

ИСКУССТВО И ИННОВАЦИОННЫЕ ПРОЦЕССЫ В ТЕХНИКЕ

СВЕТЛАНА АРЗУМАНЯН

Кандидат философских наук,

доцент ГАХА

Резюме

В статье рассматривается проблема раскрытия новых возможностей искусства в контексте технических инноваций, приводящая к разворачиванию различных процессов, вызывающих как позитивные, так и негативные оценки. В ряду этих процессов выделяются существенные изменения художественного сознания создателей и потребителей искусства, происходящие под воздействием технологических изменений. Далее представляются процессы расширения границ и обогащения возможностей искусства, связанные с формированием технических его видов, а также, различных экспериментов, осуществляемых в рамках нового медийного искусства, опирающихся на новейшие компьютерные технологии. Внимание уделено и психологической проблеме вовлечения реципиента в процесс сотворчества, осуществленной уже телевидением и активизирующейся в рамках интернет-искусства.

Ключевые слова: *искусство, техника, инновации, кино, телевидение, медийное искусство, вовлечение, сотворчество, эксперимент.*

Протекающий уже несколько десятилетий бурный научно-технический прогресс, как известно, получил новый размах на рубеже XX-XXI веков, в связи с развитием компьютерных технологий и распространением сети Интернет. Сформировалась ситуация, вынуждающая человечество активнее, чем когда-либо прежде, ориентироваться на любые инновации в научной и технической сферах и незамедлительно реагировать на них. Результатом происходящего стало не только преобразование всей окружающей человека природной среды, со всеми вытекающими из него известными последствиями. Существенные изменения произошли и в экономической, политической, социальной и духовной сферах современного общества, приводя к трансформации способности восприятия и образа мышления современного человека, способа

его деятельности и характера поведения. Современное человечество, действительно, оказалось в кардинально изменённой и ежесекундно меняющейся реальности, создало новую картину мира, приобрело новый образ мышления и новую чувственность, нередко определяемую как «постмодернистская чувственность».

Естественно, что в условиях становления нового мировосприятия современного человека, его новой чувственности, значительные изменения должны были произойти и в сфере искусства - феномена, являющегося наиболее ярким выразителем духа той эпохи, в которой оно формируется. Однако мир современного искусства настолько сложен и многолик, что до сегодняшнего дня остается открытым вопрос о его сущности, который всегда пытались выразить с помощью его строгой дефиниции. Ни одной из многочисленных попыток определения феномена «искусство», осуществленных в рамках таких признанных в научных кругах подходов, как институциональный, философский, социологический, функциональный и т.д., на самом деле не удалось завоевать всеобщее признание, стать общезначимым. И это не случайно. Ведь проявления современного искусства столь разнообразны, что стоит прислушаться к мнению А. Мигунова, утверждающего, что «стало эстетически некорректно ставить вопрос об искусстве в целом. Распалась дефиниция, приемлемая в XVIII-XIX вв., и даже в первой половине XX в., когда все видовое и жанровое разнообразие умещалось в одном понятии: «искусство». (...) Сегодня эстетика имеет дело с четырьмя принципиально разными художественными типами - традиционным, концептуальным, маргинальным и виртуальным»¹.

Признавая многоликость и неоднозначность происходящих процессов в искусстве, нельзя не заметить, что в целом оно всегда пыталось соответствовать материальной составляющей конкрет-

1. См. Мигунов А.С., «Многоликий мир современного искусства», Теоретическая виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения, Москва, 2008, с. 202-208. Заметим, что в статье автор перечисляет основные характерные признаки всех четырёх типов искусств.

ной культуры, всегда стремилось освоить и использовать для своих целей ее технический потенциал, что стало особенно явным в последние полтора столетия. Действительно, сложно проигнорировать влияние научно-технических инноваций на искусство, начиная от возможности использования нетрадиционных материалов и технологий, вплоть до применения новейшей технической аппаратуры в творческом процессе, которые расширяя перспективы познания окружающей человека действительности, а сегодня даже предоставляя шанс выхода в виртуальную реальность, позволили по-новому взглянуть на мир, открыли новые перспективы для художественного самовыражения творца, с помощью необычных форм и приобретающего своеобразные нюансы языка искусства. Это с естественной неизбежностью обогатило искусство и в содержательном, и в формальном аспектах. Перед художником открылись ранее неиспользованные возможности особенно в сфере художественного формообразования, связанные не только с перспективой обновлённого видения мира, но также и с возможностью воздействия на реципиента, роль которого также предстала в новом свете, в связи с возрастанием его значения в системе «творец-произведение-воспринимающий». Конечно, этот процесс протекал в основном нелинейно, приводя не только к положительным, но и к несколько сомнительным результатам.

Так, к числу бесспорно положительных итогов этого влияния, на наш взгляд, можно отнести, во-первых, рождение технических видов искусства, а, во-вторых, развитие различных средств массового репродуцирования и тиражирования художественных произведений - процесса, обеспечившего «присутствие» искусства в социальном бытии современного человека и тем самым создавшего благоприятные условия для воспитания художественно образованного потребителя искусства - читателя, зрителя, слушателя.

К разряду сомнительных его последствий мы относим, во-первых, расшатывание оснований таких базовых эстетических по-

нятий, как прекрасное, возвышенное, катарсис, мимесис, уникальность, художественный стиль, творческая манера и т.д., и, напротив, параллельно с этим активно протекающее формирование благосклонного отношения к ранее неприемлемым и осуждаемым в художественной культуре таким проявлениям, как дилетантизм, эклектизм, интерес к банальному, утилитарно-быденному и т.д., а во-вторых, распространение художественной продукции, ориентированной на массового потребителя, эстетический вкус которого чаще всего довольствуется лишь «легкодоступным» искусством, не проявляя особого интереса к подлинным художественным образцам.

Перечень проблем, требующих пристального внимания и серьёзного исследования, можно продолжить, однако мы ограничимся лишь рассмотрением двух-трёх вопросов. Так, пытаясь сконцентрироваться на изменениях, происшедших в художественной культуре современности, являющихся результатом творческой реакции на научно-технический прогресс, мы обратили внимание на существенную трансформацию художественного сознания творцов, приведшую уже в самом начале XX века к рождению различных авангардных художественных направлений. Думаем, что отказ от традиционных средств художественного выражения и революционные призывы к поиску новых средств и принципов, столь характерные для представителей многих из этих направлений, были своеобразной попыткой «адекватной» реакции на этот самый прогресс. Неопровержимым доказательством сказанного мы считаем, в частности, творчество футуристов и конструктивистов, во главе с Т. Маринетти, У. Боччони, К. Карра, А. Певзнером, Н. Габо, В. Татлином и другими, с самого начала восторженно воспринявшими технический прогресс и возложившими на него огромные надежды. Понятно, что абсолютная уверенность в том, что этот прогресс приведет к радикальному обновлению искусства, вдохнет новую жизнь в творческий процесс, т.е. станет стимулом лишь для положительных преобра-

зований в художественном творчестве, сделала их приверженцами и пропагандистами «технизма» в искусстве. Представители этих направлений, интересующиеся машинами и их продукцией нередко даже в большей степени, чем самим человеком, проложили путь для становления искусства нового типа, формирующегося преимущественно на технологической основе. Так, из теоретической программы футуристов следует, что человек со своими переживаниями и психологией более не должен восприниматься как главный, а тем более единственный предмет искусства, как центр «всеобщей жизни». По их мнению, для изменённого и обновлённого сознания современного человека скорбь человека ничуть не более интересна, чем «скорбь электролампы, страдающей с спазматическими прискоками, кричащей самыми раздирающими душу выражениями цвета» или, что «отныне жар куска стали или дерева возбуждает в нас страсть сильнее, чем улыбка или слезы женщины»¹. Столь резкие заявления футуристов, являющиеся непосредственным проявлением их позиции, выражающейся в безоговорочной абсолютизации возможностей «новой» цивилизации, основанной на высоких скоростях, движении-, энергии, силе, стали конкретным ориентиром для реализации их творческих устремлений. Средствами искусства они пытались возвысить «Машину», показать «триумф Электричества»², определяющие будущее человечества.

Очевидно, что такая позиция не могла стать универсальной, приемлемой для всех творцов искусства, однако, она заслуживает самого пристального внимания уже потому, что явилась убедительным свидетельством совершившейся существенной модификации художественного сознания своего времени. Признаки этой модификации проявились в том, что оно в целом спокойно восприняло отказ и от принципа воспроизведения в искусстве действительности, и от прекрасного, как необходимого качества

1. Манифесты итальянского футуризма (Перевод В. Шершеневича), Москва: Типография «Русского товарищества», 1914, с.13 и 39.

2. Там же, с.22

искусства, рождающего чувство эстетического наслаждения, характеризующегося духовностью и бескорыстностью, и от катарсиса, как важнейшей и основной цели и результата художественного восприятия, ведущего к «очищению души» от нежелательных аффектов, к её возвышению, т.е., явлений, о которых писали уже многие античные философы и которые, проходя через столетия, воспринимались как безусловные и необходимые проявления художественного творчества вплоть до середины XIX века.

Понятно, что всеохватывающее исследование разностороннего процесса существенной модификации художественного сознания человека современной эпохи, которое мы в определённой мере связываем с ориентацией искусства на технику, остаётся актуальнейшей проблемой современной философии искусства, содержащей в себе огромное количество вопросов, которые невозможно осветить в одной статье. Поэтому, сужая поле нашего исследования, мы рассмотрим проблему с несколько иной точки зрения, обращаясь к истокам этого процесса, начавшегося с рождения новых технических средств, некоторые из которых стали использоваться для создания феноменов, обладающих несомненными художественными качествами, а вскоре завоевали право называться новыми видами искусства.

Достаточно обратиться к истории становления фотографии, радио и кинематографа, появившихся в конце XIX века, а несколько десятилетий спустя и телевидения, видео и т. д., чтобы понять, что по мере расширения сферы своего воздействия, они все активнее оттесняли традиционные виды искусства с доминирующих позиций в художественной культуре, завоеванных ими в процессе многовекового развития, вынуждая их к поискам новых средств художественной выразительности, к изменению и обогащению своего языка. Понятно, что в условиях активно «технизирующейся» художественной культуры, образное мышление и творческая энергия создателей «нетехнических» видов

искусства - литературы, музыки, живописи и т.д., оказавшись под натиском происходящих процессов, столкнулась с необходимостью решения сложной задачи. Она заключалась в том, что наряду с сохранением неповторимой художественной специфики каждого из традиционных видов искусства, нужно было заняться также поиском и акцентированием их новых возможностей, ибо только благодаря определенному обогащению арсенала их выразительных средств, их языка, можно было сохранить интерес к каждому из этих искусств, т.е., «не проиграть» в соревновании с «новым искусством».

Похожий процесс проявился и на рубеже XX – XXI веков, когда в условиях возникновения и развития различных экспериментальных проявлений искусства¹, вновь активизировался поиск новых средств художественного выражения, который сегодня ведётся уже в трех направлениях. Во-первых, в традиционных видах искусства, по сей день все еще вынужденных активно меняться под натиском технических инноваций, впервые заявивших о своих претензиях на художественную сферу на рубеже XIX-XX веков; во-вторых, в технических искусствах «первого поколения» - фотографии, кино и др., ведущих борьбу за доминирующее положение в художественной культуре современного общества; в третьих, в набирающих творческий потенциал новых экспериментальных художественных феноменах, стремящихся с помощью выявления и акцентирования своей оригинальности и необычности, утвердить собственные права на активное участие в культурном процессе. Понятно, что пытаюсь сохранить уже завоеванное место и значение в художественной культуре и даже укрепить его, первые два типа искусств вынуждены противостоять мощному воздействию этих новейших технических феноменов. Однако оружие их противостояния остается все тем же - это

1. Речь идет как о вызывающих неподдельный интерес разнообразных арт-объектах, инсталляциях, акциях, хеппенингах, перформансах и т.д., так и о возникающих на мультимедийной основе новейших видах различных арт-практик, связанных с компьютерными технологиями и всемирной сетью Интернет.

педалирование неповторимости своих выразительных средств, специфичности своего художественного языка, который, как известно, не может быть переведен на какой-либо другой язык, а тем более заменен последним без существенных потерь. Но это не означает, что художественный язык каждого из этих видов искусств не может быть обогащен и модифицирован, и что каждый вид искусства должен придерживаться лишь уже утверждённых и признанных строгих нормативов, отказываясь от возможностей, предоставляемых ей новой техникой. Именно в этом контексте нужно понимать не только тезис о «смерти» живописи и театра, якобы, потерявших своё значение в эпоху развития фотографии и кино, но даже и тезис о «смерти» кино, провозглашенный одним из выдающихся кинорежиссеров современности Питером Гринуэем, одновременно признавшим и его процветание, «здравствие»¹.

Интересно, что, декларируя «смерть» кино, Гринуэй называет конкретную дату этого события - 31 сентября 1983 года, связывая последнюю с появлением телевизионного пульта дистанционного управления, позволяющего быстро переключаясь с канала на канал, запросто руководить телевизионным зрелищем. Конечно, режиссёр не мог упустить из виду тот факт, что сентябрь состоит всего лишь из тридцати дней. А это означает, что он обращается к субъекту, понимающему всю условность его высказывания. Тем не менее, во влиянии телевидения на кино он усматривает отрицательные тенденции, выражающиеся в том, что некоторые кинорежиссёры, с целью охвата возможно большего количества зрителей, создают фильмы с учетом их показа и на малом (телевизионном) экране, тем самым ограничивая возможность свободного творческого самовыражения и развития киноязыка, что рождает опасность исчезновения различий между кино- и телеязыками. Напротив, являясь сторонником авторского и экс-

1. Гринуэй П., Кино умерло.... Да здравствует кино!, Съёмка «Живым ТВ» лекции Питера Гринуэя, в рамках Московского Кинофестиваля. <http://tv-1.ru/translations/index12.s.>, пр. 12.09.20.

периментального кино, Гринуэй призывает к созданию особого киноязыка, в котором переосмыслена связь образа, звука и повествования, к созданию образов, способных расширить и обогатить выразительные возможности киноискусства в целом. И все это становится возможным лишь благодаря опоре на безграничные возможности новых цифровых технологий в кино, которые способны коренным образом изменить эстетику кино¹. В числе этих изменений киновед М. Теракопян выделяет возможность «совмещать в пространстве предметы из разных мест (пейзаж из одного района, замок из другого, небо из третьего); произвольно располагать источники света вплоть до использования «чёрного», т.е. поглощающего, источника света; моделировать «живых» актёров; анимировать большие группы объектов; производить анимацию животных; использовать компьютерную анимацию вместо привлечения дублёров; «создавать» явления природы; произвольно располагать виртуальную камеру; изменять экранное представление человеческого тела по собственному усмотрению (к примеру, удалять ноги или руки); проводить разнообразные манипуляции с цветом (превращать пожелтевшую осеннюю траву в летнюю зелень)»². Перечень этих изменений можно было бы продолжить, но значительно важнее понять, что «цифровое изображение изменяет наше ощущение необходимой связи между камерой и внефильмовой реальностью. Присутствие того и другого больше не является абсолютно необходимым. Теперь «сфотографировать» то, что невозможно увидеть, стало намного проще»³.

Обращаясь к процессам, происходящим в кинематографе, мы, таким образом, лишь хотели напомнить известную истину, что

1. См. Гринуэй П., «Пять голландских фильмов, поставленных в воображении», (Перевод с англ. Н.Цыркун), Искусство кино, 1991/8, с. 113-129; Гринуэй П., «Главный итог развития кино. Московская лекция», (Литературная запись Н. Зархи), Искусство кино, 2003/4, kinoart.ru/archive/2003/04/n4-article25, пр. 20.09.20.

2. Теракопян М. Л., Нереальная реальность: Компьютерные технологии и феномен «нового кино», Москва: «Материк», 2007, с.123.

3. Там же.

становление любого вида искусства, в том числе и являющегося настоящим детищем технического прогресса, достаточно долгий и сложный процесс, тем более если учесть всевозможные воздействия, которые оно может испытывать, «соревнуясь» с другими искусствами с целью выявления своего места и укрепления своего положения в художественной культуре. Протекает ли этот процесс абсолютно спонтанно, или в происходящем можно обнаружит некую логическую «схему»? Вопрос, конечно же, не из легких, но история становления фотографии, кино и отчасти телевидения, как видов искусства, наводит на мысль, что становление их творческих возможностей происходило постепенно и следовало лишь после установления и полного раскрытия их механических, воспроизводящих, репродуктивных потенций.

Идеальным примером, подтверждающим сказанное, является история кино, которое первоначально воспринималось лишь как новый вид зрелища, выгодное средство для распространения визуальной информации, тиражирования театральных постановок и т.д. «Собственно кинематографические» средства видения мира - монтаж, множественность точек зрения, возможность синтеза выразительных средств всех традиционных видов искусства и т.д., сформировались позже. На примере кинематографа можно легко доказать, что применённые в нём почти все технические инновации, со временем осваивались и с художественной стороны, во многом определяя художественную ценность его продукции (вспомним хотя бы изобретение звука, пришедшего на смену «немому» кино (1927 г.) и цвета (1935г.), заменившего черно-белое изображение). Но, как известно, завоевав статус искусства, кино, в свою очередь, повлияло и на традиционные его виды, «принудив» их к поиску новых средств художественной выразительности, к формированию непривычного художественного языка. Одним из первых на это обратил внимание известный канадский культуролог, философ и литературный критик, исследователь средств массовой ком-

муникации М. Маклюэн, который в рождении кубизма увидел след возникшего кино¹.

Похожий процесс наблюдался и в развитии телевидения. Появившись как новое средство информации и массовой коммуникации, оно почти сразу же выступило и как средство тиражирования произведений практически всех других видов искусства, тем самым став важной частью художественной культуры. При этом, интересно, что этот процесс изначально предстал не только в качестве чисто механического, но в некоторой мере и творческого процесса. Ведь в результате трансляции театральных, оперных и балетных спектаклей, различных концертов, кинофильмов и т.д., телезрителю предлагался в определенной степени уже «переработанный» вариант художественного произведения². Однако, не ограничившись этим, телевидение попыталось занять более значимое место в системе культуры - оно стало претендовать на роль нового вида искусства, что стало причиной рождения противоречивых оценок, высказанных за и против этой возможности.

Действительно, утвердившись как средство массовой информации и коммуникации, телевидение несколько десятилетий упорно искало свою неповторимую художественную специфику, свой «поэтический» язык, выразившийся, к примеру, в появлении телесериалов. Большой интерес вызывал и особый тип восприятия телевизионных программ, позволяющий устанавливать прямой контакт со зрителем, активно вовлекать его в творческий

1. Описывая творческий метод, присущий художникам-кубистам, М. Маклюэн утверждает, что «вместо создания на холсте специализированной иллюзии третьего измерения, кубизм предлагает взаимную игру плоскостей и противоречие (или драматический конфликт) форм, освещений, текстур, который «растолковывает сообщение» посредством вовлечения». Иначе говоря, представляя в двух измерениях внутреннюю и внешнюю стороны, вершину, основание, вид сзади, вид спереди и все остальное, кубизм отбрасывает иллюзию перспективы ради мгновенного чувственного восприятия целого. Ухватившись за мгновенное целостное осознание, кубизм неожиданно оповестил нас о том, что средство коммуникации есть сообщение», см. Маклюэн М.Г., Понимание медиа: Внешние расширения человека (Перевод с английского: Николаев В.Г.), Москва, «Жуковский», «КАНОН – пресс-Ц», «Кучково поле», 2003, с. 15-16.

2. Вопрос о том, является ли предлагаемый вариант удавшимся или нет, в данном контексте не имеет большого значения, так как мы лишь констатируем факт подобной переработки, а не вопрос его качества.

процесс¹. Указывая на эту способность телевидения, Маклюэн утверждал, что оно предполагало совершенно новый уровень активности зрителя, способствуя возникновению у зрителя 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». При этом каждый стал переживать гораздо больше, чем понимать. Произошла революция в сфере чувств, ибо, как утверждал канадский исследователь, телевизионный образ, требуя взаимодействия всех чувств, приводит к их синтезу, к синэстезии. Именно к этой способности, как к недостижимой мечте, стремились многие западные художники и поэты XVIII-XIX веков, с горечью и тревогой смотревшие на «фрагментированное и истощившееся воображение западного письменного человека»², явившегося итогом многовекового жесткого разделения и специализации чувств. Не удивительно, что необходимость подобной революции осознали прежде всего творцы искусства, «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 Маклюэн³. По его мнению, П. Шелли, Э.А. По, Ш. Бодлер, П. Валери, Т. С. Элиот и многие другие писатели и поэты, предлагая читателю незавершенный образ или процесс, требовали 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

1. Конечно, таким качеством наделен любой вид искусства, ибо, вызывая сопереживание, с помощью эмоционального воздействия на психику реципиента, он в той или иной мере содействует вовлечению реципиента в процесс сотворчества. Но, по Маклюэну, в этом плане особо выделяется именно телевидение.

2. Маклюэн, Понимание медиа, с. 361.

3. Там же, с. 369.

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»¹. И только телевизионный образ, выдвигая на первый план процесс диалога и участия, подготовил людей к освоению тактильных и неизобразительных моделей «символистских и мифических структур»². Он поменял нашу чувственность и образ мышления, развивая вкус к глубинному переживанию, тем самым возвращая человеку целостность и свободу, потерянные с изобретением алфавита и печатания.

Конечно, став одним из важнейших факторов, ведущих к утверждению специфики телевидения, эффект непосредственного участия в предложенных авторами событиях не был изобретением последнего. Известно, что в первобытном обществе, где фактически не существовало деления на создателей искусства и его исполнителей, с одной стороны, и исполнителей и зрителей, с другой, каждый человек мог стать участником «разыгрываемых» мистерий, различных обрядовых действий в режиме реального времени, т.е. мог быть вовлечен в процесс творчества, стать активным участником непосредственно создаваемой воображаемой реальности.

Важность вовлечения зрителя в процесс творчества была осознана и воспринята как значимая цель и в авангардном искусстве начала XX века, в частности, в 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 «зрителя в центр картины»³. По идее футуристов, картина должна поглотить зри-

1. Там же, с. 371.

2. Там же.

3. Манифесты итальянского футуризма, Москва, 1914, с. 12. Эту задачу они надеялись решить с помощью чисто формальных средств: прежде всего расчленения предметов на множество разнообразных геометрических фигур (круглых, треугольных, прямоугольных и т.д.), создающих впечатление очевидного хаоса.

теля, который станет центральным элементом её реального пространства. Притом динамизм картины должен с необходимостью отразиться и 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, как им казалось, и должны были вовлечь зрителя, находящего «в центре» картины, в непосредственное участие в изображённом на холсте событии. Конечно, в границах реальной двухмерности живописи футуристам так и не удалось в полной мере реализовать поставленную цель, но важно то, что этот принцип, напомнивший о первом, древнейшем типе взаимоотношения творца и реципиента, и в некотором смысле даже возродивший его, вновь привлек к себе внимание художников и нашел своеобразное применение и во многих направлениях искусства XX-XXI веков¹.

Это внимание сохранилось и даже усилилось в условиях нового витка технического прогресса, приведшего к становлению, так называемого, «нового-медиа-искусства» (New Media Art (NMA), иначе- Новый Медийный Арт (НМА)), 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» элементов и проявлений. Описывая создавшуюся но-

1. Особенную активность в этом направлении проявили прежде всего представители европейского авангарда - П. Клее, П. Пикассо, Ж. Брак и другие. Интересной формой реализации этой идеи можно считать такое проявление визуального искусства современности, как инсталляция. Во многих артефактах этого вида современной арт-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 само произведение, уже не воспринимает его как чуждый по отношению к себе объект.

вую ситуацию в художественной культуре и такие явления, как робото-искусство (Robotik art), геномное искусство (Genomic Art) и другие арт-практики, как эксперименты современных 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 считаться с этим эстетике нельзя»¹.

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 исследователь теории и практики «научного искусства» и проблем цифрового изобразительного искусства 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»².

Интересные дискуссии проходят и по поводу творческого процесса, характерного для этого искусства. Так, одни исследователи подчёркивают его «плагиативную» природу, утверждая, что создатели НМА спокойно копируют уже известный художественный опыт, используют «достижения других исследовате-

1. Бычков В.В., Маньковская Н.Б., «Искусство техногенной цивилизации в зеркале эстетики», Вопросы философии, 2011/4, с. 62-72.

2. Ерохин С.В. «Цифровые технологии как основа для формирования искусства пост-постмодернизма и трансдисциплинарной области научного искусства», Грамота, 2012/10, с. 85-88.

лей, известные технологии, уже существующие образы, тексты, приемы организации материала и т.п. Присвоение и плагиат не считаются в НМА чем-то зазорным. Все его произведения плод авторства многих людей»¹. Другие учёные, наоборот, уверены, что цифровое компьютерное искусство, «возвратило художнику утраченный высокий статус мастера и профессионала в искусстве», а также уникальный авторский почерк².

Понимание и оценка характера творческого процесса, протекающего в границах нового электронного искусства, осложняется и потому, что практически каждое его произведение 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. Необычность данной ситуации привлекает внимание особенно в случае её сравнения с оценкой и признанием ведущей роли лишь одного автора, в целом характерной для понимания процесса создания искусства прошлых веков, но специально акцентируемой в авангардном искусстве начала XX века, как никогда ранее выделяющего фигуру творца, который представлялся и воспринимался в качестве художественного гения, уникального творческого «Я», открывающего новый путь для развития искусства. Однако, вводя неопределённость и тем самым осложняя возможность выявления роли конкретного автора, новое медийное искусство одновременно стимулирует процесс соавторства, 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.

Уже телевидение, как выше было отмечено, сделало огромный шаг в этом направлении. Вспомним, что во многих теле-

1. Бычков В.В., Маньковская Н.Б., «Искусство техногенной цивилизации».

2. Ерохин С.В., Цифровое компьютерное искусство, Санкт Петербург, 2011, с. 6.

передачах, ток-шоу и т.д., транслируемых в прямом 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 имеет дело с сетевой виртуальной реальностью, т.е. с некой психо-электронной реальностью, которую он воспринимает через посредство целой системы электронных и сенсорных датчиков и имеет возможность сам воздействовать на нее с помощью другой системы управления»¹. 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 должен восприниматься и определяться как сотворчество, как интерактивность. И вновь, как и в случае 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

1. Бычков В.В., Маньковская Н.Б., «Искусство техногенной цивилизации».

представители авангардных, модернистских и постмодернистских направлений. Чтобы подтвердить сказанное, обратимся к мнению известного американского цифрового художника, философа и психолога Родни Чана, утверждающего, «что компьютерное искусство объединило и синтезировало в себе практически все наработки модернистского и постмодернистского искусства в новой виртуальной реальности: 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, хепенинг (Happening), инсталляция (Installation), перформанс (Performance Art) – интерактивность»¹.

Известно, что процесс активного экспериментирования охватил два-три десятилетия конца прошлого века, а к началу XXI века имелся уже конкретный результат, выразившийся в том, что «появилась первая сетевая литература, построенная на принципах гипертекста, особые визуальные зоны интернет-арта, активно вовлекающие в их организацию реципиентов, сидящих перед своими компьютерами, и т.п. Начались опыты по созданию веб-сайтов, синтезирующих некоторые стилистические приемы фотографии, анимации, видеоарта, (...) кабельного TV и радио-коммуникации (...)»². Всё это стало свидетельством веры чело-

1. Цит. по: Кульбижеков В. Н., «Виртуальное искусство», Перспективы модернизации современной науки, Материалы XXI Международной научной конференции, «Евразийское Научное Объединение», № 9 (21), Сентябрь, 2016, с.13-16, www.esa-conference.ru.

2. Бычков В.В., Маньковская Н.Б., «Искусство техногенной цивилизации».

века в безграничные возможности художественного творчества, осваивающего новую, виртуальную реальность¹.

В заключение хочется вновь обратить внимание на то, что новое медийное (электронное) искусство всё ещё находится в процессе становления и поиска своих особых выразительных средств, но, выдвигая на видное место проблему «сотворчества», оно поднимает на новый уровень вопрос творческого развития человека. Мы думаем, что диалог, ведущийся между пользователем и информацией, предоставленной 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, развлекать и захватывать, значение которой сложно переоценить. Именно поэтому можно считать, что они предоставляют каждому человеку XXI века еще одну возможность свободно проявить свой художественно-творческий потенциал, иначе говоря, превратиться в «художника», участвуя в создании, так называемых, гипертекстов, компьютерных изображений, мелодий и т.д. Более того, они позволяют ему даже обрести «особенные возможности зрения (...), слуха (...), обоняния, осязания и вкуса (...)»². Другой вопрос, что для этого требуются специальные устройства - виртуальные костюмы, шлемы, очки и другая дорогостоящая аппаратура.

1. Мы сознательно не рассматриваем все «видовые и жанровые» проявления нового медийного искусства по отдельности, считая это предметом специального исследования. Не касаемся мы и вопроса его информационно-коммуникативной функции, считая его вполне очевидным и понятным, не требующим специального объяснения. Ясно, что функционирующие на различных веб-сайтах «интернетовские» галереи, кинотеатры и т.д., являются прекрасным средством для пропаганды художественных ценностей. А представленные здесь произведения мирового искусства могут стать предметом визуального или аудиовизуального восприятия, доступным каждому владельцу соответствующей техники.

2. Юхвид А.В., «Современные философские подходы к проблемам виртуальности, виртуальной реальности и виртуальных технологий», Теоретическая виртуалистика: новые проблемы, подходы и решения, Москва, «Наука», 2008, с. 177-194.

Итак, признавая, что «новое медийное искусство» имеет в целом экспериментальную природу, заметим, что, предоставляя возможность для творчества любому непрофессионалу, оно в тоже время требует специальной научно-технической подготовки художника. Необычность возникшей ситуации вынуждает вновь вспомнить о двойственном отношении к возможностям техники, применяемой в сфере искусства. Речь идет о том, что, с одной стороны, можно занять откровенно критическую позицию по отношению к новому медийному искусству, как нацеленному лишь на технологический результат. С другой стороны, учитывая экспериментальный характер происходящего, проявить терпимость, возлагая надежды на то, что со временем будут найдены новые формы для художественного самовыражения и освоения мира, новые способы передачи изображения и звука, соответствующие художественным потребностям человека техногенной цивилизации. Следовательно, будет достигнут и подлинно художественный результат.

Уже великий Гераклит признал принцип всеобщего изменения: *Panta rhei* – «все течет». Действительно, мир постоянно меняется, меняется и человек, и применяемая им техника и технология. Неизменными остаются лишь некоторые его потребности, среди которых важное место занимает потребность в творчестве, а следовательно, и в искусстве. И для удовлетворения этой потребности человек никогда и не перед чем не остановится, с этой целью используя все возможные средства, предоставленные ему, как природой, так и культурой (в данном случае технической составляющей последней). Художники всегда будут экспериментировать, надеясь на то, что им удастся создать, если не шедевр, то хотя бы нечто такое, что способно преодолеть границы времени и пространства. А для этого, не опасаясь критики и непонимания, они используют, предоставленный им современной эпохой, весь технический потенциал. Таков уж этот «странный» мир искусства, сегодня пытающийся приобщить к процессу творчества своего обычного реципиента, надеясь и его превратить в художника.

ԱՄՓՈՓԱԳԻՐ

Արվեստը և նորարարական տեխնիկական գործընթացները

*Սվետլանա Արզումանյան
Փիլիսոփայական գիյր. թեկնածու
ՀԳՊԱ դոցենտր*

Հողվածում քննարկվում է արվեստի նոր հնարավորությունների բացահայտման խնդիրը՝ տեխնիկական նորարարությունների համատեքստում: Այն նպաստում է բազմապիսի գործընթացների դրսևորմանը՝ արժանանալով և՛ դրական, և՛ բացասական գնահատականների: Այդ խնդիրների շարքում առանձնացրել ենք արվեստագետների և ընկալողների գեղարվեստական գիտակցության էական փոխակերպումը, որ տեղի է ունեցել տեխնոլոգիական նորարարությունների ազդեցության ներքո: Ներկայացված են նաև արվեստի սահմանների ընդլայնման և հնարավորությունների հարստացման խնդիրները, որոնք կապված են նրա տեխնիկական տեսակների ձևավորման, ինչպես նաև այն տարատեսակ փորձերի հետ, որոնք իրականացվել են որպես նոր մեդիա արվեստի մաս՝ հիմնվելով համակարգչային նորագույն տեխնոլոգիաների վրա: Կարևորվել է ընկալողին համաստեղծագործական գործընթացում ներգրավելու հոգեբանական խնդիրը, որն արդեն իրականացվել է հեռուստատեսության կողմից և առավել ակտիվացել ինտերնետային արվեստի շրջանակներում:

Առանցքային բառեր. *արվեստ, տեխնիկա, նորարարություն, կինո, հեռուստատեսություն, մեդիա արվեստ, ներգրավվածություն, համաստեղծագործություն, փորձ:*

RESUME

Art and the Innovative Processes in Technology

*Svetlana Arzumanyan
PhD in Philosophy
Associate Professor at SAFAA*

The article considers the question of discovering new possibilities for artistic activities in the context of new technical innovations. This leads to the development of various processes that provoke both positive and negative assessments. Among these processes, significant changes occur in the artistic consciousness of creators and recipients under the influence of technological changes. Moreover, the expanding of boundaries and the enriching of possibilities of art associated with the formation of its technical forms, as well as various experiments carried out as part of the new media art, based on the latest computer technologies, are presented. Attention is also drawn to the psychological problem of involving the recipient in the process of co-creation, already carried out by television and intensified in the framework of Internet art.

Keywords: *art, technology, innovation, cinema, television, media art, engagement, co-creation, experiment.*