире Модерна техника всё заметнее определяет способ создания и распространения образов в произведениях искусства. Таким образом, целью настоящего исследования является раскрыть феноменологическое отношение образа и техники в истории культуры.

В Древней Греции слово «техне» (τέχνη) служило одновременно наименованием для науки, искусства и ремесла [5, с. 399–407]. Общим значением для этих занятий являлась способность к целесообразной деятельности, которая заключалась в производстве нового и основывалась на определенном типе «продуктивного» знания. Техне находилось между эмпирическим опытом и теоретическим знанием. В отличие от теоретического знания всеобщих причин сущего (ἐπιστήμη), оно включало как знание причин единичных вещей, так и умение производить законченные вещи в соответствии с замыслом. Следовательно, для греков понятие «техне» объединяло инженерную, художественную и ремесленную деятельность, целью которой было не познавать устройство вещей, а уметь их создавать, быть искусным в своем деле. От этого слова появились современные понятия «техника» и «технология» со значениями, далеко отстоящими от своего первоначального источника. Тем не менее со времен античности техническое и эстетическое оказываются тесно связанными в рамках производящей деятельности. Эта связь сохранится и получит свое теоретическое и практическое развитие в концепциях технической эстетики (дизайна) XX в.

Немецкий антрополог К. Вульф выделяет в истории культуры три вида образов: образ как магическое присутствие (символ), образ как миметическая репрезентация (знак) и образ как техническая симуляция (симулякр) [6, с. 128–130].

1. *Магический образ* идентичен тому, что он показывает. Он соответствует архаическому сознанию, которое не отделяет вещь от ее изображения: через последнее можно воздействовать непосредственно на вещь. Символ симпатически связывает разные вещи и проводит смысловые аналогии между разными классами предметов, которые становятся сопричастными друг другу. В символе еще нет разделения на субъект и объект, а сознание и мир переживаются как одно целое в циклически повторяемом времени (принцип мифологического мышления).

2. *Миметический образ* указывает на то, чем образ не является. Здесь образ не показывает, а обозначает нечто из реального мира. Следовательно, у образа должен быть прообраз, который трансформируется с помощью изобразительных приемов и средств. Репрезентация разделяет сознание и мир на воспринимающее и воспринимаемое, субъект и объект в линейном историческом времени, формирование которого связано с появлением письменности (принцип исторического мышления). Важным становятся адекватное воспроизведение реальности, соответствие копии и оригинала.

3. Наконец, с развитием коммуникативных технологий образ лишается связи с прообразом. *Образ-симулякр* – это копия без оригинала, мнимый знак, который обозначает не реальность, а указывает на другой знак в соответствии с алгоритмическими возможностями устройств и аппаратов. Симулякры возникают и передаются в процессе информационного обмена, создавая замкнутую циркуляцию образов, движение которых задается вычислительными способностями программ (принцип виртуального мышления).

По словам Ж. Бодрийера, в современной культуре «семиологический порядок приходит на смену символическому» [7, с. 266]. Для понимания этой мысли определимся, что знак и символ являются разными семиотическими образованиями. Если знак отсылает к чему-то отсутствующему в наличии, то символ – к чему-то присутствующему в нем самом, но в иноказательной образной форме. Образ-знак больше направлен на дискурсивно-аналитическое прочтение реальности, образ-символ – на интуитивно-синтетическое постижение мира. Иначе говоря, искусство отрывается от своей символической (магической) основы, чтобы воспроизводить человеческую реальность в образах-знаках, а с появлением образов-симулякров (пустых знаков) становится безразличным к миметической функции изображения.

Достигнув предела изобразительности в конкуренции с новыми оптическими технологиями, европейское искусство вступает в эпоху модерна, который условно разделяется на ранний и поздний периоды. Ранний модерн характерен тем, что традиционное искусство с появлением фотографии стало отходить от точности изображения к интенсивности выражения (символизм, импрессионизм, постимпрессионизм, экспрессионизм). Со своей стороны, фотография первоначально стремилась подражать изобразительным приемам живописных произведений. Если фотография пыталась имитировать живопись (пикториализм), вытесняя

последнюю в область экспериментов с абстракцией, то и живопись не оставляла попыток использовать натуралистические эффекты фотографии (фотореализм).

С появлением кинематографа начинается поздний модерн, открывший дорогу авангардным течениям абстракционизма, кубизма, дадаизма и сюрреализма. Авангардисты пытаются опередить технологии: на смену классическим принципам мимесиса (подобия) и гармонии (совершенства) приходят принципы монтажа, коллажа, ассамбляжа и цитатности. Изображаемая вещь утрачивает предметную определенность и перестает быть идентичной сама себе. Пабло Пикассо создает челюсть обезьяны из игрушечного автомобиля, а Макс Эрнст из калькирования трещин на кафельном полу выводит свои «фроттажи». Предметы получают динамическое развитие, при этом разрушая иллюзию трехмерного пространства, которую авангард отдает фотографии. Пытаясь отобразить ускорение времени и пространства, художники деформируют и фрагментируют предметность своего мироощущения, которое перестает быть антропоморфным.

В то же время начиная с модерна художественные образы перешагивают рамки изящных искусств и оказываются в сфере так называемого декоративно-прикладного искусства. Появившееся в конце XIX в. в Великобритании «Движение искусств и ремесел» было вдохновлено художниками-праерафаэлитам и ориентировалось на объединение искусства и жизненной среды. Согласно этим идеям, ремесленно-художественное творчество должно было улучшить городской уклад жизни, подвергшейся дегуманизации со стороны массового капиталистического производства. С этого начинаются теория и практика дизайна, который растворяет противопоставление красивого и полезного в технологическом опыте преобразования культурного ландшафта современных городов (школа «Баухаус»).

В XX в. эту идею в прагматическом узусе подхватили конструктивисты, которые выдвигали программу промышленного дизайна с производством товаров утилитарного потребления. При этом, однако, они не отказывались от эстетического принципа, который конструктивисты понимали как следование функциональным требованиям производства, очищенного от излишнего декора. В новой концепции символическая форма изящного искусства заменяется функциональным предназначением вещей. Прекрасно то, что полезно, между тем как нефункциональное искусство становится достоянием музеев и галерей, поэтому дизайн становится формой взаимопроникновения авангарда и рекламы.

Отказавшись от создания миметических образов, авангардизм работает с техниками спонтанного письма мазками, пятнами и линиями. На смену модерну приходят поп-арт и концептуализм, которые иногда также причисляют к авангардизму, однако их подходы к изобразительно-выразительным возможностям резко отделяют их от предшествующих художественных практик. Если и можно назвать их предшественника, то им является дадаизм с приемом использования готовых вещей (ready-

made). Марсель Дюшан в провокационных целях объявлял предметами искусства писсуар и велосипедное колесо, а на картине «Джоконда» Леонардо да Винчи пририсовал усы. Оказалось, что можно менять контекст употребления любых вещей, перекодируя их семантические значения. Появление арт-объекта отменило необходимость понятия «произведение искусства».

Хрестоматийным примером концептуальной работы с объектами-симулякрами стала инсталляция Джозефа Кошута «Один и три стула» 1965 г. Инсталляция состоит из стула, его фотографии и словарной статьи о стуле. Авторский концепт заключается в том, что стул как предмет и его фотография меняются в каждой новой экспозиции, в то время как постоянными остаются копия словарной статьи «стул» и инструкция по установке инсталляции. Это фактически означает, что произведение искусства с таким названием не существует в качестве материального объекта, но становится виртуальным способом взаимодействия с самим собой. Объект входит в интерактивный контекст собственной тематизации, открывающей зрителю не демонстрацию объекта, а способ его репрезентации. Можно сказать, что стул не существует, пока не начнет работать контекст взаимодействия с ним. Таким образом, для концептуализма способ и средства репрезентации реального мира становятся самостоятельной областью интереса.

В теоретическом дискурсе о медиа появился термин «технообраз» для объяснения того, как меняется традиционный (миметический) образ под воздействием технологий (фотография, кинематограф, телевидение и компьютерная графика) [8; 9, с. 13–21]. Если образ традиционного искусства, коррелирующий с текстом («текстообраз»), требует для своего восприятия интерпретацию и линейный способ распространения, то технообраз – интерактивность и сетевой способ распространения. Традиционный образ предполагает произведение искусства, законченный, целостный и материальный результат творческого усилия. Технообраз возможен как нестабильный и вариативный процесс, который требует взаимодействия со стороны зрителя. Технообраз находится в виртуальном становлении, существует по случаю и кодирует ситуативные практики (инсталляция и перформанс). Соответственно этому меняется положение эстетики. Для традиционного искусства нормативная эстетика первична по отношению к художественной практике. В современном искусстве, появившемся во второй половине XX в., эстетика вторична к объектам художественной практики. Зритель больше не может определять прекрасное или безобразное в своем восприятии эстетических объектов, пока не вступит с ними в интерактивное отношение [10].

Интерактивность характерна для всей сферы медиа, где технические образы не являются, а предъясняются в форме игры. Объект не существует и тем более не указывает на что-либо без вовлечения в работу с ним. Иконический поворот в эпоху медиа означает, что образ вбирает в себя самодовлеющую автономную реальность [11, с. 26]. Необходимы понимание дискурса и работа с концептами, в то время как эстетиче-

ское созерцание становится второстепенным. Эффект может быть вызван не самой вещью, а игрой с ее репрезентацией. Для своего сетевого распространения искусство должно быть не только средством выражения (*media art*), но и средством коммуникации (*medium*). Основанное на компьютерных технологиях, цифровое медиаискусство отменяет материальность изображений так же, как приходящая ей на смену виртуальность делает необязательным обозначающий характер образов. Традиционные образы соответствовали тому, что они изображали, обозначали реальность по принципу мимесиса. Технообразы не нуждаются в том, чтобы означать нечто, что выходит за пределы их виртуальной среды. Арт-практики в цифровой среде включают новые стратегии работы с образами – реконструирование объектов и текстов из разных стилей и цитат. Само понятие стиля, который мог выражать целую эпоху (большие стили барокко, классицизма, романтизма и др.), распадается на индивидуальные практики.

Информационные технологии трансформируют соотношение эстетической категории *прекрасного* (искусства) и прагматической категории полезного (ремесла) в категорию *интересного* (медиа). Интересным является то, что кажется неожиданным и оригинальным, нарушающим привычный ход вещей. В информационном потоке интересное должно удивлять и соблазнять для управления вниманием зрителя и его желанием потреблять образы. При этом образы не перестают быть «красивыми», но требуют не столько эстетического созерцания, сколько эстетического потребления. Форма восприятия и контакта с такими образами оказывается текучей и постоянно нарушающей наши ожидания. На этой игре с ожиданием строится возможность интерактивной жизни современных видов искусства. Если эстетическая ценность прекрасного определяется интенсивностью восприятия и переживания, то эстетика интересного определяется интенсивностью интеракции. В первом случае – это однонаправленный процесс – от зрителя к объекту, который опознавался как искусство до начала контакта с ним. Во втором случае современный технообраз, который функционирует как область, где активируется восприятие интересного, – это двунаправленный процесс между двумя агентами, возможными только во взаимном сопряжении.

В завершение сказанного можно отметить следующее. Эстетический опыт культуры оказывается шире художественной сферы, которая осознается как создание уникальных и законченных произведений искусства, организованных в целостные формы. Эволюция эстетического опыта включала магические, миметические и технические образы. Магическая реальность воплощалась в культовых образах, которые обладали выразительной способностью воздействовать на невидимое с помощью видимого (изображенного). При магическом восприятии образы и связанные с ними артефакты не осознаются как вымысел, искусство еще не выделяется в автономную область деятельности. Искусство начинает осознаваться как специфическая практика, когда между человеком и миром возникает дистанция, которая заполняется представлениями, ре-

презентацией реальности. Чтобы изображать реальность мира, ее нужно представлять, создавая образы, которые находят подобие с оригиналом. При этом художественная репрезентация предполагает эстетическую интерпретацию со стороны художника и зрителя. Наконец, развитие информационно-коммуникативных технологий приводит к появлению технических образов. Технообразы уже не отвечают идее подобия реальности, а функционируют как мнимые копии без оригинала. Эти образы лишены подобия с тем, что они претендуют изображать. Реальность технообразов – это виртуальная среда медиа, в которой принцип мимесиса перестает работать. Здесь произведения искусства из целостных и законченных объектов (эстетика интерпретации) становятся арт-объектами (эстетика взаимодействия) с текучими и гибридными формами, требующими контекстуальной игры.

Таким образом, для магических образов характерно мифологическое мышление, для которого образ и вещь тождественны и находятся в одном имманентном плане. Миметические образы появляются вместе с историческим мышлением, удваивающим реальность на означающее и означаемое, репрезентацию и ее коррелят в трансцендентном плане. Технические образы оказываются элементами симулятивного пространства, подменяющего реальность, что соответствует виртуальному мышлению. Выразительная (магическая) способность сознания дала импульс для развития искусства. Изобразительная (миметическая) деятельность оформила искусство в осознанную культурную практику. Техническая (производственная) сторона этой деятельности создала культурный ландшафт, в котором иллюзия и реальность предъявляемых образов неотличимы друг от друга.

Феноменальный опыт, осознанный в контексте художественного творчества, оторвался от произведений искусства и стал частью виртуальной среды. Медиареальность объединяет категорию прекрасного с категорией интересного, не устраняя эстетическое восприятие, но делая его более сложным качественным состоянием взаимодействия с цифровыми образами. Обратной стороной этого процесса оказывается рефлексия над возможностями человеческого восприятия и познания. Открывается, что для современного искусства всё сложнее удерживать равновесие между воспроизводством и обновлением нашего чувства реальности. Иными словами, отвечая на трансформацию культуры, практики искусства пытаются сказать больше, чем позволяет повседневный визуальный опыт.

Литература

1. *Гиренок Ф. И.* Абсурд и речь. Антропология воображаемого / Ф. И. Гиренок. – М. : Академ. проект, 2012. – 237 с.
2. *Субботский Е. В.* Невидимая реальность : сознание в зеркале магического мышления / Е. В. Субботский // Психолог. – 2015. – № 3. – С. 33–67.
3. *Бельтинг Х.* Образ и культ (история образа до эпохи искусства) / Х. Бельтинг. – М. : Прогресс-Традиция, 2002. – 748 с.

4. *Беньямин В.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости : избранные эссе / В. Беньямин. – М. : Медиум, 1996. – 240 с.
5. *Лосев А. Ф.* История античной эстетики : в 8 т. / А. Ф. Лосев. – М. : Фолио ; АСТ, 2000. – Т. 4 : Аристотель и поздняя классика. – 880 с.
6. *Вульф К.* Homo Pictor, или Возникновение человека из воображения / К. Вульф // Вестник Самарской гуманитарной академии. Сер.: Философия. Филология. – 2008. – № 1. – С. 121–136.
7. *Бодрийяр Ж.* К критике политической экономии знака / Ж. Бодрийяр. – М. : Академ. проект, 2007. – 336 с.
8. *Коклен А.* Эстетика перед лицом технообразов / А. Коклен // Декоративное искусство. – 2002. – № 1. – С. 67–70.
9. *Флюсер В.* За философию фотографии / В. Фюссер. – СПб. : Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2008. – 148 с.
10. *Маньковская Н. Б.* Эстетика постмодернизма / Н. Б. Маньковская. – СПб. : Алетейя, 2000. – 347 с.
11. *Савчук В. В.* Медиафилософия. Приступ реальности / В. В. Савчук. – СПб. : Изд-во РХГА, 2014. – 350 с.

*Институт философии РАН
Алехнович А. С., младший научный
сотрудник
E-mail: alehnovich.san@rambler.ru*

*Institute of Philosophy of the Russian
Academy of Sciences
Alekhnovich A. S., junior researcher
E-mail: alehnovich.san@rambler.ru*