

Khrimyan complements the antique model of state governance with his ideas of democracy.

Key words: Mkrtich Khrimyan, “Sirak and Samuel”, Divine and natural laws, the law of natural inequality, aristocracy, people-government relations.

ИЗМЕНЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КОММУНИКАЦИИ. ОТ АВАНАГАРДА К ЦИФРОВОМУ ИСКУССТВУ

Светлана Арзуманян

*Кандидат философских наук, доцент,
старший научный сотрудник Института
философии, социологии и права НАН РА*

С самого начала XX века эстетика, как философия искусства, встала перед сложной проблемой осмысления многих процессов, протекающих в сфере современного искусства. Никак не поддаваясь однозначной оценке, некоторые из них становились причиной серьёзных споров. Не исключено, что теоретическая мысль просто не поспевала за бурным развитием художественной практики, активно реагирующей на технические инновации и пытающейся использовать предоставленные ими возможности, ищущей новые пути для выражения возникающих идей. Действительно, с одной стороны, нужно было осмыслить процесс становления новых, технических видов искусства, их необычную специфику, а с другой – выявить причины активизации поиска совершенно нетрадиционных приёмов и методов творчества в традиционных его видах, понять их характер и сущность.

Думаем, что эстетики и теоретики искусства, привыкшие к тому, что искусство должно было строго следовать за нормативами, установленными теорией, не были готовы к осмыслению столь радикальных изменений, происходящих в художественной практике и поэтому, в некотором смысле, были застигнуты врасплох. Благо эта ситуация отчасти компенсировалась тем, что представители различных авангардных художественных направлений, активно следующих друг за другом, в частности - футуризма, дадаизма, конструктивизма, сюрреализма и т.д., по существу, сами обеспечивали себе теоретический фундамент, наряду с произведениями искусства, представляя и программу своих действий, чаще всего зафиксированных в форме манифестов. Если попытаться выявить основную направленность и цель этих программ, то прежде всего следует обратить внимание на призыв расшатать основы “старого” искусства, отказаться от всего “устаревшего” в нём, под

которым понимались все те установленные в прошлом художественные нормы, принципы, методы творчества и средства выражения, которые в течение многих веков принимались его создателями как обязательные.

Дальнейшее развитие художественного процесса, приведшее к становлению во второй половине XX века таких художественных направлений и форм, как поп-арт, концептуализм, хеппенинг, перформанс, видео-арт и т.д., ещё более усложнило задачи эстетики. Именно после становления и утверждения всех этих форм творчества как полноправных компонентов художественной культуры, а в последние несколько десятилетий также и рождения экспериментальных направлений и форм цифрового и научного искусства, ориентированных на освоение пространства виртуальной реальности, возникли дополнительные сложности в понимании характера и сущности искусства и определения его границ и возможностей.

Осознавая всю сложность возникшей ситуации, которая коренным образом изменила представления и о самом искусстве в целом, и о его целях и назначении, и о методах его создания, и о применяемых в нём основных художественно-эстетических принципах т.д., мы хотим сосредоточиться на проблеме художественной коммуникации, т.е., на процессе получения и интерпретации художественной информации, содержащейся в произведении искусства, также в значительной степени изменившей свою природу. Для нас представляет огромный интерес, что в уже давно устоявшейся системе “автор - произведение - реципиент”, в которой все усилия автора направлены на материализацию своего творческого замысла и создание конкретного художественного произведения, имеющего определённую форму и содержание, а все усилия реципиента – на осуществление акта художественного восприятия, радикально изменилась роль реципиента. Сознательно отстраняясь от рассмотрения концепций, затрагивающих проблему “смерти автора” и осмысления произведения как “текста”, несомненно, сохраняющих свою актуальность и сегодня, мы хотим поговорить о символической “смерти реципиента” в традиционном его понимании, связанной с новыми возможностями, открывающимися перед ним в процессе художественной коммуникации. Проблема заключается в том, что относительно пассивная позиция воспринимающего произведение искусства реципиента, по причине радикальных идейных трансформаций, произошедших в рамках художественного пространства, заменяется активной. Роль последнего более не ограничивается лишь восприятием и осознанной или интуитивной интерпретацией конкретного содержания и определённой формы произведения, что, конечно же, вовсе не исключает активность проявления духовных - чувственных и интеллектуальных способностей

воспринимающего. Речь идёт о совершенно ином типе активности, подразумевающим, что реципиент получает возможность оказывать прямое физическое воздействие на произведение, непосредственно участвовать в его создании, влиять на процесс его протекания, иначе говоря, превращается в его со-творца. Он более не выступает, как бы выразился И. Кант, в роли “бескорыстного созерцателя” завершённого художественного произведения. Само это произведение изначально программируется с расчётом на его активное участие. И это не просто слова. Многие художественные практики XX-XXI веков на самом деле создавались и создаются с расчётом на такого реципиента, который готов принять непосредственное участие в их становлении, содействовать их созданию. Формируется ситуация, в которой границы между автором и реципиентом становятся нечёткими, достаточно размытыми и неустойчивыми, осуществляется диффузия автора и аудитории, а само произведение выносится “на суд” реципиента не в завершённом, полностью готовом виде, а создаётся в процессе их взаимодействия.

Став активным участником творческого процесса и приняв “правила игры”, по которым разворачивается произведение, реципиент, которому предоставляется возможность выступить в роли со-творца, может реально повлиять на характер произведения, его форму и продолжительность, завершить это произведение по-своему усмотрению, ибо, чаще всего, как отмечалось, оно программируется как незавершённое. Конечно, такая незавершённость в большей степени приветствуется в искусстве постмодернизма, в которой игра с незавершённой, открытой формой становится одним из определяющих художественных принципов. Достаточно указать хотя бы на такие его проявления, как хеппенинг и перформанс, на самом деле радикально изменившие представления о роли зрителя в процессе художественной коммуникации, а в этом контексте, в частности, на творчество Марины Абрамович, Улая, Йоко Оно, Криса Бёрдена Аллана Капроу, Джима Дайна и многих других, до сегодняшнего дня вызывающих большой интерес исследователей¹.

¹Вспомним такие перформансы, как “Отрежь кусок” (1964) Йоко Оно, в котором художница предлагала зрителям отрезать кусок её одежды, или перформансы серии “Ритм” М. Абрамович (1973-1974), самым значимым из которых был “Ритм 0” (1974), в котором в качестве материала произведения служило тело самой художницы и который привел её к печальному выводу, что “если оставлять решение за публикой, тебя могут убить” (Цит. по: **Максимова А.**, Она позволила делать с собой все: страшный перформанс Марины Абрамович. Cosmopolitan, 09. 07. 2020.). Незабываемым явлением стал и перформанс “В присутствии художника” (2010), показавший возможность безмолвного диалога между художником и зрителем.

Очевидно, что все арт-проекты этих художников были открыты по своей форме, а их характер и даже время протекания зависели от действия зрителей. Произведения создавались “здесь и сейчас” на глазах у зрителей и были результатом их взаимодействия с художником. Обратим внимание лишь на то, что в хеппинге художник занимает более отстранённую позицию, чем перформансе, где его роль достаточно значима. Для автора хеппинга важно лишь создание ситуаций, в которых на первый план выходят живые действия, активность и опыт зрителей-участников, исполняющих главную роль. Произведение становится “со” бытием для зрителя», событием их реакций и действий в определённом пространстве. Участник проживает хеппинг как реальное событие, не ощущая границы, существующей между искусством и действительностью, искусством и жизнью. Здесь на первый план выходит фактор социальной коммуникации, интенсивность взаимодействия людей внутри созданной художником среды, а также ориентация на игру, в которой главной целью, пожалуй, является наделение равными правами всех участников действия без исключения².

Конечно, вовлечение реципиента в процесс творчества становится особенно очевидным признаком искусства постмодернизма с его нацеленностью на ироническое осмысление художественного наследия и игровой аспект художественной деятельности. Однако, если произвести небольшой исторический экскурс, то можно уяснить, что уже многие направления художественного авангарда начала прошлого века попытались вовлечь реципиента в художественный процесс, ибо сам процесс создания произведений для них становился не менее важным, чем его результат. Истоки искусства, предполагающего активные действия не только художника, но и реципиента, просматриваются, например, в театрализованных представлениях футуристов и дадаистов. Абсурдные по своей сущности, они, как известно, вызывали бурные реакции зрителей, которые нередко выражались и в физических действиях.

Примечательно, что необходимость вовлечения зрителя в пространство произведения была воспринята как значимая цель и в теоретической программе по преобразованию живописи, манифестируемой футуристами. Так, пытаясь разрушить традиционную конструкцию картины, согласно которой в живописи изображенные предметы всегда оказывались перед зрителем, художники-футуристы поставили перед собой, на первый взгляд, неосуществимую цель: поместить

² См.: **Капроу А.**, Просто делать //Художественный журнал, 2011 (81). Перевод с английского Потемкина Д.<http://moscowartmagazine.com/issue/16/article/222/22.05.2020/>

“зрителя в центр картины”³. По идее футуристов, картина должна поглотить зрителя, ставшего её центральным элементом. Более того, динамизм картины должен с необходимостью отразиться в психике зрителя, перейти в нее. Исходя из этой цели, они старались изображать не столько предметы, сколько, образующие их различные энергетические, магнитные и психические поля, которые определялись как “силовые линии”. Последние должны были вовлечь зрителя, находящегося “в центре картины”, в непосредственное участие в изображенном на холсте событии. Очевидно, что для достижения подобного эффекта в границах реальной двухмерности картины требовались огромные усилия. В попытке реализовать поставленную задачу художники-футуристы обращались к помощи различных чисто формальных средств. В частности, они расчленили объект изображения на множество разнообразных геометрических фигур, переходящих друг в друга треугольных, круглых, прямоугольных и других форм, изображали различные отвлеченные траектории и т.д., создающие впечатление беспорядка, хаоса. По мнению одного из первых исследователей футуризма Г. Тастевена, такая цель, к примеру, выявляется в картинах Карло Карра “Что сказал мне трамвай” и “Девушка у окна”, в которых художник стремился изобразить не только “реальные предметы, улицу, окно, но и все различные ассоциативные образы, все видения, мелькающие на пороге бессознательного. Но, во-первых, если бы даже была возможна эта объективизация сознания, то можно схватить лишь один момент этого постоянно обновляющегося потока образов, чувств и настроений. Затем футуристы забывают, что личность зрителя вовсе не готовая форма, которую можно заложить в эти зафиксированные переживания, и, что зритель будет картину воспринимать как объект, чуждый ему. Если бы цель футуризма удалась, то футуристические картины превратились бы в какие-то картины-спруты, втягивающие зрителя”⁴. Но такая задача, по причине ее крайней рассудочности, представлялось Г. Тастевену неосуществимой.

Очевидно, что в границах реальной двумерности живописи футуристам так и не удалось в полной мере реализовать поставленную цель, но важно, что интерес к такому методу творчества проявили и многие другие представители европейского авангарда, в числе которых П. Клее, П. Пикассо, Ж. Брак, ищущие новые возможности для самовыражения. Интересной формой реализации этой идеи можно

³Манифест художников-футуристов//Манифесты итальянского футуризма. М., 1914, С. 12.

⁴Тастевен Г., Футуризм. На пути к новому символизму, М., «Ирис», 1914, С. 39- 40.

считать и такое проявление визуального искусства, как *инсталляция*. Во многих артефактах этого вида, актуальной и сегодня художественной практики, зритель воспринимает произведение не со стороны, а изнутри. Нередко он на самом деле оказывается внутри самого произведения, буквально входит в него, и не исключено, что реально “втягиваясь” в его пространство, уже не воспринимает его как чуждый по отношению к себе объект.

Заметим, что проблема вовлечения реципиента в творческий процесс не стала прерогативой лишь традиционных видов искусства (живописи, театра и т.д.). Интересно, что она была рассмотрена и в связи с таким феноменом современной техногенной цивилизации, как телевидение (ТВ). Так, выступая прежде всего как средство массовой информации и коммуникации, ТВ, как известно, одновременно пыталось утвердиться и как новый вид экранного искусства. В течение нескольких десятилетий оно находилось в упорном поиске своей неповторимой художественной специфики, своего “поэтического” языка, параллельно с этим сформировав и новый тип восприятия телевизионных программ, позволяющий устанавливать прямой контакт со зрителем, активно вовлекать его в творческий процесс. Одним из первых на эту способность ТВ указал известный канадский культуролог, знаток средств массовых коммуникаций М.Маклюэн.

Конечно, не секрет, что таким качеством в определённой мере наделен любой вид искусства, ибо оказывая эмоциональное воздействие на психику реципиента и вызывая сопереживание, он в той или иной мере содействует его вовлечению в творческий процесс. Ведь процесс восприятия художественного произведения, по мнению многих эстетиков, нужно понимать как определённое сотворчество. Но Маклюэн с этой точки зрения особо выделил именно ТВ. По его мнению, оно предполагает совершенно новый уровень активности зрителя, способствуя возникновению у него ощущения истинной причастности к показываемым событиям, соучастия в происходящем. Благодаря воздействию телевизионного образа, сформировался необычный тип взаимоотношения со зрителем, ориентированный на его абсолютное втягивание, вовлечение в происходящее «здесь и сейчас». Более того, произошла революция в сфере чувств, ибо, требуя взаимодействия всех чувств и приводя к их синтезу, к синестезии, телевизионный образ позволил преодолеть “фрагментированное и истощившееся воображение

западного письменного человека”⁵, господствовавшее на Западе со времен установления письменной цивилизации и, особенно, с распространением книгопечатания. Жёсткое разделение и специализация чувств, наконец, были преодолены. При этом каждый стал переживать гораздо больше, чем понимать. Именно к этой способности, как к недостижимой мечте, стремились многие западные художники и поэты XVIII-XIX веков. Они же первыми осознали необходимость подобной революции, “ибо еще с тех пор, как Сезанн избавился в живописи от иллюзии перспективы, отдав предпочтение структуре, они стремились вызвать то самое изменение, которое в наше время рождено в фантастических масштабах телевидением”, - писал М. Маклюэн⁶.

Указывая на происходящие в искусстве перемены, канадский исследователь обратил внимание на особый характер художественных произведений, отличающихся незавершённостью. По его мнению, П. Шелли, Э.А. По, Ш. Бодлер, П. Валери, Т. С. Элиот и многие другие писатели и поэты, предлагали читателю незавершенный образ или процесс, взамен требуя его активного участия, *вовлечения* в творческий процесс. Однако обычный потребитель, привыкший к восприятию лишь полностью завершенной художественной формы, будь то в поэзии, прозе, в пластических искусствах и т.д., не был подготовлен к глубинному участию. Он ощущал дискомфорт, когда от него требовали участия “в сотворении или довершении абстрактной поэмы, живописного полотна или любого рода структуры, сопротивляясь глубинному участию”⁷. И только телевизионный образ, выдвигая на первый план процесс диалога и участия, поменял нашу чувственность и образ мышления, развил вкус к глубинному переживанию и тем самым возвратил человеку целостность и свободу, потерянные с изобретением алфавита и печатного станка.

Возможно, что ТВ на самом деле сыграло особую роль в активизации таких форм художественной деятельности, для которых важнейшей целью стало вовлечение реципиента в процесс создания искусства. И если проследить дальнейший ход развития художественного творчества, протекающего в контексте технических инноваций, то можно заметить, что каждое новое техническое средство, используемое для создания искусства, открывало новые возможности для непосредственного участия реципиента в предложенных авторами событиях. В частности, не

⁵Маклюэн Г.М., Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В.Николаева; Закл. ст. М. Вавилова., М., Жуковский: КАНОН-пресс-Ц., Кучково поле, 2003, С. 361.

⁶ Там же, С. 369.

⁷ Там же, С. 371.

вызывает сомнения, что эта тенденция усилилось в условиях нового витка технического прогресса, приведшего к становлению, так называемого, “нового-медиа-искусства”, к которому принято относить все арт-практики, возникшие на основе развития новейших медиа-технологий: цифровой техники, компьютерной графики, компьютерной анимации и т.д., активно проникающих в интернет. Очевидно, что как новое проявление современной художественной культуры, рождение такого типа искусства вызвало особый интерес исследователей, некоторые из которых обратили внимание на внутренне присущие ему серьезные противоречия, связанные с взаимодействием художественных и нехудожественных его элементов и проявлений. Так, описывая создавшуюся новую ситуацию в художественной культуре, как эксперименты ученых, В.Бычков и Н.Маньковская пишут: “Вынося визуальные результаты своих экспериментов в интернет, некоторые из этих авторов классифицируют их по разряду art и приравнивают их к современным арт-практикам, ибо и те, и другие, как правило, лишены главной характеристики искусства –художественности – и ориентированы только на то, чтобы удивить и шокировать реципиента. Понятно, что безоговорочное отнесение подобных продуктов научных и технологических экспериментов к искусству весьма проблематично, тем не менее, они все чаще занимают свои места в пространствах современных арт-экспозиций, и не считаются с этим эстетика нельзя”⁸.

Действительно, эстетики должны учитывать любые изменения, происходящие в мире современного искусства и попытаться понять их причины и сущность. А поэтому они не могут проигнорировать и тот факт, что группа исследователей с оптимизмом смотрит на новое медийное искусство, возлагает на него большие надежды. В их числе С. Ерохин, который убежден, что “использование цифровых компьютерных технологий может стать основой для формирования нового “большого” стиля в искусстве, сыграет “значительную роль в эволюции искусства и человечества в целом...”⁹.

Бурные дискуссии проходят и по поводу характера творческого процесса, присущего этому искусству. Понимание и оценка характера творческого процесса, протекающего в границах нового электронного искусства осложняется потому, что практически каждое его произведение

⁸ **Бычков В.В., Маньковская Н.Б.**, Искусство техногенной цивилизации в зеркале эстетики // Вопросы философии, 2011, N 4, С. 66.

⁹**Ерохин С.В.**, Цифровые технологии как основа для формирования искусства пост-постмодернизма и трансдисциплинарной области научного искусства // Грамота, 2012, 10, С. 88.

создается в процессе тесного сотрудничества ученых, инженеров и художников, т.е. различного количества практически равноправных авторов, когда нелегко определить, кто из них играет ведущую роль в этом процессе. Эта ситуация привлекает своей необычностью, одновременно открывая перспективы для осуществления диалога между несколькими авторами, в числе которых оказывается и реципиент. Более того, лишь с вовлечением последнего в творческий процесс, можно говорить об установлении подлинной интерактивности, о реальном взаимодействии между всеми участниками этого процесса, о процессе сотворчества.

Как выше отмечалось, уже ТВ сделало огромный шаг в этом направлении, ибо во многих телепередачах, ток-шоу и т.д., транслируемых в прямой эфире, ведущий часто входит в непосредственный контакт со зрителем, превращая его в активного соавтора создаваемой “здесь и сейчас” эстетической реальности. Подобное “втягивание” реципиента в “творческий процесс” в еще большей степени становится обязательным компонентом электронного, компьютерно-сетевого искусства, ставшего обычным явлением современной художественной жизни, но нацеленного на виртуальный художественно-эстетический опыт. Его главное отличие от традиционного эстетического опыта выражается в том, что здесь реципиент взаимодействует с сетевой виртуальной реальностью. Любой эстетический объект, уже находящийся во всемирной сети, может быть преобразован любым потребителем интернета, так или иначе контактирующим с ним. Это означает, что каждый из них может взаимодействовать как с создателем интернетовского художественного объекта, так и с другими потребителями, оказывать активное воздействие на этот объект, и, согласно своему творческому замыслу, свободно его преобразовывать. Именно подобный процесс и должен восприниматься и определяться как сотворчество и как интерактивность. Правда, для этого требуется специальная аппаратура и знания, необходимые для её применения.

И вновь, как в известных случаях с кино и телевидением в период их становления, мы можем говорить о многочисленных попытках сформировать специфику компьютерно-сетевого искусства, о поисках его особого языка. И подобно тому, как кино первоначально копировало театр, используя его художественно-выразительные средства и манеру сценической игры актеров театра, а телевидение пыталось заменить кино, так и сетевые художники в начале своего творчества занялись копированием уже известного художественного опыта, авторами которого были по большей части представители авангардных, модернистских и постмо-

дернистских направлений. Так, как считает известный американский цифровой художник и философ Родни Чан, компьютерное искусство синтезировало в себе почти весь материал модернистского и постмодернистского искусства в новой виртуальной реальности. В частности, это “пуантилизм и импрессионизм – пикселизм (Pixelism), фовизм – использование ярких электронных цветов, кубизм – 3D моделирование, футуризм – анимация, ready-made, дада – создание образов с использованием процессов произвольного формирования изображений, сюрреализм – изображение воображаемого виртуального пространства, конструктивизм и супрематизм – экспериментирование с геометрическими формами и цветом, оп-арт (Op-Art) – использование света, колор филд (Field Painting) – использование цветового градиента, кинетическое искусство (Kinetic Art) – создание изображений в динамике, поп-арт (Pop-art) – массовый характер, хеппенинг (Happening), инсталляция (Installation), перформанс (Perfomans Art) – интерактивность”¹⁰. Думаем, что этот опыт сыграл немалую роль в становлении к началу XXI века таких художественных форм, как «сетевая литература, построенная на принципах гипертекста, особые визуальные зоны интернет-арта, активно вовлекающие в их организацию реципиентов, сидящих перед своими компьютерами и т.п.”,¹¹ открывающих безграничные возможности для художественного творчества, перешедшего в новую, виртуальную реальность.

Следует отметить, что одной из интересных попыток теоретического осмысления создавшейся ситуации, является концепция Анны Коклен, в которой исследователь рассматривает проблему, взяв за основу характер художественного образа. Противопоставляя классическое и современное искусство с точки зрения специфики созданных ими образов, она уверена, что классическое искусство создает “текстообразы”, которые отличаются законченностью, завершённостью и требуют интерпретации. Однако, обратим внимание на то, что каким бы многозначным и непредсказуемым ни был процесс интерпретации, он является результатом лишь духовной, психической деятельности человека (как выразился бы И.Кант, свободной игры познавательных способностей человека, в частности, воображения и рассудка, воображения и разума)¹², не оказывающим какого-либо

¹⁰ **Кульбижек В. Н.**, Виртуальное искусство, С.15 // Материалы XXI Международной научной конференции. Перспективы модернизации современной науки. “Евразийское Научное Объединение”, № 9 (21), Сентябрь, 2016, www.esa-conference.ru

¹¹ **Бычков В.В., Маньковская Н.Б.** Искусство техногенной цивилизации в зеркале эстетики // Вопросы философии, 2011, N 4, С. 68.

¹² См.: **Кант И.**, Критика способности суждения. Соч. в шести томах. М., Мысль, 1966, т. 5. С. 263.

реального физического воздействия на произведение. Между тем современному искусству более присущи “технообразы”, которые незавершены, открыты, интерактивны. Активное действие зрителя заменяет интерпретацию, а место “стабильного, определенного результата творческого процесса занимает подвижный, нестабильный технообраз, являющийся таковым не по воле автора, а по определению, как объект виртуального становления”¹³. Технообраз открыт к взаимодействию с человеком, который своим физическим воздействием, например, прикосновением руки, трансформирует его, как это происходит с работами многих представителей цифрового искусства¹⁴, которые изначально рассчитывают на подобную активность, просчитывая возможные последствия, которые могут проявиться в результате вовлечения зрителя в незавершённый творческий процесс, свободно воздействующих на произведение в соответствии со своими ассоциациями.

Исследуя роль цифровых технологий в современном искусстве, американский историк искусства Майкл Раш считает, что их “влияние на художественное творчество в XXI веке сложно переоценить. Они применяются повсеместно: при редактировании фотографий, создании скульптуры с помощью технологии быстрого прототипирования, квантовой съемке (без использования камеры). Даже “традиционные” живописцы зачастую создают предварительные эскизы на компьютере, а уже затем работают на холсте”¹⁵. Соглашаясь с этим мнением, нужно обратить особое внимание и на безграничные возможности, которое они предоставляют всем участникам, участвующим в создании и преобразовании произведений. В этом убеждён и австрийский художник-экспериментатор и теоретик медиа-искусства Петер Вайбель, считающий, что именно активность зрителей, как соучастников творчества, является важнейшей тенденцией этого искусства. Более того, проявленная в процессе художественной коммуникации активность, по его мнению, не ограничивается рамками сетеискусства. Она выходит за его границы, стимулируя развитие творческих потенций человека в целом. С приходом интернета, искусство утрачивает монополию на креативность, “мы впервые в истории обретаем “пространство”, где “миряне”, а не только “посвящённые”, могут представить свои работы другим при помощи медиа”¹⁶.

¹³ **Коклен.А.**, Эстетика перед лицом технообразов./Пер. с фр. Н.Б. Маньковской. //Декоративное искусство, № 1, 2002. С. 67-70.

¹⁴ В их числе Кен Фейнголд, Перри Хоберман, Карл Симс, Джефффри Шоу, Масаки Фудзихата, Константин Худяков, Ребека Хорн, Джон Ф. Саймон-младший и многие другие

¹⁵ **Раш М.**, Новые медиа в искусстве. Из-во “Ад-Магнием-Пресс”, 2018 <https://www.litres.ru/maykl-rash/novyye-media-v-iskusstve/chitat-onlayn/>

¹⁶ **Вайбель П.**, Переписывая миры. Искусство и деятельность. М., Логос, 2011. С. 280

Действительно, произведения, которые создаются художниками в интернет-пространстве, находятся в свободном доступе и рассчитаны на активное использование. Люди, которые не обладают художественными навыками профессионалов, могут свободно проявить свои способности, выразить себя через соучастие в создании сетевого искусства. Художник и зритель практически уравниваются в правах в смысле обладания одинаковыми возможностями при условии доступности компьютера и интернета. Сетевое искусство предоставляет любому человеку почувствовать себя художником, творцом особой художественной реальности, существующей в виртуальном пространстве. Конечно, это искусство всё ещё находится в процессе становления и поиска своих особых выразительных средств, но скорость возникновения новых его форм столь высока, что возможности каких-либо предвидений в его границах по большому счёту не внушают особого доверия. Константным, как нам кажется, остаётся лишь то, что, выдвигая на видное место проблему «сотворчества», оно поднимает на новый уровень вопрос творческого развития человека. Мы думаем, что диалог, ведущийся между пользователем и информацией, предоставляемой ему с помощью различных веб-сайтов, открытых для изменений, превращает обычного реципиента в необычного реципиента-со-творца, т.е., этот процесс на самом деле может стать неплохим стимулом для реального творческого развития человека. А гарантией реального вовлечения человека в творческий процесс является присущая новым электронным средствам способность впечатлять и захватывать, значение которой сложно переоценить. Именно поэтому можно утверждать, что они предоставляют каждому человеку XXI века реальную возможность свободно проявить свой художественно-творческий потенциал, участвуя в создании так называемых гипертекстов, компьютерных изображений, мелодий и т.д.

В завершение отметим, что, рассматривая процессы, протекающие в современном художественном пространстве, мы не пытаемся представить происходящее лишь радужном свете. Напротив, мы прекрасно осознаём всю сложность и неоднозначность ситуации. Например, то же цифровое искусство, внесшее свежую струю в искусство, (вспомним о цифровой фотографии, цифровом видео, компьютерной графике, о возможности выхода в виртуальную реальность, в которой художник ощущает абсолютную свободу, осознавая свои огромные возможности в плане работы с цветом, звуком, фоном, формой и т.д.), перед исследователями ставит различные вопросы. В частности, А. Мигунов и С. Ерохин среди них выделяют такие, как «судьба оригинала художественного произведения и его уникальности, впервые заявленные В. Беньямином и приобретшие сегодня новые измерения; преодоление взгляда на

произведение искусства как на материальный предмет в связи с новым статусом его существования в виде файла данных; возвращение в искусство художественности после относительно долгого периода её растворения и ликвидации в постмодернизме; новые условия стилеобразования в искусстве”¹⁷. Очевидно, что попытка исследования каждой из отмеченных проблем требует больших усилий исследователя, а этот процесс осложняется по причине экспериментального характера этого искусства, а также отсутствия в нём “культурных и социальных оснований”. Но это компенсируется наличием “инновационного потенциала, позволяющего строить самые смелые гипотезы в отношении ближайшего будущего не только искусства, но и самого Человека”¹⁸.

Оставляя построение подобных гипотез другим учёным, отметим, что несмотря на экспериментальный характер и слабые культурные основания, различные проявления «нового медийного искусства» имеют некую общую тенденцию, которую мы увидели в изменении характера художественной коммуникации. Суть подобного изменения проявляется в активизации роли реципиента, превращающегося в настоящего со-творца художественной реальности. Современный художественный мир стал интерактивным, освоившим новый тип взаимосвязи художника и реципиента. Используя возможности новых технологий, художник цифровой эпохи создаёт ситуацию, способствующую и требующую взаимодействия с аудиторией, её включения в творческий процесс, её активности и соавторства.

РЕЗЮМЕ

В статье рассматривается проблема художественной коммуникации, постепенно изменяющая свою природу со времени рождения авангардных художественных направлений и применения электронных технологий в искусстве, начиная с телевидения. В традиционно установленной коммуникативной системе “автор – произведение – реципиент” существенной трансформации подверглась роль реципиента, который из

¹⁷ Мигунов А.С., Ерохин С.В., Два вектора обновления эстетики // Вестник Московского ун-та, сер 7, Философия, 2016, N 5, С.101.

¹⁸ Там же. Заметим, что в этой статье авторы затрагивают несколько других сложнейших проблем, требующих специального исследования. В их числе, и проблема человеческой чувственности, разделённой надвое и выступающей, с одной стороны, как зрительные, слуховые, тактильные образы, отлично симулируемые сенсорными устройствами, подключёнными к компьютеру, с другой - эмоции и переживания, остающиеся традиционными; и проблема мышления, с которым стал конкурировать искусственный интеллект даже в вопросах художественного творчества. Авторов интересует и вопрос, касающийся специфики био-арта и его отличия от цифрового искусства и т.д. К этим вопросам мы не обращаемся, считая более верным отсылку читателя к цитируемой статье.

пассивного созерцателя произведения превратился в активного со-творца создаваемой “здесь и сейчас” художественной реальности. Тенденция вовлечения реципиента в процесс творчества ещё более усилилась в период формирования экспериментальных художественных практик, связанных с цифровыми технологиями и выходом человека в виртуальный мир. Это создало новые возможности для превращения обычного потребителя искусства, не обладающего профессиональными навыками, в создателя художественной реальности, открытой для дальнейших трансформаций.

Ключевые слова: искусство, художественная коммуникация, реципиент, автор, сотворчество, цифровые технологии, виртуальная реальность.

**ԳԵՂԱՐՎԵՍՏԱԿԱՆ ՀԱՂՈՐԴԱԿՑՈՒԹՅԱՆ ԲՆՈՒՅԹԻ
ՓՈՓՈԽՈՒԹՅՈՒՆԸ. ԱՎԱՆԳԱՐԴԻՑ ՄԻՆՉԵՎ ԹՎԱՅԻՆ ԱՐՎԵՍՏ**

Սվետլանա Արզումանյան

*Փիլիսոփայական գիտությունների թեկնածու, դոցենտ
ՀՀ ԳԱԱ Փիլիսոփայության, սոցիոլոգիայի
և իրավունքի ինստիտուտի ավագ գիտաշխատող*

ԱՄՓՈՓՈՒՄ

Հոդվածում քննարկվում է գեղարվեստական հաղորդակցության խնդիրը, որն աստիճանաբար փոխել է իր բնույթն ավանգարդիստական գեղարվեստական ուղղությունների առաջացման և արվեստում էլեկտրոնային տեխնոլոգիաների կիրառման ժամանակից՝ հեռուստատեսությունից սկսած: Ավանդաբար ձևավորված «հեղինակ-ստեղծագործություն-ընկալող» հաղորդակցական համակարգում, էական փոխակերպման է ենթարկվել ընկալողի դերը, որը ստեղծագործության պասիվ հայեցողից վերածվել է «այստեղ և հիմա» ստեղծվող գեղարվեստական իրականության ակտիվ համահեղինակի: Ընկալողին ստեղծագործական գործընթացում ներգրավելու միտումը էլ ավելի է ուժեղացել փորձարարական գեղարվեստական պրակտիկաների ձևավորման ընթացքում, կապված թվային տեխնոլոգիաների կիրառման և վիրտուալ աշխարհի մարդու մուտքի հետ: Այս ամենը նոր հնարավորություններ ստեղծեց մասնագիտական հմտություններ չունեցող արվեստի սովորական սպառողից, մարդու վերափոխմանը գեղարվեստական իրականության ստեղծողի, որը բաց է հետագա փոփոխությունների համար:

Բանալի բառեր. արվեստ, գեղարվեստական հաղորդակցություն, ընկալող, հեղինակ, համահեղինակ, թվային տեխնոլոգիաներ, վիրտուալ իրականություն:

**CHANGING THE NATURE OF ARTISTIC COMMUNICATION:
FROM AVANT-GARDE TO DIGITAL ART**

Svetlana Arzumanyan

*Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor
Senior Researcher of the Institute of Philosophy,
Sociology and Law of NAS RA*

SUMMARY

The article examines the problem of artistic communication, which has gradually changed its nature since the birth of avant-garde artistic trends and the use of electronic technologies in art, starting with television. In the traditionally established communication system “author-work-recipient”, the role of the recipient has undergone a significant transformation, which from a passive contemplator of the work has turned into an active co-creator of the artistic reality being created “here and now” with his help. The tendency of involving the recipient in the creative process has intensified even more during the formation of experimental artistic practices related to digital technologies and human entry into the virtual world. This has created new opportunities for the transformation of an ordinary consumer of art, not having professional skills, into a creator of an artistic reality open to further transformations.

Key words: art, artistic communication, recipient, author, co-creation, digital technologies, virtual reality.

**ՆՇԱՆՆԵՐԻ ՀԱՏԿՈՐՈՇՈՒՄԸ ԵՎ ԱՆՀԱՅՏ ՆՇԱՆՆԵՐԻ ՈՒ
ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԲԱՆԱՀԱՍՈՒԹՅԱՆ ՄԻՋՈՑՆԵՐԸ Ս.**

ՕԳՈՍՏԻՆՈՍԻ «ՄՐԲԱԶԱՆ

ՀԵՐՄԵՆԵՎՏԻԿԱՅԻ» ՀԱՅԵՑԱԿԱՐԳՈՒՄ

Ռոմիկ Քոչարյան

*Փիլիսոփայական գիտությունների թեկնածու, դոցենտ
«Մատենադարան» Մ. Մաշտոցի անվ. գիտահետազոտական
ինստիտուտի ավագ գիտաշխատող*

1. Ս. Օգոստինոսի մեկնահայեցակարգին ներհատուկ է տեսա-
գործնական երկբաղադրություն ու երկվիսասնություն իրենում
ներհայտելով, որպես տեսական, **«Մրբազան Հերմենևտիկայի»**