



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

Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков

# Современное искусство как феномен техногенной цивилизации

Москва  
2011

Виктор Бычков

**Современное  
искусство как феномен  
техногенной цивилизации**

«ВГИК»

2011

**Бычков В. В.**

Современное искусство как феномен техногенной цивилизации /  
В. В. Бычков — «ВГИК», 2011

ISBN 978-5-87149-120-1

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

ББК 87.8

ISBN 978-5-87149-120-1

© Бычков В. В., 2011

© ВГИК, 2011

## Содержание

Введение	6
Инновационный характер современного искусства	8
Кино и новые цифровые технологии	15
Конец ознакомительного фрагмента.	17

**Надежда Борисовна 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, транс-музыке, 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 пет-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 художе-

ственно-эстетической виртуалистики. Дается определение виртуальной реальности в современном искусстве, выявляются ее сущность и структура, а также особенности психологии ее восприятия.

На примере творчества двух крупных фигур современного экрана – Питера Гринуэя и Мэтью Барни, анализа их конкретных работ авторы в форме дискуссии исследуют вопросы актуальных арт-практик, кино и посткино.

Значимость поставленной задачи определяется тем, что за последнее столетие арт-практики, дистанцируясь от классических принципов, имеющих многотысячелетнюю историю, все активнее уходят в мир виртуальной сетевой реальности. Это требует от исследователей разработки новых методов их изучения и принципиально иного категориального аппарата. В пособии предпринята попытка выявления границ, за которыми произошедшие метаморфозы выводят объект за пределы искусства в самом широком понимании этого термина. Авторы далеки от апологетического отношения ко всему без разбора новаторскому и техногенному. Они хорошо представляют себе риски и негативные стороны бездумной технизации, виртуализации и стремятся выявить пути оптимизации внутренне противоречивого техногенно-художественного единения.

Концептуальный замысел работы отражается в структуре издания. В нем последовательно рассмотрены различные формы влияния новейших цифровых технологий и других технических новаций на художественный язык визуальных искусств, кино, видеоарта, интернет-арта, виртуал-арта, выявлены и охарактеризованы различные проявления элементов виртуальной реальности в искусстве.

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

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



## Инновационный характер современного искусства

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

В художественно-эстетической сфере стремление идти в ногу со временем привело к интенсивной переоценке классических ценностей, отказу от многих традиционных принципов создания произведений и поиску новых, адекватных самой эпохе научно-технического прогресса. Не останавливаясь подробно на всех этапах и извивах движения инновационных визуальных искусств XX века и соответствующей им неклассической эстетики<sup>1</sup>, 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*<sup>2</sup> *Марселя Дюшана*, появившись в 1913–1917 гг., дали толчок принципиально новому типу деятельности и новой философии искусства – *неклассической эстетике*. *Реди-мейды*, вынесенные из утилитарного контекста жизни и внесенные в выставочную атмосферу художественной экспозиции, – возводятся в ранг произведений, которые ничего не изображают, не отображают, не символизируют, не выражают, но лишь являют себя как некие самодостаточные вещи в себе. Их принадлежность к сфере искусства определяется только *контекстом* экспопространства художественного музея, в котором они выставлены.

Происходит повсеместный отказ от традиционных черт новоевропейского искусства – *станковизма*<sup>3</sup> 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 чело-

---

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

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

<sup>3</sup> 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.



века – интенции, вскоре реализовавшиеся в дизайне, художественном конструировании, авангардно-модернистской архитектуре. И если символисты-теурги, не сумевшие воплотить свои утопические мечты, и 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 укреплен картина на деревянной основе, на которой поставлено натуральное чучело белой курицы. В верхней части живописной картины приклеены две небольшие репродукции – «Амур и Психея» и «Сидящая обнаженная», в нижней части – фото воющего волка. Есть и другие мелкие вклейки, и вся поверхность расписана в духе абстрактного *экспрессионизма* [\*]. Свою творческую позицию Раушенберг обозначал как *действие* на границе искусства и жизни. Другой известный представитель зрелого модернизма, автор бесчисленных объектов и инсталляций, набираемых, как правило, из предметов обихода, найденных на свалках бытового мусора, Йозеф Бойс, целью своего искусства полагает оживление (витализацию) образного мышления современного реципиента с помощью визуального шока: «Задача искусства заключается в том, чтобы витализировать образность человека... Искусство необходимо не для того, чтобы объяснять вещи, но для того, чтобы поразить человека и активизировать все его органы чувств: зрение, слух, чувство равновесия...»<sup>4</sup>. 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* [\*]<sup>5</sup>, работающие над созданием *энвайронментов* – активных неутилитарных арт-пространств. Приведем два примера предельно радикальных динамических *энвайронментов* из проектов, демонстрировавшихся на Международной выставке инновационного искусства *documenta X* (Кассель, 1997).

Ганс-Юрген Зиберг. «Пещера памяти» в шести пунктах: Шлеф Клейст Гете Раймон Моцарт Беккет» (1997). С помощью 10 киноэкранов и бесчисленных видеомониторов в большом полутемном зале создается почти энтропийное n-мерное пространство жизни и культуры человека XX столетия, включающее в себя фрагменты культуры, искусства и жизнедеятельности от античности до наших дней. Визуальный хаосогенный процесс человеческой экзистенции дополняется приглушенным звукорядом (музыка, пение, речь, шумы), который можно выбирать самостоятельно, надевая те или иные наушники с разнообразными записями музыки и другой аудиопродукции. Реципиент в достаточно широком диапазоне волен сам свободно определять маршрут навигации в этом активном, предельно динамичном арт-пространстве,

<sup>4</sup> Цит. по буклету из экспозиции Бойса в Музее художественной колонии Махильденхёз в Дармштадте (Германия).

<sup>5</sup> Подробнее о художественной практике и эстетике постмодернизма см.: Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. М.-СПб: Университетская книга СПб, 2009.

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 внутренностей человека, на них проецируются кино- и видеофильмы (как и на многие другие поверхности) агрессивного или эротического содержания (история рок-музыки, согласно замыслу авторов). Здесь же витает муляж огромного человеческого сердца, воспроизводящий запись живого биения; масса других звуков: шумов, ревов, музыки; нагромождение объектов, картин, рисунков – в общем, аудиовизуальный хаос большой концентрации и демонстративно антигуманного содержания. Включение человеческих фигур и их абсурдных действий (срежиссированных или импровизационных) в подобные 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 прообразом создания *эстетической виртуальной реальности*.

Характернейшей чертой арт-деятельности последней трети XX в. является предельное обострение глубинного противоречия творчества «рациональное-иррациональное». При этом иррациональное, бессознательное, абсурдное часто бушует в алхимическом тигле строгой концептуальности (начиная с *концептуализма* [\*], провозглашавшей замену собой и философии, и искусства). В результате мы имеем то, что имеем, – бескрайнюю арт-стихию, в которой господствует вырвавшаяся из-под контроля утилитаризма *вещь* сама по себе и сама в себе со своими вещными (визуальными, слуховыми, осязательными) энергиями и *тело*, дающее «место такому существованию, сущность которого заключается в том, чтобы не иметь никакой сущности» (Ж.-Л. Нанси), во всеоружии чувственности, порвавшее узду какой-либо духовности. Во всем этом клокощем 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 игры в арт-пространстве, основывающиеся на приоритетном использовании всевозможных диссонансов, дисгармоний, деформаций, принципов конструирования-деконструирования, монтажа-демонтажа, алогичности, *абсурда* [\*], бессмысленности и т. п. В контексте этих стратегий реализуются арт-проекты и организуются арт-практики, которые более или менее соответствуют общим тенденциям для данного, во многом провоцирующего хаос момента цивилизации. При этом в процессе создания, распространения и использования современного искусства (а точнее – арт-производства) наряду с художниками, а чаще и более активно, чем они, участвуют кураторы, арт-критики, галеристы. Современное актуальное искусство – это, как правило, не сокровенный плод некоего вдохно-

венного гения-одиночки, а в прямом смысле слова коллективное *производство* определенного продукта по заранее оговоренным правилам, далеко не всегда где-то записанным или проговоренным, но хорошо ощущаемым всеми вовлеченными в него лицами – профессионалами из сферы арт-процесса.

Сегодня кураторы, галеристы, модные арт-критики – маги и волшебники в пространстве арт-бытия. Современный художник, отказавшийся от традиционных художественно-эстетических принципов искусства, попадает в полную зависимость от так называемого сообщества экспертов. Независимо от таланта создателя оно может «раскрутить» или полностью замолчать его, руководствуясь самыми разными соображениями. Главное, принадлежать данному сообществу, укреплять, а не разрушать его. Художник сегодня должен прислушиваться не к голосу «внутренней необходимости», которым руководствовались классические творцы, включая многих крупнейших авангардистов начала XX в., а к главным интенциям и игровым ходам арт-поля, в которое он желает включиться. При этом бизнес и рынок, существующие в рамках закрытого сообщества «посвященных», играют немалую роль в общей арт-стратегии современного «заговора искусства» (по Жану Бодрийару) против человека<sup>6</sup>. Ничтожное с мистериальным благоговением выдается за Ничто (равно трансцендентному Небытию), и ему воспеваются гимны и приносятся «бескровные жертвы».

В современном искусстве на смену *мимесису* [\*], *идеализации*, *выражению*, *символизации* в классическом понимании пришло конструирование самодовлеющих объектов на основе *коллажа-монтажа*. Одна из главных исторических тенденций движения в пространствах актуальных арт-практик: от отдельного реди-мейда с его индивидуальной энергетикой (вещь в чистом виде) через композиции вещей-объектов в ассамбляжах и инсталляциях (поп-арт, концептуализм) к организации особых неутилитарных арт-пространств – *энвайронментов* в которых могут совершаться некие не поддающиеся логическому осмыслению действия – хэппенинги, акции, перформансы. Выдумка и фантазия кураторов и авторов здесь не имеют предела. Проекты и действия индивидуальны и, как правило, одноразовы. Создаются непосредственно в данном экспопространстве, затем разбираются и сохраняются только в документации (вербальной, фото-, фоно-, видео-, кино- и т. п.). Поэтому *документ* и *архив* со времен концептуализма играют в новейшем искусстве не меньшую, если не большую роль, чем сам арт-проект в его экспозиции. В музеи обычно 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 эстетика<sup>7</sup> – становится сегодня предметом интереса реципиента. Вообще экспозиции искусства рубежа XX–XXI столетий при всем разнообразии их кураторских решений выявляют одну общую тенденцию – к организации целостной арт-среды, арт-пространства, собственно энвайронмента на основе отдельных произведений и в конкретном архитектурном или архитектурно-ландшафтно-урбанистическом пространстве. Современная арт-деятельность и новая ментальность аудитории фактически снимают вопрос об отдельном индивидуальном произведении искусства (об онтологическом статусе которого еще так пекся известный философ XX в. Мартин Хайдеггер) или артефакте как некой в-себе-замкнутой арт-ценности. Его (будь то станковый шедевр Матисса, Пикассо, кого-то из старых

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

<sup>7</sup> См. подробнее: Berleant A. The Aesthetics of Environment. Philadelphia, 1992.

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

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 эстетики.

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 видовые, жанровые и даже родовые рамки. Многим авангардистам стало тесно в пределах классической эстетики вообще, возник лозунг «выхода искусства из искусства в жизнь».

<sup>8</sup> 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.

Часть авангардистов понимала его как вынесение принципов, наработанных высоким, неутилитарным, чистым искусством, в *новые прикладные его сферы*, ориентированные на интенсивную художественно-эстетическую организацию всех областей жизни человека: производственной, бытовой, лечебно-оздоровительной, отдыха, развлечения, спорта и т. п. При этом многие из деятелей авангарда (конструктивисты, некоторые футуристы и *абстракционисты* [\*]) считали, что высокое неутилитарное искусство вообще изжило себя и не имеет права на существование. Ему на смену идет творческая организация жизни в современном предельно технизированном обществе, и все мастера элитарного направления должны переключиться на него. Отсюда берет начало принципиально новый этап развития декоративно-прикладных искусств, сознательно ориентированных на новейшие достижения техники и технологии: «промышленное искусство», художественное конструирование, дизайн, архитектура, целенаправленно работающие на организацию эстетизированной среды обитания человека. К концу XX в. на этом пути были достигнуты заметные, а иногда и поразительные результаты.

Другая часть новаторов, остававшихся в рамках элитарного, самоценного искусства, осмыслила идею «выхода в жизнь» как призыв к отказу от традиционной (и достаточно утонченной к началу XX в.) художественной специфики, к расширению его выразительных возможностей за счет привлечения внехудожественных с позиции классической эстетики средств, материалов, способов создания произведений, которые все чаще начинают именоваться просто *артефактами* или *объектами*, что уравнивало их с вещами утилитарного назначения. Смена названия была значимой, свидетельствовала о постепенном отказе искусства от своей сущностной функции – эстетической. Вовлечение в инновационные произведения все большего количества элементов, предметов, фрагментов повседневной действительности в их натуральном виде (начиная с коллажей кубистов и реди-мейдов Дюшана до превращения цехов старых заводов в огромные арт-пространства – энвайронменты) с акцентом на самой этой натуральности, ее вещной (визуальной, осязательной, а в *боди-арте* [\*], хэппенингах, перформансах – и чисто телесной, а нередко и сугубо сексуальной) энергетике активно оттеснило эстетические, художественные задачи на задний план, а нередко и просто сняло их.

К началу XXI века произошел практически полный отказ от традиционных языков художественного выражения не только в сфере визуального творчества, но отчасти и в литературе, музыке, театре, следствием чего стала существенная деэстетизация искусства. Подавляющее большинство современных арт-практик фактически существуют вне традиционного художественного опыта. Точнее, многие из них демонстративно уходят от центральных для классического новоевропейского эстетического сознания креативных идеалов и правил прекрасного, возвышенного, миметизма и осознанно или внесознательно тяготеют к другим ценностям, маргинальным для классической эстетики, хотя и присущим многим сферам традиционного искусства. Имеются в виду принципы *игры*, *иронии*, *безобразного*. Именно в их русле двигалось большинство направлений и художников на протяжении всего XX в. – обыгрывание безобразного, сам игровой принцип и иронизм превратились в основу творческого метода на всех уровнях и во всех видах искусства.

Не следует воспринимать эту фразу, как и все сказанное в данном пособии, за иронию или оценочное суждение. Авторы не стремятся дать оценку тем или иным явлениям, но констатируют факт – *так есть*. С позиции классической эстетики можно было бы отнести многое в современном искусстве к сугубо негативным явлениям, но то же самое сегодня можно сказать и о ряде достижений науки и техники. Далеко не все они работают во благо человеку. Однако это факты техногенной цивилизации и определенные 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 шаркались от люмьеровского поезда, погружались в волшебный мельесовский мир, созданный посредством механических и оптических спецэффектов. Впоследствии он стал не просто «техническим», но и высокотехнологичным явлением: в XX веке киносъёмочный и кинопроекторный аппараты, киноплёнка постоянно совершенствовались. Наиболее существенными этапами развития стали появление звука и цвета. Они вызвали бурную, неоднозначную реакцию. Особенно это касалось звука – как известно, ряд ведущих режиссёров, таких как Чарли Чаплин, были его принципиальными противниками. Однако вскоре звук превратился в средство художественного воплощения замысла – человеческие голоса, музыка, шумы стали неотъемлемыми составляющими киноповествования. Затем последовали и другие технические новшества – стереоскопическое, широкоэкранное, панорамное и широкоформатное изображение, стереофоническое воспроизведение звука, а также новые способы демонстрации фильмов – круговой панорамный, полиэкранный и др.

В XXI в. компьютерные технологии являются одним из обычных элементов кинопроизводства, а возникающие на их основе визуальные спецэффекты – признаком современного экранного языка, во многом изменившего традиционную киноэстетику. А ведь на памяти ныне живущего поколения, в 60-80-е гг. XX в., компьютер выступал в 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 развития<sup>9</sup>. Его значимой вехой стало появление виртуального монтажа, компьютерных спецэффектов, *морфинга* (способа превращения одного объекта в другой путем его постепенной непрерывной деформации, что лишает форму классической определенности), *компози́тинга* (процесса соединения нескольких изображений в одном окончательном), плавающей раскадровки, *motion capture* (захвата движения) и др. Возникла возможность создания новых фантазийных персонажей, трансформации объектов, изменения фона, «зачистки» изображения от ненужных деталей (временем прихода компьютерной графики в Голливуд считается 1982 г., когда появился триллер «Трон» С. Лисбергера, живописующий приключения героя в недрах гигантского компьютера; в России компьютерная графика была впервые применена в 1994 г. в фильме Н. Михалкова «Утомленные солнцем» в эпизоде с шаровой молнией, влетающей в дом). Новые приемы, как это нередко бывает в технических искусствах, поначалу использовались в качестве эффектного трюка, аттракциона в массовых жанрах и лишь постепенно обрели собственно художественную значимость.

«Цифровой фильм = заснятое «живое действие» + живопись + обработка изображения + композитинг + компьютерная 2D анимация + компьютерная 3D анимация»<sup>10</sup>. Специфика цифрового произведения состоит в том, что съёмка 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

---

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> Теракопян М. С. 55.



состоит из пикселей – мельчайших единиц, неделимых элементов изображения, обладающих определенным цветом, яркостью, местоположением. Пиксели поддаются различным манипуляциям – изменению, перестановке и т. п. В результате различия между съемками и техническими приемами, то есть созданием и модификацией, стираются. Посредством технологии «вырезания и вставки» цифровые изображения легко изменяются в пространстве, времени, масштабе. В графической программе имеют значение не традиционные составляющие фильма (повествование, актер, кадр), но меняющиеся во времени абстрактные расположения цветов. В отличие от пленочного кинематографа, отснятые кадры не монтируются, но превращаются в исходный материал для дальнейших компьютерных преобразований, генерирующих пластическую, эластичную «нереальную реальность». В результате возникает возможность создавать кинокартины без съемок, пленки, печати.

Такова техническая сторона дела. Что же дают цифровые технологии в художественном отношении? На данном этапе своего развития они предлагают некоторые новые возможности обработки изображения, касающиеся совмещения в пространстве объектов, в действительности значительно удаленных друг от друга; произвольных экспериментов с цветом и источниками света; размывания изображения и изменения его контрастности; анимации животных и неодушевленных объектов; «создания» явлений природы; замены дублеров компьютерной анимацией, живых актеров – цифровыми и т. д.<sup>11</sup> Компьютерные технологии позволяют создавать такой цвет, свет, колорит, фактуру и движение, которые не свойственны никаким реальным объектам; исчезают ограничения в спектре цветов, сложности световых рельефов, их многослойность. В силу того, что изображение здесь создается вручную, кино как бы возвращается к одному из своих истоков – живописи, но живописи во времени. «Теперь это уже не “кино-глаз” Дзиги Вертова, но “кинокисть”»<sup>12</sup>: возможность вручную рисовать на оцифрованных снимках стирает грани между фотографией как основой пленочного фильма и рисунком.

Однако все это – лишь предпосылки для выработки инновационного художественного киноязыка. Суть происходящих изменений состоит в том, что цифровое кино не отображает реальность, но конструирует новую медиареальность. Понятно, что на этом пути по определению неизбежны некоторые существенные потери, связанные, например, с психологической разработкой характеров живыми актерами. Сегодня о собственно художественно-эстетическом потенциале дигитальных новаций можно судить лишь по некоторым вершинным достижениям авторского кинематографа, арт-хауса. Наиболее репрезентативно в этом плане творчество Питера Гринуэя. В своих фильмах нового тысячелетия он активно обращается к самым современным технологиям, справедливо полагая, что художник не имеет права игнорировать образ мыслей и технические достижения своего поколения. Современная же эпоха – компьютерная, требующая иных выразительных средств, чем прежде. Одна из творческих задач режиссера – найти правильное сочетание материала, из которого создается произведение искусства, и выбранной темы: «Глупо делать Тадж-Махал из пирожного»<sup>13</sup>. 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.

<sup>11</sup> Теракопян М. С. 125.

<sup>12</sup> Теракопян М. С. 21.

<sup>13</sup> 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.