

НОВОЕ МЕДИАИСКУССТВО: ЭСТЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ МЕДИАДИСКУРСА В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Медиаискусство, развивающееся в контексте новых технологий, приобретает на сегодняшний день все более широкий общественный резонанс. Критерии этого вида художественной деятельности, которые в последние пятнадцать лет постоянно изменялись, подлежат при этом многоплановой дискуссии, затрагивающей различные области науки. Так, один из подходов к анализу медиаискусства, получивший свое развитие в многочисленных философских, социологических, культуроведческих и естественнонаучных трудах, – это медиатеория. По другую сторону означенного дискурса находятся теории искусства. В подавляющем большинстве трудов господствует интердисциплинарный метод исследования, который, отражая современные тенденции в гуманитарных науках, согласуется со спецификой рассматриваемого феномена. Различные критические источники предлагают, соответственно, разнообразные варианты формулировок понятия медиаискусства. Эти определения, однако, чаще всего нечетки и носят ограниченный характер, подчиняясь частной направленности того или иного исследования, избираемой автором. Тут следует отметить, что начавшийся примерно в конце 90-х годов процесс гибридизации художественных практик в целом явился, во многом, причиной уменьшения числа их классификаций в аналитической литературе. Фокус зрения сместился в область новой аппаративной эстетики, исследований процессуальности и специфики медийного воздействия. В качестве варианта наиболее емкого определения можно привести модель медиаискусства, предложенную авторами недавно вышедшего в свет сборника *Формы интерактивного медиаискусства: история, тенденции, утопии* и сформулированную следующим образом:

Медиаискусство – собирательное понятие, которое характеризует использование электронных коммуникационных средств восприятия – видео, компьютер, пространственные инсталляции – для создания эстетических объектов, или употребление самих устройств и коммуникационных возможностей в качестве исходного материала. Медиаискусство делает попытку высвободить электронные технологии из их прагматического пользовательского контекста и развить в некоторую художественную форму. Помимо этого, оно служит интеграции различ-

ных наработок современной цивилизации: техники, науки, обработки информации, социальных отношений, эстетического опыта и при этом выявлению нового объединительного потенциала.

Это и другие подобные ему определения описывают медиаискусство как незавершенный и постоянно развивающийся проект, наиболее существенными дискурсивными формациями которого становятся наслоения, разрывы и трансгрессии между эстетическими, аппаративными и семантическими системами. Оно работает на смежных территориях между технологией, искусством и социумом, но одновременно само конструирует новые пограничные линии, которые пролегают внутри этих культурных систем.

Тематический обзор литературы, посвященной вопросам нового медиаискусства, мы хотели бы начать с совместного исследования двух австрийских теоретиков культуры, искусства и медиа Катарины Гзельпоинтер и Урсулы Хентшлегер *Paramour - Искусство в контексте новых технологий*. Исходным пунктом для авторов этой публикации стала потребность пересмотра классического понятия искусства, а также анализ предпосылок развития медиаискусства на рубеже третьего тысячелетия. В первой части - *NeueMediaKunst* (НовоеМедиаИскусство, сознательно написано в одно слово, чтобы подчеркнуть взаимозависимость составляющих этого понятия) обстоятельно дискутируются исторические и актуальные модели искусства, общества, личности и медиа, соответствующие им характеристики, из которых автор выводит собственное определение медиаискусства, ориентируясь при этом в большей степени на прагматические социокультурные теории.

Так в этой части обобщаются взаимоперекликающиеся искусствоведческие рассуждения Поля Бордые (художественное пространство), Никласа Лумана (искусство как система), Зигфрида Шмидта (искусство как конструкт). Подходы этих трех представителей новейшей социологической теории, прежде всего в контексте медиадискурса, подразумевают достаточно широкие понятия искусства и культуры, что позволяет им избегать банальных дихотомий высокое - низкое, хорошее - плохое и т.д. Тут речь идет скорее о предпосылках и функциях искусства. Исходя из взятых за основу метатеоретических заимствований, автор исследует некоторые наиболее существенные для новых-медиа-в-искусстве ключевые понятия, такие как киборг/телесность, медийность/интермедийность, интерактивность/интерфейс, виртуальная реальность/киберпространство/интернет. В заключение Гзельпоинтер предлагает свой вариант определения НовогоМедиаИскусства:

... это такое искусство, которое работает на базе новых информа-

ционных технологий с присущими им специфическими техническими, социальными, экономическими, психологическими и медийными свойствами, при этом как художественная деятельность оно проистекает из условностей культурного окружения, отсылает к ним и одновременно экспериментирует с новыми эстетиками.

Во второй части книги - Сети (NetzWerk) - Урсула Хентшлегер рассматривает понятие информации и его значение для новых коммуникационных технологий, делая акцент, в первую очередь, на феноменах интернета. Идейным базисом этой части явилась мысль о том, что с открытием информации как отдельного и самостоятельного единства в первой половине 20-го столетия и связанных с ним теорий и моделей, таких как кибернетика или радикальный конструктивизм, началось коренное изменение наших представлений о мире. Автор также излагает многочисленные технические и исторические детали, относящиеся к искусству в сети и, посредством анализа отдельных художественных явлений, пытается определить спектр развития сетевого искусства.

Хентшлегер структурирует свое исследование исходя из трех основных уровней рассмотрения проблемы:

- Информация как третья составляющая, наряду с материей и энергией (философский аспект);
- Информация как власть (общественная политика): технологическая стандартизация определяет информационное сообщество;
- Информация как исходный материал современного медиаискусства, понимаемая как содержательная целостность, которая носит характер события, а не отсылает к какой либо иной цепи необходимых результатов. В основе работы с информацией лежит двоичный код, который приводит к новой грамматике восприятия: текст, изображение и звук представлены в цифровом виде и таким образом формально равноценны. Этим обусловлена, по мнению автора, необходимость расширения понятия "информация" в направлении содержательного и эстетического аспектов.

Ragapour предлагает первый и достаточно интересный обзор современного состояния теоретических исследований на тему искусства и медиа, искусства в глобальной сети и предусмотрительно визуализирует его посредством многочисленных художественных примеров, богато иллюстрированных и дополненных интернет-ссылками.

Следующее издание, которое мы хотели бы представить в рамках этого обзора – это сборник статей *Формы интерактивного медиаискусства: история, тенденции, утопии* под редакцией Петера Гендоллы, Норберта М. Шмитца, Ирмелы Шнайдер и Петера М. Шпангберга.

В первой главе сборника собраны тексты об истории и предистории интерактивного медиаискусства. Этот начальный ретроспективный взгляд направлен, в первую очередь, на разоблачение мнимо общепринятых категорий медиадискурса.

Так Петер Гендолла (О пространственно-временной интеракции) показывает, что время, как центральная категория динамических форм медиаискусства, представляет собой также определенный исторически укорененный конструкт. При этом он объясняет сформировавшееся в сознании современного человека соотношение категорий пространства и времени неизменностью динамики цивилизационных процессов последних нескольких столетий. Фактически многие феномены цифрового искусства, при рассмотрении их в континууме художественных практик Нового Времени, выглядят не столь уж оригинальными и актуальными.

Оливер Грау (О генеалогии и эпистемологии интеракции и симуляции), в свою очередь, демонстрирует эту преемственность на примере истории симуляционных техник, то есть, попыток вовлечь зрителя, посредством технически усовершенствованных иллюзорных миров (начиная от искусства панорамы и заканчивая виртуальными пространствами), во взаимодействие с другой реальностью.

Зёке Динкла (Плывущее произведение. О возникновении новой формы художественной организации) рассматривает интерактивное медиаискусство как часть новейшей истории искусства и пытается, при помощи категории "плавающего произведения", вывести специфические критерии, которые не только характеризовали бы эту художественную деятельность, исходя из ее технического материала, но также определяли бы ее позицию по отношению к другим цифровым или аналоговым видам творчества.

Авторы второй, ориентированной скорее на систематизацию, главы анализируют новейшие интерактивные практики в искусстве, исходя из различных методологических перспектив.

Норберт М. Шмитц (Медийность как эстетическая стратегия Модерна) задается вопросом об исторических истоках зарождения медиадискурса и, соответственно, понимания искусства в контексте медиа. Он находит эти истоки в эстетической парадигме классического авангарда и испытывает при этом на прочность критическую эпистемологию современного искусствознания. Последнее, по мнению автора, не способно на сегодняшний день принять на себя функцию "внешнего наблюдателя" художественной системы. Шмитц также критикует очевидную, с его точки зрения, обреченность медиаискусства на соблюде-

ние псевдонаучных норм и, как следствие, ограничение его экспериментальных свобод.

Петер М. Шпанберг (Продуктивные заблуждения: О взаимоотношении медиаискусства, медиатеории и общественных изменений) опирается на методологию системной теории в своем исследовании того, какие влияния испытывает медиадискурс, находящийся в поле зрения дискуссий о теории коммуникации, с одной стороны, и художественной системы, с другой. Художественные манифестации медиаискусства воспринимаются при этом как индикаторы проблемных ситуаций в обществе в целом и связываются с трудностями поиска самоидентификации и самоописания современным социумом.

Эссе Майка Сандботэ (Прагматическая медиатеория интернета) примыкает к вышеизложенным позициям, поскольку в нем сходным образом высказывается сомнение в полезности радикальных медиатеорий для общественной практики. Тут также можно проследить тесную взаимосвязь с представлениями о коммуникации французских постисториков (в частности, Жюлья Делеза). Парадоксальный, на первый взгляд, синтез этих подходов с американским прагматизмом Ричарда Рорти служит автору базисом для его критической рефлексии над развитием современных средств коммуникации.

Под специфическим углом зрения гендерного дискурса автор следующей статьи - Мари-Луиза Ангерер (*I'm suffering from a spatial hangover: Телесный опыт в контексте нового медиаискусства*) - демонстрирует и подвергает анализу проекты технологически опосредованных женских киберидентичностей, которые играют не малую роль в медиаискусстве. Дискуссия вокруг обусловленной медиа телесной тактильности в современном искусстве, совмещение медиатехнологий и фиктивной телесности при конструировании "нестабильного" субъекта описываются здесь как позитивный потенциал нового интенсивного телесного опыта.

Хайко Иденсен (Коллаборативный способ письма - виртуальная текстуальная и теоретическая деятельность) видит начало интерактивной литературы в традиции литературных и изобразительных экспериментов авангарда конца 19-го столетия. Автор (который также известен как интернет-артист) представляет свой собственный интернет-проект "Информационная сеть/Культура/Техника" в качестве иллюстрации одного из вариантов следования традиции Модерна, в эстетике которого было заложено стремление к преодолению замкнутости художественного произведения в пользу открытого, провоцирующего ответную реакцию, события. Повествуемая Иденсенем история и пре-

дистория интеракции с текстом в Сети является, одновременно, и историей краха эстетических утопий, то есть, технических попыток осуществить эту интеракцию. Упразднение технологических ограничений происходит только с появлением цифровых технологий, которые возрождают утопический потенциал прошлого.

Сходную аргументацию предлагает Мартина Леекер (Театр, перформанс и техническая интеракция: Субъекты отчуждения), анализируя распад традиционного субъекта в старых танцевальных жанрах и хореографических перформансах в связи с внедрением новых медиа в область искусства. Леекер не пытается противопоставить театральность цифровым технологиям, а скорее видит ее в качестве посредника между физическим миром и миром медиа. Здесь также прослеживается тенденция к рассмотрению медиаискусства в континууме уходящей далеко в прошлое художественной традиции.

Заключительная глава сборника содержит несколько небольших исследований и интервью, которые дают представление о практике интерактивного медиаискусства. Клаудиа Бентхен (Эпидермис искусства: Фантазмы Стэларка) на примере перформансов австралийского художника Стэларка демонстрирует радикализм утопических фантазмогорий медиаискусства, пытающегося сломать последние границы между субъектом и миром, человеком и машиной. Автор видит также и заостренность этих представлений в эстетико-прагматических предпосылках подобных инсценировок.

Натали Бинчек ("Где же место тексту?"), используя пример "потерянного", то есть не существующего более под своим интернет-адресом, дневника сетевого артиста Райнольда Готца, описывает такое художественное произведение, для которого образующими становятся именно границы новой медийности. Таким образом, она вычерчивает эстетическую перспективу, в которой интернет-литература, как новая художественная форма, представляется сложным отражением старой книжной культуры.

В работах нидерландской медиахудожницы Мирель Мираж на первый план выходят эмоциональные измерения в сетевом искусстве. Из интервью с ней становится также очевидной ее убежденность в присутствии специфического эстетического качества искусства в сети. Мираж считает не актуальным акцентирование фазы технологического эксперимента ради эксперимента как такового. Лиз Филлипс и Анней Бонней рассуждают о прагматике художественного процесса, в котором присутствует не только интеракция между произведением и реципиентом, но также коммуникация между двумя артистами.

В своем эссе "По ту сторону художественной системы", которое замыкает сборник, Франк Фуртвенглер бросает взгляд на родственные интерактивному медиаискусству феномены в популярной культуре. Он показывает, каким образом отношение линейного повествования и интерактивности, которое играет огромную роль в самоопределении медиаискусства по отношению к традиционным художественным формам, вовлечено также и в "жанр" компьютерной игры. Для Фуртвенглера классическая наррация выглядит так, как, например, интеграция кинематографических эпизодов в форме *decoupage classique*, иными словами, совершенный голливудский образец повествования. Она является равнозначным интеракции конституирующим элементом развлекательных по своей сути компьютерных игр. Автор также задается вопросом о возможном развитии игровой индустрии, которая, базируясь на глубоко укорененных психологических предпочтениях реципиента, способна занять лидирующие позиции в области развлекательной промышленности.

Следующее достойное, на наш взгляд, внимания издание также посвящено синтезу медийности и искусства. Речь идет о диссертационном исследовании Оливера Грау *Виртуальное искусство в истории и современности: Визуальные стратегии*, осуществленного в рамках проекта "Художественная история и медиатеория виртуальной реальности" на кафедре искусствознания Берлинского Гумбольдт-университета. Проект посвящен изучению истории иммерсионных изобразительных пространств в искусстве и рассмотрению вопроса о том, как изменяется понятие изображения (образа), приобретшего виртуальные, обусловленные компьютерными технологиями, качества.

Связующее звено между образами виртуального искусства и традицией изобразительного искусства со времен Античности автор видит в иммерсионной стратегии – в стремлении поместить зрителя в "некоторое герметично замкнутое образное пространство иллюзии" – которую он прослеживает как в истории искусства, так и в виртуальных произведениях настоящего.

Конвергенция художественного произведения и изобразительного механизма искусства, неотделимость сообщения от медиума свидетельствуют в пользу восприятия иммерсии. Произведение искусства может в каком-то определенном промежутке времени потерять свои качества автономно воспринимаемого эстетического объекта, осознанная иллюзия может обернуться неосознаваемой. Наиболее общее рассмотрение вопроса показывает, что, говоря о принципе иммерсии, мы имеем дело с вытеснением проявлений механизма иллюзии за порог

зрительского восприятия с целью максимизации интенсивности транспортируемого сообщения. Медиум становится невидимым.

Герметично замкнутое пространство иллюзии (то есть изображения, которые объединяют зрителей в едином пространстве и времени, окружая их) автор находит в изобразительном искусстве в области настенной и плафонной живописи. В основе культовых фресок Помпей, а также фресковой росписи Готики и Возрождения и панорамных образов сводов барочных церквей лежит та же изобразительная идея, и таков осевой тезис книги, что и в интерактивном иллюзорном пространстве виртуального произведения. Симулированное компьютером внедрение внутрь виртуального образа, возможное сегодня, ни в коем случае не представляет собой, по мнению автора, революционную инновацию, в качестве которой оно часто бывает интерпретировано.

Особую роль на пути совершенствования иллюзионизма в изобразительном искусстве сыграло изобретение панорамы на исходе 18-го столетия. Грау трактует ее как прототип всех последующих вариаций "слияния" человека с изображением, таких как стереоскоп, сенсорамы, Stereoptic Television, Expanded Cinema, 3D-, Onimax- и Imax-Cinema вплоть до виртуального искусства. Исследование панорамы создает также основу для сравнения связанных с виртуальной реальностью метаморфоз изображения и системы искусства в целом. Сравнительный анализ осуществлен на примере двух наиболее репрезентативных произведений в соответствующих видах искусства: практически не подлежащая ранее исследованию панорама Антона фон Вернера "Битва при Седане" (Берлин, 1883), с одной стороны, и инсталляции в виртуальной реальности "The Home of the Brain" Моника Фляйшман и Вольфганга Штрауса, с другой. Основное внимание автора направлено на изменяющиеся взаимоотношения внутри системы «художник-произведение-зритель».

Важнейшим результатом научных изысканий стал для Грау вывод о том, что в большинстве виртуальных произведений в условиях интеракции в реальном времени пропорции автора, его творения и воспринимающего субъекта взаимозависимо выравниваются. Решающим толчком к стиранию границы между этими тремя составляющими, к постановке вопроса о статусе автономного произведения и его функциях стала возможность непосредственной интерактивности. Художник теряет власть над своим творением. Посредством применения принципа случайности рождаются непредсказуемые, многообразные, независимые от воображения артиста образы.

Наряду с интеракцией Грау рассматривает в качестве второго параметра виртуального произведения интерфейс, который представляет собой ключ к этому медийному произведению и определяет характер интеракции и восприятия. Помимо этого он задает степень психического отстранения от образной информации, то есть уровень иммерсии. Через естественный интерфейс, то есть навигацию реципиента в информационном пространстве, связанную с интуитивными физическими процессами, возможно, по мнению автора, осуществление некоторой трансцендентальной связи с произведением.

Виртуальная реальность, заключает свои рассуждения Грау, находится в генеалогической связи с иллюзионизмом не только благодаря своему формату, как это представляется в случае с панорамой и в некоторой степени в ранних произведениях медиаискусства (например, Джеффри Шоу и Майкла Наймарка). В намного большей степени "реципиент приобретает ярко выраженную формообразующую власть над изображением через возможности интеракции и эволюционирования объектов в реальном времени, одновременно противопоставляя себя мощнейшему на сегодняшний день потенциалу внушения все более динамичного электронного образа, иммерсионного пространства изображения".

Подводя итог нашему обзору некоторых современных исследований на тему нового медиаискусства, следует отметить основной ракурс критического подхода, отражающий общее направление дискуссий. Различные художественные медиапроекты, (инсталляции, скульптурные объекты, environments, soundscapes, перформансы, процессуальные коммуникативные ситуации и т.п.) помещены в центр заново формирующегося искусствоведческого дискурса по причине экспериментального и отчасти гипотетического пересмотра ими отношений между репрезентацией, представлением, коммуникацией, восприятием, иными словами, благодаря их способностям к реорганизации взаимоотношений между человеческим глазом и техническим аппаратом, а также между пространством, движением, телом. Центральный мотив, выделяемый авторами аналитических текстов в рамках медиахудожественных стратегий – это обработка медиа-пространств: будь это пространства изображения, восприятия, интеракции или фиктивные, метафорические пространства. В результате можно сформулировать основополагающий диспозитив медиаискусства, заключающийся в его активно экспериментальном отношении к перманентно видоизменяющейся посредством медиа культуре.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Katarina Gsöllpointer / Ursula Hentschläger: *Paramour - Kunst im Kontext Neuer Technologien*. Triton, Wien 1999, 208 S.
2. : *Formen interaktiver Medienkunst: Geschichte, Tendenzen, Utopien* / Peter Gendolla / Norbert M. Schmitz / Irmela Schneider / Peter M. Spangenberg (Hrsg.). Suhrkamp, Berlin 2001, 428 S.
3. Oliver Grau: *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien*. Dietrich Reimer, Berlin 2000.
4. *Bilder in Bewegung: Traditionen Digitaler Ästhetik* / Kai-Uwe Hemken (Hg.). DuMont, Köln 2000, 240 S.

Сачанка С.Б.

НАРОДНАЯ ФРАЗЕАЛОГИЯ І МОЎНА-ВЫЯЎЛЕНЧЫЯ СРОДКІ Ё ТВОРАХ МАСЕЯ СЯДНЁВА

Масей Сяднёў (1913-2001) нарадзіўся ў Касцюковіцкім раёне на Магілёўшчыне. Быў незаконна рэпрэсаваны, правёў сем гадоў у сталінскіх лагерах. Пасля Вялікай Айчыннай вайны пакінуў Радзіму. Жыў у Германіі, потым ў ЗША. Працаваў на фабрыцы, ва ўніверсітэце, на радыё “Свабода”. Мова твораў М.Сяднёва вызначаецца арыгінальнасцю і стылёвай адметнасцю. У далейшым пры спасылках на творы пісьменніка будзем выкарыстоўваць умоўныя скарачэнні яго кніг, выдадзеных за мяжой: зборнікаў вершаў “Патушаныя зоры” (Нью-Йорк – Мюнхен, 1975), “Ачышчэнне агнём” (Глен Коў – Нью-Йорк, 1985), “А часу больш, чым вечнасць” (Глен Коў – Нью-Йорк, 1989), раманаў “Раман Корзюк” (Нью-Йорк – Мюнхен, 1985); “І той дзень надышоў” (Глен Коў – Нью-Йорк, 1987). Менавіта: ПЗ, АА, АЧ, РК, ІТ. Нумары старонак будуць указаны ў дужках.

Сярод фразеалагічных адзінак, уласцівых мове твораў М.Сяднёва, неабходна звярнуць увагу на тыя, што маюць мясцовае, магілёўскае паходжанне. Але пераважная большасць з іх агульнамоўныя, беларускія. Гэта фразеалагізмы наступных відаў: зрашчэнні (ідыёмы), спалучэнні і інш., а таксама такія моўныя адзінкі, як прыказкі, прымаўкі і перыфразы. Фразеалагізмы звычайна вельмі арганічна ўпісваюцца ў моўную тканіну твора – напрыклад, ідыёмы (у іх кампаненты цесна звязаны паміж сабой) : *бяры лахі пад пахі ды ўцякай!* (РК, 53); *раман не спыняўся, апромеццю бег* (РК, 306); *знарок гэта рабілі, без дай прычыны* (РК, 301); *не можа ж быць, што б так, з бухты-баракхты* (ІТ, 39).