

МЕДИА

В ЭПОХУ #ДАБЛ-ПОСТ

Культурологи о
человеке
и искусстве
на заре
цифрового мира



ГИИ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ИНСТИТУТ
ИСКУССТВОВЕДЕНИЯ

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ
КУЛЬТУРА

Екатерина Васенина

Медиа в эпоху дабл-пост

«Издательские решения»

Васенина Е. В.

Медиа в эпоху дабл-пост / Е. В. Васенина — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-937521-6

Пока человечество осваивает интерфейсы без кнопок, на него движется настоящая культурная революция. Возникают новые медиумы и новые культурные практики, привычные формы искусства меняются до неузнаваемости. Искусство глубже влияет на массового зрителя, а зритель внезапно оказывается соучастником. В книге «Медиа в эпоху дабл-пост» собраны статьи о судьбах культуры и искусства на заре цифровой эпохи. Нашей эпохи. Добро пожаловать в будущее!

ISBN 978-5-44-937521-6

© Васенина Е. В.
© Издательские решения

Содержание

О ЖУРНАЛЕ И АВТОРАХ	6
Авторы	7
ПРЕДИСЛОВИЕ	9
Николаева Е. В. «Визуальная кинестетика в искусстве эпохи дабл-пост»	11
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Медиа в эпоху дабл-пост

Авторы: Васенина Екатерина Викторовна, Кузовенкова Юлия Александровна, Деникин Антон Анатольевич, Николаева Елена Валентиновна, Стракович Юлия Владимировна, Тараканова Екатерина Михайловна, Шеметова Татьяна Николаевна

Дизайнер обложки Рагим Эмиль Оглы Гаджиев

Редактор Анастасия Валерьевна Военная

Редактор Вера Игоревна Иванова

Редактор Елизавета Сергеевна Свищева

Редактор Натела Мамуковна Сулаквелидзе

Верстка Евгения Игоревна Берняева

Автор предисловий к книге и к разделам, эпилога Станислав Вячеславович Миловидов

© Екатерина Викторовна Васенина, 2018

© Юлия Александровна Кузовенкова, 2018

© Антон Анатольевич Деникин, 2018

© Елена Валентиновна Николаева, 2018

© Юлия Владимировна Стракович, 2018

© Екатерина Михайловна Тараканова, 2018

© Татьяна Николаевна Шеметова, 2018

© Рагим Эмиль Оглы Гаджиев, дизайн обложки, 2018

ISBN 978-5-4493-7521-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

О ЖУРНАЛЕ И АВТОРАХ

Журнал «Художественная культура» – электронное периодическое рецензируемое научное издание в области эстетики, искусства и культурологии. Приоритетны материалы о новых подходах в рассмотрении известных проблем искусства. В фокусе макроанализ художественных процессов: эволюция языка искусства, теоретические проблемы художественного творчества, взаимовлияние интенций искусства и культуры, синтез искусств, эстетика повседневности, популярное искусство. А также вопросы теории и истории коммуникаций, традиций и новаторства, роль культурного наследия, динамика взаимодействия массовой и элитарной культуры, художника и общества.

Для книги «Медиа в эпоху дабл-пост» было выбрано семь статей разных авторов, опубликованных в журнале в 2012—2017 годы.

Познакомиться с деятельностью Государственного Института искусствознания можно на официальной странице: <http://sias.ru>

Авторы

Васенина Екатерина Викторовна

Аспирант ГИИ, исследователь современного танца, автор книг о современной хореографии и проекта dancewriter.ru.

Деникин Антон Анатольевич

Кандидат культурологии, профессор Института кино и телевидения (ГИТР), доцент Российского государственного гуманитарного университета (РГГУ).

Кузовенкова Юлия Александровна

Кандидат культурологии, доцент кафедры философии и культурологии Самарского государственного медицинского университета. Научная тема – трансформация молодежной культуры на рубеже XX – XXI вв. на примере граффити и стрит-арта.

Николаева Елена Валентиновна

Кандидат культурологии, доцент Института социальной инженерии Российского государственного университета им. А. Н. Косыгина. Автор монографий «Фракталы городской культуры» (2014), «Традиция в российской культуре повседневности конца XX века» (2015), «Социокультурные модусы городской повседневности: реклама, праздник, искусство» (2017) и более 100 научных статей в области культуры и искусства. Сфера научных интересов связана с постнеклассической философией культуры и цифровыми гуманитарными науками.

Стракович Юлия Владимировна

Кандидат культурологии, исследователь социокультурных процессов в новой медиа-среде и социологии музыки, в прошлом – музыкальный журналист, сейчас – старший научный сотрудник ГИИ. Автор монографии «Музыкальная культура в цифровую эпоху», М., 2013 и ряда статей в научных сборниках, альманахах, журналах, включая статью «Аура музыки в эпоху звукозаписи и Интернета» // «Художественная аура: истоки, восприятие, мифология» (отв. ред. О. А. Кривцун). – М.: Индрик, 2011. С. 471—502. (коллективная монография).

Тараканова Екатерина Михайловна

Кандидат искусствоведения, музыковед, старший научный сотрудник сектора Современного искусства Запада ГИИ, доцент АНОВО «Институт современного искусства». Окончила Московскую Государственную консерваторию и аспирантуру ГИИ. Автор монографии «Картина мира в музыке XX века» (М., 2010), а также более 50-ти статей в научных журналах, сборниках и коллективных трудах, в том числе в серии «Западное искусство. XX век». Участник международных научных конференций. Сфера научных интересов – музыка XX—XXI столетий, вопросы синтеза искусств в оперном театре, проблемы современной музыкальной культуры. Член Союза композиторов РФ и Московского музыкального общества.

Шеметова Татьяна Николаевна

Кандидат культурологии, доцент Всероссийского института кинематографии им. С. А. Герасимова. Преподает кинематографическое мастерство. Член Ассоциации кинообразования и медиапедагогики России. Сфера научных интересов: современная аудиовизуальная культура, футурология.



Instagram: @MAGAZINE_ART_CULTURE

ПРЕДИСЛОВИЕ

*Новая наука об искусстве может возникнуть лишь тогда, когда
знаки станут символами и когда открытый глаз и ухо позволят
проложить путь от молчания к речи.*

В. В. Кандинский

С древних времён человечество пыталось понять, как устроен окружающий мир – мир планеты Земля. Однако люди были всего лишь пассивными наблюдателями извержений вулканов, страшных эпидемий, комет и других таинственных и загадочных природных явлений, за которыми человек мог наблюдать в изумлении и ужасе, бояться их и почитать. В этот момент зарождается идея Бога и первые верования, чтобы хоть как-то объяснить происходящее вокруг. Человек, интуитивно познавая окружающий мир, создавал мифических богов, которые жили на небесах и на земле, и надеялся подобным же образом понять Создателя мира. Ну или просто усердно молился, ожидая, боги проявят милосердие и даруют исполнение его желаний.

Спустя несколько тысяч лет наступает эпоха Возрождения. Учёные и мыслители того времени уже имеют какое-то представление об окружающем мире, и теперь человека начинает интересовать он сам, его тело как часть окружающего мира. Возникает целая плеяда так называемых универсальных исследователей, которые сочетали работу в разных областях науки и искусства, как когда-то мыслители древних цивилизаций Греции и Рима. Появляется Леонардо да Винчи, который помимо изобразительного искусства изучает скелет, внутреннее строение человека и как он функционирует. Его исследования носили научный характер, а идеи во многом опередили своё время. Многие учёные того времени были одновременно физиками, химиками, биологами и астрономами, но многие из них внесли заметный вклад в изобразительное искусство, поэзию, филологию и литературу. Вся эпоха Возрождения и далее вплоть до XIX века посвящены изучению человеком самого себя.

Что происходит в XIX веке? Человечество осознало, в каком мире оно живет, добралось до самых отдалённых уголков планеты, изучило как функционирует и из чего состоит человеческое тело на механическом уровне. Закономерным стал вопрос о том, что управляет человеческим телом – о сознании. Люди вдруг поняли, что мир, в котором мы живем и наше тело – гигантский космос, но есть еще один космос – наше сознание. Огромный, загадочный и неизведанный, бесконечный космос! Его и пытаются изучать сегодня философы и нейрохирурги, физики и культурологи, психологи и теоретики искусства...

Современное искусство и многие из его направлений возникли не потому, что художник однажды проснулся в дурном настроении и не мог нарисовать, скажем, дом или дерево. Конечно же он мог! Просто его занимали уже другие вопросы. В Мюнхене есть галерея Ленбаххаус, где собрана большая коллекция картин Василия Кандинского начиная с самых ранних его работ. Мы можем проследить их в хронологическом порядке и увидеть его эволюцию как художника. Сначала он писал пейзажи, но постепенно на его картинах образы теряют узнаваемость, становятся всё более абстрактными и на первый план выходит основное – цвет и линии. Художник доходит до элементарных частиц изобразительного искусства, вытаскивает их на поверхность и понимает, что если раньше он словно стоял на костылях того самого цветка, то сейчас отбрасывая форму он открывает совершенно новый мир.

Кстати, примерно в тогда же появляется квантовая физика, и абстрактное искусство представляется, как попытка выразить нечто нематериальное или не поддающееся рациональной визуализации. К таковым можно отнести сегодня не только квантовую физику, но и цифровые технологии, нейросети, виртуальную реальность, искусственный интеллект и многое другое. В культурных практиках, назовём их «новые медиа 2.0» рефлексующее восприятие,

сменяется телесным или тактильным. Между медиаконтентом и аудиторией исчезает граница в виде экрана или сцены, и сокращается критическая дистанция. В новых практиках на место рефлексии приходит вживание на уровне алгоритмов в пространство произведения, а восприятие происходит на телесном уровне, вне которого оно оказывается неполным. От человека требуется ощущение геймплея и правил взаимодействия «на кончиках пальцев». В процессе прохождения видеоигры нет места рефлексии, в противном случае персонаж проиграет или погибнет. Одновременно и цифровые интерфейсы всё больше приближаются к физическим параметрам человеческого тела (клавиатура-мышь-сенсорный экран). Человечество начинает осваивать новый мир отличный от материального, миметичного, аналогового, к которому мы привыкли, и, как и первые люди тысячи лет назад, начинаем с интуитивного познания.

Мы первые люди нового мира, дискретного мира чисел, алгоритмов, пикселей. И этот рубеж может быть сопоставим с тем когда древний человек взял в руки уголь и создал первые наскальные изображения, когда зародилось искусство как таковое. Если древние люди изображали картины внешнего мира на стенах пещер, то сегодня граффити и стрит-арт – «наскальная живопись» новой цифровой эпохи на стенах современных высокотехнологичных городских пещер.

Похожая ситуация и в музыке. Как подметил в заглавии своей книги американский журналист и музыковед Алекс Росс – дальше шум. Современная музыка классическая и популярная также находится в поиске новых средств, подражая звукам новой цифровой окружающей среды.

А театральные концепции «блуждающего» зрителя, зрителя-соучастника, иммерсионных спектаклей отсылают нас к ритуальным действиям древних людей.

Новую культурную парадигму назвали «постпостмодернизмом» или «дабл-пост», то есть пришедшую на смену постмодернизму. Что характерно в обоих случаях наименование происходит от противопоставления модернизму, что говорит о неопределённости в осмыслении тех процессов, которые происходят.

Мы не можем до сих пор прогнозировать, каким станет следующий этап, потому что такая возможность возникает относительно прошлого опыта, а в данном случае он оказывается нерелевантен происходящим трансформациям. Самое большее, что можно сделать, – заглянуть в мысли исследователей, которые сегодня работают над этими проблемами и находятся на переднем крае событий.

По мнению авторов, в основе новой культурной парадигмы лежит кинестетический формат, для которого характерна нелинейность движения, сложная динамика физических и культурных процессов и пространств и, самое главное, виртуализация пространственного, тактильного и телесного.

Эта книга предлагает одну из возможных траекторий развития культуры и искусства будущего. В ней говорится о творческих практиках, которые, возможно, будут переосмыслены лет через сто, но которые определяют облик общества и цивилизации.

Миловидов С. В.

Николаева Е. В. «Визуальная кинестетика в искусстве эпохи дабл-пост»

Конец XX – начало XXI веков ознаменовался существенным переформатированием как социокультурных пространств, так и «текстов» культуры. Сначала фрагментарная, мозаичная картина мира, о которой писал А. Моль¹, превратилась в клиповую «нарезку» образов, а затем в пиксельную абстракцию², в которой элементарные элементы вообще не обязаны иметь семантические связи друг с другом и, тем более, складываться в некоторую целостную смысловую форму. Это было начало цифровой культурной революции и эпохи пост-постмодерна. Довольно быстро за бессистемностью пикселей и гегемонией цифры стали проявляться контуры совершенно новой культурной парадигмы. Бесконечно «ветвящиеся тропинки» сетевых структур и нелинейные формы физических и символических пространств культуры свидетельствовали о формировании принципиально иной системы правил смыслополагания, иной экзистенции и иной эстетики.

Культура дабл-пост, в основе которой лежит Цифровой Большой стиль, трансформировала постмодернистскую модель разъятого, «рифленого» и «складчатого» мира³⁴ в более сложные модели «динамического хаоса»⁵, упорядоченность которого задается особыми фрактальными алгоритмами и отражается в виде иерархий вложенных структур⁶. Бесконечную множественность смыслов сменяет смысл бесконечных множеств.

При этом культуре дабл-пост присущ особый кинестетический⁷ формат, для которого характерна нелинейность движения, сложная динамика физических и культурных процессов и пространств и, самое главное, виртуализация пространственного, тактильного и телесного. Результатом является всепроникающая экспансия зримого и зрелищного⁸, вплоть до тотальной визуализации невидимых элементов культуры. Визуальное сопровождает или заменяет вербальные тексты посредством красочного инфодизайна. Цвет становится не только индикатором технологических режимов и состояний повседневных гаджетов, например, температуры воды, нагревающейся в электрочайнике, но и маркером символических значений, например, уровней экологической или террористической опасности. В основе многих произведений сетевого и компьютерного искусства лежат придуманные цифровыми художниками правила перекодирования количественных данных в динамические визуальные образы. Благодаря специфическим цифровым технологиям становится возможным постнеклассическое искусство, в котором происходит конвертация информации нехудожественного характера в эстетически привлекательные визуально-кинестетические⁹ образы и, тем самым, в объекты искусства и развлечения.

Важной особенностью таких арт-объектов является динамический характер как исходного материала (изменение цифровой информации, колебания самого разного типа, физическое движение и т.д.), так и его визуальной репрезентации. Так, запутанный клубок траекто-

¹ Моль А. Социодинамика культуры. М.: КомКнига, 2005. С.45

² Zolli, A. Pixel culture // American Demographics. 2004. June. С.44

³ Делез Ж. Складка. Лейбниц и барокко. М.: «Логос», 1997

⁴ Делез Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. С. 805—851

⁵ Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса: Новый диалог человека с природой. М.: Прогресс, 1986

⁶ Мандельброт Б. Фрактальная геометрия природы. М.; Ижевск: Ижевский институт компьютерных исследований, НИЦ «РХД», 2010.

⁷ Связанный с ощущениями от перемещений тела в пространстве. (Прим. ред.)

⁸ Сальникова Е. В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012

⁹ Объясняемые движениями. (Прим. ред.)

рий, «прочерченных» авиалайнерами на карте Земли в течение суток, составляет содержание видео-артпроекта «Flight Patterns» (Aaron Koblin, 2009). Динамика котировок биржевых акций в режиме онлайн складывается в постоянно изменяющиеся разноцветные концентрические круги в видеоинсталляции «Stockspace» (Marius Watz, 2010). Непрерывный поток вербального контента в поисковых программах Интернета превращается в свето-водопад «Bit. fall» (Julius Ropp, 2010). Текст научного трактата о корреляции циклов солнечной активности и социально-политических явлений образует узоры из движущихся строк: световые буквы, слова и фразы вспыхивают всполохами, струятся по стенам, наплаиваются, образуют зыбкие фигуры и пространства и растворяются в белом сиянии света («Земное эхо солнечных бурь», Чарльз Сэндисон, Манеж, 4—26.01.2013). Даже «вес» света, изменяющийся вместе с «колебаниями» гравитации, может теперь принять зримые формы – скажем, в виде светящихся синусоид, парящих над улицей города («The Weight of Light», Martin Hesselmeier & Andreas Muxel, Берлин, 2015). И целые необыкновенно зрелищные виртуальные миры могут разверзнуться гипнотической бездной «бесконечно» закручивающихся спиралей и вложенных фигур просто из рекурсивных (многократно повторенных) вычислений по формулам математических функций. И тогда это будет называться фрактальной¹⁰ живописью. Смысл всех исходных цифр, формул или слов в такого рода инсталляциях не связан с их конвенциональными значениями, но заключен исключительно в коннотациях, спровоцированных декодированием графических символов в визуально-кинетические формы.

Визуальная кинестетика распространяется не только на дигитальные и вербальные тексты. В музыкальной композиции, созданной с помощью синтезатора, эстетическими компонентами могут являться не только звуковые ряды, но и спектрограмма, представляющая собой некоторый визуальный образ, например, портрет самого музыканта (трек «Equation» из альбома Windowlicker (1999) ирландского электронщика Ричарда Джеймса (Aphex Twin). Извлеченный из музыкальной материи рисунок электронной музыки возникает в результате визуализации изменения спектральной мощности звука во времени.

Наконец, особый кинестетический формат визуальной культуры дабл-пост касается и самого человека, вернее его телесного взаимодействия с пространством. И речь здесь идет не просто об интерактивном искусстве, понимаемом как художественный «отклик» медиаинсталляции на некоторый жест или движение зрителя в заранее заданных (запрограммированных) формах и пространствах взаимодействия. Гораздо более интересно, когда собственно движения человеческого тела преобразуются в виртуальные динамические образы и свето-хроматические конфигурации, которые обычно имеют сложный нелинейный характер. Многочисленные и все более популярные световые перформансы – от файер-шоу до лайт-арта (например, работы группы LAPP (Joerg Miedza & Jan Leonardo Woellert)) основаны исключительно на визуальной кинестетике, в которой нелинейные траектории движущегося света опосредуют пластику человеческого тела. Заметим, что очень многие визуальные «следы» в таких свето-кинетических перформансах оказываются фрактальными, в частности, сильно напоминают так называемые странные аттракторы – фазовые портреты объектов, совершающих сложные колебательные движения.

Поясним, что фракталом называется «структура, состоящая из частей, которые в каком-то смысле подобны целому»¹¹. Фрактальная структура содержит на нисходящих уровнях (бесконечно воспроизводящиеся паттерны, которые в той или иной степени повторяют характерные особенности целого (формы, узоры, структурные связи, конструкции, образы, идеи и т.п.). В простейших случаях самоподобие фракталов вполне очевидно, как, например, в «семействе» матрешек или ветвящемся дереве. Более сложные типы фракталов образуют на первый взгляд

¹⁰ Целое похоже на часть. (Прим. ред.)

¹¹ Федер Е. Фракталы / Пер. с англ. М.: Мир, 1991. С.19

«хаотические» линии или объемы: таковы дельты рек, горные массивы, «капельная» живопись Джексона Поллока. Что касается странных аттракторов, то они выглядят как запутанные клубки из множества спиралей или петель. Одним из наиболее известных странных аттракторов является аттрактор Лоренца, похожий на расправившую крылья бабочку.

Именно такие фрактальные проекции движения человеческого тела все чаще возникают в современных медиаперформансах. Показательны в этом смысле работы французского хореографа и создателя медийных «аттракционов» Ф. Декуфле (Philippe Decouflé). Он вставляет в визуальный ряд своих спектаклей «Panorama» и «Solo» фрактальные оптические рекурсии, порождаемые движениями танцоров. Эти же технологии Ф. Декуфле использовал на выставке «Orticon», которая проходила в культурном центре «Villette» в Париже в июне-июле 2012 г. и в «Новом Манеже» в Москве в ноябре-декабре 2012 г. Несколько интерактивных оптических инсталляций («Le Kaléidoscope Géant», «Le Dessinator», «Le Ballet Bros.») генерировали подвижные световые проекции, в которых линии света и силуэты зрителей в буквальном смысле смешивались в динамические фрактальные картины. Фрактально-кинетические инсталляции кардинально трансформировали и умножали исходную данность, возвращая ее в виде фрактальных рефлексий сложных конфигураций. Рекурсивное воспроизводство образов было фрактальным и в том смысле, что происходило непрерывное тиражирование «паттерна» во все уменьшающемся масштабе – визуально-кинетический уход в бесконечность. Кроме того, зритель оказывался одновременно и внутри, и снаружи фрактального множества собственных телесных «я», множества, в котором он сам являлся наглядным фрактальным паттерном первого порядка.

Оглядываясь на историю цивилизации с момента появления искусственного света, легко заметить, что свет играет особую роль в визуализации ее кинетических форм. Со времен изобретения городского освещения, фотографии и кинематографа свет стал одним из главных инструментов художественной визуализации знаковых линий городской среды¹². Подсвеченные контуры зданий, мигающие светофоры, переливающиеся неоновые огни, мелькающие образы рекламных экранов, огненные красно-белые полосы визуальных следов автомобилей, мчащихся по широким проспектам и многоуровневым акведукам – все это уже давно приобрело художественный статус в фото и видеоискусстве. Однако в культуре дабл-пост свет уже не столько фиксирует сложные конфигурации урбанистических форм и пространств, сколько создает «текучую», непрерывно трансформирующуюся виртуальную среду и «другую» реальность. Во время разного рода «фестивалей света», которые ежегодно проходят в разных городах по всему миру (например, «Lichterfest» в Берлине или «Круг Света» в Москве), до неузнаваемости трансформируются фасады классических зданий: благодаря 3D-видеопроекциям стремительно рушатся колонны, идут огромными трещинами стены, зарастают тропической растительностью портики и парадные лестницы. Площади и аллеи парков заполняются яркими светодиодными «призраками»...

Тотальная визуальность и актуализация тактильного опыта

Доминирование визуального в современной культуре и цивилизации уже стало очевидным фактом. Стремительными темпами происходит виртуализация все новых культурных пространств – от супермаркетов до учебных классов. Повседневными практиками становятся покупки в Интернет-магазинах и прогулки по интерактивным картам google map. Никого не удивляет «дополненная реальность», возникающая на экране смартфона или планшета благодаря специальным мобильным приложениям. Более того, происходит тотальная виртуализация самого человека, вместо которого все чаще выступают его виртуальные двойники –

¹² Николаева Е. В. Фракталы городской культуры. СПб.: Страта, 2014. С.181—212

аватары в компьютерных играх, сетевые личности и т. п. Высокие технологии все более усугубляют развеществленность мира, вызывая нехватку предметной твердости в окружающей человека событийности. В результате отрицательной обратной связи в культуре актуализируется опыт тактильного: физический опыт переживания вещественной осязаемости окружающего мира и собственной телесности посредством самых разных культурных практик: фитнес, массаж, пирсинг, гастрономия и т. д. Однако визуальное во многих социокультурных практиках тела не только не вытесняется на периферию, но, наоборот, активно участвует в отображении и умножении физических / физиологических жестов и движений: не случайно большие зеркала присутствуют и в парикмахерских, и в залах фитнес-клубов, и в дорогих ресторанах, и даже в туалетных комнатах в публичных городских пространствах вроде музеев, театров, аэропортов и т. п. Человеческое тело нуждается во внешней зрительной фиксации, в визуальном тиражировании своей кинестетики. Физическая материя начинает играть по правилам виртуальной реальности. Более того, человек готов сам стать фрактальным зеркалом окружающего материального мира, калейдоскопом образов раскромсанной осколками зеркала реальности. Так, например, делает уличный артист Gustav Troger, превратившийся в Человека-Зеркало (Silver Mirror Man) возле обсерватории Griffith в Лос-Анжелесе.

В свою очередь, тактильные и кинестетические ощущения выступают в роли «дополненной» виртуальности при коммуникации человека с нематериальными, визуальными реальностями. Неслучайно эволюция управляющих элементов электронных гаджетов прошла путь от рычагов и кнопок к сенсорным контактам. Особенно симптоматично это выглядит в компьютерных устройствах. Водя кончиком пальца по экрану планшета или смартфона, человек как будто желает преодолеть непреодолимую преграду экрана, прикоснуться и потрогать иную реальность, которую он прекрасно видит, но совершенно не ощущает физически.

Этот недостаток тактильного в визуальной реальности снимается в особых художественных проектах, в которых выстраиваются разного рода лабиринты и «интерактивные» зеркальные пространства. Примечательно, что и лабиринты, и зеркальные комнаты относятся к фрактальным пространствам, и таким образом в них реализуются сразу три конституирующих элемента культурной парадигмы дабл-пост: тотальная визуальность, компенсаторная кинестетика и фрактальность. Действительно, системы зеркал и лабиринты являются самой наглядной «аналоговой» формой репрезентации пост-постмодернистской модели мира, на их основе сложилось особое направление развлекательного визуального искусства последних десятилетий, в котором «зеленые», ледяные и зеркальные лабиринты и комнаты апеллируют к тактильно-кинестетическим ощущениям человека в нелинейном, хаотичном и все более виртуализирующемся мире. Они предоставляют возможность физического алиби для художественных виртуальных реальностей либо через прямые тактильные контакты, либо через опосредованную визуальную кинестезию.

Лабиринты, большинство которых обладает свойствами фрактальности – со всеми сопутствующими мифологическими, теологическими и историческими коннотациями, существуют в мировой культуре на протяжении всей ее истории. Египетский лабиринт возле озера Моэрис, описанный Геродотом в 5 в. н.э., Критский лабиринт Минотавра из древнегреческой мифологии, напольный лабиринт Шартрского собора, зеленые лабиринты Hampton Court в Англии (1689), Laberint d'Horta в Испании (XVIII в.), Ashcombe в Австралии (1970-е гг.) – лишь некоторые из них. Однако, все новые и новые лабиринты из кустарников, зеленой поросли, льда и зеркал, появляющиеся один за другим в конце XX – начале XXI вв., оказываются не просто элементами ландшафтного дизайна и популярными объектами индустрии развлечений, но парадигматическим маркером культуры дабл-пост, основанной на принципах динамического хаоса и фрактальности. Физическая материальность зеленых и ледяных лабиринтов, с одной стороны, воздвигает в буквальном смысле непреодолимые стены между реальным – линейно-конечным – и виртуальным – фрактально-бесконечным, но, с другой, дает человеку

возможность мышечного движения его рук и ног в этой фрактальной бесконечности, непосредственного соприкосновения с ней, ощупывания ее «граней» и «складок». Сам по себе лабиринт – неподвижный объект, однако его сущность заключена в хаотическом, фрактальном блуждании по запутанным аллеям, то есть экзистенциально лабиринт становится лабиринтом только тогда, когда кто-то движется внутри него.

Примечательно, что в мировом кинематографе, который является фабрикой не только грез, но и актуальных образов культурного (бес) сознательного, лабиринт как объект физической реальности (пещеры, замки, секретные лаборатории и т.п.) и как метафорическая конструкция (лабиринты ситуаций, любви, страсти, сознания и проч.) встречается как минимум с 1920-х годов («Лабиринт ужасов» / «Labyrinth des Grauens», 1921, Австрия, реж. Майкл Кёртиц), то есть тогда, когда неевклидово пространство стало приобретать онтологический статус и предметом особой математической рефлексии стали «негладкие» функции, среди которых визуализирующие бесконечность множества Жюлиа, открытая кривая Пеано-Гильберта и др.

В 1960-х – 1970-х годах фильмы с названиями, включающими слова «лабиринт», «labyrinth», «maze» и их разноречивые аналоги, начинают появляться все чаще (заметим в скобках, что в конце 1960-х французский математик Бенуа Мандельброт начинает разрабатывать идеи фрактальной геометрии и в 1975 году публикует свою первую работу по фрактальным объектам). К 2000-м годам актуализация архетипа лабиринта в культуре оказывается настолько явной, что становится возможным наложение мифологических, фантазийных коннотаций лабиринта на серьезный исторический нарратив: в кинофильме «Лабиринт Фавна» (2006, Мексика, Испания и др., реж. Г. дель Торо), получившем премию «Оскар» в трех номинациях, драматические события, связанные с испанским сопротивлением во время Второй мировой войны, переплетены с опасными приключениями в лабиринте, ведущем в волшебный подземный мир фей и фавнов. С 2000-х годов, когда фрактальные образы «институализировались» в цифровом фрактальном искусстве, «лабиринтных» кинодрам, комедий и триллеров уже выходит порой по несколько в год. При этом кинематографические лабиринты XXI века нередко являются трехмерными, то есть многоуровневыми – как пространственно, так и семантически.

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.