

Мистецтво нових медіа та масові комунікації Спільне й відмінне

ОЛЕГ ОЛЕНЄВ

У даній статті йтиметься про формологічне розуміння євро-американського медіа-мистецтва як мистецтва новомедійних технологій на прикладі декількох визначних творів цифрової сучасності. Відповідно, завдання статті полягає у співставленні високих (за глибиною й чіткістю авторського бачення) прикладів дигіталізованого мистецтва з безсуб'єктивним тлом масових комунікацій, з метою унаочнення тенденції зменшення індивідуальної художньої присутності в медіа-мистецькому творі й, натомість, збільшення техногенної присутності в представленні глобального соціального (теза «масові комунікації як медіа-мистецтво»).

Три головні висновки щодо медіа-мистецтва: медіа-мистецтво не є мистецтвом; медіа-мистецтво втратило людську подобу внаслідок дегуманізації; медіа-мистецтво належить до сфери візуального досвіду, — визнаємо перекрученням естетичної реальності.

Історію «віртуальної реальності» відео-мистецтва можна поділити на три рівні етапи: перший, 1960–1970 рр.; другий, 1980–1990-і; третій, 1990–2000 роки. Відео й електронне мистецтво, датовані першою половиною 1960-х, являли собою, за висловом К. Андреевої, «паліатив» [1, с. 134] абстрактного живопису. Експерименти з трансформації телевізійного сигналу, наприклад, демонстрація на екрані єдиної верти-

кальної смуги («ТВ-магніт» Пайка), ще не були відео-мистецтвом. Доповнюючи документальну фотографію, відео кінця 1960–1970-х років використовувалось задля запису перформансів. Тоді ж осмислювався зв'язок відео з категорією часу, і провадились маніпуляції з записами, котрі робили «цю техніку принципово важливою для концептуалізму, що дематеріалізує образ» [1, с. 132]. Монітор, який працює, перетворювався на об'єкт, що блокує видиме (найбільш ранній приклад — «ТВ-деколаж» Вольфа Фостела). Відео-мистецтво поповнюється значною кількістю специфічних «нуль-об'єктів»: монітори, обернені «обличчям» до стінки; монітори, що передають завжди одне й те ж, — наприклад, сурогатне полум'я вогнища, створеного спеціально для того, щоб «горіти» в штучному каміні тощо. Окрім запеклого документалізму, відео-мистецтво 1960–1970-х (перший етап) характеризує «форсована фізіологічність» (часи віденського акціонізму) й недовіра щодо зорового сприйняття.

Що стосується другого етапу (1980–1990-і), то станом на 1980-і відео визнається в якості нової технології, що приховує постмодерністський потенціал: це трансгресивне полотно, делокалізована віртуальна реальність [2, с. 17]. На початку 1980-х ця технологія досягла розквіту, і відео-митці відмовляються підтримати «концептуаль-

ний іконоклазм», оскільки їх захопила можливість створення новітніх полотен: безтілесних, самостійних, інтерактивних.

Б. Віола починає з відеоінсталяцій, стилістика котрих наближена до творів одного з найбільш модних кінорежисерів 1980-х, а саме Девіда Лінча. В інсталяції «Сон розуму» він пропонує глядачеві увійти до чарівної кімнати, обладнаної на зразок готельного номеру, стіни котрої в той момент, коли несподівано гасне світло, перетворюються на гігантські екрани. Разом із відвідувачем цього атракціону «екранні сновидіння» бачить також якийсь сплячий герой, що його зображення увесь час транслюються на невеликому відеомоніторі. Віола здійснює перетворення звичайного простору у «багатовимірний фантастичний континуум», де (у фрагментованих полотнах) зображено історію життя на Землі. Це життя катастрофічне, й зображення дивовижної білої сови змінює рентгенівський профіль людського кістяка чи марево пожежі; «сон розуму» тут не стільки асоціюється з сюжетом Гойї, скільки показує єдність життя на планеті, котру свавільно розтинає шкідлива людська свідомість: «митець демонструє нічні марення як явища несвідомого знання, провидіння, претендуючи на владу навіювати сновидіння в полотнах, являти погляду сугестивне, вічне видовище світобудови» [2, с. 71].

Г. Хіл використовує можливості відео, спираючись на традицію концептуального підходу до мистецтва як до «інтерпретації показаного»; як до критики процесу представлення. В інсталяції «Хрест» Хіл, як і Віола, обирає традиційну тему нової християнської ери. Він будує концептуальний вівтарний образ, записуючи на відео власні руки й ноги під час поневірянь занедбаним островом поблизу Нью-Йорка. Після того записи монтуються на екранах на стіні таким чином, що між ними лишається величезний пустий простір. Хіл документально підтверджує страждання, відкриваючи глядачам «живі подробиці» самокатування (синя шкіра, руки, що дрижать, повільні рухи ніг і т. д.). Проте парадоксальним чи-

ном ці страждання сприймаються атілесно: вони близькі до середньовічної соборної скульптури чи живопису майстрів північного ренесансу. Ухиляючись від демонстрації втілення божественного, Хіл, згідно традиції модерністського авангарду, представляє нумінозне / духовне як невидиме: величезна площина стіни замість відсутнього тіла; гігантський повітряний простір між кінцями розп'яття як «абстрагована репрезентація Піднесеного». Крім того, Хіл показує успадковану від 1970-х недовіру до зорового сприйняття. Людина, що роздивляється зображення на моніторах, є свідком болісних спроб встановити рівновагу, рухатись рівно, бути в кадрі. (Фокусуючись на конвульсіях рук чи ніг, глядач втрачає зв'язок із макрокосмосом.) Хіл доводить необхідність і недосяжність «розумного бачення», втраченого в ту мить, коли обрано розсуд і верифікуючі почуття в якості підґрунтя для людського досвіду: «Візуальний експеримент дає лише фрагменти, лише бокове стеження, яке вислизає. І це все, що залишилось нам від картини світу» [3, с. 25].

В контексті розмови про другий період відео-мистецтва слід, по-перше, наголосити на фігуративності відео-полотен; на деконструкції речей як «знаків суспільних відносин», а також на низці візуальних образів із делокалізованою історією та невизначеним матеріальним складом. По-друге, варто зазначити, що разом із відео-живописом повертається (після документалізму 1970-х) домодерністська практика *story telling* — форми оповіді в полотнах, представлення вигаданих історій. По-третє, віртуальна реальність, завдяки новітній на той час візуальній технології, пропонує користувачеві пришвидшену (до швидкості процесорів) непередбачуваність і «атракційність» відеопростору. По-четверте, відбувається історизація технологій — створення усіяких гаджетів, що сполучають «новітні функціональні пристрої із абсурдними балаганними розвагами» [4, с. 84].

Відео другої половини 1980-х — початку 1990-х демонструє примат технологічності:

техногенне середовище, іншу реальність, яка розвивається сама по собі й суперечить унормованій людській поведінці. Датські митці заснованої у 1986 р. групи «Solkorset» Ганс Ерік Мадсен, Маріанна Йоргенсен, Робін Лібхер, Еспер Расмусен і Кім Гронборг використовують відео у масштабних зовнішніх та інтер'єрних інсталяціях. В 1989 році вони спорудили в Аарусі відеоінсталяцію під назвою «Контейнер-ТВ». У центральній частині ботанічного саду художники змонтували чотириповерхову конструктивістську й мінімалістську структуру з великовантажних контейнерів. У контейнерах експонувались набори речей і демонструвалося відео, причому верхні зовнішні стіни конструкції використовувались в якості екранів за зразком відкритих кінотеатрів. Група «Solkorset» демонструвала назовні нарізки усіляких картинок, відзнятих на декількох телеканалах (кінокадри, фрагменти реклами та новин). Агресивний характер цивілізації на екрані посилювався промисловою конструкцією. Таким чином, ця робота доводила несумісність двох реальностей: природного світу (сутінки старовинного саду) та техногенної ілюзії, котра прагне підмінити реальний досвід. Внутрішнє відео експонувалося в умовах технічних і фізіологічних складнощів огляду для відвідувачів: частина відеозаписів демонструвалась усередині контейнерів-рефрижераторів, до котрих ще треба було дійти крізь павутиння дротів, повз поліетиленові перегородки та металеві заслони. Деякі монітори були вмонтовані за ґратами. До того ж глядачів засліплювали прожектори, котрі освітлювали інтер'єр контейнера, заставленого металічними колонами. В одному контейнері шлях до відео перегороджувала гігантська одинадцятиметрова гільйотина. Цей пристрій був справний, і його додали в контейнер з розрахунком на те, щоб створити враження можливості відрізати глядачеві голову, якщо той раптом задовго дивитиметься у відеомонітор, або розрубати його навіпіл посередині шляху до відео-видовища.

Швейцарські художники Петер Фішлі й Давід Вайс у фільмі «Хід речей» продемонстрували, як в наслідок хімічних реакцій чи механічного впливу відбувається колообіг енергії, що перетікає від подряпаних калощ до дірявого відра чи до якої-небудь залізяки з лампочками. Кожна річ або агрегат в цьому відео оживає, починає рухатись, плюватися вогнем, пускати пар чи крутись довкола власної вісі. Відеовидовище з його розпливчатою сіро-голубою гамою екрану надає трансформаціям речей характер нереального, примарного вияву другого життя, що його не має бути або котре повинно завжди залишатись прихованим за «реальністю першого порядку». В образах саморушного утилю художники лірично / іронічно використали модерністську метафору вічного руху матерії, але тепер вже не вічно нової чи абстрагованої, як у «Механічному балеті» Леже, але вже початково, априорі пошкодженої.

Також торкаються теми нестійкого дереалізованого / делокалізованого людського середовища інші дві відомі інсталяції межі 1980–1990-х, які створюють максимально дискомфортне відчуття простору. Ричард Уілсон в інсталяції «20:50», що постійно експонується в галереї «Саатчі», пропонує глядачу пройти залізними містками над влаштованим посеред залу озером олієзбірника. Нафтопродукти запаморочливо тхнуть; у їхньому чорному дзеркалі відображається усе приміщення, стеля й вікна котрого не наче перевертаються; і при цьому ясно помітна півка поверхневого натягнення [1, с. 149].

Мона Хатум досягає подібного ефекту соматичної дезорієнтації та запаморочення відчуттів, заводячи глядача у коридор, утворений металічними сітками та освітлений яскравим змінним світлом. Сітчасті тіні, що гойдаються з боку в бік, миттєво викликають запаморочення; однак, на відміну від твору Уілсона, звідси не можна врятуватись втечею.

В обох наведених вище творах олійна субстанція та яскраве світло втілюють змінний простір, з якого людина вже не вийде такою, якою

зайшла: відтепер її завжди супроводжуватиме запах мазуту, а будь-які коливання світла нагадуватимуть підлогу, що вислизає з-під ніг в інсталяції Хатум.

Перейдемо до третього етапу історії відеомистецтва, 1990–2000-і. Медіа-твори Андреаса Гурскі, Яна Тооміка, Нам Джун Пайка та Кім Суджі відсилають до динамічного, рухомого регіону змін, в якому все, що було колись матеріальним, дематеріалізується через посередництво екранних зображень, штучного освітлення, пластичної синтетики та нестійких поверхонь.

Німецький фотограф Андреас Гурскі, який став зіркою світового рівня після виставки 2001 р. в нью-йоркському Музеї сучасного мистецтва, винайшов комп'ютерний спосіб для створення панорам новітнього часопростору. Використовуючи комп'ютер, він змінює простір на фотографії таким чином, щоб зображення із напрочуд чіткими деталями було неможливо охопити в цілому звичайним поглядом. Гурскі знімає гігантські скупчення людей в архітектурних інтер'єрах, сучасні енергетичні вузли капіталу (наприклад, Токійську біржу), осяйні поверхні офісного хмарочосу, різнокольорову мозаїку контейнерів у міжнародному порту Салерно та нескінченні вестибюлі готелів. В його творчості нове оптичне несвідоме відтепер відкриває себе як явище, котре, попри те, що було створене людською цивілізацією, набуло властивостей самодостатніх і нелюдських, акультурних і повзприродних механізмів планетарного масштабу. Робота цього механізму не пов'язана з модерністськими поняттями користі чи прогресу; він являє собою «безкінечний мимовільний рух енергії капіталу». Гурскі показує поверхню світу як загадкову мікросхему, загальний сенс, зв'язки і можливості котрої істотно переважають можливості людського сприйняття. Проблема, що її Гурскі зафіксував за допомогою об'єктива та комп'ютерних програм, — це безсуб'єктна організація суспільства, нелюдська логіка технокультури, готової повністю нейтралізувати суб'єктивні основи творчості та науки.

Відчужені відчуття у безпосередньому контакті з навколишньою дійсністю, властиві 1990-м, передає відеоробота естонського художника Яна Тооміка. Він влаштував екстремальний перформанс і записав його на відео. Гірським серпантином на швидкості рухається трейлер; його задні двері прочинені, що уможливує видовище величезного екрану, на котрий проектується в режимі онлайн запис дороги попереду та всі інші деталі, що їх можна побачити з кабіни водія. Саме на цей відеозапис мусить орієнтуватись водій автомобіля, що їде впритул до трейлеру, в свою чергу, фіксуєчи небезпечно пересування обох машин на відео. Тоомік знімає і монтує фільм таким чином, щоб фізична реальність дороги лише мигтіла по краях і вислизала з поля зору, поступаючи відеовидовищу екрана. Гонитва за образом реального перетворює середовище, у якому вона відбувається, в місце з високим рівнем небезпеки. При цьому, незважаючи на активну й динамічну за розвитком дію, не тільки глядачі, але також і задіяний в перформансі другий водій лише пасивно втягнені в драматургію, сприймаючи сигнали з екрану та наслідуючи їх. Чи не подібним чином почувається й водій трейлера: йому сама реальність відкриває то один, то інший поворот, тримаючи у постійній напрузі, затягуючи в незнайоме середовище, яке відразу ж транслюється на екран і відчужується як видовище.

З іншого боку, змінне чи дереалізоване середовище — це, починаючи з 1960-х, реальність нічних клубів, що використовує наукову фантастику й новий техногенний ілюзіонізм, диктуючи (у тому числі) й моду на музейні атракціони. Якщо в 1960-х у музейних залах динамічно сяяли «препаровані телевізори» Пайка, кольорово-музичні установки оп-арту та неонові скульптури Флавіна, то на межі ХХ–ХХІ століть їхніми нащадками є сяючі аніліном просторові конструкції Олафура Еліасона або медитативно виблискуючі, «неначе справжні вісники четвертого виміру» [5, с. 82], форми Аніша Капура.

«Великий магістр техногенних ілюзій» Нам Джун Пайк перетворив на власній персональній виставці внутрішній об'єм Музею Гугенхайма (Нью-Йорк) на лазерний водоспад, що спливає з проекції зіниці, розташованої під стелею. Проект називався «Зірка в спіралі» і був оточений кількома ярусами електричних свічок, котрі світилися з екранів, пропонуючи, таким чином, публіці відчуття себе героями фантастичного розважального шоу.

Відео кінця 1990-х вимагає від глядачів майже недосяжної здатності: надовго зафіксувати увагу, щоб зрозуміти змінний світ. Як це не парадоксально, глядач, якого привчили перемикати канали, перемотувати плівку, повертається до споглядання, виховуючи в собі навичку сповільненого сприйняття. Парадигматичну роботу в цьому напрямі було створено в 1999–2000 рр. мисткинею Кім Суджа. Записаний на відео перформанс цієї художниці, що відбувався на вулицях мегаполісів усіх частин світу: Токіо, Шанхаї, Лагосі, Делі, Лондоні, Нью-Йорку, Каїрі, Мехіко, називався «Жінка-голка». Всюди Суджа, стоячи до камери спиною, годинами зустрічає нескінченний людський потік. Фігура мисткині в темній куртці, з прямим чорним волоссям, зібраним у хвіст, незворушна як лезо, центрує видовище, в той час як натовп поводить себе по-різному, контрастуючи з людським різноманіттям та відмінностями. Сталість чорного силуету ставить одне питання: навіщо кудись поспішають усі ці люди? Ріка людських образів, які неухильно напливають з майбутнього, створює ефект вічного повернення «одного й того ж — кожен раз різного». Романтичний пафос смерті та воскресіння Ніцше тут поступається завороженості видовим різноманіттям самовідновлюваної «живої речовини».

Розглянувши три етапи історії візуального медіа-мистецтва (відео-мистецтва), відзначимо наступне: по-перше, медіа-мистецтво є мистецтвом; по-друге, медіа-мистецтво є антропоморфним; по-третє, медіа-мистецтво виходить

за межі сфери візуального художнього досвіду. В тричленній моделі медіа-мистецтва «формологічна сутність / техногенне середовище / соціальна природа цифрових технологій» тезі «медіа-мистецтво як мистецтво нових медіа» не випадково відведено перше місце. Формологічна сутність медіа-мистецтва яскраво виявляється у трьох його задекларованих ознаках:

1) Мистецтво. Формологічний код медіа-мистецтва об'єктивує тотальну техногенність людського середовища, відчуженість людини від людських умов життя і піднесеної буттєвої основи, є глобалізованим соціокритичним агентом (наприклад, тяжіння Кім Суджа до уповільненого сприйняття або деконструкція телебачення як регулятора живих суспільних відносин).

2) Антропоморфізм. В дійсності дегуманізація нового мистецтва ще повністю не завершена. Адже поодинокі приклади високого медіа-мистецтва свідчать як про належне функціонування художнього коду (глобалізований соціокритичний агент з точки зору новомедійної формологічності), так і про індивідуальну глибину та чіткість авторського осягнення суспільної технокритики естетичним медіа-мистецтвом: Фостел, Віола, Хіл, Мадсен, Йоргенсен, Лібехер, Расмусен, Гронборг, Фішлі, Вайс, Уілсон, Хатум, Гурскі, Тоомік, Пайк, Суджа (т. зв. високі приклади на протизагу медіатизації мас-комунікацій).

3) Не-візуальний досвід. Проте новітня «дегуманізована» якість подібного «мистецтва» виявляється в приматі кібер-реальності (про що свідчить теза «медіа-мистецтво як мистецтво нових медіа») як над часо-простором індивідуальної присутності людини (медіатизація долає індивідуальність), так і над естетичним осмисленням мас-комунікаційних процесів цифрової глобалізації (теза «масові комунікації як медіа-мистецтво»): наприклад, митці презентують новомедійну техносферу (цифрову кібер-реальність) як швидкоплинну й максимально нестійку, дискомфортну, неочікувану, з нелюдськими законами рециркуляції ринкового й символічного капіталу, незрозумілу і багатозначну.

1. *Арсланов В. Г.* История западного искусствознания XX века. — М., 2003.
2. *Краусс Р.* Подлинность авангарда и другие модернистские мифы. — М., 2003.
3. *Турчин В. С.* По лабиринтам авангарда. — М., 1993.
4. *Лионель Р.* Энциклопедия экспрессионизма: Живопись и графика. Скульптура. Архитектура. Литература. Драматургия. Театр. Кино. Музыка / Науч. ред. и авт. послесл. В. М. Толмачёв. — М., 2003.

Анотація. Стаття досліджує новітні та експериментальні тенденції в авангардному візуальному мистецтві першої половини XX ст. В ній розглядаються практики антитрадиціоналізму та експерименти з художньою формою і концепціями на прикладі таких напрямків авангардного мистецтва, як експресіонізм і кубізм.

Ключові слова: візуальне мистецтво, художній авангард, антитрадиціоналізм, експеримент, експресіонізм, кубізм.

Аннотация. Статья исследует новаторские и экспериментальные тенденции в авангардном визуальном искусстве первой половины XX века. В ней рассматриваются практики антитрадиционализма и экспериментирования с художественной формой и концепциями на примере таких направлений авангардного искусства, как экспрессионизм и кубизм.

Ключевые слова: визуальное искусство, художественный авангард, антитрадиционализм, эксперимент, экспрессионизм, кубизм.

Summary. The article explores the experimental trends in the avant-garde visual arts of the first half of the twentieth century. The innovative practices and experimenting with art forms and concepts on the example of avant-garde trends as expressionism and cubism is researched.

Keywords: visual arts, avant-garde, anti-traditionalism, experiment, expressionism, cubism.