
ФИЛОСОФИЯ

УДК 187.01

**СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО КАК ФЕНОМЕН
ПОСТИНДУСТРИАЛЬНОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ, ИЛИ О
ПЕРСПЕКТИВАХ ПЕРМСКОГО КУЛЬТУРНОГО ПРОЕКТА***О.Ю. Гудошникова*

На территории Пермского края все чаще обсуждается проект культурного развития общества. Это явление представляет интерес для философского анализа глубинных тенденций общества, которые реализуются в современном искусстве. По мнению многих авторов, в искусстве наметилась весьма яркая тенденция к синтезу всех видов искусств. Смешение стилей, жанров и направлений, а также стирание привычной границы между автором и зрителем, «высоким» и «низким», искусством и повседневностью на базе НИ ТЕС уже не шокируют людей. Виртуальная реальность, как детище XX в., приобретает смыслообразующее значение для эстетики. Зритель здесь не просто реципиент искусства, а соавтор, создающий свой невиданный фантастический мир. Здесь мы наблюдаем нетривиальное общение между публикой и искусством, которое не уместается в рамках музейных стен, в нашей действительности. Эпатаж, шок и деструктивность намеренно вскрывают всю подноготную человеческой души и выставляют ее на всеобщее обозрение. Зрителю бросается вызов, на который необходимо дать достойный ответ. Способность дать такой ответ, на наш взгляд, является важным критерием, характеризующим вероятность «постиндустриальной трансформации» в данном социуме. Способна ли российская, в частности пермская публика дать творческий, конструктивный ответ на вызовы современного искусства? Готова ли она стать его соавтором? Это покажет ближайшее время.

Ключевые слова: искусство постмодерна; смерть автора; виртуальная реальность; цитатность искусства; синтез культуры; street art; Пермский проект; мир глобального потребления.

В последнее время стало престижным говорить о культурном развитии общества, развитии человеческого потенциала и «экспансии культуры» [15]. В этой связи, будучи свидетелем реализации Пермского культурного проекта, сфокусируем внимание на некоторых существенных чертах современного искусства. «Шаг культуры», по мнению многих современных авторов, приобретает в наши дни странный и нетипичный для себя характер. На протяжении второй половины XX в. социальная действительность стремительно менялась под давлением научных открытий, экономических кризисов и глобальной интеграции, что находило свое отражение в художественной деятельности людей. Социальный прогресс, диктуемый научными открытиями и их применением в производстве, идет

семимильными шагами. Это привело к тому, что ученые заговорили о новой стадии развития общества — стадии постиндустриальной или информационной (информациональной).

Информатизация и «онаучивание труда» в ведущих секторах экономики [13], рост сферы услуг и системный кризис капитализма [17] заставляют человечество задуматься о новом этапе развития общества. В культуре вообще и в искусстве в частности наблюдается тенденция к осмыслению реальности как целостности во всем ее структурном и функциональном многообразии. Смешение стилей, жанров и направлений в современном искусстве зачастую оказывается продуктом хорошо продуманного художественного замысла. На наших глазах возрождается жанр мистерики. Современные 3D-

мистерии объединяют в себе разнообразные виды искусства и требуют для своего воплощения колоссальных технологических затрат (компьютерная графика, лазерные инсталляции и пр.)

Постмодернизм изначально появился как визуальная культура, которая отличается от классической живописи и архитектуры тем, что сосредотачивает свое внимание не на отражении, а на *моделировании действительности*. В XXIV. искусственная реальность стала столь же привычной для человека, как и «реальная» (объективная) реальность. Появилось поколение людей, впитавших плоды виртуальности с молоком матери. Видеоклипы, компьютерные игры, социальные сети, диснеевские аттракционы как пленкой покрыли всю планету, создав иное пространство, «вторую действительность», проникающую в литературу, музыку и театр. Ж.-Ф. Лиотар в 1979 г. издал книгу «Состояние постмодерна», где он осмысливает то состояние, в котором оказалось человечество в период становления массовой коммуникации. В этой книге дается философский анализ действительности, где происходит замена реального мира компьютерной иллюзией [8].

Двойственность иллюзии и подлинности заложена в самом понятии *virtual* (англ. *virtual* — фактический, истинный). В ней субъект, живущий в первой реальности, получает безграничные возможности преобразования мира, пусть и в цифровом формате. Для современного искусства наиболее важным свойством виртуальной реальности является ее интерактивность. Пример проекта «Active Fiction Show» [11] демонстрирует синтез традиционных художественных средств с высокими технологиями, что образует протовиртуальную реальность. Она реализуется на сцене театра, когда персонажи ищут выход из лабиринта, а зрители в зале по аналогии с компьютерной игрой выбирают персонажа и наблюдают за ним не только из зала, но и из глубины сцены.

Намерение современного искусства вызвать зрителя на «поле битвы», превратить его в сотворца того или иного дискурса ни для кого уже не является тайной. Так, современные чи-

татели на протяжении последних десятилетий воочию наблюдают агонию модернистской литературы. «Пересекайте границы, засыпайте рвы» — так называлась статья Лесли Фидлера, где главный акцент делается на соединении массового и элитарного в искусстве [7]. Постмодерн ликвидирует зазор между автором и публикой (как минимум — между профессионализмом и дилетантизмом). Первый тезис Фидлера объединяет публику и художника, расширяя тем самым границы литературы. Это новая свобода, в рамках которой творили такие авторы, как Норман Мейлер («Белый мел»), Джон Барт («Козлюноша Джайлс»). Вторым тезисом является провозглашение виртуальной реальности как соединения чудесного и вероятного. Постмодернистский автор легко маневрирует между технологизированным обществом и областью ирреального, удваивая объективную реальность за счет виртуальных артефактов. Содержание этого процесса, напоминая воплощенную деконструкцию, которая порождена языковой игрой, где нет ни обозначающего, ни обозначаемого. Артефакт виртуальности замещает объективную реальность, вследствие чего исчезает причинно-следственная определенность и сюжетная линия — ведь саму смерть здесь можно «переиграть» [5].

В проекте «топология мгновения» — проект «N+N Corsino» [14] действие носит интерактивный характер. Аттракцион заключается в том, что на пятиметровом экране появляется компьютерная фигура девушки, которая совершает однообразные танцевальные движения, перемещаясь по виртуальным лабиринтам и платформам. Перемещения в целом зависят от зрителя: зритель нажимает на кнопки пульта, изменяя пространство, т.е., посетитель экспозиции является хореографом. Это становится возможным при использовании специальных датчиков, прикрепленных к реальным танцорам, они улавливают импульсы, блики и вспышки, возникающие во время исполнения. Все сигналы передаются на компьютер, где обрабатываются и переводятся в цифровое изображение. Танцор уже представляет собой

ожившую графическую схему, существующую на экране самостоятельной жизнью. Слияние и контраст, танец и среда — вот те оппозиции, которые авторы настойчиво сталкивают в своей постановке.

Основной принцип постструктурализма мы можем наблюдать во всевозможных хепенингах и перфомансах. Равноправность оригинального авторского текста и его интерпретации свидетельствуют о «смерти автора» как догматического рудимента текста. Иерархия традиционного искусства рушится под бурные аплодисменты аудитории, а эстетические объекты открываются для новых интерпретаций [5]. Стремление максимально снять авторское давление можно проиллюстрировать на примере произведения Микеланджело Пистолетто «Стена» (1967 г.) Живопись с зеркальной поверхностью, где отражение зрителя оказывается в одном пространстве с предметом изображения, избавляет нас от завершенности и тотальности произведения. Автор рушит «стену» между субъектом и объектом восприятия, вовлекая каждого зрителя в свое произведение как соавтора.

«Смерть автора», констатируемая в культурной среде начиная с М. Фуко и Р. Барта, стала столь же естественным явлением как виртуальная реальность. Стирание границ авторства, а также всеобщая популяризация современного искусства с его основными аксиомами, отнюдь не формулируют это явление как ставшее историческое событие, скорее обнаруживает потаенную природу человеческой практики. Кто вправе носить это гордое звание автора? Вправе ли Дюшан претендовать на авторство своих ready mades, ведь его «Фонтан» не создан непосредственно им самим? На сегодняшний день сформировалось устойчивое понимание того, что автор — это не только тот, кто «открыл» и создал вещь, но и тот, кто продемонстрировал индивидуальное понимание этой вещи, кто придал совершенно иное звучание существующим формам. Автор теряет звание творца, теперь он не у основания, а скорее у временного конца вещи. Вне зависимости от того, как к этому относиться, процесс потреб-

ления уже созданного поглощает креационную функцию искусства, так как в эпоху глобальной коммуникации эту функцию в одиночку выполнять невозможно. Вопрос, однако, заключается в том, готов ли сам современный зритель выполнять творческие функции.

Таким образом, в мире художественного дискурса в настоящее время имеет значение не подпись автора, а подпись потребителя [4]. Перед нами искусство эпохи глобального потребления. Считается, что само по себе произведение искусства не несет в себе ценности как автономный продукт, ценность его раскрывается только в процессе потребления, в процессе эстетической практики. В итоге в музеях современного искусства мы наблюдаем не столько продукты творчества, сколько варианты его личного потребления. Например, у Виктора Пушницкого в композиции «Свет» используются холст, масло, проволока и лампа накаливания, однако в десяти работах, созданных из этих материалов, он стремился выразить свой оригинальный взгляд на жизнь человека в определенный момент его жизни. Свет истины в композиции является связующим звеном, понижающим его на этом пути. Здесь мы видим не столько продукт, сколько варианты индивидуального способа его потребления.

Эту особенность многие авторы именуют «цитатностью» современного мировоззрения. В произведениях Браво Клаудио «Мадонна» (1979-1980) эта особенность приобретает характер сущностной. Композиция, фигуры людей, сюжет уже давно знакомы зрителям, автор лишь умело их компилирует. Все что можно было создать, уже создано, поэтому современным художникам остается лишь повторять прошлое с некоторыми произвольными комбинациями. Н. Сидельников, автор произведения «Лабиринты», воплощает в нем синтез романа и симфонии для фортепиано в пяти фресках. Такое соединение требует синкретической связи, и для этого автор обращается к античным мифам о Тесее. Основные жанры этого сочинения — миф, роман и симфония — наделяются композитором чертами, ранее им не присущими. Они накладываются друг на друга:

миф становится похожим на роман, а роман — на миф. Это как возрождение первобытной модели, где «поэма поется и пляшется». Например, лейтмотив Судьбы имеет ритм начальной темы 5-й симфонии Бетховена, а в пятой фреске («Последний путь в царство теней») мы можем «встретить» Дебюсси (цитата из прелюдии «Шаги на снегу»), Малера (аллюзия на траурный марш из его I симфонии) [2].

Мы наблюдаем, как творцы бросают вызов современному зрителю, весьма образованному и наученному «игроку в бисер», который легко манипулирует образами, перенося их в нетипичную среду. Все известные дискурсы эклектично соединяются, образуя таким образом равновесие, из которого необходимо выбрать ведущий — но только это задача зрителя, а не творца. Мы наблюдаем протест против выхоленной чистоты стиля и формы, против однообразия и рациональности. Фактически постмодернизм претендует на роль партикулярной революции.

В произведении Ж. Бодрийера «Символический обмен и смерть» [3] автор рассматривает различные проявления бунта современного человека. Наиболее выразительно это проявляется в уличном граффити, где выражаются социальный протест против обезличивания, восстание против анонимности и организованного дискурса. Граффити превращают повседневную обстановку в некое тело, у которого нет начала и конца, оно как полотно для бесконечного письма. Первоначально граффити (от итал. *graffare* — царапать) именовали надписи, слова и фразы, начертанные острым предметом на поверхности древних сосудов или архитектурных сооружений, а также в катакомбах [5]. Бодрийером проводится параллель между рисунками на теле человека (татуировки) и рисунками на теле города. Без татуировок в первобытном обществе тело человека считалось голым и невыразимым. Поэтому, облакая городскую среду сплошным полотном граффити, она преобразуется в подвижное тело, где больше нет места серым однообразным коробкам и четырехстенным системам. Обволакиваясь множеством знаков, город погружается в атмо-

сферу первобытного племени с дописьменной культурой.

В современном мире мы существуем множеством взглядов на это явление. По, мнению Бодрийера, «граффити — транс-идеологичны, транс-художественны, они не несут никакой информации, поскольку избегают любого референта, их послание равно нулю». [3] В лице этой разновидности поп-арта мы также наблюдаем пример крушения границ между жизнью и искусством, с присущим этому процессу синтезом высокого и низкого, прошлого и настоящего. Эти идеи мы находим у Сьюзан Зонтаг. Ее перу принадлежит новый термин «кэмп», означающий точку балансирования между вульгарностью и театральностью, именно здесь и располагается современное, «поддельное» искусство. Оно проникнуто любовью к ужасному и стилизованному [6].

Перейдем от теории к практике современного *street-art*. Современные авторы [1] часто говорят о том, что искусство выходит за рамки музеев как воплощения историчности. Набирает обороты течение «постмузейного» искусства, которое выходит на улицу ближе к людям. Современные авторы настаивают на том, что *street art* нельзя отнести к постмодернизму, скорее, это «пост-постмодерн» с его особым ответом на разделение жизни и искусства.

Что такое *street art*? Неужели это искусство, которое расположено на улице? А что тогда будет, если известный галерист при переезде поставит около своей машины картину и пойдет открывать дверь, неужели это тоже окажется демонстрацией *street art*? Положение о том, что *street art* размещен на улице, также вводит в заблуждение, так как получается, что его сначала создали, а потом внедрили в урбанистическую среду. Это актуально для некоторых работ, но в основном улица задействована в самом процессе создания этих арт-объектов. Надутые скульптуры Джоша Алена Харриса [9], «стикмены», а также рисунки на стенах домов, оживающие под руководством режиссера Андреа Мартиньони (Andrea Martignoni) [16], подтверждают основную идею о том, что не расположение как таковое имеет сущностное значе-

ние для street art, а то, что улица, как оплот повседневности, выступает бездонным ресурсом для художественного творчества. Метро и его кратковременный выстрел воздуха — в буквальном смысле часть скульптуры Харриса. Однако эти произведения не мыслимы в иной среде, поэтому не меньшее значение имеет и их экспозиция.

Хулиган Бэнкси (Banksy), обладая несомненным талантом встраивания композиции в среду, был в авангарде уличного движения начала 90-х гг. Смысл его работ мгновенно испарялся, если не учитывались места его экспозиции. Здесь стирание границы между жизнью и произведением street art происходит в такой мере, что каждый раз нужно вдумываться в контекст, чтобы обнаружить обман. В зоопарке Бристоля в вольере со слоном Бэнкси оставил такое сообщение: «Хочу наружу. Здесь слишком холодно. От зрителя воняет. Скучно, скучно, скучно». Все его произведения представляют собой сатирический синтез из политических, культурных и этических тем.

Однако впоследствии он начал работать с галереями, породив новую разновидность поп-арта. Работы Banksy, имя которого стало уже нарицательным, выставляются сейчас на престижных аукционах, а один амбициозный предприниматель продал фрагмент стены с изображением Banksy за \$ 407 000 [10]. Однако, по мнению Николаса, это не является подлинным street art, невзирая на то, кто является автором произведения [1].

Как можно видеть из представленных выше примеров, street art — истинно постмодернистское явление, которое включает в себя все тенденции современного общества, аккумулирует энергию повседневной жизни и использует современные средства выражения. Это темная изнанка поп-культуры, на задворках которой нарочито демонстрируются идеи, имеющие прямое отношение к жизни каждого человека. Теперь не зритель ищет искусство, а искусство «вламывается» в жизнь зрителя, подчас бесцеремонно. Арто писал по этому поводу: «Театр должен стать равным жизни — не индивидуальной жизни, где господствует характер, а ни-

кому не подотчетной жизни, сметающей всякую человеческую индивидуальность».

Итак, необходимо отметить, что культурное развитие приобретает противоречивый характер. С одной стороны, правительства спонсируют строительство и функционирование музеев современного искусства. С другой стороны, само современное искусство выходит за стены музеев, а сам способ существования искусства зачастую претит концепции музеефикации [4]. Это отчасти может быть обусловлено стиранием четкой границы между искусством и профанацией, ведь произведение современного искусства соткано из элементов повседневности. Именно поэтому музей оказывается единственным средством отличия искусства от не-искусства. Если же вспомнить принцип микширования и синтеза в современном искусстве, «всплывает» еще один кризисный момент, а именно: что считать новым (актуальным), а что старым (историческим) искусством.

Человек приходит в музей современного искусства не для того, чтобы любоваться готовыми художественными образами, а для того, чтобы смотреть на образы глазами художника и становиться соавтором. В классический период существования искусства художник производил, а зритель потреблял продукт творческого труда, теперь же эта бинарная оппозиция разбита. Впрочем, и зритель не может похвастаться полной свободой восприятия, ибо ему диктуют определенные условия восприятия, инсталляция меняется во времени и не находится в стагнации, как традиционная картина. А в медиа-искусстве от зрителя к художнику переходит и контроль за временем созерцания. В классическом выставочном пространстве зритель полностью контролировал время созерцания: в любой момент он мог прервать этот процесс, а позднее снова вернуться к картине. В период его отсутствия традиционная картина не менялась. В случае же с образами, пребывающими в движении, правило это не соблюдается: кинофильм, видеофильм, а также интерактивное, управляемое компьютером произведение навязывает зрителю время и ритм их восприятия. Даже масштабные инсталляции,

выполненные из традиционных материалов, также в гораздо большей мере, чем это было принято в традиционном искусстве, диктуют зрителю условия их восприятия.

Одним из последствий внедрения в современное искусство новых технологий стало изменение самого образа музея. Здесь проявляется тенденция к исчезновению границы между отдельными произведениями и пространством экспонирования, что иногда погружает вечный день музея в непроглядную тьму. Это явление можно проиллюстрировать произведением Ю. Васильева, который в рамках «Чистого проекта» представил видеоролик «молитва глухонемых». Особенность заключалась в том, что ролик проецировался на пол прямо под ноги зрителя. Обойти? Переступить? Остановиться? Любое действие зрителя отражает внутреннюю позицию каждого. В проекте «Так не говорил Заратустра» [12] слова Ницше «Человек — это канат, натянутый между животным и сверхчеловеком — канат над пропастью» восприняты буквально. Авторы проекта соорудили канат, протянутый от изображения обезьяны к изображению человека, и поместили эту экспозицию в крошечной тьме. Зрители, по задумке авторов экспозиции, с фонариками в руках должны были сами осветить путь, соединяя две стороны пропасти. Под музыку Малера зрители словно «вырисовывали» из темноты слова Ницше, сливающиеся с соответствующим рисунком. Равномерный свет замещен пучком света, больше напоминающим траекторию движения. Теперь свет не выполняет функцию освещения, теперь свет — это сами образы.

Таким образом, в современном мире, мире глобального потребления, мы наблюдаем нетривиальное общение между публикой и искусством, которое нельзя законсервировать в четырех стенах музея, в котором исчезает сама бинарность оппозиции — автор и зритель, «высокое» и «низкое», искусство и повседневность. Эпатаж, шок и деструктивность намеренно вскрывают всю подноготную человеческой души и выставляют ее на всеобщее обозрение. Альтернативный «театр без спектакля» не случайно выдвигает на передний план второсте-

пенных героев классических пьес, парфразируя на тему известных всем сюжетов. Это позволяет раскрыть творческий потенциал зрителей, и разрушить каноны, связанные с восприятием традиционных произведений. Миноритарный театр в исполнении К. Бене провоцирует Делёза к пересмотру роли театрального деятеля: пересказ текста на сцене сменяется хирургической операцией по ампутации конечностей. Зрителю бросается вызов, на который необходимо дать достойный ответ. Способность дать такой ответ, на наш взгляд, является важным критерием, характеризующим вероятность «постиндустриальной трансформации» в данном социуме. Способна ли российская публика, в частности пермская, дать творческий, конструктивный ответ на вызовы современного искусства? Готова ли она стать его соавтором? Это покажет ближайшее время.

Список литературы

1. *Nicholas A. Street Art: The Transfiguration of the Commonplaces*// The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 2010.
2. *Барсова И. А.* Симфонии Густава Малера. СПб., 2010.
3. *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть. М., 2000.
4. *Гройс Б.* О музее современного искусства // Художественный журнал. 1998. № 23.
5. *Десятерик Д., Ефимова К.* Альтернативная культура. Екатеринбург, 2005.
6. *Зонтаг С.* Взгляд на фотографию // <http://media-shoot.ru/load/43-1-0-261> (дата обращения: 16.07.2011)
7. *Иванова О. В.* К понятию постмодернизма // <http://www.hqlib.ru/st.php?n=44> (дата обращения: 09.08.2011).
8. *Лиотар Ж.* Состояние постмодерна. М., 1998.
9. Надувные скульптуры Джоша Алена Харриса (видео): <http://videos.nymag.com/video/Street-Art-Joshua-Allen-Harris> (дата обращения: 09.08.2011).
10. Новости BBC: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/7188387.stm> (дата обращения: 09.08.2011).
11. Описание проекта «Active Fiction Show»: http://fictionbook.ru/author/andreyi_ulyanovskiyi/marketingoviye_kommunikacii_28_instrument/read_online.html?page=2 (дата обращения: 09.08.2011).
12. Описание проекта «Так не говорил Заратустра»:

- <http://www.museum.ru/N20605> (дата обращения: 09.08.2011).
13. Орлов В.В., Васильева Т.С. *Философия экономики*. Пермь, 2005.
14. Официальный сайт проекта «N+N Corsino»: <http://www.nncorsino.com> (дата обращения: 09.08.2011).
15. Пермский проект. Концепция культурной политики Пермского края. Пермь, 2010.
16. Рисунки на стенах домов (реж. Андреа Мартиньони): <http://vimeo.com/993998> (дата обращения: 09.08.2011).
17. Сорос Дж. *Кризис мирового капитализма*. М., 1999.
-

CONTEMPORARY ART AS A PHENOMENON OF POST-INDUSTRIAL
TRANSFORMATION, OR ABOUT THE PROSPECTS OF PERM CULTURAL
PROJECT

Oksana J. Gudoshnikova

Perm State National Research University, 15, Bukirev str., Perm, 614990, Russia

A new cultural project of social development is held in the grounds of Perm Region. This process is of some interest in terms of analysis of deep social trends in modern art. Many scientists note a new bright trend — synthesis of all kinds of art. High-tech mixture of styles, genres and trends while blotting out the borders between author and the audience, “high art” and “low art”, art and daily routine don’t shock viewer the way it was before. Virtual reality as a brainchild of XX century takes an enormous significance in terms of semantics of aesthetics. The audience is not only a consumer of art but also a co-creator of the world of unwitnessed fantasy. In this case we observe unconventional communication between audience and art that is outside the framework of museum walls and our reality. Shocking and disruptiveness intentionally uncover the nature of human soul and place it in public view. The audience should take up the challenge that must be suitably met. The ability to provide such an answer is an important criteria characterizing the possibility of “postindustrial transformation” in a given society. Is Russian, particularly Perm, audience able to give constructive and creative answer to challenges of modern art? Is the audience ready to become its co-author? It remains to be seen soon.

Keywords: Post-modernist art; author’s death; virtual reality; continuity of art; synthesis of culture; street art; Perm project, world of global consumption.