

МЕДИА

В ЭПОХУ #ДАБЛ-ПОСТ

Культурологи о
человеке
и искусстве
на заре
цифрового мира



ГИИ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ИНСТИТУТ
ИСКУССТВОВЕДЕНИЯ

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ
КУЛЬТУРА

Екатерина Васенина

Медиа в эпоху дабл-пост

«Издательские решения»

Васенина Е. В.

Медиа в эпоху дабл-пост / Е. В. Васенина — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-937521-6

Пока человечество осваивает интерфейсы без кнопок, на него движется настоящая культурная революция. Возникают новые медиумы и новые культурные практики, привычные формы искусства меняются до неузнаваемости. Искусство глубже влияет на массового зрителя, а зритель внезапно оказывается соучастником. В книге «Медиа в эпоху дабл-пост» собраны статьи о судьбах культуры и искусства на заре цифровой эпохи. Нашей эпохи. Добро пожаловать в будущее!

ISBN 978-5-44-937521-6

© Васенина Е. В.
© Издательские решения

Содержание

О ЖУРНАЛЕ И АВТОРАХ	6
Авторы	7
ПРЕДИСЛОВИЕ	9
Николаева Е. В. «Визуальная кинестетика в искусстве эпохи дабл-пост»	11
КУЛЬТУРА ПЕРВОБЫТНОЙ ЦИФРОВОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ	24
Кузовенкова Ю. А. «Граффити и стрит-арт как точки расхождения институций и теоретиков мира искусства»	25
Васенина Е. В. «Театр участия: о роли „блуждающего тела“ зрителей и хореографии спектаклей-„бродилок“»	37
Тараканова Е. М. «Классика в пространстве „попсы“: Чайковский на льду»	49
НОВЫЕ МЕДИА 2.0	60
Деникин А. А. «О некоторых особенностях новых медиа»	61
Шеметова Т. Н. «Идентификация в виртуальной реальности: пиксель или человек?»	67
Стракович Ю. В. «Современная цивилизация: демассификация художественного спроса»	72
ЭПИЛОГ	81

Медиа в эпоху дабл-пост

Авторы: Васенина Екатерина Викторовна, Кузовенкова Юлия Александровна, Деникин Антон Анатольевич, Николаева Елена Валентиновна, Стракович Юлия Владимировна, Тараканова Екатерина Михайловна, Шеметова Татьяна Николаевна

Дизайнер обложки Рагим Эмиль Оглы Гаджиев

Редактор Анастасия Валерьевна Военная

Редактор Вера Игоревна Иванова

Редактор Елизавета Сергеевна Свищева

Редактор Натела Мамуковна Сулаквелидзе

Верстка Евгения Игоревна Берняева

Автор предисловий к книге и к разделам, эпилога Станислав Вячеславович Миловидов

© Екатерина Викторовна Васенина, 2018

© Юлия Александровна Кузовенкова, 2018

© Антон Анатольевич Деникин, 2018

© Елена Валентиновна Николаева, 2018

© Юлия Владимировна Стракович, 2018

© Екатерина Михайловна Тараканова, 2018

© Татьяна Николаевна Шеметова, 2018

© Рагим Эмиль Оглы Гаджиев, дизайн обложки, 2018

ISBN 978-5-4493-7521-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

О ЖУРНАЛЕ И АВТОРАХ

Журнал «Художественная культура» – электронное периодическое рецензируемое научное издание в области эстетики, искусства и культурологии. Приоритетны материалы о новых подходах в рассмотрении известных проблем искусства. В фокусе макроанализ художественных процессов: эволюция языка искусства, теоретические проблемы художественного творчества, взаимовлияние интенций искусства и культуры, синтез искусств, эстетика повседневности, популярное искусство. А также вопросы теории и истории коммуникаций, традиций и новаторства, роль культурного наследия, динамика взаимодействия массовой и элитарной культуры, художника и общества.

Для книги «Медиа в эпоху дабл-пост» было выбрано семь статей разных авторов, опубликованных в журнале в 2012—2017 годы.

Познакомиться с деятельностью Государственного Института искусствознания можно на официальной странице: <http://sias.ru>

Авторы

Васенина Екатерина Викторовна

Аспирант ГИИ, исследователь современного танца, автор книг о современной хореографии и проекта dancewriter.ru.

Деникин Антон Анатольевич

Кандидат культурологии, профессор Института кино и телевидения (ГИТР), доцент Российского государственного гуманитарного университета (РГГУ).

Кузовенкова Юлия Александровна

Кандидат культурологии, доцент кафедры философии и культурологии Самарского государственного медицинского университета. Научная тема – трансформация молодежной культуры на рубеже XX – XXI вв. на примере граффити и стрит-арта.

Николаева Елена Валентиновна

Кандидат культурологии, доцент Института социальной инженерии Российского государственного университета им. А. Н. Косыгина. Автор монографий «Фракталы городской культуры» (2014), «Традиция в российской культуре повседневности конца XX века» (2015), «Социокультурные модусы городской повседневности: реклама, праздник, искусство» (2017) и более 100 научных статей в области культуры и искусства. Сфера научных интересов связана с постнеклассической философией культуры и цифровыми гуманитарными науками.

Стракович Юлия Владимировна

Кандидат культурологии, исследователь социокультурных процессов в новой медиасреде и социологии музыки, в прошлом – музыкальный журналист, сейчас – старший научный сотрудник ГИИ. Автор монографии «Музыкальная культура в цифровую эпоху», М., 2013 и ряда статей в научных сборниках, альманахах, журналах, включая статью «Аура музыки в эпоху звукозаписи и Интернета» // «Художественная аура: истоки, восприятие, мифология» (отв. ред. О. А. Кривцун). – М.: Индрик, 2011. С. 471—502. (коллективная монография).

Тараканова Екатерина Михайловна

Кандидат искусствоведения, музыковед, старший научный сотрудник сектора Современного искусства Запада ГИИ, доцент АНОВО «Институт современного искусства». Окончила Московскую Государственную консерваторию и аспирантуру ГИИ. Автор монографии «Картина мира в музыке XX века» (М., 2010), а также более 50-ти статей в научных журналах, сборниках и коллективных трудах, в том числе в серии «Западное искусство. XX век». Участник международных научных конференций. Сфера научных интересов – музыка XX—XXI столетий, вопросы синтеза искусств в оперном театре, проблемы современной музыкальной культуры. Член Союза композиторов РФ и Московского музыкального общества.

Шеметова Татьяна Николаевна

Кандидат культурологии, доцент Всероссийского института кинематографии им. С. А. Герасимова. Преполагает кинематографическое мастерство. Член Ассоциации кинообразования и медиапедагогике России. Сфера научных интересов: современная аудиовизуальная культура, футурология.



Instagram: @MAGAZINE_ART_CULTURE

ПРЕДИСЛОВИЕ

Новая наука об искусстве может возникнуть лишь тогда, когда знаки станут символами и когда открытый глаз и ухо позволят проложить путь от молчания к речи.

В. В. Кандинский

С древних времён человечество пыталось понять, как устроен окружающий мир – мир планеты Земля. Однако люди были всего лишь пассивными наблюдателями извержений вулканов, страшных эпидемий, комет и других таинственных и загадочных природных явлений, за которыми человек мог наблюдать в изумлении и ужасе, бояться их и почитать. В этот момент зарождается идея Бога и первые верования, чтобы хоть как-то объяснить происходящее вокруг. Человек, интуитивно познавая окружающий мир, создавал мифических богов, которые жили на небесах и на земле, и надеялся подобным же образом понять Создателя мира. Ну или просто усердно молился, ожидая, боги проявят милосердие и даруют исполнение его желаний.

Спустя несколько тысяч лет наступает эпоха Возрождения. Учёные и мыслители того времени уже имеют какое-то представление об окружающем мире, и теперь человека начинает интересовать он сам, его тело как часть окружающего мира. Возникает целая плеяда так называемых универсальных исследователей, которые сочетали работу в разных областях науки и искусства, как когда-то мыслители древних цивилизаций Греции и Рима. Появляется Леонардо да Винчи, который помимо изобразительного искусства изучает скелет, внутреннее строение человека и как он функционирует. Его исследования носили научный характер, а идеи во многом опередили своё время. Многие учёные того времени были одновременно физиками, химиками, биологами и астрономами, но многие из них внесли заметный вклад в изобразительное искусство, поэзию, филологию и литературу. Вся эпоха Возрождения и далее вплоть до XIX века посвящены изучению человеком самого себя.

Что происходит в XIX веке? Человечество осознало, в каком мире оно живет, добралось до самых отдалённых уголков планеты, изучило как функционирует и из чего состоит человеческое тело на механическом уровне. Закономерным стал вопрос о том, что управляет человеческим телом – о сознании. Люди вдруг поняли, что мир, в котором мы живем и наше тело – гигантский космос, но есть еще один космос – наше сознание. Огромный, загадочный и неизведанный, бесконечный космос! Его и пытаются изучать сегодня философы и нейрохирурги, физики и культурологи, психологи и теоретики искусства...

Современное искусство и многие из его направлений возникли не потому, что художник однажды проснулся в дурном настроении и не мог нарисовать, скажем, дом или дерево. Конечно же он мог! Просто его занимали уже другие вопросы. В Мюнхене есть галерея Ленбаххаус, где собрана большая коллекция картин Василия Кандинского начиная с самых ранних его работ. Мы можем проследить их в хронологическом порядке и увидеть его эволюцию как художника. Сначала он писал пейзажи, но постепенно на его картинах образы теряют узнаваемость, становятся всё более абстрактными и на первый план выходит основное – цвет и линии. Художник доходит до элементарных частиц изобразительного искусства, вытаскивает их на поверхность и понимает, что если раньше он словно стоял на костылях того самого цветка, то сейчас отбрасывая форму он открывает совершенно новый мир.

Кстати, примерно в тогда же появляется квантовая физика, и абстрактное искусство представляется, как попытка выразить нечто нематериальное или не поддающееся рациональной визуализации. К таковым можно отнести сегодня не только квантовую физику, но и цифровые технологии, нейросети, виртуальную реальность, искусственный интеллект и многое другое. В культурных практиках, назовём их «новые медиа 2.0» рефлексующее восприятие,

сменяется телесным или тактильным. Между медиаконтентом и аудиторией исчезает граница в виде экрана или сцены, и сокращается критическая дистанция. В новых практиках на место рефлексии приходит вживание на уровне алгоритмов в пространство произведения, а восприятие происходит на телесном уровне, вне которого оно оказывается неполным. От человека требуется ощущение геймплея и правил взаимодействия «на кончиках пальцев». В процессе прохождения видеоигры нет места рефлексии, в противном случае персонаж проиграет или погибнет. Одновременно и цифровые интерфейсы всё больше приближаются к физическим параметрам человеческого тела (клавиатура-мышь-сенсорный экран). Человечество начинает осваивать новый мир отличный от материального, миметичного, аналогового, к которому мы привыкли, и, как и первые люди тысячи лет назад, начинаем с интуитивного познания.

Мы первые люди нового мира, дискретного мира чисел, алгоритмов, пикселей. И этот рубеж может быть сопоставим с тем когда древний человек взял в руки уголь и создал первые наскальные изображения, когда зародилось искусство как таковое. Если древние люди изображали картины внешнего мира на стенах пещер, то сегодня граффити и стрит-арт – «наскальная живопись» новой цифровой эпохи на стенах современных высокотехнологичных городских пещер.

Похожая ситуация и в музыке. Как подметил в заглавии своей книги американский журналист и музыковед Алекс Росс – дальше шум. Современная музыка классическая и популярная также находится в поиске новых средств, подражая звукам новой цифровой окружающей среды.

А театральные концепции «блуждающего» зрителя, зрителя-соучастника, иммерсионных спектаклей отсылают нас к ритуальным действиям древних людей.

Новую культурную парадигму назвали «постпостмодернизмом» или «дабл-пост», то есть пришедшую на смену постмодернизму. Что характерно в обоих случаях наименование происходит от противопоставления модернизму, что говорит о неопределённости в осмыслении тех процессов, которые происходят.

Мы не можем до сих пор прогнозировать, каким станет следующий этап, потому что такая возможность возникает относительно прошлого опыта, а в данном случае он оказывается нерелевантен происходящим трансформациям. Самое большее, что можно сделать, – заглянуть в мысли исследователей, которые сегодня работают над этими проблемами и находятся на переднем крае событий.

По мнению авторов, в основе новой культурной парадигмы лежит кинестетический формат, для которого характерна нелинейность движения, сложная динамика физических и культурных процессов и пространств и, самое главное, виртуализация пространственного, тактильного и телесного.

Эта книга предлагает одну из возможных траекторий развития культуры и искусства будущего. В ней говорится о творческих практиках, которые, возможно, будут переосмыслены лет через сто, но которые определяют облик общества и цивилизации.

Миловидов С. В.

Николаева Е. В. «Визуальная кинестетика в искусстве эпохи дабл-пост»

Конец XX – начало XXI веков ознаменовался существенным переформатированием как социокультурных пространств, так и «текстов» культуры. Сначала фрагментарная, мозаичная картина мира, о которой писал А. Моль¹, превратилась в клиповую «нарезку» образов, а затем в пиксельную абстракцию², в которой элементарные элементы вообще не обязаны иметь семантические связи друг с другом и, тем более, складываться в некоторую целостную смысловую форму. Это было начало цифровой культурной революции и эпохи пост-постмодерна. Довольно быстро за бессистемностью пикселей и гегемонией цифры стали проявляться контуры совершенно новой культурной парадигмы. Бесконечно «ветвящиеся тропинки» сетевых структур и нелинейные формы физических и символических пространств культуры свидетельствовали о формировании принципиально иной системы правил смыслополагания, иной экзистенции и иной эстетики.

Культура дабл-пост, в основе которой лежит Цифровой Большой стиль, трансформировала постмодернистскую модель разъятого, «рифленого» и «складчатого» мира³⁴ в более сложные модели «динамического хаоса»⁵, упорядоченность которого задается особыми фрактальными алгоритмами и отражается в виде иерархий вложенных структур⁶. Бесконечную множественность смыслов сменяет смысл бесконечных множеств.

При этом культуре дабл-пост присущ особый кинестетический⁷ формат, для которого характерна нелинейность движения, сложная динамика физических и культурных процессов и пространств и, самое главное, виртуализация пространственного, тактильного и телесного. Результатом является всепроникающая экспансия зримого и зрелищного⁸, вплоть до тотальной визуализации невидимых элементов культуры. Визуальное сопровождает или заменяет вербальные тексты посредством красочного инфодизайна. Цвет становится не только индикатором технологических режимов и состояний повседневных гаджетов, например, температуры воды, нагревающейся в электрочайнике, но и маркером символических значений, например, уровней экологической или террористической опасности. В основе многих произведений сетевого и компьютерного искусства лежат придуманные цифровыми художниками правила перекодирования количественных данных в динамические визуальные образы. Благодаря специфическим цифровым технологиям становится возможным постнеклассическое искусство, в котором происходит конвертация информации нехудожественного характера в эстетически привлекательные визуально-кинестетические⁹ образы и, тем самым, в объекты искусства и развлечения.

Важной особенностью таких арт-объектов является динамический характер как исходного материала (изменение цифровой информации, колебания самого разного типа, физическое движение и т.д.), так и его визуальной репрезентации. Так, запутанный клубок траекто-

¹ Моль А. Социодинамика культуры. М.: КомКнига, 2005. С.45

² Zolli, A. Pixel culture // American Demographics. 2004. June. С.44

³ Делез Ж. Складка. Лейбниц и барокко. М.: «Логос», 1997

⁴ Делез Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. С. 805—851

⁵ Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса: Новый диалог человека с природой. М.: Прогресс, 1986

⁶ Мандельброт Б. Фрактальная геометрия природы. М.; Ижевск: Ижевский институт компьютерных исследований, НИЦ «РХД», 2010.

⁷ Связанный с ощущениями от перемещений тела в пространстве. (Прим. ред.)

⁸ Сальникова Е. В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012

⁹ Объясняемые движениями. (Прим. ред.)

рий, «прочерченных» авиалайнерами на карте Земли в течение суток, составляет содержание видео-артпроекта «Flight Patterns» (Aaron Koblin, 2009). Динамика котировок биржевых акций в режиме онлайн складывается в постоянно изменяющиеся разноцветные концентрические круги в видеоинсталляции «Stockspace» (Marius Watz, 2010). Непрерывный поток вербального контента в поисковых программах Интернета превращается в свето-водопад «Bit. fall» (Julius Ropp, 2010). Текст научного трактата о корреляции циклов солнечной активности и социально-политических явлений образует узоры из движущихся строк: световые буквы, слова и фразы вспыхивают всполохами, струятся по стенам, наплаиваются, образуют зыбкие фигуры и пространства и растворяются в белом сиянии света («Земное эхо солнечных бурь», Чарльз Сэндисон, Манеж, 4—26.01.2013). Даже «вес» света, изменяющийся вместе с «колебаниями» гравитации, может теперь принять зримые формы – скажем, в виде светящихся синусоид, парящих над улицей города («The Weight of Light», Martin Hesselmeier & Andreas Muxel, Берлин, 2015). И целые необыкновенно зрелищные виртуальные миры могут развернуться гипнотической бездной «бесконечно» закручивающихся спиралей и вложенных фигур просто из рекурсивных (многократно повторенных) вычислений по формулам математических функций. И тогда это будет называться фрактальной¹⁰ живописью. Смысл всех исходных цифр, формул или слов в такого рода инсталляциях не связан с их конвенциональными значениями, но заключен исключительно в коннотациях, спровоцированных декодированием графических символов в визуально-кинетические формы.

Визуальная кинестетика распространяется не только на дигитальные и вербальные тексты. В музыкальной композиции, созданной с помощью синтезатора, эстетическими компонентами могут являться не только звуковые ряды, но и спектрограмма, представляющая собой некоторый визуальный образ, например, портрет самого музыканта (трек «Equation» из альбома Windowlicker (1999) ирландского электронщика Ричарда Джеймса (Aphex Twin). Извлеченный из музыкальной материи рисунок электронной музыки возникает в результате визуализации изменения спектральной мощности звука во времени.

Наконец, особый кинестетический формат визуальной культуры дабл-пост касается и самого человека, вернее его телесного взаимодействия с пространством. И речь здесь идет не просто об интерактивном искусстве, понимаемом как художественный «отклик» медиаинсталляции на некоторый жест или движение зрителя в заранее заданных (запрограммированных) формах и пространствах взаимодействия. Гораздо более интересно, когда собственно движения человеческого тела преобразуются в виртуальные динамические образы и свето-хроматические конфигурации, которые обычно имеют сложный нелинейный характер. Многочисленные и все более популярные световые перформансы – от файер-шоу до лайт-арта (например, работы группы LAPP (Joerg Miedza & Jan Leonardo Woellert)) основаны исключительно на визуальной кинестетике, в которой нелинейные траектории движущегося света опосредуют пластику человеческого тела. Заметим, что очень многие визуальные «следы» в таких свето-кинетических перформансах оказываются фрактальными, в частности, сильно напоминают так называемые странные аттракторы – фазовые портреты объектов, совершающих сложные колебательные движения.

Поясним, что фракталом называется «структура, состоящая из частей, которые в каком-то смысле подобны целому»¹¹. Фрактальная структура содержит на нисходящих уровнях (бесконечно воспроизводящиеся паттерны, которые в той или иной степени повторяют характерные особенности целого (формы, узоры, структурные связи, конструкции, образы, идеи и т.п.). В простейших случаях самоподобие фракталов вполне очевидно, как, например, в «семействе» матрешек или ветвящемся дереве. Более сложные типы фракталов образуют на первый взгляд

¹⁰ Целое похоже на часть. (Прим. ред.)

¹¹ Федер Е. Фракталы / Пер. с англ. М.: Мир, 1991. С.19

«хаотические» линии или объемы: таковы дельты рек, горные массивы, «капельная» живопись Джексона Поллока. Что касается странных аттракторов, то они выглядят как запутанные клубки из множества спиралей или петель. Одним из наиболее известных странных аттракторов является аттрактор Лоренца, похожий на расправившую крылья бабочку.

Именно такие фрактальные проекции движения человеческого тела все чаще возникают в современных медиаперформансах. Показательны в этом смысле работы французского хореографа и создателя медийных «аттракционов» Ф. Декуфле (Philippe Decouflé). Он вставляет в визуальный ряд своих спектаклей «Panorama» и «Solo» фрактальные оптические рекурсии, порождаемые движениями танцоров. Эти же технологии Ф. Декуфле использовал на выставке «Orticon», которая проходила в культурном центре «Villete» в Париже в июне-июле 2012 г. и в «Новом Манеже» в Москве в ноябре-декабре 2012 г. Несколько интерактивных оптических инсталляций («Le Kaléidoscope Géant», «Le Dessinator», «Le Ballet Bros.») генерировали подвижные световые проекции, в которых линии света и силуэты зрителей в буквальном смысле смешивались в динамические фрактальные картины. Фрактально-кинетические инсталляции кардинально трансформировали и умножали исходную данность, возвращая ее в виде фрактальных рефлексий сложных конфигураций. Рекурсивное воспроизводство образов было фрактальным и в том смысле, что происходило непрерывное тиражирование «паттерна» во все уменьшающемся масштабе – визуально-кинетический уход в бесконечность. Кроме того, зритель оказывался одновременно и внутри, и снаружи фрактального множества собственных телесных «я», множества, в котором он сам являлся наглядным фрактальным паттерном первого порядка.

Оглядываясь на историю цивилизации с момента появления искусственного света, легко заметить, что свет играет особую роль в визуализации ее кинетических форм. Со времен изобретения городского освещения, фотографии и кинематографа свет стал одним из главных инструментов художественной визуализации знаковых линий городской среды¹². Подсвеченные контуры заданий, мигающие светофоры, переливающиеся неоновые огни, мелькающие образы рекламных экранов, огненные красно-белые полосы визуальных следов автомобилей, мчащихся по широким проспектам и многоуровневым акведукам – все это уже давно приобрело художественный статус в фото и видеоискусстве. Однако в культуре дабл-пост свет уже не столько фиксирует сложные конфигурации урбанистических форм и пространств, сколько создает «текучую», непрерывно трансформирующуюся виртуальную среду и «другую» реальность. Во время разного рода «фестивалей света», которые ежегодно проходят в разных городах по всему миру (например, «Lichterfest» в Берлине или «Круг Света» в Москве), до неузнаваемости трансформируются фасады классических зданий: благодаря 3D-видеопроекциям стремительно рушатся колонны, идут огромными трещинами стены, зарастают тропической растительностью портики и парадные лестницы. Площади и аллеи парков заполняются яркими светодиодными «призраками»...

Тотальная визуальность и актуализация тактильного опыта

Доминирование визуального в современной культуре и цивилизации уже стало очевидным фактом. Стремительными темпами происходит виртуализация все новых культурных пространств – от супермаркетов до учебных классов. Повседневными практиками становятся покупки в Интернет-магазинах и прогулки по интерактивным картам google map. Никого не удивляет «дополненная реальность», возникающая на экране смартфона или планшета благодаря специальным мобильным приложениям. Более того, происходит тотальная виртуализация самого человека, вместо которого все чаще выступают его виртуальные двойники –

¹² Николаева Е. В. Фракталы городской культуры. СПб.: Страта, 2014. С.181—212

аватары в компьютерных играх, сетевые личности и т. п. Высокие технологии все более усугубляют развеществленность мира, вызывая нехватку предметной твердости в окружающей человека событийности. В результате отрицательной обратной связи в культуре актуализируется опыт тактильного: физический опыт переживания вещественной осязаемости окружающего мира и собственной телесности посредством самых разных культурных практик: фитнес, массаж, пирсинг, гастрономия и т. д. Однако визуальное во многих социокультурных практиках тела не только не вытесняется на периферию, но, наоборот, активно участвует в отображении и умножении физических / физиологических жестов и движений: не случайно большие зеркала присутствуют и в парикмахерских, и в залах фитнес-клубов, и в дорогих ресторанах, и даже в туалетных комнатах в публичных городских пространствах вроде музеев, театров, аэропортов и т. п. Человеческое тело нуждается во внешней зрительной фиксации, в визуальном тиражировании своей кинестетики. Физическая материя начинает играть по правилам виртуальной реальности. Более того, человек готов сам стать фрактальным зеркалом окружающего материального мира, калейдоскопом образов раскромсанной осколками зеркала реальности. Так, например, делает уличный артист Gustav Troger, превратившийся в Человека-Зеркало (Silver Mirror Man) возле обсерватории Griffith в Лос-Анжелесе.

В свою очередь, тактильные и кинестетические ощущения выступают в роли «дополненной» виртуальности при коммуникации человека с нематериальными, визуальными реальностями. Неслучайно эволюция управляющих элементов электронных гаджетов прошла путь от рычагов и кнопок к сенсорным контактам. Особенно симптоматично это выглядит в компьютерных устройствах. Водя кончиком пальца по экрану планшета или смартфона, человек как будто желает преодолеть непреодолимую преграду экрана, прикоснуться и потрогать иную реальность, которую он прекрасно видит, но совершенно не ощущает физически.

Этот недостаток тактильного в визуальной реальности снимается в особых художественных проектах, в которых выстраиваются разного рода лабиринты и «интерактивные» зеркальные пространства. Примечательно, что и лабиринты, и зеркальные комнаты относятся к фрактальным пространствам, и таким образом в них реализуются сразу три конституирующих элемента культурной парадигмы дабл-пост: тотальная визуальность, компенсаторная кинестетика и фрактальность. Действительно, системы зеркал и лабиринты являются самой наглядной «аналоговой» формой репрезентации пост-постмодернистской модели мира, на их основе сложилось особое направление развлекательного визуального искусства последних десятилетий, в котором «зеленые», ледяные и зеркальные лабиринты и комнаты апеллируют к тактильно-кинестетическим ощущениям человека в нелинейном, хаотичном и все более виртуализирующемся мире. Они предоставляют возможность физического алиби для художественных виртуальных реальностей либо через прямые тактильные контакты, либо через опосредованную визуальную кинестезию.

Лабиринты, большинство которых обладает свойствами фрактальности – со всеми сопутствующими мифологическими, теологическими и историческими коннотациями, существуют в мировой культуре на протяжении всей ее истории. Египетский лабиринт возле озера Моэрис, описанный Геродотом в 5 в. н.э., Критский лабиринт Минотавра из древнегреческой мифологии, напольный лабиринт Шартрского собора, зеленые лабиринты Hampton Court в Англии (1689), Laberint d'Horta в Испании (XVIII в.), Ashcombe в Австралии (1970-е гг.) – лишь некоторые из них. Однако, все новые и новые лабиринты из кустарников, зеленой поросли, льда и зеркал, появляющиеся один за другим в конце XX – начале XXI вв., оказываются не просто элементами ландшафтного дизайна и популярными объектами индустрии развлечений, но парадигматическим маркером культуры дабл-пост, основанной на принципах динамического хаоса и фрактальности. Физическая материальность зеленых и ледяных лабиринтов, с одной стороны, воздвигает в буквальном смысле непреодолимые стены между реальным – линейно-конечным – и виртуальным – фрактально-бесконечным, но, с другой, дает человеку

возможность мышечного движения его рук и ног в этой фрактальной бесконечности, непосредственного соприкосновения с ней, ощупывания ее «граней» и «складок». Сам по себе лабиринт – неподвижный объект, однако его сущность заключена в хаотическом, фрактальном блуждании по запутанным аллеям, то есть экзистенциально лабиринт становится лабиринтом только тогда, когда кто-то движется внутри него.

Примечательно, что в мировом кинематографе, который является фабрикой не только грез, но и актуальных образов культурного (бес) сознательного, лабиринт как объект физической реальности (пещеры, замки, секретные лаборатории и т.п.) и как метафорическая конструкция (лабиринты ситуаций, любви, страсти, сознания и проч.) встречается как минимум с 1920-х годов («Лабиринт ужасов» / «Labyrinth des Grauens», 1921, Австрия, реж. Майкл Кёртиц), то есть тогда, когда неевклидово пространство стало приобретать онтологический статус и предметом особой математической рефлексии стали «негладкие» функции, среди которых визуализирующие бесконечность множества Жюлиа, открытая кривая Пеано-Гильберта и др.

В 1960-х – 1970-х годах фильмы с названиями, включающими слова «лабиринт», «labyrinth», «maze» и их разноязычные аналоги, начинают появляться все чаще (заметим в скобках, что в конце 1960-х французский математик Бенуа Мандельброт начинает разрабатывать идеи фрактальной геометрии и в 1975 году публикует свою первую работу по фрактальным объектам). К 2000-м годам актуализация архетипа лабиринта в культуре оказывается настолько явной, что становится возможным наложение мифологических, фантазийных коннотаций лабиринта на серьезный исторический нарратив: в кинофильме «Лабиринт Фавна» (2006, Мексика, Испания и др., реж. Г. дель Торо), получившем премию «Оскар» в трех номинациях, драматические события, связанные с испанским сопротивлением во время Второй мировой войны, переплетены с опасными приключениями в лабиринте, ведущем в волшебный подземный мир фей и фавнов. С 2000-х годов, когда фрактальные образы «институализировались» в цифровом фрактальном искусстве, «лабиринтных» кинодрам, комедий и триллеров уже выходит порой по несколько в год. При этом кинематографические лабиринты XXI века нередко являются трехмерными, то есть многоуровневыми – как пространственно, так и семантически.

В этом отношении кинофильм «Вечерний лабиринт» (1980, СССР, реж. Б. Бушмелев) в некотором смысле опередил свое время, визуализировав в мизансценах советской повседневной культуры «многоэтажный» фрактальный лабиринт. Собственно лабиринт – железобетонный аттракцион для городского парка – существует в фильме только как проект на бумаге, однако он является, говоря математическим языком, фрактальным инициатором сначала пространственного, а затем и сюжетного лабиринта. Коридоры, этажи, холлы, комнаты и рестораны типичной советской гостиницы складываются в концептуальную модель трехмерного лабиринта, в котором благодаря лифту с неправильно работающими кнопками появляется стохастическое блуждание по нескольким уровням лабиринта. Одновременно коммуникативные ситуации, в которые попадают герои фильма, состоят из повторяющихся фрактальных паттернов. Знаменательно, что в конце фильма разработчик проекта лабиринта-аттракциона предлагает разместить в его тупиках зеркала, то есть визуально придать ему бесконечную фрактальную конфигурацию.

В цифровом кинематографе образы пространственных и семантических лабиринтов все более усложняются, и, наконец, лабиринты становятся не только нелинейными, многосвязными, но и динамичными – движущимися, изменяющими свою внутреннюю архитектуру (как, например, трансформирующийся по ночам каменный Лабиринт в кинофильме «Бегущий в лабиринте», 2014, США, реж. У. Болл). Такие лабиринты относятся к системам, описываемым постнеклассической теорией сложности. Движение в таких лабиринтах уже принципиально иное: в них невозможно вернуться обратно «по своим следам», невозможно найти

выход, используя правило одной руки, и каждая развилка в них – точка бифуркации¹³, которую нельзя пройти дважды. Зато можно оказаться в начале пути, идя все время прямо. Одним из лабиринтов такого рода является гипотетический тессеракт (четырёхмерный куб), развернутый в трехмерном пространстве. Блуждания в лабиринте дома-тессеракта были описаны в рассказе Р. Хайнлайна «And he built a crooked house» еще в 1941 году, в 1950-х годах появились гравюры М. Эшера, изображающие «невозможные» трехмерные пространства, однако визуализация многоуровневого лабиринта в кинематографе случилась спустя многие десятилетия, когда совпало парадигматическое содержание компьютерных технологий и культурной картины мира как динамического хаоса и нелинейно-фрактальных сетевых структур.

Так, на рубеже XXI века выходит трилогия фильмов ужасов в жанре научной фантастики: «Куб» (1997, Канада, реж. В. Натали), его сиквел «Куб 2: Гиперкуб» (2002, Канада, реж. А. Секула) и приквел «Куб Ноль» (2004, Канада, реж. Э. Барбараш). В первом фильме лабиринт – «бесконечный» механический куб, похожий одновременно на кубик Рубика и губку Менгера. Он состоит из множества кубов-комнат, каждая из которых соединена с соседними шестью дверьми-шлюзами, открываемыми с помощью рычажно-винтовых замков. Комнаты периодически сдвигаются относительно друг друга, меняя свое положение по осям трехмерной системы координат. Выжить внутри этого фрактального кубического лабиринта с жестокими ловушками не удастся почти никому из неведомо как попавших в него людей. Во второй части трилогии – «Hypercube» – фрактальный куб-лабиринт имеет четырехмерную геометрическую конфигурацию, то есть является тессерактом, а двери-шлюзы теперь открываются сенсорно, касанием ладони. Несмотря на физическую материальность комнат и физиологическую телесность блуждающих и умирающих в них людей, фрактальный гиперкуб демонстрирует свойства виртуальности – разную темпоральность в разных локальных пространствах, множественные альтернативные «реальности», существующие одновременно, сюжетные странные петли обратной связи т. п. И эта виртуальность всепоглощающая, из нее нет выхода даже для создавшего ее компьютерного гения. Из нее можно «выпасть» физически только в момент ее полного разрушения, как это происходит с единственной уцелевшей в гиперкубе героиней.

Визуальная кинестетика такого типа свидетельствует о том, что механическая, индустриальная и даже пост-индустриальная модель культурного бессознательного начинает уступать место фрактально-виртуальной модели эпохи дабл-пост. Тессеракт, наряду с лабиринтом, становится художественной метафорой в кинематографических нарративах криминальных и психологических драм (например, «The Tesseract», 2003, Япония и др., реж. О. Пан).

Опосредованная визуальная кинестезия

Как отмечалось выше, верификация визуальной реальности кроме прямых тактильных контактов может осуществляться через опосредованную визуальную кинестезию. Одним из первых художественных опытов кинетической корреляции физического и виртуального движения был проект «The Legible City» (Jeffrey Shaw, 1989—1991). В «Прочитываемом городе» участник садится на велосипед и, крутя педали, «едет» по улицам и переулкам виртуального города, здания которого построены из букв и слов. При медленной езде в 3D-очертаниях городских кварталов Нью-Йорка, Амстердама или Карлсруэ отчетливо различимы и читаемы фразы, складывающиеся в монологи экс-мэра Коха, Дональда Трампа, туристического гида, таксиста, мошенника и др., взятые по большей части из архивных документов.

В 2000-х годах технологии цифрового медиаискусства уже позволяют перенос движения из «реальной» реальности в виртуальную и обратно, и проводящей средой здесь часто становится виртуальная или настоящая вода, текучесть которой символически соответ-

¹³ Разделение на два. (Прим. ред.)

ствуется аморфности современной границы реального и виртуального. В дизайнерском проекте «Duality» («Дуальность») (арт-сообщество «ART+COM», 2007) шаги посетителя в токийском офисном здании порождают световые круги на «воде» светодиодного озера, которые затем трансформируются в настоящую рябь на настоящей воде расположенного рядом декоративного бассейна¹⁴. Похожим образом, в арт-проекте «Аgua» (Raquel Koga, Leonardo Crescenti, Rejane Cantoni, 2009) световая рябь возникает под ногами посетителей, гуляющих – обязательно босиком (словно в храме религиозного культа) – по поверхности тактильно-визуального интерфейса. Круги на «воде» отражаются также и на стенах, и на потолке затемненного павильона, то есть визуальные следы физического движения в одной плоскости транслируются на все остальные плоскости трехмерного пространства. Такая же практика опосредованной визуальной кинестезии представлена в сценографии перформанса «Moon Water» (2010) тайваньского театра танцев «Cloud Gate Dance Theatre of Taiwan». «Лунная вода» является метафорой древнекитайской психофизической практики тай-чи, обозначающей в философии даосизма состояние или место, где стираются границы между духовным и материальным: «энергия течет, как вода, а дух сияет, как луна»¹⁵. Движения танцоров создают расходящиеся световые круги и отражаются на черной поверхности сцены, а на темном потолке возникает рекурсивное отражение отражения (визуализация второго порядка). Более того, в конце спектакля на полу сцены появляется настоящая вода и виртуальная кинестетика замещается непосредственным тактильным взаимодействием с пространством физической материи.

Отдельного рассмотрения заслуживает визуальная кинестезия в свето-хроматических инсталляциях, которые можно обобщенно назвать «зеркальными комнатами». Особенность зеркальных комнат заключается в том, что визуальный лабиринт возникает благодаря взаимным отражениям в системе зеркал, создающим уходящую в бесконечность череду фрактальных рефлексий. «Гипер-зеркало» одновременно «представляет собой лабиринтообразное пространство, уклоняющееся, ускользающее от любого способа коммуникации»¹⁶, и пространство бесконечной автокоммуникации как объектной (зеркало, отражающее самое себя), так и субъектной (визуальный полилог человека с собственными образами). В зеркальном лабиринте рекурсивные отражения создают лабиринт второго порядка с высокой фрактальной размерностью. При этом бесконечные рекурсивные ряды отраженных образов размещаются в конечном и часто весьма ограниченном пространстве.

Зеркальные комнаты и зеркальные лабиринты появились в культуре достаточно давно. Полагают, что одна из первых «зеркальных комнат» была сконструирована Леонардо да Винчи. Великий художник и изобретатель не только задумал и создал фрактальную свето-инсталляцию, но и предвосхитил в своих рассуждениях обобщенное описание фрактального алгоритма: «Что образы всех вещей рассеяны по воздуху, тому пример виден во многих зеркалах, поставленных в круг и они бесконечно много раз будут отражать друг друга; и один достигнув другого, отскакивает обратно и к своей причине и оттуда, уменьшаясь, отскакивает к предмету второй раз и потом возвращается, и так делает бесконечное число раз. Если ты ночью поместишь свет между двух плоских зеркал ..., ты увидишь в каждом из этих зеркал бесконечное число светов, один меньше другого <...> тело само по себе наполняет весь противоположащий ему воздух своими образами... и каждое тело целиком представлено во всем воздухе и целиком в малейшей его части. Каждый во всем и все в каждой части»¹⁷.

Однако прообразом зеркальных комнат и лабиринтов как публичных аттракционов был, похоже, «Дом зеркал» («House of mirrors»), построенный в 1651 году в городке Новый Амстер-

¹⁴ Федер Е. Фракталы / Пер. с англ. М.: Мир, 1991. С. 258

¹⁵ Coulthart J. The art of Yayoi Kusama [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2006/11/26/the-art-of-yayoi-kusama/> (дата обращения 31.01.2015).

¹⁶ Николаева Е. В. Фракталы городской культуры. СПб.: Страта, 2014. С. 399

¹⁷ Леонардо да Винчи. Суждение о науке и искусстве. СПб.: Азбука-классика, 2010. С. 64—65

дам (штат Нью-Йорк, США)¹⁸. Необходимо подчеркнуть, что хотя обычные для городских ярмарок комнаты смеха, на стенах которых располагались «кривые» зеркала, в строгом смысле слова не являлись зеркальными комнатами и, тем более, зеркальными лабиринтами, но они в значительной степени способствовали переходу человечества в «стадию зеркала» и заложили основу индустрии визуальных развлечений, эксплуатирующих осознанное удовольствие от трансформации физического движения в реальном пространстве в кинетические образы визуальной / виртуальной реальности – кинематографа и медиаискусства.

По-видимому, нельзя считать простым совпадением, что первые зеркальные лабиринты появились практически одновременно с первыми кинофильмами. Так, первый зеркальный лабиринт «Raportiosop» открылся в 1873 году в Берлине, затем в 1888 году – во Франции и Бельгии, в 1889 – в Англии; в 1889 – «The Labyrinth of Pillars» в Константинополе (Турция), в 1893 году зеркальный лабиринт «The Mystic Labyrinth» был представлен на Всемирной Выставке в Чикаго, а следующие два года зеркальные лабиринты входят в число аттракционов на международных выставках в Сан-Франциско и в Атланте. В 1896 году для Швейцарской национальной выставки в Женеве создается зеркальный лабиринт из 90 зеркал, в 1899-м его переносят в Люцерн, где он получает название «Gletschergarten».¹⁹ Затем зеркальные лабиринты появляются и в других столичных городах Европы – в венском парке «Пратер», на Петршинском Холме в Праге и т. д.

С другой стороны, в 1888—1889 годах француз Луи Ле Принц впервые воспроизвел с помощью пленки, покрытой фотоэмульсией, отражение реальности через движущиеся виртуальные образы. Это были первые кинофильмы продолжительностью 2—3 секунды: «Сцены в саду Раундхэй» и «Движение транспорта по мосту Лидс». После множества секундных фильмов, созданных в том числе братьями Люмьер, в 1895 году вышла знаменитая короткометражка «Прибытие поезда на вокзал Ла-Сиоты», которая длилась уже почти минуту. Публика пришла в восторг и ужас от пережитой во время сеанса визуальной кинестезии.

Таким образом, на исходе XIX века популярное искусство предложило совершенно новые способы переживания движения, опосредованного его нематериальной визуальностью и развещественной материальностью плоскости экрана или системы зеркал.

Кинематографическая визуальная кинестетика и виртуальность зеркальной комнаты сталкиваются вновь в середине XX века, но уже на территории визуальности второго порядка: в кинофильме «Леди из Шанхая» (1947, США, реж. О. Welles) приобретающая сюрреалистический характер сцена перестрелки происходит в зеркальной комнате смеха. Среди других философско-эстетических игр с визуальной кинестетикой в пространствах отражения можно назвать зеркальный потолок в спальне в фильме Федерико Феллини «Джульетта и духи», визуально удваивающий интимную кинестетику слияния двух тел в одно и порождающий психологическую рефлексию по поводу отраженного образа человека как другого. Еще более сложный, фрактальный лабиринт подсознания, лихорадочных видений и воспоминаний был задуман А. Тарковским в эпизоде с «зеркальной комнатой» в фильме «Солярис» (1972), эти сцены, однако, не вошли в прокатную версию²⁰.

Постепенно расчленение и распад сюрреалистического субъекта, а затем «смерть» субъекта постмодернистского, продемонстрированные культурой XX века, сменились множественностью, самоподобием и фрактальной бесконечностью субъекта, возродившегося из небытия на хлебах консьюмеристского общества и в его зрелищах. Зеркальные лабиринты успешно преодолели «пустоту» постмодернистского зеркала, еще недавно превращавшего человека в часть

¹⁸ Pendergrast, M. *Mirror Mirror: A History of the Human Love Affair with Reflection*. New York: Basic Books, 2003.

¹⁹ Sward, J. *The Origins of Mirror & Wooden Panel Mazes // Caerdroia*. 2008. Vol. 37 P. 4—12

²⁰ Мир и фильмы Андрея Тарковского: размышления, исследования, воспоминания, письма / Сост. А. М. Сандлер. М.: Искусство, 1991.

«серии», в отражение другого, который оспаривал у человека экзистенциальное первенство, в «расколотое „Я“, отлетевшее откуда-то рикошетом»²¹. Зеркало пост-постмодерна «отказывается от своей функции установления определенных связей между видимым и невидимым, а также отрекается от всяческой „символической деятельности“»²² – оно само умножается, превращаясь в систему зеркал, которая тиражирует не просто копии, но фрактальные паттерны смешанной реальности. Так, как это происходит в примерочной кабинке модного бутика, в которой теперь размещается как минимум два зеркала.

Во второй половине XX века зеркальные комнаты, порождающие визуальные лабиринты фрактального типа, все чаще встречаются в мультимедийном и гибридном искусстве, которое использует их для художественной репрезентации многомерной бесконечной реальности «по ту сторону» материального. Типичный жест, характерный для зеркальных лабиринтов, – вытянутые вперед руки: только непосредственный тактильный контакт дает надежду опознать реальное среди множества его виртуальных копий. Однако в отличие от зеркальных аттракционов эпохи материального и механического, теперь при входе в зеркальные комнаты и лабиринты посетителю, который является одновременно зрителем и – посредством собственного телесного присутствия – инициатором визуальных лабиринтов, обычно выдаются целлофановые перчатки для рук и бахилы для ног. Тем самым зеркальная комната метафорически превращается в некоторое стерильное пространство, подобное хирургической операционной в больнице, а физические прикосновения к зеркальным поверхностям перестают быть непосредственными, потому что между той бесконечной визуальной реальностью, к которой можно прикоснуться и которую, казалось бы, можно потрогать руками и ощутить под ногами, – между ней и пальцами рук и даже подошвами ботинок оказывается прозрачная, но непреодолимая преграда из мягкого пластика. И это отчуждение еще более «жесткое», чем само зеркало или экран компьютера. Визуальная бесконечность фрактальных зеркальных лабиринтов не терпит следов и отпечатков, которые разоблачают ее виртуальный характер. Она требует отказа от непосредственной тактильности. Для пребывания в недрах бесконечности она требует инициации человека как «бестелесного» существа. И человек, замороженный магией бесконечных пространств и бесконечности собственного виртуального «я», стремится вновь и вновь попасть в зеркальный лабиринт, чтобы полностью развоплотиться в нем. Заметим, что в ледяных лабиринтах, которые занимают в некотором смысле промежуточное положение между каменными и зеркальными, посетители тоже чаще всего лишены непосредственного тактильного контакта с твердыми (материальными), но прозрачными («виртуальными») стенами: касания происходят преимущественно через перчатки или рукавицы – лед может просто обжечь кожу.

Одним из первых арт-проектов с зеркальным «лабиринтом» является пространственная скульптура (environmental sculpture) американского художника греческого происхождения Л. Самараса (Lucas Samaras) – «Room №2», известная как «The Mirrored Room» (1966). Зеркальные комнаты и порождаемые ими визуальные и ментальные рефлексии стали также своего рода авторским знаком японской художницы Я. Кусамы (Yayoi Kusama). Наиболее известны ее работы «Infinity Mirror Room – Love Forever» (1966/1994) и «Infinity Room – Fireflies on the Water» (2002) (последняя затем стала частью экспозиции «Mirrored Years»), в которых фрактальная повторяемость и бесконечность возникает благодаря отражающим поверхностям из зеркал, стали или воды и множества горящих лампочек. В некоторые бесконечные зеркальные «лабиринты» Кусамы можно войти, и тогда для человека внутри восприятие фрактальной реальности пространства и собственной телесности превращается в почти «галлюцинаторный, нематериальный духовный опыт»²³. А в некоторые зеркальные миры, созданные Кусамой,

²¹ Мельшиор-Бонне С. История зеркала. М.: Новое литературное обозрение, 2005 С. 400

²² Мельшиор-Бонне С. История зеркала. М.: Новое литературное обозрение, 2005. С. 408

²³ Coulthart J. The art of Yayoi Kusama [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.johncoulthart.com/>

можно только заглянуть, просунув только голову в небольшое окошко. При желании через окно можно протянуть руку в бесконечность, в которой нет ничего материального, только гипнотическое множество отраженных лиц и рук и опосредованная визуальная кинестезия неподдающегося тактильному контакту фрактального лабиринта.

С начала XXI века многие арт-проекты с зеркальными комнатами, как и лабиринты в кинематографе, построены на принципах динамического изменения визуальных подпространств. Эстетика и философия зеркальных лабиринтов как художественных инсталляций включает в себя или физическое движение / колебание самого зеркального пространства, или перемещение его посетителя по особым траекториям, не обусловленным конфигурацией зеркальной комнаты.

«Бесконечный куб» Р. Кантони и Л. Кресченти («Infinite Cubed», 2007, Rejane Cantoni и Leonardo Crescenti) размером 3×3×3 кубических метров поднят на 25 см над полом, а его углы покоятся на специальных пружинах. При этом одна из стен вращается вокруг своей центральной оси (и тем самым служит входом / выходом), и еще одна совершает колебательные движения в вертикальной плоскости относительно центральной горизонтальной оси. Движение посетителя из угла в угол зеркальной комнаты меняет угол наклона пола и стен с амплитудой 3 градуса и вызывает трансформацию фрактальных «коридоров» зеркального лабиринта. Кроме того, между вертикальными стенами оставлены зазоры по 3 см, через которые внешнее пространство «просачивается» внутрь зеркального лабиринта, создавая сложнопересеченное фрактальное пространство дополненной виртуальности.

В зеркальной комнате «The phoenix is closer than it appears» (2010), созданной немецким художником Т. Франком (Thilo Frank) посетитель, раскачиваясь на качелях, из правильного евклидова пространства (4×4×8 м³) попадает в обманчивую иллюзорную среду бесконечных рефлексий. Там и движение, и сам зритель в его бесконечно-рекурсивной телесности становятся многовекторными фрактальными паттернами дополненной виртуальности, в которой действие имеет бесконечные и разнонаправленные последствия.

Закономерным результатом эволюции «зеркальных комнат» является по-настоящему фрактальная мультимедийная инсталляция «За пределами бесконечности» («Beyond Infinity», 2011) французского художника и теоретика искусства С. Сала (Serge Salat), в которой с помощью стального каркаса, разноцветных «перфорированных» панелей и ячеистых зеркальных конструкций воспроизводится архитектура трехмерного фрактала – губки Менгера. В замкнутом объеме 12,45×10,8×3,8 кубических метров посетитель в сопровождении музыки и пульсирующего света совершает путешествие вглубь фрактала, поднимаясь по лестницам и двигаясь по «бесконечным» лабиринтам зеркальных коридоров, и наблюдая, как в невозможных пространствах Эшера гуляют его фрактальные двойники. Кроме того, внутри инсталляции возникает особый хронотоп. Серии «комнат» вместе с их бесконечными отражениями создают топологический локус с фрактальной размерностью 2,7, в котором теряется различие между реальными и иллюзорными абрисами. В этой «запредельности» существует также особый «вертикальный разлом бесконечности», в котором пространство как будто пропадает вообще. Освещение, которое изменяется от густо фиолетового до белого, каждую минуту вновь и вновь воспроизводит световой космический цикл: от рассвета до заката – в ночные сумерки.

Как и другие создатели зеркальных комнат, С. Сала исследует природу реальности – ложного и истинного в ней, смещения повседневного и сверхъестественного. Однако в концепции С. Сала «запредельная реальность» зеркальных рефлексий – это «сон в красной комнате», перенесенный из одноименной новеллы китайского писателя Цао Сюэцинь (1763) в XXI век. «Beyond Infinity», указывает художник, спроектирована как «мистическая прогулка, в которой

посетитель продвигается в отраженные слои снов, бесконечно вложенные один в другой». ²⁴ Фрактальная геометрия, китайская философия дао, постструктурализм и мультимедийные иммерсивные технологии создают вселенную, отличную от повседневного мира: с иными формами чувственного восприятия и мышления.

Зеркальные лабиринты на открытых или замкнутых пространствах созданы также в инсталляциях «Multiplikationen» (2010, Пулхайм, Германия) Д. Бурена (Daniel Buren) и «Mirrored Room» (2013, Нью-Йорк) С. Хорниг (Sabina Hornig), «Field» дизайн-студии «Out of the dark» (2013, Сидней); в городских скульптурах «Vуfraktal» (2000, Копенгаген) Е. Тубро (Elisabeth Toubro), «Mirrored City» (2003, Грац, Австрия) Э. Брейзаха и К. и А. Када (Emil Breisach and Klaus and Alexander Kada), «Cloud Gate» (2006, Чикаго) А. Капура (Anish Kapoor), «Mirage» (2012, Торонто) П. Раффа (Paul Raff), «Kalidoscop» (2012, Сидней) А. Ритчи (Alex Ritchie) и др.

Заключение

Доминирование визуального порождает стремление к физическому опыту переживания вещественной осязаемости окружающего мира и собственной телесности.

Люди, толпами устремляющиеся в зеркальные лабиринты, уже ни в малейшей степени не объаты ужасом распада своей субъектности или страхом иллюзорной видимости, за которой нет ничего. Человек в эпоху дабл-пост испытывает в зеркальных комнатах и лабиринтах эйфорию от множественности собственных «я», абсолютно идентичных ему, от собственной бесконечности в мире визуального. Весь мир оказывается заполнен им одним, визуальной кинестетикой его физического «я», и в этом фрактальном хронотопе дополненной виртуальности, в этих параллельных гипер-вселенных, человек на несколько минут обретает бессмертие.

Вместо борхесовского лабиринта, ужасающего невозможностью выхода из бесконечности коридоров и перекрестков, появляется бесконечность равнозначных «я», целая армия верных аватаров, с готовностью повторяющих жесты и позы своего «инициатора». Не случайно мотив двойничества в кинематографе постепенно уступает место мотиву умножения героя, причем главным содержанием таких сцен становится «массовая» драка, кинестетический хаос физической и виртуальной телесности: достаточно вспомнить пресловутого мистера Смита из «Матрицы» (1999) братьев Вачовски. Символично, что мистер Смит на самом деле – не человек, а автономная компьютерная программа-вирус. В той же «Матрице», преодолев лабиринт коридоров Матрицы и встретившись с ее Архитектором, Нео бесконечно «отражается» – не в зеркалах, а в бесконечном множестве компьютерных экранов. Можно ожидать, что следующим типом лабиринтов станут мультимедийные, голографические пространства абсолютной виртуальности, в которых тактильное просто потеряет всякий смысл.

Но пока зеркальные комнаты даруют индульгенцию вторичному образу, вознося отражение отражения отражения... на самые высокие уровни фрактального мира визуальной реальности.

Популярность кинетических, в том числе зеркальных, пространств фрактальной рефлексии в современных арт-инсталляциях по всему миру свидетельствует о том, что в новой художественной и культурной парадигме художник и зритель ищут и находят прежде невозможные способы конструирования, перцепции и телесного освоения многомерной визуальной реальности, принципиально разомкнутой в бесконечность и одновременно замкнутой на себя в своих бесчисленных рефлексиях.

²⁴ Salat S. Beyond infinity immersive installation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.designboom.com/art/serge-salat-beyond-infinity-immersive-installation/> (дата обращения 31.01.2015).

Движения зрителя / посетителя выстраивают непрерывный ряд его стохастических, трансформированных отражений, которые носят рекурсивный характер, все время отсылая к предыдущим топосам и кинестетическим событиям. Входя и выходя в / из фрактальных пространств зеркальной реальности зритель участвует в со-творении сложного фрактального мира, частью которого является искусство и повседневность.

Таким образом, в эпоху дабл-пост лабиринты актуализируют опыт тактильного как доказательство бытия формата «1.0» и человеческой экзистенции в нем. «Интерактивные» зеркала, в свою очередь, предъявляют всю полноту телесного присутствия человека в пространстве виртуальной реальности через одновременное сосуществование бесконечного множества взаимоисключающих ракурсов его физического тела, переживаемых в формате опосредованной визуальной кинестезии. Многочисленные отражения воспроизводят фрагменты реальности, равные ей и встроенные в нее, иницируя, тем самым, ментальные рефлексии по поводу вложенности и повторяемости онтологических структур и смыслов не только несоразмерного человеку космического бытия, но и самого человека в его физической, телесной данности «здесь и сейчас» и непрерывном потоке реального и виртуального с бесконечными разветвлениями и «вечными возвращениями».

Спустя несколько тысяч лет наступает эпоха Возрождения. Учёные и мыслители того времени уже имеют какое-то представление об окружающем мире, и теперь человека начинает интересовать он сам, его тело как часть окружающего мира. Возникает целая плеяда так называемых универсальных исследователей, которые сочетали работу в разных областях науки и искусства, как когда-то мыслители древних цивилизаций Греции и Рима. Появляется Леонардо да Винчи, который помимо изобразительного искусства изучает скелет, внутреннее строение человека и как он функционирует. Его исследования носили научный характер, а идеи во многом опередили своё время. Многие учёные того времени были одновременно физиками, химиками, биологами и астрономами, но многие из них внесли заметный вклад в изобразительное искусство, поэзию, филологию и литературу. Вся эпоха Возрождения и далее вплоть до XIX века посвящены изучению человеком самого себя.

Что происходит в XIX веке? Человечество осознало, в каком мире оно живет, добралось до самых отдалённых уголков планеты, изучило как функционирует и из чего состоит человеческое тело на механическом уровне. Закономерным стал вопрос о том, что управляет человеческим телом – о сознании. Люди вдруг поняли, что мир, в котором мы живем и наше тело – гигантский космос, но есть еще один космос – наше сознание. Огромный, загадочный и неизведанный, бесконечный космос! Его и пытаются изучать сегодня философы и нейрохирурги, физики и культурологи, психологи и теоретики искусства...

Современное искусство и многие из его направлений возникли не потому, что художник однажды проснулся в дурном настроении и не мог нарисовать, скажем, дом или дерево. Ведь мог! Просто его занимали уже другие вопросы. В Мюнхене есть галерея Ленбаххаус, где собрана большая коллекция картин Василия Кандинского начиная с самых ранних его работ. Мы можем проследить их в хронологическом порядке и увидеть его эволюцию как художника. Сначала он писал пейзажи, но постепенно на его картинах образы теряют узнаваемость, становятся всё более абстрактными и на первый план выходит основное – цвет и линии. Художник доходит до элементарных частиц изобразительного искусства, вытаскивает их на поверхность и понимает, что если раньше он словно стоял на костылях того самого цветка, то сейчас отбрасывая форму он открывает совершенно новый мир.

Кстати, примерно в тогда же появляется квантовая физика, и абстрактное искусство представляется, как попытка выразить нечто нематериальное или не поддающееся рациональной визуализации. К таковым можно отнести сегодня не только квантовую физику, но и цифровые технологии, нейросети, виртуальную реальность, искусственный интеллект и многое другое. В культурных практиках, назовём их «новые медиа 2.0» рефлексующее восприятие,

сменяется телесным или тактильным. Между медиаконтентом и аудиторией исчезает граница в виде экрана или сцены, и сокращается критическая дистанция. В новых практиках на место рефлексии приходит вживание на уровне алгоритмов в пространство произведения, а восприятие происходит на телесном уровне, вне которого оно оказывается неполным. От человека требуется ощущение геймплея и правил взаимодействия «на кончиках пальцев». В процессе прохождения видеоигры нет места рефлексии, в противном случае персонаж проиграет или погибнет. Одновременно и цифровые интерфейсы всё больше приближаются к физическим параметрам человеческого тела (клавиатура-мышь-сенсорный экран). Человечество начинает осваивать новый мир отличный от материального, миметичного, аналогового, к которому мы привыкли, и, как и первые люди тысячи лет назад, начинаем с интуитивного познания.

Мы первые люди нового мира, дискретного мира чисел, алгоритмов, пикселей. И этот рубеж может быть сопоставим с тем когда древний человек взял в руки уголь и создал первые наскальные изображения, когда зародилось искусство как таковое. Если древние люди изображали картины внешнего мира на стенах пещер, то сегодня граффити и стрит-арт – «наскальная живопись» новой цифровой эпохи на стенах современных высокотехнологичных городских пещер. Похожая ситуация и в музыке. Как подметил в заглавии своей книги американский журналист и музыковед Алекс Росс – дальше шум. Современная музыка классическая и популярная также находится в поиске новых средств, подражая звукам новой цифровой окружающей среды. А театральные концепции «блуждающего» зрителя, зрителя соучастника, иммерсионных спектаклей отсылают нас к ритуальным действиям древних людей.

Новую культурную парадигму назвали «постпостмодернизмом» или «дابل-пост», то есть пришедшую на смену постмодернизму. Что характерно в обоих случаях наименование происходит от противопоставления модернизму, что говорит о неопределённости в осмыслении тех процессов, которые происходят. Мы не можем до сих пор прогнозировать, каким станет следующий этап, потому что такая возможность возникает относительно прошлого опыта, а в данном случае он оказывается нерелевантен происходящим трансформациям. Самое большее, что можно сделать, – заглянуть в мысли исследователей, которые сегодня работают над этими проблемами и находятся на переднем крае событий.

По мнению авторов в основе новой культурной парадигмы лежит кинестетический формат, для которого характерна нелинейность движения, сложная динамика физических и культурных процессов и пространств и, самое главное, виртуализация пространственного, тактильного и телесного. Эта книга предлагает одну из возможных траекторий развития культуры и искусства будущего. В ней говорится о творческих практиках, которые, возможно, будут переосмыслены лет через сто, но которые определяют облик общества и цивилизации.

КУЛЬТУРА ПЕРВОБЫТНОЙ ЦИФРОВОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Слово «первобытный» в названии главы может создать неверный негативный посыл и читателю представится, что человечество деградирует, превращаясь в пещерных дикарей, но это не так как может показаться на первый взгляд. «Первобытный» означает, что цивилизация перешагнула тот рубеж, после которого общественный уклад уже не будет прежним, и мы окажемся в атмосфере нового быта и новой повседневности. И это происходит впервые. Нет готовых решений, и возможности реалистичного долгосрочного прогнозирования как будет меняться культурные практики, уклад жизни пространство искусства. Американский медиаисследователь Маршалл Маклюэн назвал этот новый мир «галактикой нового племенного человека», отмечая тем самым очередной виток спирали развития человечества. Сегодня благодаря современным средствам передвижения и коммуникации наш земной шар сжался до размеров «глобальной деревни». Пространство и время перестали быть тормозящим фактором сближения культур, мировоззрений и ценностей. Появились глобальные проблемы, такие как международный терроризм, экономические кризисы и изменение климата. И мы все стали в каком-то смысле членами одного племени. Мы смотрим на окружающий нас мир, который снова не поддается рациональному осмыслению и создаём новые мифы для этой реальности.

В этой главе мы остановились на нескольких примерах изобразительном искусстве, театре и музыке. Согласно одной из новейших концепций граффити и стрит-арт – это инструменты анализа, критики и трансформации городского культурного пространства. Когда мы говорим про стрит-арт вряд ли в голову приходит реалистическая живопись на стенах городской застройки. Обычно сюжеты граффити замысловаты и выглядят скорее попыткой уловить нечто нематериальное, но волнующее художника. Поиск собственного образа мысли проблематизирует вопросы сознания и самосознания. В музыке тысячелетия назад человек подул в тростник или ударил палкой по пню с целью извлечь звук и ритм, а вдохновляли его звуки природы. Изначально это имело прикладное значение для охоты или подачи сигналов. Сегодня в цифровую эпоху человек вместо тростника использует музыкальные произведения и извлекает из них семплы, комбинирует в прикладных целях как фон, саундтрек, и собственная музыкальная драматургия теряется за калейдоскопом новых значений. Театр осторожно движется в направлении не только аудиовизуального, но тактильного диалога со зрителем, иммерсивные спектакли делают зрителя соучастников и вводят его в пространство мизансцены, но и в более традиционных формах артисты всё чаще выходят в зал, иногда представление, предвосхищающее саму постановку, начинается в фойе театра. Зритель вовлекается в пространство виртуального пространства ритуала, как часть целого и участник постановки.

Миловидов С. В.

Кузовенкова Ю. А. «Граффити и стрит-арт как точки расхождения институций и теоретиков мира искусства»

Введение

За короткий срок граффити и стрит-арт успели пройти длинный путь от надписей на стенах до выставочных пространств. Рассматриваемые арт-практики появились в США, там же дебютировали как арт-объекты и получили в этом качестве признание. Различными путями граффити и стрит-арт попадают в европейские страны и в СССР. Стены городских строений и выставочные залы – два топоса²⁵, освоенных граффити и стрит-артом вслед за США в странах Европы и в России. Круг галерей, имевших дело с новыми арт-практиками, достаточно широк и включает в себя как малоизвестные, так и галереи с мировыми именами, например Гран-Пале в Париже, фонд современного искусства Cartier, Государственная Третьяковская галерея и др. Привычной стала продажа работ на торгах лучших аукционных домов: Sotheby's, Philips, Artcurial и др.

Несмотря на то, что первая выставка граффити прошла более сорока лет назад (1974 г.), теоретики искусства до сих пор не готовы рассматривать подобные работы как полноценную составляющую современного арт-мира, фундаментальные труды по истории искусства XX – начала XXI века не включают в свое содержание вехи развития граффити и стрит-арта. Сложившаяся на сегодняшний день теоретическая традиция относит эти практики преимущественно к разнообразным формам социальной активности (протест, самореализация, изменение санкционированной образности и публичного видения общественных пространств и др.), не связывая их с теми задачами, которые решает искусство. Налицо крайнее расхождение практики и теории искусства в отношении граффити и стрит-арта.

Граффити и стрит-арт в пространстве институций мира искусства

В конце 1960-х годов граффити в виде тэгов (простого начертания на стене имени фломастером или краской из баллончика) появляется во Флориде, но там оно не приобрело таких масштабов, которых достигло в Нью-Йорке. Именно образы Нью-Йорка, такие как статуя Свободы, скай-лайн Манхэттена, мосты и поезда метро, были заимствованы художниками Лондона, Сиднея и других городов. Эти образы «стали иконами, символизирующими неистощимый источник граффити»²⁶. В Нью-Йорке граффити стало частью субкультуры хип-хопа и отсюда начало свое шествие по миру. Оно превратилось в визуальное выражение хип-хопа, так же как брейк-данс стал его выражением в движении, а рэп – выражением этой субкультуры в слове. Мы полагаем ключевым фактором вхождения граффити и стрит-арта в мир искусства освоение райтерами (авторы граффити) пространства метрополитена. В начале 1970-х годов райтеры начали расписывать вагоны метро, курсирующие из одного района Нью-Йорка в другой²⁷. Одни из первых исследователей граффити Г. Чалфент и Д. Пригофф отмечали: «Граффити как искусство начинает расцветать тогда, когда райтеры, захотевшие стать известными, спустились в подземку...»²⁸.

Поезда в данной ситуации выполняли две функции:

²⁵ (Топос в культурологии – синоним выражений категория культуры или образ культуры (формирующееся, необщепринятое значение).

²⁶ Chalfant H., Prigoff J. *Spraycan Art*. London: Thames and Hudson Ltd, 1999, С.8

²⁷ Cooper M., Chalfant H. *Subway Art*. Hong Kong, 1999.

²⁸ Chalfant H., Prigoff J. *Spraycan Art*. London: Thames and Hudson Ltd, 1999, С.8

– Презентация работ райтеров широким слоям городского населения: поезда метро давали возможность резко увеличить количество просмотров, получить огромную потенциальную аудиторию. Поезда были арендой, на которой райтеры могли заявить о себе, так как расписанные поезда привлекали внимание каждого человека.

– Коммуникации между райтерами разных районов Нью-Йорка, которая создала атмосферу соревнования: рисунок на поезде был своего рода посланием райтерам из другого района, которое заключалось в предложении посостязаться в мастерстве написания шрифтов. Соревновательный характер граффити привел к так называемой войне стилей, способствующей возрастанию художественного мастерства райтеров. Вследствие этого стали появляться стили: Topcat 126 создал Blockbuster, Phase 2 – Bubble letters, Dondy был одним из тех, кто способствовал появлению Wild Style. В 1974 году такие райтеры, как Tracy 168, Cliff 159 и Blade One, начали предпринимать попытки соединения надписи граффити с сюжетными картинками. В основном это достигалось с помощью введения персонажей, чаще всего из мультфильмов или комиксов²⁹.

Разные группы райтеров соревновались в искусстве и в количестве своих «кусков» (нарисованных работ). Чаще всего это происходило на определенных линиях метро. Самыми востребованными были четыре линии, которые проходили через Бронкс. Например, вторая и пятая линии метро известны тем, что там происходили безмолвные дуэли: Dondi вместе с Pose противостояли Dose и Chain³⁰.

В начале 1970-х годов под влиянием граффити зарождается стрит-арт, но в 1970-е и 1980-е годы то, что мы сегодня понимаем под стрит-артом, все еще называлось граффити. Сегодня граффити называют шрифты, а стрит-артом муралы (картины на стене), трафареты, стикеры, плакаты, инсталляции. Первыми представителями стрит-арта можно считать Рене Монкада, Чаза Бахоркеса, Кита Харинга.

Из-за роста популярности граффити, совершенствования его техники и развития творческой составляющей начали появляться идеи его легитимации. Для этой цели на протяжении нескольких десятилетий представители граффити и стрит-арта прибегали к разнообразным формам³¹. Начало заложил социолог Хьюго Мартинес, работавший в одном из городских колледжей Нью-Йорка. Он занялся легализацией творчества райтеров, организовав UGA – United Graffiti Artists (Союз художников граффити), где собрал самых талантливых и известных райтеров метрополитена. В 1974 году он представил их творчество в картинной галерее Razor. Она стала одной из первых галерей, демонстрировавших работы граффити-художников. Большой вклад в интеграцию новых арт-практик в пространство современного искусства внес Fashion Moda (1978—1993) – арт-центр и международная организация в мире искусства³². Центр Fashion Moda ориентировался на преодоление сложившихся стандартов в восприятии искусства, вводя в его пространство новые формы и имена. Действуя совместно с галереями Fun Gallery и Now Gallery, арт-центр помогал проложить дорогу в мир искусства граффити и стрит-арту. С их деятельностью связано начало переноса граффити с поездов на холсты. В первой половине 1980-х годов количество галерей, устраивавших выставки, неуклонно росло. Они экспонировали работы Джени Хольцер, Кита Харинга, Кики Смит, Джейн Диксон, Жана Мишель Баскиа и других художников. Это объясняется тем, что начало 1980-х годов оказалось переломной эпохой в истории нелегального граффити: власти метрополитена начали огромную кампанию против райтеров. Рисунки стали беспощадно уничтожаться. Большинство «кусков»

²⁹ По К., Аске Д. История граффити: часть первая // Vltramarin. URL: <http://www.vltramarine.ru/mag/graffiti/history/325> (дата обращения: 06.04.2016)

³⁰ История граффити // Urban Roots. URL: http://urbanroots.ru/graffiti-info/graffiti_history (дата обращения: 02.01.2016).

³¹ Кузовенкова Ю. А. «Право на город»: практики легитимации граффити и стрит-арта // Культура и цивилизация. 2015. №4—5. С. 31—46.

³² Chalfant H., Prigoff J. *Spraycan Art*. London: Thames and Hudson Ltd, 1999.

жили не больше одного дня. Самих же уличных художников в депо ждали представители власти. В граффити-среде начало складываться впечатление, что для граффити наступил конец. Из-за жестких мер многие отказались от бомбинга (разрисовки поездов) и занялись легальным граффити. Большинство талантливых райтеров ушли во всевозможные студии.

Из Нью-Йорка граффити и стрит-арт перешли в Чикаго, Сан-Франциско и их окрестности, оттуда в Лондон, Париж, Вену, Окленд, Сидней и другие города. Первой в истории европейских стран галереей, организовавшей выставку граффити, была римская галерея «La Medusa», принадлежавшая арт-менеджеру Клаудио Бруни³³. Галерист увидел работы нью-йоркских райтеров в метро. Особенно привлекли его внимание «куски», выполненные художниками Lee (Ли Киньонесом) и Fab 5 Freddy. Бруни нашел райтеров и организовал их первую выставку в 1979 году в Риме в своей галерее. В 1983—1984 годах арт-дилер из Амстердама Яки Корнблит организовывал выставки работ нью-йоркских райтеров в Роттердаме и Амстердаме. В середине 1980-х годов работы райтеров принимала венская галерея Grita Insam³⁴. Работы Ли Киньонеса в 1983 году экспонировались на престижной выставке Documenta #7 в Касселе³⁵. Череду примеров можно продолжать.

Не случайно первые выставки граффити в Европе – это выставки американских райтеров. В европейских странах в конце 1970-х – начале 1980-х годов еще не было мастеров такого уровня, который позволял бы экспонировать их работы на выставках. Это связано с тем, что сами по себе эти арт-практики в Европе не возникли, а были занесены сюда из США после того, как уже накопили определенный опыт функционирования в городском и выставочном пространстве. Начало распространения этих арт-практик в Европе коррелирует с началом поездок туда американских райтеров³⁶. Если в США граффити сначала завоевали улицы и метрополитен и лишь потом галереи, то в Европе часто именно выставочные пространства являлись теми исходными точками, из которых граффити распространялось на улицы городов. Например, история граффити в Амстердаме связана с галеристом Яки Корнблитом, который привозил в Амстердам не только граффити-холсты, но и самих райтеров из Нью-Йорка. Во время этих выставок американские райтеры знакомились с местными и передавали им свой опыт, вместе разрисовывали стены каналов (когда стоял лед), моторизованный транспорт, парки, тоннели метро и др. Определяющую роль подобных контактов как организационного ресурса в развитии «девиантной карьеры» (Р. Лахманн) и арт-сферы граффити подробно рассмотрел Ричард Лахманн в статье «Граффити как карьера и идеология»³⁷.

Спрос на граффити в европейском мире искусства продолжился и в 1990-е годы. В 2000-х годах наблюдается новый всплеск популярности граффити и стрит-арта, который мы наблюдаем до сих пор. Работы райтеров продолжают выставляться в музеях и галереях. Например, во Франции в выставочном центре Гран-Пале в 2009 году прошла очередная выставка работ, которую посетили более 80 тыс. человек³⁸, за ней последовала выставка в фонде современного искусства Cartier и др.

Привычной стала продажа работ на торгах аукционных домов. Sotheby's, Philips, Artcurial, Doyle и другие дома с некоторой периодичностью устраивают подобные торги. В очередном буклете, выпущенном аукционным домом Doyle (Нью-Йорк) в апреле 2013 года, представлены работы широкого круга художников, начальная цена работ варьируется от 400 дол-

³³ Chalfant H., Prigoff J. *Spraycan Art*. London: Thames and Hudson Ltd, 1999.

³⁴ Chalfant H., Prigoff J. *Spraycan Art*. London: Thames and Hudson Ltd, 1999.

³⁵ About // Lee Quinones. URL: <http://leequinones.com/index.php?page=about> (дата обращения: 06.04.2016).

³⁶ Chalfant H., Prigoff J. *Spraycan Art*. London: Thames and Hudson Ltd, 1999.

³⁷ Lachmann R. *Graffiti as Career and Ideology* // *American Journal of Sociology*. 1988. Vol. 94, No. 2. С. 229—250.

³⁸ Сорокалетие граффити отмечают на выставке в Монако // Россия. К. URL: http://tvkultura.ru/article/show/article_id/10153/ (дата обращения: 18.02.2016).

ларов до 30 000³⁹. Суммы могут достигать семизначных цифр. Одна из самых дорогих работ, проданных на сегодняшний день, – картина Banksy «Keep It Spotless», за которую было заплачено 1 870 000 долларов на аукционе Sotheby's в 2008 году.

Музейные выставки в России появляются в середине 2000-х годов. Пока они не столь многочисленны, как в США или Европе. Среди них проект «Граффомания» (Московский музей архитектуры им. Щусева, 2004), «Граффити: культура – субкультура – контркультура» (Библиотека иностранной литературы им. Рудомино, Москва, 2004), «Original Fake» (Московский центр искусства, 2005), «Метаморфозы граффити» (Дарвиновский музей, Москва, 2011), «Street-art: консервация» (галерея «Виктория», Самара, 2015), акция «Стрит-арт» (Государственная Третьяковская галерея, 2006) и др. В 2012 году в Санкт-Петербурге был открыт Музей стрит-арта. Первый аукцион работ граффити и стрит-арта состоялся совсем недавно – 15 апреля 2015 года при поддержке фонда RuArts. Полученные средства были направлены на учреждение грантов для художников⁴⁰.

Один из грантов получил известный московский художник стрит-арта Дмитрий Aske, который на выигранные средства на протяжении 2016 года проводит цикл образовательных лекций в галерее RuArts, знакомящих всех интересующихся историей и особенностями граффити и стрит-арта с этими арт-практиками. Для обеспечения максимально широкого охвата аудитории лекции транслируются в сети Regiscore. В данный момент в России наблюдается активное продвижение знаний о граффити и стрит-арте, формирование культуры восприятия данных арт-практик. Ведущую роль в этих процессах играют сами художники. Особенно активно привлечением практиков к чтению лекций занимается Музей стрит-арта в Санкт-Петербурге.

Таким образом, основываясь на приведенном выше обзоре, можно заключить, что институции мира искусства, такие как галереи, музеи, аукционные дома, рассматривают граффити и стрит-арт как одну из составляющих современного мира искусства и включают их экспонирование и продажу в сферу своей профессиональной деятельности.

Мы полагаем, что обращение галерей и аукционных домов к рассматриваемым арт-практикам стало возможным в силу особенностей искусства постмодерна:

– стираются границы между искусством и повседневностью (традиции ready made⁴¹, акционизма⁴², хэппенинга⁴³ являются тому доказательством);

– радикальный плюрализм современного искусства: обобщая высказывания критиков о современном искусстве, Б. Гройс пишет: «Невозможно... предъявить какое-либо произведение как абсолютно характерное... Единственный общий вывод о современном искусстве – это то, что обобщениям оно не поддается»⁴⁴;

³⁹ Street Art. Doyle. New York. 8 April 2013. URL: <https://doyle.com/auctions/13dd01-doyledesign-street-art-photographs/doyle-new-yorks-april-8-2013-st...> (дата обращения: 07.04.2016).

⁴⁰ Проект64: аукцион // Vltramarin. URL: <http://www.vltramarine.ru/mag/streetart/reports/3455> (дата обращения: 07.04.2016).

⁴¹ Техника в разных видах искусства (главным образом – в изобразительном искусстве), при которой автор представляет в качестве своего произведения некоторый объект или текст, созданный не им самим и (в отличие от плагиата) не с художественными целями. (Прим. ред.)

⁴² Акция (или искусство акции) становится общим понятием для художественных практик, в которых акцент переносится с самого произведения на процесс его создания. В акционизме художник как правило становится субъектом и/или объектом художественного произведения. (Прим. ред.)

⁴³ Форма современного искусства, представляющая собой действия, события или ситуации, происходящие при участии художника, но не контролируемые им полностью. Хэппенинг обычно включает в себя импровизацию и не имеет, в отличие от перформанса, четкого сценария. Одна из задач хэппенинга – преодоление границ между художником и зрителем. (Прим. ред.)

⁴⁴ Гройс Б. Политика поэтики. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. 400 с., С.7

– типичными для искусства постмодерна являются предметы-парадоксы (Б. Гройс)⁴⁵ – это изображение и критика этого изображения одновременно. Они являют собой и произведение искусства, и нечто обыденное, что к сфере искусства изначально никакого отношения не имело. Классические примеры – фонтан Дюшана или черный квадрат Малевича;

– современная сфера искусства сильно ориентирована на рынок: современные институции, такие как галереи, аукционные дома, активно поддерживают эту ориентацию, постоянно ища новые ресурсы для развития арт-рынка. Авторитетные мнения галеристов и арт-агентов сыграли большую роль в вовлечении граффити и стрит-арта в сферу искусства через коммерциализацию.

Граффити и стрит-арт в рамках научного дискурса о современном искусстве

За сорок с лишним лет сложились разные подходы в изучении данных арт-практик. Исследования преимущественно носят социологический и антропологический характер. На материалах русско- и англоязычных работ можно выделить различные варианты интерпретаций данных феноменов культуры.

За сорок с лишним лет сложились разные подходы в изучении данных арт-практик. Исследования преимущественно носят социологический и антропологический характер. На материалах русско- и англоязычных работ можно выделить различные варианты интерпретаций данных феноменов культуры.

Уже в первые годы научного изучения граффити появляются крайне разнообразные подходы к его пониманию. Одной из первых была концепция «графффити как искусство», выдвинутая Н. Майлером (1974)⁴⁶. Но данная интерпретация не закрепилась, и в дальнейшем появилось большое количество иных вариаций. Н. Глезер интерпретирует граффити как «часть мира неконтролируемых хищников»⁴⁷, делая тем самым акцент на девиации⁴⁸. Р. Старр (1983) отмечает, что граффити нуждается в «криминальности» для поддержания своей аутентичности⁴⁹. Д. Кемпбелл связывает девиантный характер граффити с отсутствием мифов в молодежной среде, которое возникает по причине молодости американского общества: «Соединенные Штаты не имеют этоса: эта страна представлена смесью народов разных национальностей и традиций, которой не хватает устоявшихся норм социального поведения, существующих в глубоко укоренившихся гомогенизированных культурах»⁵⁰. Кемпбелл предполагает, что вследствие отсутствия национального этоса подростки создают собственные мифы, так возникает субкультура граффити со своим нормативным пространством. Из-за создания своих норм и правил райтеры видятся как опасная угроза для общества и его конформистской природы. Л. Кригель (1993) даже называет распространение граффити «барометром ухудшений городской цивилизации»⁵¹. В рамках отечественных исследований подростковой психологии Ю. Борисов (1995)⁵² и О. Байбакова (2003)⁵³ также интерпретируют граффити как девиацию.

⁴⁵ Гройс Б. Политика поэтики. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. 400 с.

⁴⁶ Mailer N. The Faith of Graffiti. New York: Praeger, 1974.

⁴⁷ Цит. по Castleman C. Getting Up. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1982, С.176

⁴⁸ Устойчивое поведение личности, отклоняющееся от общепринятых, наиболее распространённых и устоявшихся общественных норм. (Прим. ред.)

⁴⁹ Starr R. Writers and Rogues, The Public Interest. 1983. №70. С. 132—134.

⁵⁰ Цит. по Cooper S. Fantasy in the Real World, The Horn Book Magazine. 1990. С. 306—307, С.306

⁵¹ Kriegel L. Graffiti: Tunnel notes of a New Yorker, American Scholar. 1993. №62. С. 432.

⁵² Борисов Ю. Механизм «гедонистического риска» и его роль в отклоняющемся поведении молодежи // Мир психологии и психология в мире. 1995. №3. С. 63—75.

⁵³ Байбакова О. Вандализм и граффити как одна из форм проявления девиации среди молодежи // Детская психология. URL: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/10268.php> (дата обращения: 27.04.2016).

Концепция девиации и «граффити как искусство» срастаются, и возникает интересная интерпретация Г. Бекера (1982), согласно которой граффити не обладает собственной сущностью, а приобретает ее в результате того ярлыка, которое общество прикрепляет к этой арт-практике⁵⁴. Он выделяет два ключевых субъекта данного процесса – публику и правоохранные органы. Первые, в случае соответствия граффити-работ их эстетическим стандартам, маркируют граффити как искусство, вторые, в силу особенностей своей профессиональной деятельности, всегда и только как девиацию, влекущую за собой наказание.

Уже в первые годы научного изучения граффити появляются крайне разнообразные подходы к его пониманию. Одной из первых была концепция «граффити как искусство», выдвинутая Н. Майлером (1974)⁵⁵. Но данная интерпретация не закрепилась, и в дальнейшем появилось большое количество иных вариаций. Н. Глезер интерпретирует граффити как «часть мира неконтролируемых хищников»⁵⁶, делая тем самым акцент на девиации⁵⁷. Р. Старр (1983) отмечает, что граффити нуждается в «криминальности» для поддержания своей аутентичности⁵⁸. Д. Кемпбелл связывает девиантный характер граффити с отсутствием мифов в молодежной среде, которое возникает по причине молодости американского общества: «Соединенные Штаты не имеют этоса: эта страна представлена смесью народов разных национальностей и традиций, которой не хватает устоявшихся норм социального поведения, существующих в глубоко укоренившихся гомогенизированных культурах»⁵⁹. Кемпбелл предполагает, что вследствие отсутствия национального этоса подростки создают собственные мифы, так возникает субкультура граффити со своим нормативным пространством. Из-за создания своих норм и правил райтеры видятся как опасная угроза для общества и его конформистской природы. Л. Кригель (1993) даже называет распространение граффити «барометром ухудшений городской цивилизации»⁶⁰. В рамках отечественных исследований подростковой психологии Ю. Борисов (1995)⁶¹ и О. Байбакова (2003)⁶² также интерпретируют граффити как девиацию.

Концепция девиации и «граффити как искусство» срастаются, и возникает интересная интерпретация Г. Бекера (1982), согласно которой граффити не обладает собственной сущностью, а приобретает ее в результате того ярлыка, которое общество прикрепляет к этой арт-практике⁶³. Он выделяет два ключевых субъекта данного процесса – публику и правоохранные органы. Первые, в случае соответствия граффити-работ их эстетическим стандартам, маркируют граффити как искусство, вторые, в силу особенностей своей профессиональной деятельности, всегда и только как девиацию, влекущую за собой наказание.

Но исследователи, видящие в граффити либо искусство, либо девиацию, как правило, не рассматривали вопрос о том, от чего зависит, какой характер приобретет арт-практика. Глубокое исследование этого вопроса осуществил Р. Лахманн (1988). Он изучил социальную среду, в которой существовали американские райтеры. Исследователь делает вывод, что определяющим фактором становятся образцы поведения, ценности и нормы, разделяемые тем сообществом, в котором вращается райтер. Лахманн пишет: «...опираясь на конкретный опыт

⁵⁴ Becker H.S. *Art Worlds*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1982.

⁵⁵ Mailer N. *The Faith of Graffiti*. New York: Praeger, 1974.

⁵⁶ Цит. по Castleman C. *Getting Up*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1982, С. 176

⁵⁷ Устойчивое поведение личности, отклоняющееся от общепринятых, наиболее распространённых и устоявшихся общественных норм. (Прим. ред.)

⁵⁸ Starr R. *Writers and Rogues*, *The Public Interest*. 1983. №70. С. 132—134.

⁵⁹ Цит. по Cooper S. *Fantasy in the Real World*, *The Horn Book Magazine*. 1990. С. 306—307, С. 306

⁶⁰ Kriegel L. *Graffiti: Tunnel notes of a New Yorker*, *American Scholar*. 1993. №62. С. 432.

⁶¹ Борисов Ю. Механизм «гедонистического риска» и его роль в отклоняющемся поведении молодежи // *Мир психологии и психология в мире*. 1995. №3. С. 63—75.

⁶² Байбакова О. Вандализм и граффити как одна из форм проявления девиации среди молодежи // *Детская психология*. URL: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/10268.php> (дата обращения: 27.04.2016).

⁶³ Becker H.S. *Art Worlds*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1982.

и обычаи своих общин, этнических групп и возрастных когорт...» райтеры получают свою «специализацию» в граффити⁶⁴. Исследователь выделяет две среды, в которых развивается граффити, – американские банды и институции мира искусства. В зависимости от того, в какой среде райтер получит поддержку, будет определена его карьера.

Исследователями делались попытки отнести граффити к тому или иному виду искусства. Лахманн писал: «Райтеры, создающие муралы, могут быть рассмотрены как представители наивного искусства, потому что им не хватает специальной подготовки...»⁶⁵. Д. Крейн полагает, что граффити можно отнести к неоэкспрессионизму, но указывает и на отличие граффити от этого движения: часть райтеров противостояла мейнстриму в искусстве, изображая «мрачные реалии их социального происхождения, делая тем самым политические и моральные высказывания, которые были довольно редкими в движении неоэкспрессионизма»⁶⁶. Согласно Крейн, в творчестве райтеров доминировали не эстетические, а социальные задачи, поэтому граффити не рассматривается как чистое искусство.

Ряд исследователей рассматривают граффити как часть полноценной субкультуры хип-хопа, в которой изобразительное искусство – лишь одна из составляющих. Л. Н. Говорд (1989) полагает, что хип-хоп развился в «андеграундную субкультуру... со своими собственными арт-формами, ценностной системой и языком»⁶⁷. Д. Д. Бревер (1992) отмечает: «Есть четыре главные ценности в граффити как части хип-хопа: слава, художественная выразительность, сила и бунт»⁶⁸.

Концепция, объединяющая творческую и девиантную составляющую в граффити, продолжила свое существование и в начале XXI в. Мы встречаем ее у основателя и директора Института исследования граффити в Вене Н. Зигля: «Есть две причины: первая – творческие амбиции, другая – пубертатная подростковая деструкция...»⁶⁹. Исследователь указывает на «подрывной потенциал» граффити, который «более не работает с посланиями, а является подрывным, поэтому существует, оставляя после себя то, что, с одной стороны, воспринимается как нечто назойливое, с другой стороны, ставит людей перед некой головоломкой»⁷⁰.

Утверждение о том, что граффити и стрит-арт не считаются искусством видами искусства, находит еще одно подтверждение в содержании одного из наиболее фундаментальных трудов по истории искусства XX века «Искусство с 1900 года». Ведущие историки и критики искусства Х. Фостер, Р. Краусс, И.-А. Буа, Б. Х. Д. Бухло, Д. Джосли представили в нем один из наиболее полных обзоров тенденций искусства США, Европы и России с 1900 по 2010 год. Сто двадцать две главы, выстроенные хронологически, год за годом обозревают ключевые события в искусстве. При этом вехи, связанные с возникновением и развитием граффити и стрит-арта, с их вхождением в пространство институций мира искусства, отсутствуют, что является следствием отсутствия внимания к этим арт-практикам в искусствоведении.

Российские искусствоведы наравне с западными не торопятся включить граффити и стрит-арт в поле своих исследований. Так, А. Успенский (2009) граффити и стрит-арт называет «маргинальным творчеством, где в разных пропорциях смешиваются анонимность, соци-

⁶⁴ Lachmann R. Graffiti as Career and Ideology // American Journal of Sociology. 1988. Vol. 94, No. 2. С. 232.

⁶⁵ Lachmann R. Graffiti as Career and Ideology // American Journal of Sociology. 1988. Vol. 94, No. 2. С. 242.

⁶⁶ Crane D. The Transformation of the Avant-Garde – The New York Art World, 1940—1985. U.S.: University of Chicago Press, 1987, С.79

⁶⁷ Howorth L.N. Graffiti // Handbook of American Popular culture, ed. M. Thomas Inge. Connecticut: Greenwood, 1989, С.553

⁶⁸ Brewer D.D. Hip Hop graffiti Writers' evaluation of Strategies to Control Illegal Graffiti // Human Organisation. 1992. №2. С. 188

⁶⁹ Spreckelsen T. Lucifer war hier // Frankfurter Allgemeine. 07.05.2010. URL: <http://www.faz.net/aktuell/wissen/graffiti-forschung-lucifer-war-hier-1983152.html> (дата обращения: 16.08.2015)

⁷⁰ Spreckelsen T. Lucifer war hier // Frankfurter Allgemeine. 07.05.2010. URL: <http://www.faz.net/aktuell/wissen/graffiti-forschung-lucifer-war-hier-1983152.html> (дата обращения: 16.08.2015).

альная активность и, связанная с ней, провокация»⁷¹. В силу своего характера эти арт-практики требуют свободы от выставочных пространств, несмотря на то что работают с образами изобразительного искусства.

А. Рапопорт именуется граффити искусством «умирающего города, живописующего свои каллиграммы на стенах и заборах...», добавляя к этому, что «граффити – потомок заборной литературы»⁷². Несмотря на такую низкую оценку художественной ценности, Рапопорт полагает, что в некоторой степени граффити превосходит современное искусство тем, что, по крайней мере, оно еще живо: «Этот радужный шум выступает как знак чистой витальности, в оппозиции к омертвелости музейных пространств чистого искусства, как инфантильная ярость жизни, как импульсивно реактивная судорога жизни в порах умирающего бюрократизированного мегаполиса, как радостная плесень и цветастая гниль из живых микроорганизмов на сером трупе динозавра. Игнорирование граффити высоким искусством в таком случае воспринимается как брезгливость, гигиеническая осторожность, а в еще большей мере – как страх перед заражением. Иными словами, некий негатив контагиозной магии»⁷³. Таким образом, и отечественные, и зарубежные критики и искусствоведы не полагают граффити и стрит-арт частью мира чистого искусства, хотя постоянно указывают на взаимодействие этих сфер.

Принципиально другая концепция сложилась во второй половине 1970-х годов. Согласно ей граффити и стрит-арт – это форма коммуникации. В наиболее общей форме она оказалась выражена Л. Вехслером (1974): «Граффити представляет собой желание людей общаться»⁷⁵. В начале XXI века исследователи говорят о формировании посредством арт-практик не только локальной, но и глобальной сетей коммуникации, выходящих на международный уровень⁷⁶.

Следующая концепция рассматривает граффити как протест. У нее появляется много сторонников. Ряд исследователей указывают на политический характер, интерпретируя его как реакцию части социума на социальные и экономические условия проживания. Так, согласно британской марксистской школе хип-хоп (граффити в данном случае рассматривается как часть субкультуры хип-хопа) – это «символическая форма сопротивления» (1979)⁷⁷ официальной власти, к которой прибегали бедные социальные слои, представленные в США преимущественно афро- и латиноамериканцами. С. Холл (1975)⁷⁸, П. Виллис (1977)⁷⁹, Р. Старр (1983)⁸⁰ продолжают данную линию и связывают граффити и стрит-арт с голосом угнетенных и лишенных гражданских прав социальных слоев.

Согласно Дж. Ферреллу (1993) граффити появилось «как ответвление политического радикализма и усиление влияния афро- и латиноамериканской культур...»⁸¹. Согласно Г. Бейкеру (1993), граффити может рассматриваться как эхо внутригородских проблем, которые реализуют свои «стратегии сопротивления»⁸² сложившейся ситуации, в которой власть не хотела

⁷¹ Успенский А. «Аболон полведерский», или Экспансия маргинального // ДИ. 2009. №3. С. 94

⁷² Рапопорт А. Граффити и High Art // ГЦСИ. URL: <http://www.ncca.ru/publications.text?filiat=2&id=101> (дата обращения: 24.04.2016).

⁷³ Контагиозная (парциальная) магия основана на том, что вещи, раз пришедшие в соприкосновение, сохраняют связь на расстоянии. Примером этой магии может быть использование крови, ногтей, зубов, волос в колдовстве разного рода. (Прим. ред.)

⁷⁴ Рапопорт А. Граффити и High Art // ГЦСИ. URL: <http://www.ncca.ru/publications.text?filiat=2&id=101> (дата обращения: 24.04.2016).

⁷⁵ Wechsler L. Introduction to Encyclopedia of Graffiti, New York: Macmillan, 1974.

⁷⁶ Douglas G.C.C. The Art of Spatial Resistance. The Global Urban Network of Street Art. London School of Economics, 2005.

⁷⁷ Hebdige D. Subculture: The Meaning of Style. London: Methuen, 1979 С.80

⁷⁸ Hall S. Resistance through Rituals: Youth Subcultures in Post-war Britain. London: Hutchinson, 1975.

⁷⁹ Willis P. Learning to Labor. New York: Columbia University Press, 1977.

⁸⁰ Starr R. Writers and Rogues // The Public Interest. 1983. №70. С. 132—134.

⁸¹ Ferrell J. Crimes of style: Urban graffiti and the politics of criminality. Publisher: New York: Garland, 1993.

⁸² Baker H.A.Jr. Black studies – Rap And The academy. U.S.: The University of Chicago press, 1993, С.62

замечать проблем в жизни чернокожего населения США. Приведенные примеры – лишь часть большой массы исследований, связывающих граффити с протестами, носящими политическую природу.

Отечественный исследователь Д. Голышко-Вольфсон, опираясь преимущественно на западный стрит-арт, пишет: «Стрит-арт – это пафосная эстетизация бунта, бунта не против отдельных системных недочетов, не против рыночной коррумпированности конкретных культурных персонажей или институтов, а против всего и вся, против капиталистического жизненного уклада, против эксплуатации, прекаритета⁸³, расового и классового неравенства, полицейского насилия и произвола крупных девелоперов, неуклонного роста безработицы и социальной незащищенности и т. д. Но это бунт без программы, без внятной риторики и четкой адресации, бунт, происходящий стихийно в данный момент и не оформленный в организованное сопротивление... Попавшие в антологии современного искусства уличные художники и безымянные граффитисты своими „бомбардировками“ пытаются символически уничтожить устанавливаемые сверху социальные иерархии, правила, запреты и предписания»⁸⁴. В духе Голышко-Вольфсона и позиция А. Рапопорта. Отказывая граффити в праве быть частью мира искусства, критик относит его в сферу социокультурных практик: «Это социально-культурный вызов городу... Его бескорыстие бросает вызов коммерциализации тех же инициатив в авангарде, его дерзость отрицает архитектурные⁸⁵ ценности городского пространства»⁸⁶.

За сорок с лишним лет сложились разные подходы в изучении данных арт-практик. Исследования преимущественно носят социологический и антропологический характер. На материалах русско- и англоязычных работ можно выделить различные варианты интерпретаций данных феноменов культуры.

За сорок с лишним лет сложились разные подходы в изучении данных арт-практик. Исследования преимущественно носят социологический и антропологический характер. На материалах русско- и англоязычных работ можно выделить различные варианты интерпретаций данных феноменов культуры.

Уже в первые годы научного изучения граффити появляются крайне разнообразные подходы к его пониманию. Одной из первых была концепция «графффити как искусство», выдвинутая Н. Майлером (1974)⁸⁷. Но данная интерпретация не закрепилась, и в дальнейшем появилось большое количество иных вариаций. Н. Глезер интерпретирует граффити как «часть мира неконтролируемых хищников»⁸⁸, делая тем самым акцент на девиации⁸⁹. Р. Старр (1983) отмечает, что граффити нуждается в «криминальности» для поддержания своей аутентичности⁹⁰.

Д. Кемпбелл связывает девиантный характер граффити с отсутствием мифов в молодежной среде, которое возникает по причине молодости американского общества: «Соединенные Штаты не имеют этоса: эта страна представлена смесью народов разных национальностей и традиций, которой не хватает устоявшихся норм социального поведения, существующих в глубоко укоренившихся гомогенизированных культурах»⁹¹. Кемпбелл предполагает, что вследствие

⁸³ Непредсказуемые, ненадежные и небезопасные условия существования, приводящие к материальному и психологическому неблагополучию. (Прим. ред.)

⁸⁴ Голышко-Вольфсон Д. Стрит-арт: теория и практика обживания уличной среды // *Moscow Art Magazin*. №81. URL: <http://permm.ru/menu/xzh/axiv/81/9.html> (дата обращения: 07.02.2016)

⁸⁵ Сочетание частей в одном стройном целом. (Прим. ред.)

⁸⁶ Рапопорт А. Граффити и High Art // ГЦИ. URL: <http://www.ncca.ru/publications.text?fialial=2&id=101> (дата обращения: 24.04.2016).

⁸⁷ Mailer N. *The Faith of Graffiti*. New York: Praeger, 1974.

⁸⁸ Цит. по Castleman C. *Getting Up*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1982, С.176

⁸⁹ Устойчивое поведение личности, отклоняющееся от общепринятых, наиболее распространенных и устоявшихся общественных норм. (Прим. ред.)

⁹⁰ Starr R. *Writers and Rogues, The Public Interest*. 1983. №70. С. 132—134.

⁹¹ Цит. по Cooper S. *Fantasy in the Real World, The Horn Book Magazine*. 1990. С. 306—307, С.306

отсутствия национального этоса подростки создают собственные мифы, так возникает субкультура граффити со своим нормативным пространством. Из-за создания своих норм и правил райтеры видятся как опасная угроза для общества и его конформистской природы. Л. Кригель (1993) даже называет распространение граффити «барометром ухудшений городской цивилизации»⁹². В рамках отечественных исследований подростковой психологии Ю. Борисов (1995)⁹³ и О. Байбакова (2003)⁹⁴ также интерпретируют граффити как девиацию.

Концепция девиации и «графффити как искусство» срастаются, и возникает интересная интерпретация Г. Бекера (1982), согласно которой граффити не обладает собственной сущностью, а приобретает ее в результате того ярлыка, которое общество прикрепляет к этой арт-практике⁹⁵. Он выделяет два ключевых субъекта данного процесса – публику и правоохранные органы. Первые, в случае соответствия граффити-работ их эстетическим стандартам, маркируют граффити как искусство, вторые, в силу особенностей своей профессиональной деятельности, всегда и только как девиацию, влекущую за собой наказание.

Уже в первые годы научного изучения граффити появляются крайне разнообразные подходы к его пониманию. Одной из первых была концепция «графффити как искусство», выдвинутая Н. Майлером (1974)⁹⁶. Но данная интерпретация не закрепилась, и в дальнейшем появилось большое количество иных вариаций. Н. Глезер интерпретирует граффити как «часть мира неконтролируемых хищников»⁹⁷, делая тем самым акцент на девиации⁹⁸. Р. Старр (1983) отмечает, что граффити нуждается в «криминальности» для поддержания своей аутентичности⁹⁹. Д. Кемпбелл связывает девиантный характер граффити с отсутствием мифов в молодежной среде, которое возникает по причине молодости американского общества: «Соединенные Штаты не имеют этоса: эта страна представлена смесью народов разных национальностей и традиций, которой не хватает устоявшихся норм социального поведения, существующих в глубоко укоренившихся гомогенизированных культурах»¹⁰⁰. Кемпбелл предполагает, что вследствие отсутствия национального этоса подростки создают собственные мифы, так возникает субкультура граффити со своим нормативным пространством. Из-за создания своих норм и правил райтеры видятся как опасная угроза для общества и его конформистской природы. Л. Кригель (1993) даже называет распространение граффити «барометром ухудшений городской цивилизации»¹⁰¹. В рамках отечественных исследований подростковой психологии Ю. Борисов (1995)¹⁰² и О. Байбакова (2003)¹⁰³ также интерпретируют граффити как девиацию.

Концепция девиации и «графффити как искусство» срастаются, и возникает интересная интерпретация Г. Бекера (1982), согласно которой граффити не обладает собственной сущностью, а приобретает ее в результате того ярлыка, которое общество прикрепляет к этой арт-

⁹² Kriegel L. Graffiti: Tunnel notes of a New Yorker, American Scholar. 1993. №62. С. 432.

⁹³ Борисов Ю. Механизм «гедонистического риска» и его роль в отклоняющемся поведении молодежи // Мир психологии и психология в мире. 1995. №3. С. 63—75.

⁹⁴ Байбакова О. Вандализм и граффити как одна из форм проявления девиации среди молодежи // Детская психология. URL: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/10268.php> (дата обращения: 27.04.2016).

⁹⁵ Becker H.S. Art Worlds. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1982.

⁹⁶ Mailer N. The Faith of Graffiti. New York: Praeger, 1974.

⁹⁷ Цит. по Castleman C. Getting Up. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1982, С.176

⁹⁸ Устойчивое поведение личности, отклоняющееся от общепринятых, наиболее распространённых и устоявшихся общественных норм. (Прим. ред.)

⁹⁹ Starr R. Writers and Rogues, The Public Interest. 1983. №70. С. 132—134.

¹⁰⁰ Цит. по Cooper S. Fantasy in the Real World, The Horn Book Magazine. 1990. С. 306—307, С.306

¹⁰¹ Kriegel L. Graffiti: Tunnel notes of a New Yorker, American Scholar. 1993. №62. С. 432.

¹⁰² Борисов Ю. Механизм «гедонистического риска» и его роль в отклоняющемся поведении молодежи // Мир психологии и психология в мире. 1995. №3. С. 63—75.

¹⁰³ Байбакова О. Вандализм и граффити как одна из форм проявления девиации среди молодежи // Детская психология. URL: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/10268.php> (дата обращения: 27.04.2016).

практике¹⁰⁴. Он выделяет два ключевых субъекта данного процесса – публику и правоохранительные органы. Первые, в случае соответствия граффити-работ их эстетическим стандартам, маркируют граффити как искусство, вторые, в силу особенностей своей профессиональной деятельности, всегда и только как девиацию, влекущую за собой наказание.

Граффити и стрит-арт как протест, но уже вне политического контекста, рассматривается в работе А. Вацлавек (2011), которая полагает, что они – «форма сопротивления санкционированной образности и господствующему видению публичного пространства». Согласно Г. Дуглас (2005) от протеста граффити переходит к конкретным действиям – начинает бороться за возвращение общественных пространств горожанам¹⁰⁵. Таким образом, в начале XXI века исследователи начинают фиксировать смену причин протеста и социальной базы данных практик: это уже не протестное послание одного социального слоя другому, вызванное разницей в условиях жизни, а сопротивление молодого поколения против ряда устаревших, с их точки зрения, культурных норм, стереотипов видения городского пространства и легитимированной в нем активности. Это установление своих правил в городе. Следующая концепция появилась практически одновременно с описанной выше. Она рассматривает граффити как демонстрацию своей идентичности. Э. Абель и Б. Бакли (1977) писали, что граффити были «демонстрацией идентичности, своего рода личное свидетельство существования»¹⁰⁶. Исследователи также указывают на то, что к граффити традиционно обращаются подростки из низших социально-экономических слоев, те, кто имеет меньше силы и голоса в обществе.

Ряд исследователей полагают, что подростков привлекает не рисование на стенах само по себе, а возникающая при этом возможность стать частью некоей социальной общности и получить признание среди себе подобных. Например, К. Леджендер (1989) в рамках психологического подхода объясняет заинтересованность подростков граффити через «стремление к индивидуально-групповому признанию», также полагает, что «бунт против авторитетов, возможно, относится к этому феномену»¹⁰⁷. Р. Кристен отмечает, что граффити часто приносят уважение и славу в своей среде (среде райтеров), а также помогает обрести ощущение собственной значимости. На материале субкультуры граффити и стрит-арта в США исследователь делает вывод, что в граффити идут, потому что видят в нем «противоядие для подростков от изоляции, скуки, бессилия и анонимности, те же факторы привлекают многих городских детей в банды»¹⁰⁸. Кристен пишет: «Тег заполнил „пустоту самовыражения“, с которыми сталкиваются городские подростки»¹⁰⁹. В своей простейшей форме имя на стене здания означает «да, я здесь».

Согласно одной из новейших концепций граффити и стрит-арт – это инструменты анализа, критики и трансформации городского культурного пространства. Н. Самутина, О. Запорожец и В. Кобыща пишут: «Стрит-арт скорее представляется нам не бомбой, как whole train, пересекающий город насквозь, двигаясь из беднейших районов в богатые, но изолированным аналитическим инструментом, позволяющим высказываться о городской культуре критически и трансформировать ее, преодолевать отчуждение, смягчать или сдвигать границы»¹¹⁰.

¹⁰⁴ Becker H.S. Art Worlds. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1982.

¹⁰⁵ Douglas G.C.C. The Art of Spatial Resistance. The Global Urban Network of Street Art. London School of Economics, 2005.

¹⁰⁶ Abel E.L., Buckley B.E. The Handwriting on the Wall: Toward a Sociology and Psychology of Graffiti. Westport, CT: Greenwood Press, 1977, С.16

¹⁰⁷ Legendre C. Street delirium // Psychologie Medicale. 1989. №21.6. С. 730

¹⁰⁸ Christen R.S. Hip Hop Learning: Graffiti as an Educator of Urban Teenagers. Educational Foundations. 2003. 17 (4). С. 57—82. URL: http://www.graffiti.org/faq/graffiti_edu_christen.html (дата обращения: 09.02.2016)

¹⁰⁹ Christen R.S. Hip Hop Learning: Graffiti as an Educator of Urban Teenagers. Educational Foundations. 2003. 17 (4). С. 57—82. URL: http://www.graffiti.org/faq/graffiti_edu_christen.html (дата обращения: 09.02.2016)

¹¹⁰ Самутина Н., Запорожец О., Кобыща В. Не только Бэнкси: стрит-арт в контексте современной городской культуры // Неприкосновенный запас. №86 (6/2012). URL: <http://www.nlobooks.ru/node/2954> (дата обращения: 11.02.2016).

Итак, обзор широкого круга работ, посвященных граффити и стрит-арту, показывает, что существуют разнообразные варианты их интерпретаций. Исследователей, стоящих на позиции, что граффити и стрит-арт – виды искусства, крайне мало. Теоретики искусства (философы, искусствоведы, критики, культурологи и др.) практически не работают с ними, что приводит к отсутствию научного дискурса о рассматриваемых арт-практиках.

Заключение

22 марта 2016 года в Институте бизнес-коммуникаций Санкт-Петербургского государственного университета технологии и дизайна в преддверии открытия новой специальности в области урбанистического искусства был проведен круглый стол «Урбанистическое искусство – новая форма эстетики или территория социальных интересов?». Участники пришли к выводу, что граффити и стрит-арт составляют важную часть современного городского пространства и способны как ухудшить его визуальную среду, так и преобразить. Арт-практики были отнесены к новейшему актуальному направлению в городской эстетике, но также все сошлись во мнении, что до права называться искусством в его традиционном понимании граффити и стрит-арт еще «не доросли». На сегодняшний день они представляют интересное поле для исследований социологов и культурологов в рамках антропологического подхода.

Но нам представляется, что возможности для динамики в этом направлении имеются. Художники граффити и стрит-арта все чаще расстаются с нелегальным характером своего увлечения, создавая официальные художественные агентства, участвуя в официальных конкурсах, фестивалях стрит-арта. Муралы начинают использоваться как полноправная часть архитектурной среды (Лодзь, Дубай, Екатеринбург, Москва и другие города). Данные арт-практики сегодня технически совершенствуются и все активнее вторгаются в пространство современного искусства посредством различных институций (галереи, фестивали, аукционы). Можно предположить, что через некоторое время появится новое направление в искусствоведении, связанное с граффити и стрит-артом.

Расхождение между сферой искусства и ее теоретическим осмыслением в ситуации с граффити и стрит-артом указывает на некоторую автономность этих двух сфер относительно друг друга. Институции мира искусства не нуждаются в легитимации со стороны теоретиков для вовлечения качественно новых объектов в свое пространство. Дискурс об искусстве, в свою очередь, фундирован¹¹¹ определенными категориями, принципами, критериями и делает объектом своего изучения лишь то, что проходит сквозь «теоретическое сито». Таким образом, и для теории искусства оказывается правомерным суждение Т. Куна, указывающего на то, что не факты судят теорию, а теория определяет, какие именно факты войдут в осмысленный опыт.

¹¹¹ Обеспечен, не колеблется. (Прим. ред.)

Васенина Е. В. «Театр участия: о роли „блуждающего тела“ зрителей и хореографии спектаклей-„бродилки“»

Многих искусствоведов сегодня интересует тот факт, что современный театр каждый день получает все новые обозначения, создает новые формы, противоречиво соотносящиеся с традиционным театром. Где проходят границы спектакля – временные, пространственные, структурные, определить становится все более проблематично. Меняет ли появление новых описаний и терминов (постдраматический театр, иммерсивный театр) содержание театральной практики? Как меняются в современном театре положение, функция и место зрителя?

Надо признать, что иммерсивные спектакли, спектакли-«бродилки», спектакли-променады, спектакли-квесты, спектакли-погружения в последние несколько лет все чаще интересуют молодых режиссеров и их аудиторию. Зрителю предлагается умеренная порция адреналина; впечатление. Эмоциональное, кинестетическое¹¹², визуальное. В спектакле-аттракционе зритель не прикован к креслу, выбирает свой маршрут в рамках заранее заданного пространства и получает персональный спектакль, так как точку взгляда на происходящее каждую минуту формировал индивидуально.

Зритель спектакля-«бродилки» несет ответственность за театральное впечатление. Этот феномен современного театра описан профессором искусствоведения Эрики Фишер-Лихте в работе «Эстетика перформативности». Речь идет о предыстории и различных аспектах перформативного поворота, постепенно (и, как считает Фишер-Лихте, окончательно) произошедшего в европейской театральной культуре во второй половине XX века. Перформативный поворот переносит ответственность за художественное впечатление с создателя художественного произведения на его зрителя. То, что ты увидел, то твое. Авторское художественное высказывание может быть настолько размыто/провокативно/отсутствовать/намеренно отсутствовать/быть зашифрованным, что зритель в доступной ему мере формулирует художественное высказывание за художника, труд которого отныне заключается именно в предложении самостоятельной работы зрителю, теперь актеру, участнику создания художественных смыслов работы. «В 1960-е годы в театре обозначились перформативные тенденции. В первую очередь речь шла о формировании новой модели отношений между актерами и зрителями. <...> Суть этих отношений заключалась <...> в процессе формирования особых взаимоотношений между актерами и публикой. Театральное действие развивалось на основе того, что происходило между актерами и зрителями»¹¹³.

Фишер-Лихте приводит примеры средневековых мистерий и месс, спектаклей Макса Рейнхарда начала XX века как свидетельство того, что спектакль в любом случае возникает как результат совместной деятельности актеров и зрителей: «Физическое сопresутствие актера и зрителя помогает создавать различные формы взаимоотношений актера и зрителя»¹¹⁴. Можно вспомнить перформансы дадаистов¹¹⁵, кабаре начала XX века, манифесты Николая Евреинова, но именно со второй половины XX века сотворчество актера и зрителя отчетливо приобретает новые качества и выходит на новый уровень: концепция театра как произведения искусства сменяется концепцией театра как события. Мера вовлеченности зрителя определяется в каждом конкретном случае.

Работа Фишер-Лихте заинтересовала российское театральное сообщество описанием тенденций, которые активно развиваются сейчас в российском современном театре. Нам пред-

¹¹² Связанное с ощущениями, которые возникают от движения в пространстве. (Прим. ред.)

¹¹³ Мнемозина. Документы и факты из истории русского театра XX века. М., 1996. С. 34—35

¹¹⁴ Мнемозина. Документы и факты из истории русского театра XX века. М., 1996. С. 57—59

¹¹⁵ Течение авангарда, зародилось во времена Первой мировой войны. (Прим. ред.)

ставляется, что похожие с Фишер-Лихте предположения о явлении «театра участия» высказывал один из строителей Советского государства Платон Михайлович Керженцев, ученый, журналист, один из идеологов научной организации труда (НОТ занималась русификацией тейлоризма, разумного использования физического усилия, физического труда на единицу времени в обслуживании рабочими промышленных станков в первую очередь)¹¹⁶.

В начале 1918 года П. М. Керженцев выпустил книгу «Творческий театр», где высказал удивившие тогда всех идеи об участии зрителей, импровизациях, массовых спектаклях под открытым небом. В 1920 году вышло расширенное и доработанное издание, к которому внимательно отнеслись те, кто реформировал театр. Идеями Керженцева активно пользовался Пролеткульт¹¹⁷. «Мейерхольд в период „Театрального Октября“ говорил, что пропагандируемое Керженцевым реально осуществляется в спектаклях Театра РСФСР-1. Керженцев видел театр будущего как полное слияние актера и зрителя»¹¹⁸. Театр участия не стал массовым явлением в первую треть XX века: «массовые действия» в те годы, как, впрочем, и всегда, были порождением общественно-политических условий и выполняли социальный заказ своей эпохи, и в московском Пролеткульте опасались, что для массовых празднеств сложной художественной формы времена еще не пришли, поэтому к ним «можно приступить только через десятки лет»¹¹⁹. Протоформы социального театра были сформулированы в 1910—1920-е годы и Керженцевым, и основоположником немецкого театроведения социологической направленности Максом Германом, на которого ссылается Фишер-Лихте. Однако как ведущее и развивающееся направление социального театра театр с участием зрителей осознается в мире только в последние годы.

Обстоятельства социального заказа трансформировали идеи театра участия в театрализованные парады 1930-х годов, а также кружки народной самодеятельности. Эти формы творческой деятельности стали легитимными моделями театра участия советского и немецкого общества 1930-х. Однако, размышляя о современном иммерсивном театре, думается, что Керженцев воображал как раз его.

Он писал: «Театр не будет иметь постоянной труппы профессионалов. Для каждой пьесы будет подбираться свой состав лиц, желающих играть, режиссеров, директоров, художников, музыкантов (как сейчас и происходит в спектаклях театра участия. – Е.В.). Репетициями руководит режиссер, но он охотно обсуждает все детали постановки с артистами и всеми интересующимися. Репетиции открыты для всех. (Например, на лаборатории Per Forma в феврале 2017 года в московском «Новом пространстве Театра Наций» экспериментировали танцовщики и студенты архитектурной школы, на их заранее объявленные репетиции вход был открыт всем. – Е.В.).

Зритель грядущих лет, отправляясь в театр, не скажет: «Я иду смотреть такую-то пьесу», он выразится иначе: «Я пойду участвовать в пьесе», ибо он действительно будет «со-играть», он не будет зритель взирающий и хлопающий, а «со-артист», активно принимающий участие в пьесе»¹²⁰. А А. Луначарский в 1920 году писал: «Для того чтобы почувствовать себя, массы

¹¹⁶ Сироткина И. Свободное движение и пластические танец в России. М.: НЛО, 2012. Глава «НОТ и НИТ», С.110 – 114

¹¹⁷ Резолюция Пролеткультов о пролетарском театре // Вестник театра. 1919. №19. Большим влиянием идеи Керженцева пользовались в Пролеткульте, где ставилась задача создать пролетарский театр. Показательна в этом отношении «Резолюция пролеткультов о пролетарском театре», принятая на второй общегородской конференции культурно-просветительских организаций (1919) по докладу Керженцева. В ней говорилось: «Пролетарский театр, театр нового класса, объемлет собой отнюдь не одну работу на сцену, а все виды театрального перевоплощения: игры, народные празднества, уличные шествия и т. п. Поэтому пролеткульты должны готовить своих учеников именно к такому всеобъемлющему театру массового действия», С.4

¹¹⁸ Хан-Магомедов С. О. Конструктивизм. Концепция формообразования. М.: Стройиздат, 2003, С.282

¹¹⁹ Диспут о массовом действе // Вестник театра. 1920. №49, С.5—6

¹²⁰ Керженцев П. М. Творческий театр. Пг., 1920, С.48—49

должны внешне проявить себя, а это возможно только тогда, когда, по слову Робеспьера, они сами являются для себя зрелищем»¹²¹.

Сегодня предложения, возникшие у идеологов искусства без малого сто лет назад, находят свое воплощение в «променад-спектаклях». Только за последние несколько театральных сезонов в Москве был поставлен спектакль «Норманск» Юрия Квятковского (Центр имени Мейерхольда, 2015), показан проект немецкой театральной группы Rimini Protocol Remote Moscow (московские улицы, 2015—2016), телефонный проект Rimini Protocol Call Cutta in a box (2008, комнаты гостиницы у метро «Петровско-Разумовская», спектакль состоял из скайп-разговоров московских зрителей с операторами колл-центра в Калькутте), «Черный русский» Максима Диденко (Дом Спиридонова, 2016), квест-спектакль «Вернувшиеся» Виктора Карины и Мии Занетти (особняк в Дашковом переулке, 5), танцевально-архитектурные перформансы лаборатории Per Forma по мотивам архитектурных манифестов, инициированные Верой Мартынов и Никой Пархомовской (2017). Во всех названных спектаклях зрители смешиваются с актерами, находятся с ними в непосредственной близости и в разной степени становятся участниками. Партисипаторность (от англ. to participate – «участвовать») широко распространена сегодня в поле современного визуального искусства и делает современный театр междисциплинарным, использующим инструменты и методы в том числе социологии, психологии, импровизационного танца. Американский искусствовед Клэр Бишоп в работе «Искусственные ады. Искусство (со) участия и зрительские политики» говорит о «делегиrowанном перформансе», о «действиях, переданных по принципу аутсорсинга непрофессионалам, которых попросили разыграть какой-либо аспект их идентичности, часто в галерее или выставке. В свою очередь исполнители делегируют художнику гарантию подлинности, обеспеченную их близостью к повседневной социальной реальности»¹²². Мы, признавая объемность термина «делегиrowанный перформанс», будем использовать термин «театр участия».

Следует указать, что театр участия является частью и (или) косвенно пересекается с направлением *site specific*, театра вне театрального зрительного зала. Термин *site specific* был предложен художниками, ландшафтными архитекторами Патрицией Йохансон, Денисом Оппенгеймом и Афиной Тача в 1970-х годах для размещения работ в различных естественных ландшафтах. С тех пор под определение *site specific* стала попадать самая разная художественная деятельность, учитывающая особенности выбранного пространства, как правило, прямо не предназначенного для искусства. «Бродилка» может быть показана в том числе в любых помещениях театрального здания, как, например, «Норманск» Юрия Квятковского. Спектакль вне традиционного зрительного зала может быть исполнен на улице и по своей форме и распределению ролей зрителя и актеров оказаться вполне традиционным, но по причине своей локации будет причислен к жанру *site specific*.

Мокрец с шестого этажа

Создатели спектакля «Норманск» в постановке Юрия Квятковского (2014) придумали всё и не придумали ничего. Создатели «променад-спектакля» «Норманск» по «Гадким лебедям» братьев Стругацких, а это сотни человек старых и новых театральных профессий, а еще дети, воплотили город, оккупированный странными мокрецами, очень въяве.

В пространстве антиутопии советских писателей-фантастов, занявшей пять этажей Центра имени Мейерхольда, тягостные сюжеты цивилизации – других нет, но многие сюжеты еще красивы – поставлены так, что ты тут же и проверяешь себя: от какой локации ушел быстрее,

¹²¹ Луначарский А. О народных празднествах // Вестник театра. 1920. №62, С.2

¹²² Claire Bishop. Artificial hells. Participatory art and the politics of spectatorship. Verso, London-New York, 2012. URL: <https://drive.google.com/file/d/0B814FLK79VqyQ2JTcVRQYk9jcG8/view>.

у какого вида зла задержался и куда понесли дальше ноги. Матрешка наблюдений раскрывается в зависимости от реакции зрителя: как часто в нас доминирует то, что наиболее естественно, но наименее приличествует человеку.

Вынужденно замечаешь: в значных местах – борделе, кабаре – променад хорош, публика там рефлекторно задерживается. У детского павильона группа зрителей невелика. В большом вигваме из легкого тюля дети делают йогу (асаны «танк», «Кремль», «независимость», хореография Виктории Нарахсы), пляшут на школьной дискотеке, медитируют – живут своей отдельной жизнью. Они не развлекают. И у них пока другое понятие нормы (фото 1).

Лезть к этим самостоятельным детям-йогам не стоит, можно построить рядом другой вигвам и делать что-то рядом, на одной волне, но взрослые (и зрители, и жители «Норманска») даже не стремятся). Предпочитают концерты с дракой в кабаре и рассматривать шлюх в тесных коридорах.

Мокрецы, желтолицые очкарики, замотанные в бинты от пяток до макушки, живут на лестнице ЦиМа (фото 2). Они научили детей самостоятельности и здоровому мышлению и теперь те из них, кто не в лепрозории, держатся поближе к еде – старым книгам, развешенным по стенам: без книг мокрецы умирают от голода. Публика «Норманска» ищет внутри себя нравственное родство со спасителями человечества. Некоторые глядят прокаженных, стоят совсем близко с измученными и замотанными в тряпки существами с больными глазами, чей внешний вид намеренно инак и неприятен.

В книге Стругацких и в одноименном с книгой фильме Константина Лопушанского главный герой, писатель Виктор Банев на встрече с детьми хорошо и убедительно говорит о бессмысленности переворотов, о сохранении вечного зла через уничтожение зла старого. Он пытается заставить детей полюбить старых пьяниц своего поколения, уже побитых в подобных войнах, просто честно с ними разговаривая, сбивая с себя спесь взрослого. Он надеется, что у этих детей получится сделать больше его ровесников до того, как они начнут философствовать впусую и много пить. Это понятно не из его слов, но из его поведения. Илья Барабанов-Банев у Квятковского ведет себя так, что вызывает доверие. Много говорить, изображать героя в хаосе приближающегося финала нет смысла. Банев пишет книги. Они нравятся детям и мокрецам.

Собрание с голосованием за изгнание мокрецов из города названо «майданом» и собирается в Зале Заседаний вокруг большой металлической звезды, напоминающей погасший Вечный Огонь. Выбранная режиссером аритмия свободного блуждания переходит на язык традиционного «пассивного» зрелища «сцена – зрительный зал». Главным объектом рефлексии у Стругацких выступают интеллигенты (компания Банева), объектом иронии и надежды – интеллектуалы (мокрецы), «суперы», «такая же дрянь, как мы». Стругацкие разочарованы во всех, кроме детей (невозмутимо зависших в асанах «танк» или «независимость»). Фильм Лопушанского «Гадкие лебеди» (2006) ставил в центр сюжета Банева, его невозможность найти контакт с дочерью. Он соглашается занять ее место в лепрозории, когда она наконец использует свои сверхспособности честного и чистого человека и исчезает из тюрьмы.

Квятковский завоевывает зрителя возможностями квеста, позволяющего поучаствовать в подготовке апокалипсиса всей психосенсорикой. В рукописном журнале с пометками «убит», «пропал без вести», «репрессирован» можно водить пальцем по строчкам и фамилиям. В анти-москитной шапке надо научиться дышать. В тревожно мигающем буфете закусить последними пончиками этой цивилизации.

В «Норманске» нет ответа на вопрос: как становятся мокрецами – очкариками, маргиналами, суперами, учителями, другими? Как происходит перевоплощение, из человека вытраивается пошлое и животное и он начинает строить новый мир? В книге Стругацких сказано коротко: «заболел». То есть – не смог жить по законам массы, жить неосознанно? Рождение «другого» в «Норманске» не явлено, но уже на этом спектакле 2014 года, одного из первых

в волне относительно недавних московских спектаклей-«бродилек», рождается ассоциация с античным хором, который хочет вмешиваться в ход событий, быть полноправным со-создателем театрального «здесь и сейчас», или хотя бы уверовать в свои права творящего субъекта. Внешняя унификация зрителей (здесь антимоскитные сетки, в других спектаклях различные антропоморфные или звериные маски) рождает ассоциации с театрализованными событиями разными эпох. Создание впечатления у зрителя, что его присутствие что-то решает, меняет в ходе происходящей истории, есть в «Норманске». Зрителя не просто развлекают, от него ждут рефлексии. В финале спектакля происходит голосование, остаются дети или уходят. Происходит театрализация гражданской позиции. Антиутопия Стругацких, как выяснилось, предоставляет для этого широкие художественные возможности.

Нам кажется важным поставить вопрос: зачем в спектакле-бродилке зрителю возвращено тело, но отнято лицо (на нем маска)? Наверное, за тем, что авторов спектакля соучастия интересует энергия зрителя, но не его личность? Авторы спектакля участия считают своего зрителя настолько осознанными, что зрительские импровизации по умолчанию вписываются в замысел события? Или авторы спектакля соучастия полагают вслед за Луначарским, что «для того, чтобы почувствовать себя, массы должны внешне проявить себя, а это возможно только тогда, когда они сами являются для себя зрелищем»? Но зрители практически никогда не решаются вмешиваться в действие, происходящее на расстоянии вытянутой руки. Большинство идет в те комнаты, где уже много друзей зрителей: значит, там сейчас происходит самое интересное (но это не всегда так). Театр приближен практически как в личном гаджете, постоянный крупный план. Похоже, создатели спектаклей-«бродилек» уверены, что только так можно превзойти возможности современного кино и 3D-технологий – присутствуя телесно максимально близко и давая пищу всем органам восприятия, всему телесному аппарату зрителя. Однако спектаклей-«бродилек», обращающихся к сложным темам, не так много. «Пытаясь уничтожить грань между залом и сценой, кабаре и мелкие театрики ввели моду на „разговоры с публикой“, разыгрывание отдельных сцен в зрительном зале, выступление на сцене всех желающих из публики и т.д.», – писал в «Творческом театре» Керженцев¹²³. Этого бывает недостаточно, даже если в афише много громких имен. Об «оскучении саморазворачивающейся стратегии оптикоцентризма» писал философ Валерий Савчук в статье «Патефон культурала», разбирая причины превращения интеллигентов в культуралов, готовых «подписываться под чем угодно, лишь бы вызвать интерес у аудитории. Внутренний мотив устремлений культурала – желание внимания другого»¹²⁴. О том, что современный театр вырабатывает в зрителе все более сознательную пассивность, писал во вступительном тексте републикации театральных манифестов Николая Фореггера искусствовед Вадим Щербаков¹²⁵. Как «иммерсивный театр» работает с этой пассивностью, насколько его «желание внимания другого» осмыслено – нам интересно предположить.

О новой русской душе

Каждая уважающая себя театральная аудитория обзаводится своим спектаклем-путешествием. Создан такой и для московской гламурной публики. Режиссер Максим Диденко – универсал, работает в любых театральных и нетеатральных пространствах. В историческом Доме Спиридонова в Малом Гнездиновском, где идет спектакль «Черный русский» по роману Пушкина «Дубровский», кажется, еще не играли спектаклей, но последние 15 лет особняк испол-

¹²³ Керженцев П. М. Творческий театр. URL: http://teatr-lib.ru/Library/Kerzhentsev/Tvorcheskij_teatr/ (дата обращения: 30.03.2017)

¹²⁴ Савчук В. Патефон культурала // Художественный журнал. Август 2001. №39, С.9

¹²⁵ Театральные манифесты Н. Фореггера. Републикация, вступительный текст и комментарии В. Щербакова, С.59

зовали как площадку для модных и предаукционных показов, выставок современного искусства.

«Черный русский» похож на смесь этих мероприятий. Он сам – светское мероприятие, променад-антракт для выгула красивой одежды зрителей и театральных костюмов артистов. Машу Троекурову играет звезда подростковых сериалов и глянцева дива Равшана Куркова, Дубровского – не менее гляцевый герой Артем Ткаченко, в сотне первых зрителей – список имен из журналов о знаменитостях. Красная ковровая дорожка у входа театрализуется торжественные похороны Дубровского-старшего, в парадном пахнут хвоей нарубленные еловые лапы, как на похоронах большого начальства. У стойки зрители получают маски сов, оленей или лисиц. Зрительский bestiary имеет право подсматривать в неширокие прорези картона, отвечать на вопросы, если зададут (фото 3). На первом «темном», «адском» этаже вертепа подадут черного киселя в черной деревянной кружке, накормят черной кровяной колбасой, сливами, маслинами, поднесут водки, закружат в лесу черных картонных елок, отражающихся в зеркальных стенах: следить за сюжетом все равно не получится, это спектакль ощущений. «Оленей», «сов» и «лисиц» разбирают персонажи – поводыри, и ведут на второй, господский, этаж; каждая группа видит спектакль в сюжетной линии Маши Троекуровой, или ее отца Кирилы Петровича, или Владимира Дубровского.

Группа «лисиц» шла за Машей Троекуровой, и история «Черного русского» сложилась как русская версия «Ромео и Джульетты»: соседи-помещики поругались, не поделили соседские лужки, один от стресса и горя умер, а дети их полюбили друг друга, но счастья не обрели. «Любит?» – спросила Маша зрителя-маску, поднимаясь по лестнице. «Любит», – ответила одна из лисиц. «Нет, не любит», – горько и твердо парировала Маша и устремилась навстречу свадьбе с князем Верейским и гибели.

Страшный bestiary собирается в главной зале второго этажа за большим круглым столом. Звери-зрители на стульях безмолвствуют и смотрят, звери-люди, обитатели дома самодура Троекурова, жертвы его прихоти и власти, танцуют на столе предсмертное «Болеро», каждый свое, страшно закруживаясь во сне безволия и бесправия. Истоиво пропевая на закруживающемся, как карусель, столе, первый русский неофициальный гимн «Гром победы, раздавайся!», или русское народное «Я возьму свою красоту / Во свои руки белые / Я несу свою красоту / Во леса во дремучие». Пропевая отстраненно, принимая судьбу бесправного.

Продюсерская компания «Экстатик» собрала в «Черном русском» критическое количество знаменитостей on stage и back stage: хореографию подблюдного «Болеро» ставил Евгений Кулагин («Машина Мюллер» в «Гоголь-Центре», «Укрощение строптивой», «Жанна», «Сонеты Шекспира» в Театре Наций, несколько «Золотых масок» за спектакли современного танца), художница по костюмам Евгения Панфилова («Золотая маска» за «Золушку» в «Практике»), художник-постановщик – Мария Трегубова («Золотая маска» за «Алису» в БДТ), видеохудожники – Илья Стариков и Олег Михайлов, Илья Дель и Гладстон Махиб, Дубровские-дубли – мастерская Дмитрия Брусникина. Цену билета возгоняет концентрация нового театрального эстеблишмента на квадратный сантиметр программки. Домашний театр с участием звезд, радуя при входе вкусным и стильным буфетом, быстро напоминает, где мы все находимся – в ловушке навязанных вариантов жизни. Неопасный променад-маскарад оборачивается триллером и гиньолем. С праздничного мраморного стола, попираемого сапогами, каблуками, туфельками рабов Троекурова, торжественно звучит:

Веселися, храбрый Росс!
Звучной славой украшайся.
Магомета ты потрѣс!
Воды быстрые Дуная
Уж в руках теперь у нас;

Храбрость Россов почитая,
Тавр под нами и Кавказ.
Уж не могут орды Крыма
Ныне рушить наш покой —

...А в глазах предсмертная агония, губы сухи от грима
и адреналина, и пистолеты в руках направлены друг на друга. Все
всё понимают и не в силах изменить судьбу, покинуть дом.

Дорого ободранное запустение

На сайтах аренды коммерческой недвижимости особняк по адресу «Дашков, 5» аттестуется как двухэтажный дом с подвалом и мансардой, расположенный на внешней стороне Садового кольца, недалеко от Зубовской площади. Построенный в 1827 году и в 2000-м полностью реконструированный, сейчас дом, объект культурного наследия, перепрофилирован под деловую резиденцию.

Став участником мистического шоу «Вернувшиеся», устроенного в Дашковом, 5, поражаешься тому, что ничего не выдает в здании «деловой резиденции». Если репетиции актеров шли полгода, то интерьеры дома состаривали до даты постройки, кажется, не меньше. Это не с миру по нитке по блошиным рынкам собранная старина, это тщательно продуманный винтаж, дорого ободранное запустение. Пыль веков, рассыпанная со вкусом.

В доме много книг. Возможно, искусство реплики дошло до большого совершенства, но у меня сложилось впечатление, что перед публикой разложены настоящие Библии XIX века (в доме есть молельня, и дом набожный напоказ, много религиозной атрибутики). Театральные книги на полках в гостиной антикварные, как и склянки на женских гримировочных столиках. Разве что новые, не побитые пластинки в граммофоне с тщательно затертыми названиями выдают режнектмент, художественное проигрывание событий прошлого.

Если вы заметили, уже три абзаца я говорю о доме. Дом – главный герой шоу «Вернувшиеся». Дом играет этот спектакль. Бродящие по лестницам персонажи пьесы Ибсена «Привидения» и пришедшие за скромной порцией адреналина мы – все мы пленники дома, настолько сильно его поле (художники-постановщики Руслан Мартынов и Иван Бут). Сразу после бара (недешевого; бар важная часть спектаклей-променадов, часто откровенно маркирующих ценами свою целевую аудиторию) начинается царство красного бархата, разделяющего комнаты. Линчевский бархат, закрытые двери, которые открываются в неизвестность, добавляются к ибсеновскому психологизму.

Обитатели дома фру Альвинг, ее сын Освальд, столяр Энгстранд, пастор Мандерс, служанка Регина, безымянные слуги и приживалы опутаны старыми тайнами, грехами отцов. Фру Альвинг никогда не любила покойного мужа, камергера Альвинга, он купил ее у родных и до гробовой доски изменял и пил. Регина, прижитая Альвингом со служанкой внебрачная дочь, «приписана» фру Альвинг за круглую сумму столяру Энгстранду, а тот, вырастив Регину до девушки, совратил ее и сделал своей рабыней. Фру Альвинг влюблена в пастора. Ее сын болен. Круговерть спаянных друг с другом преступлений разыгрывается в страстных танцевальных сценах, трагических пантомимах бродящих по дому призраков и с пугающей, наступательной регулярностью повторяющихся сценках. Публика входит каждый полчаса, и если ты вошел в девятнадцать часов, ты увидишь ужин в столовой или разговор в гостиной не раз и не два.

Это ад грешников, вынужденных жить в своей привычной и безвыходной темнице (света в комнатах почти нет, работает дымогенератор), дурная бесконечность порока, внешне приличного и истлевшего с изнанки. Пустая молельня, навечно молодые и красивые мученики, прикованные к своей сломанной жизни (фото 4). Нравственная слабость и желание быть

соблазненным словно вглядываются в нас из прошлого и спрашивают: люди все еще не изменились? Нам так и ходить здесь?

Зрители в одинаковых устрашающих масках, с печатью молчания на устах, согласно правилам, служат по жителям дома свою свидетельскую мессу. Осуждая, прощая, вникая или равнодушно проходя мимо чужого горя. Посильно принимая участие в маскараде жизни и смерти.

Как во всякой внешне безвыходной ситуации, в «Вернувшихся» каждый мог найти свою лазейку. Моя выглядела так. В столовой за ужином фру Альвинг в который раз, разрезая еду на кусочки и едва не давась ей (сколько столетий нужно есть с этой тарелки, чтобы уже простили?), обсуждала с пастором Мандерсом свои чувства и успехи сына. Всё шло как давно заведено дьяволом, и тут я неожиданно разглядела за высоким сервантом свет. Слуга при копейной свече читал одну из книг, разбросанных по дому, и глаза его излучали радость, светились мыслью. Он не был мертвенно, навечно красив, как участники порочной карусели. Он читал старинные книги, спрятавшись внутри ада.

Геометрия настоящего. Ревитализация

Аудиовизуальный фестиваль «Геометрия настоящего» на площадке бывшей ГЭС-2 на Болотной набережной, 15, состоялся в конце февраля 2017 года. Сейчас это очищенное от старого оборудования и строительного мусора архитектурное сооружение, пространство будущего музея современного искусства (открытие запланировано на 2019 год), которым будет руководить Виктория Михельсон. Куратором «Геометрии настоящего» стал британский художник и музыкант Марк Фелл, привыкший проводить вечеринки на заброшенных фабриках и заводах: в пустых огромных помещениях звук распространяется интересно, и большие брошенные внутри здания промышленные объекты меняют качество звука.

Чтобы доказать это, в разных углах ГЭС-2 были выгорожены комнатки или отсеки, в которых звук в зависимости от конфигурации помещения, находящихся в них объектов и числа людей действительно менялся, где-то это можно было заметить сразу, где-то – пробыв с полчаса. В перформансе американской артистки Жаклин Кийоми Гордон и московской артистки Сони Левин «Поверхностная сущность» (2017), занимающем половину второго этажа ГЭС-2, московские перформеры поверяли пространство звука своими телами. Они прислонялись к обшитым специальной изоляцией стенам телами, а свистяще-щепчущая электронная музыка становилась похожей на варган, прижимались головой к подвешенной к потолку колонке (фото 5), катались по подзвученному полу и звук снова искажался. «Изобретение места заново», ревитализация – популярная модель возрождения индустриальных пространств к новой жизни, и танцевальные перформансы – один из распространенных способов вдохнуть новую жизнь в старые стены.

В Екатеринбурге нечто подобное происходило в рамках Второй и Третьей уральской индустриальной биеннале современного искусства в 2012 и 2015 годах. «Целью специальных проектов было позиционное вписывание: это site-specific проекты, взаимодействующие с живым заводским контекстом. Моей задачей было вернуть заводы на культурную карту города. Зрители не просто могли попасть на территорию закрытого предприятия, недоступную в другое время, но и увидеть самые разнообразные жанры художественных интервенций»¹²⁶.

В 2012 году в цехах одного из старейших заводов Екатеринбурга, действующем оборонном предприятии «Уралтрансмаш», художественный руководитель Екатеринбургского театра оперы и балета Вячеслав Самодуров поставил экспериментальный балет «Н2О».

¹²⁶ Прудникова А. Завод как артефакт: специальные проекты биеннале. Перформанс-платформа. Буклет Третьей уральской индустриальной биеннале. Уральский филиал ГЦСИ, 2015, С.2

Балетный критик Анна Гордеева побывала на показе: «Колоссальный ангар расчищен, в середине выстроена сцена. <...> Общее впечатление – свежесть и свобода. <...> Нерв дуэтных танцев нарастает, в музыке вместо струнных появляются капающе-пузырящиеся звуки, движения становятся более резкими и более механическими. На телах артистов появляется в огромном количестве краска. <...> Балет стремится превратиться в танцпол. Отрывистые, угловатые жесты – и катастрофическое отсутствие внутреннего контакта, тонкого понимания друг друга при обильных физических контактах.

Апофеоз этой «простоты» – марш рабочих, которые колоннами входят в спектакль. Обыкновенно одетые мужики и явственные тетки из бухгалтерии повторяют движения артистов, упростившиеся до формата утренней зарядки или жестов регулировщика, – сосредоточенно, с суровыми пугающими лицами (в спектакле заняты реальные рабочие завода, перед премьерой Самодуров благодарил добровольцев). Но хореограф не верит в то, что все будет так плохо. На сцене начинается дождь. Этот дождь смывает анилиново-яркие краски с людей, танцующие с наслаждением плюхаются в лужи, а в отношениях внутри «главного» дуэта вновь выстраивается взаимопонимание. В финале – долгое, нежное, сложное адажио. Дуэт не старается понравиться публике во что бы то ни стало и потому завораживает зал»¹²⁷.

В 2015 году в старой типографии «Уральский рабочий» были показаны несколько перформансов, форма и содержание которых были продиктованы историческими коннотациями маргинальных заброшенных пространств. Концерт-перформанс «Поэзия рабочего удара», где за основу взяты «Гимны пролетариату» основателя Института труда Алексея Гастева (1882—1939), написанные в период 1916—1918 годов в жанре версэ, приближенном к библейскому стиху. Концерт-променад «Пролом», фантасмагория «Коляда-театра» о жизни жителей Свердловска 1930-х, погибших от рук ЧК. Наконец, танцевальный перформанс «Супрематические эскизы», где танцовщики «пластикой своего тела оживляют заброшенные пространства памятника конструктивизма»¹²⁸.

Танцовщики театра «27/1» хореографа Ксении Михеевой постарались воплотить в танце суть авангарда: стремление к открытию новых форм, готовность к экспериментам, неожиданная работа с пространством. Так, сначала танцовщики боязливо исследуют типографский цех в полной темноте. Тьму разрезают лучи налобных фонарей перформеров, ищущих свой путь. Скоро они утверждают в стремлении идти по новой неизведанной дороге и двигаются дальше без робости. Кульминацией становится преодоление стены цеха как внутреннего барьера. Проломив стену, они замирают в предчувствии «провала миров и явлении новых» (Алексей Гастев, «Поэзия рабочего удара»).

Ревитализация заброшенных заводов и фабрик спектаклями и читками, поэтизация труда на заводе, идеологии труда подрывает идею общества потребления об отдыхе как смысле жизни. Балет «H2O» иронизирует над общепринятым узким пониманием возможностей современного танца, вышучивает сложившиеся за сто лет «вырождения» возможностей свободных форм танца – в пространстве завода, где поверялись когда-то русский тейлоризм, производственная гимнастика, рождался новый человек-машина, путей его развития было много, и они были неясны.

«Супрематические эскизы» целиком о модернистской мощи, энергии пути, снова – об энергии, о которой пишет Леман в «Постдраматическом театре». Видимо, именно потребность в новой энергии и надежда справиться с энергией зрителей становится отправной точкой создателей спектаклей соучастия. «Танец артикулирует не смысл, но энергию»¹²⁹. Энергия –

¹²⁷ Гордеева А. Ласковый дождь на военном заводе // Электронное издание «Газета.ru». 2012. 25 сентября. URL: http://www.gazeta.ru/culture/2012/09/24/a_4786553.shtml (дата обращения: 05.03.2017).

¹²⁸ Комлева-Коллонтай О. Супрематические эскизы. Перформанс-платформа. Буклет Третьей уральской индустриальной биеннале. Уральский филиал ГЦСИ, 2015, С.66

¹²⁹ Леман Х. Т. Постдраматический театр. М.: ABC Design, 2013, С.258—269

главный капитал и ценность, а перформанс становится пространством управления впечатлениями и энергии всех включенных в него. Наверное, также дело в том, что современный театр шире наших представлений о нем.

Per Forma – о пространстве и движении

Анна Абалихина, куратор хореографической части лаборатории Per Forma, случившейся в «Новом Пространстве Театра Наций», так говорит об онтологических мотивах лаборатории: «Архитектура выстраивает нашу социальную хореографию. То, что придумал архитектор, определяет движения, которыми ты наполняешь пространство – нажимаешь на кнопки лифта, открываешь двери, спускаешься по ступенькам... Вот это и есть социальная хореография, когда город диктует тебе движения»¹³⁰.

За основу танцевальных перформансов были взяты четыре текста: Антонио Филарете «Трактат об архитектуре» 1465 года, Николая Гоголя «Об архитектуре нашего времени», Адольфа Лооса «Архитектура» 1911 года и Ле Корбюзье «Градостроительство» 1926 года. Студенты архитектурной школы МАРШ под руководством Евгения и Кирилла Ассов, танцовщики под руководством Анны Абалихиной, а также все желающие, кто мог приходиться на бесплатные ежедневные занятия в «Новое Пространство» в течение февраля, читали названные тексты, а потом танцевали о них в присутствии публики, перемешиваясь со зрителями и иногда вовлекая их в танцевальный текст, выстроенный за неделю общих импровизационных открытий на репетициях. Мне удалось присутствовать на перформансе, посвященном тексту Адольфа Лооса. Чтец декламировал фрагменты текста, одетые в черное и тем маркированные в общей зашедшей в зал толпе перформеры словно искали новый движенческий канон, соединяющий в себе рациональность движения, скрытую томность, скупость выказанной затраченной энергии, скрытой в недрах тела для неких более важных дел, парадоксально обнажали одновременно ранимость и равнодушие. И все это точно отмеренными выразительными средствами, например синхронными взмахами рук (фото 6) или бегом по кругу в небольшой комнате. Остановившись, всмотревшись в глаза первому встречному зрителю, они постепенно безвольно стекали к его ногам. Или вставали у зрителя за спиной, выставив перед его глазами сложенные ладони, которые только и можно было видеть после «наложения». Текст перформанса складывался, по мысли исследователя творчества Адольфа Лооса Татьяны Гнедовской, вполне в духе парадоксов архитектора, стремившегося к установлению новых прагматических канонов в архитектуре, но спонтанность решений и темперамент часто шли вразрез с идеями практицизма¹³¹. Город, общество диктуют хореографию, ты еще надеешься изобрести свою, и каноны нынешние и грядущие вдруг распадаются на атомы под взглядом живого человека.

В пространствах Культурного центра ЗИЛ 28 января 2017 года был показан сайт-специфик перформанс «Элегия». Хореограф Ольга Цветкова и композитор Владимир Горлинский вдохновлялись текстами Александра Введенского, полифонически соединяя движение, голос и звук. В проекте заняты выпускники программы СОТА, приглашенные перформеры, хореографы, актеры. Странное танцевальное путешествие по зданию начинается в репетиционных залах и заканчивается у входа в закрытую обсерваторию, у двери, выходящей на крышу.

«Элегия» – коллективное творчество художников, вдохновленное текстами А. Введенского, в частности поэмой «Элегия». Из его произведений авторы проекта взяли полифоническое «звучание» (процесс наслоения планов), парадоксальные комбинации и переходы, балансирование смысла и бессмыслицы, которые дают возможность быть подвижным зрительскому

¹³⁰ The New Spacer #4, издание «Нового Пространства Театра Наций», 2017.

¹³¹ Гнедовская Т. Адольф Лоос: парадоксы здравого смысла // Искусствознание. 2016. №1—2. URL: http://artstudies.sias.ru/upload/isk_2016_1-2_470-501_Gnedovskaya.pdf.

восприятию. «Введенский говорил про свое ощущение ложности прежних связей в мире, про ощущение раздробленности времени. Вслед за ним в „Элегии“ мы работали с телом, которое в разных конфигурациях (плюс объекты, инструменты, голос) пытается выйти за пределы логики, опирается на интуицию и эмоции. Наше внимание направлено на вырывание вещей из плена привычного», – говорят авторы проекта Ольга Цветкова и Владимир Горлинский.

Задачей хореографа и композитора было организовать работу таким образом, чтобы большинство вещей происходило скорее в сознании зрителя, чем перед его глазами. «Элегия» не настаивала на соучастии зрителей, нужно было следовать за странно наряженными артистами: кто-то в резиновой плавательной шапочке, кто-то со свежим огурцом на веревочке на шее, кто-то в леопардовом купальнике поверх одежды. Перформанс начинался поздно, когда в репетиционных залах и коридорах уже погасили общий свет. Общение с пространствами конструктивистского шедевра братьев Весниных для каждого участника и зрителя «Элегии» происходило интимно. В истории Дома культуры много «наслоения планов»: строительство началось в период расцвета конструктивизма, потом приостановилось, план здания менялся с учетом соседнего не до конца взорванного Симонового монастыря, интерьеры менялись в конце 1940-х годов с приходом моды на сталинский ампир, в период оттепели в здание вернулись элементы реабилитированного конструктивизма, в начале 1980-х годов в Доме культуры завода ЗИЛ снимали фильм «Чародеи»... Тела перформеров переживают свои и коллективные пароксизмы, вскрикивая после долгих пауз и замираний. Они то «коммунальное» тело, складывающее хореографию общих конвульсий. То каждый обособляется и аффлектирует случайности вроде скрипа ботинка зрителя, бормотания ребенка, пришедшего с родителями посмотреть за компанию, или луча налобного фонарика, осветившего темные ступени. «Тело может стать настоящим агентом-provocатором опыта, лишённого „смысла“. В качестве такого фактора, указывая лишь на собственное присутствие как нечто саморегулируемое, тело раскрывает наслаждение или ужас смотрящего на него взгляда, направляя его в парадоксальную пустоту возможности»¹³². Поиск новых ракурсов рваными интервалами между движением и неподвижностью, как в новой архитектуре новыми линиями и материалами, совместный поиск свежего взгляда – цель «Элегии». Участникам спектакля удается телесно и чувственно пережить историю здания Культурного центра ЗИЛ, тесно связанную с историей развития страны, и подарить зрителям впечатление, что странное и случайное движение, вне привычных паттернов, действует освобождаяще. Зритель-актер и перформер здесь формально уравнены в правах создания спектакля. Зритель вправе танцевать и странно двигаться, создавая общее непредсказуемое «здесь и сейчас» своим телом. Сегодня здание Культурного центра ЗИЛ – памятник архитектуры, и его архитектурное решение, смелое для 1930-х годов, охраняется государством. Перформеры, придя в здание, постарались пережить новизну архитектуры заново, телесно (фото 7).

Получается, что место зрителя, мера его активности в спектакле-«бродилке» зависят от той роли, которую ему отводит создатель текста спектакля или хотя бы его структуры. Представив, что спектакль – это текст, можно представить, что зрителю отведена роль запятой как паузы между сменой мизансцен или декораций, роль обстоятельства места и времени, украшающего происходящее наречия, – зритель может быть любым «членом предложения» и «знаком препинания», но не подлежащим и не сказуемым. Эти роли остаются в руках режиссеров, актеров и кураторов театрального события, которые считают важным вытеснить смотрящего из состояния зрителя-потребителя хотя бы небольшой физической активностью во время спектакля. «Это полезная ситуация – хаотичный зрительный зал. Она индивидуализирует зрелище. Снимается задача проникнуть в первый ряд. Ведь и жизнь наша не происходит фронтально». В спектакле-«бродилке» зритель участвует всем аппаратом тела, у него активны не только глаза

¹³² Леман Х. Т. Постдраматический театр. М.: ABC Design, 2013, С.268

и ладоши, как в традиционном зрительном зале с креслами. В театре участия есть возможность предъявить зрителю зрителей, по слову Луначарского, «массы сами для себя являются зрелищем». Любопытно, однако, что, возвращая зрителю активное тело, авторы спектаклей-«бродилок» порой отнимают у зрителей лицо, личность, ставят обязательным условием надевание маски («Норманск», «Черный русский», «Вернувшиеся»), предлагая в некотором смысле ситуацию карнавала, открывая художественные возможности анонимности. Наличие маски является условием игры, но не определяет качественные параметры зрелища.

Предпринимая попытку типологии спектаклей-«бродилок», позволю себе предположить, что принципиально и качественно они делятся на спектакли для развлечения и спектакли для рефлексии. В спектакли для развлечения попадают высокобюджетные спектакли с дорогими билетами «Черный русский», «Вернувшиеся». В спектакли для рефлексии попадают «Норманск», «H2O», «Супрематические эскизы», «Элегия», показы Per Forma и «Геометрия настоящего». Однако оба типа «бродилок» проблематизируют пространство спектакля, безусловно влияющее на восприятие, создают у зрителя иллюзию вмешательства в театральную реальность, что повышает его самооценку, и дают ощущение приближенности к высокому искусству, демократизированному расстоянием вытянутой руки.

Тараканова Е. М. «Классика в пространстве „попсы“: Чайковский на льду»

Фигурное катание многие годы – излюбленный вид досуга россиян: свободное время на катке, дети в спортивных секциях, незабываемые часы у телевизоров за просмотром Олимпийских игр, чемпионатов мира и Европы.

В XXI столетии ярким зрелищным мероприятием стал давно популярный на Западе балет на льду.

Этот жанр представляет собой замечательный пример современного синтеза искусств и профессионального спорта.

Над созданием шоу помимо фигуристов – солистов, массовки и спортивных тренеров – трудится огромный коллектив, который включает сценариста, автора поэтических текстов, режиссера, хореографа, композитора или (и) аранжировщика, специалистов по речевому и вокальному озвучиванию, сценографа, дизайнера костюмов, художника по свету, артистов цирка, лабораторию спецэффектов и т. д.

Особенностью бытования данного жанра в наше время является то, что в России он не просто является искусством для самых широких масс.

Ледовый балет, как и определенный жанровый срез других видов современного отечественного искусства, вписался в специфическое пространство, которое, с легкой руки музыкантов, именуется «попса». Это не критика, а простая констатация факта.

Попсовое искусство нужно «человеку-массе», он действительно требует именно такого искусства, появление подобного искусства – ответ на запрос времени.

Проанализируем существующую ситуацию.

Пространство «попсы»

«Попса» – широкое и расплывчатое понятие. В строгом смысле слова – это разговорное, жаргонное обозначение популярной музыки, созданной в нашей стране за последнее 30-летие. Но «попсой» стали называть также и явления из области других искусств – живописи, дизайна, моды, кинематографа, мультипликации и проч., связанные с повседневным бытом и средой обитания современного россиянина. Да, именно россиянина, так как иноязычных аналогов данному слову не существует, а если они и появляются, то это, скорее всего, «калька» со столь распространенного у нас слова. «Попса» – это также и люди («поповики») – создатели культуры массового спроса, неперенные участники богемных тусовок, герои бульварных журналов, «звезды» шоу-бизнеса.

Если обратиться к музыкальному искусству, то «попсой» мы снобистски пренебрежительно называем сферу вокально-инструментальной электроакустической музыки, которая создается по стереотипным шаблонам и рассчитана на усредненного слушателя. Клишированными являются тексты (слова, рифмы, организованные текстовые повторы), музыкальные интонации, объединяемые в секвентно-повторяемые мотивы, трафаретные гармонические последовательности и модуляции-сопоставления, а также типовые ритмы ударных инструментов, эффекты реверберации и глissандирования электрогитар в соединении с искусственными тембрами синтезатора. Происхождение самого слова полуполюгендарно. Якобы некий рок-музыкант в беседе с журналистом почти случайно соединил два слова «поп» и «асса», пресса подхватила, и неологизм прижился. История известна со слов самого рокера: ни подтвердить, ни опровергнуть ее достоверность мы не можем.

Попсовая музыка неотделима от достижений научно-технического прогресса и зачастую создается дилетантами, которые не имеют специального музыкального образования и даже не знают нотную грамоту.

Ведь для сочинения надо только нажимать кнопки, и синтезатор (один или в паре с компьютером) сделает свое дело: под заводные ритмы зазвучат и сами собой гармонизируются любые мотивчики. Потребляет попу массу вне деления на страты по какому-либо принципу (возрастному, материально-денежному, социально-статусному и др.) – дети, пенсионеры, жители города и деревни, рабочие, служащие, рантье, бизнесмены и домохозяйки. В момент потребления попы специфичность потребителя не имеет значения: он – муравей в муравейнике, песчинка на берегу, капля в море.

Между «попсой» и «популярной музыкой» нет безусловного знака равенства. Популярная музыка была всегда, «попса» – явление нескольких последних десятилетий (предперестроечного времени, «перестройки» и настоящего момента, т.е. «эпохи перемен»). В этот период подходящая для музыкального творчества техника стала доступна практически каждому.

Упал престиж образования (специального музыкального в том числе): когда-то вдалбливаемый массе лозунг «учиться, учиться и учиться» был забыт наряду с другими догмами марксизма-ленинизма («выплеснули воду вместе с ребенком»). Родилось и укрепилось желание получать все и сразу, «делать деньги» любыми способами и поскорее, не тратя время на многолетнюю кропотливую работу и учебу. Постулаты из советских времен о том, что перед человеком у нас открыты все дороги и кухарка может управлять государством, в массовом сознании заместились смутными представлениями об «обществе равных возможностей» и мерцающей в перспективе речовкой «Он сделал это!», пришедшей из голливудского кинематографа. (Сделал: открыл свой бизнес, навалил на синтезаторе новую песню или мюзикл, etc.)

На Западе людям хватает обозначения «pop music», но в России расхожие понятия нередко приобретают особые смыслы. Нам свойственно многое усложнять и запутывать (но и называть вещи своими именами, так как в зарубежных странах тоже можно обнаружить те явления, которые у нас называют «попсой», отделив от более широкого поля «популярного искусства»). Методологические подходы к изучению популярной музыки и состояние современной науки, разрабатывающей данную проблематику на Западе и в России, всесторонне раскрываются в работах Е. Дукова¹³³¹³⁴¹³⁵¹³⁶. Опираясь на высокие авторитеты, мы обращаемся к современному российскому быту.

Полонез Огинского, Лунная соната и Марш Мендельсона в традиционном исполнении – это, безусловно, популярная музыка (популярная классика), но не «попса». Западный человек однозначно охарактеризует их как классику, также «классикой» назовет он и вновь создаваемую музыку для симфонического оркестра, филармонического ансамбля или отдельного инструмента в традиционных академических жанрах. То же самое, собственно говоря, происходит сегодня и у нас: мало кому известные современные композиторы пишут «классическую музыку».

Классический, т.е. образцовый, а образцы находятся в прошлом, в истории, которая безжалостно отсеивает необразцовое, – такое понимание исчезло из бытового сознания. Содержательная составляющая заместились чисто внешним, формальным признаком – классическим (академическим, филармоническим) составом исполнителей и жанрами, которые сложились в XVII—XIX веках. (Какой-нибудь Василий Пупкин, написавший фортепианную сонату, типо-

¹³³ Дуков Е. В. В спорах о теориях популярной музыки // Памяти Евгения Владимировича Назайкинского. Интервью. Статьи. Воспоминания. М., 2011

¹³⁴ Дуков Е. В. Концерт в истории западноевропейской культуры. М.

¹³⁵ Дуков Е. В. Историческая память и поп-музыка // Диалог истории и искусства. М., 1998

¹³⁶ Дуков Е. В. Современные цивилизационные тренды и крах массовой культуры // От массовой культуры к культуре индивидуальных миров: новая парадигма цивилизации. М., 1998

логически ставится в один ряд с Моцартом: почетно и приятно, но этически и эстетически сомнительно.) При этом, если к тому или иному классическому произведению добавить барабаны, оно переключается в разряд попсы.

В нашей стране к популярной относится «легкая» инструментальная и вокально-инструментальная эстрадная музыка, которая может выполнять функцию «звуковых обоев» и «предметов мебелировки». Но также и известные образцы классики, фольклора, городской романсы XIX века, канувшая в прошлое, как специфический жанр, советская песня, отчасти творчество «бардов», джаз и некоторые классические образцы рок-музыки (творчество «Битлов» и ряда других известных ансамблей и музыкантов). Их ценность не вызывает сомнения у большинства населения, за исключением «одичавшей» молодежи, пребывающей в счастливом неведении относительно той культуры, которая существовала до ее рождения, то есть до господства «попсы». Эта публика приняла Высоцкого и Булгакова, когда последние с помощью кинематографа были переведены в попсовое измерение.

Прислушивание и исполнение упомянутого «верхнего» слоя популярной музыки (популярной классики, образцов фольклора, etc.) нередко обставлено ритуалами: свадебная или похоронная церемония, праздничное застолье, семейный выход в филармонию, общение «отцов и детей», наводящее мосты между поколениями. Хотя и этот срез музыкальной культуры может стать «звуковыми обоями» (например, для образованной пенсионерки, которая круглосуточно не выключает радио «Орфей», под него хлопочет по хозяйству, ест, спит и т.д.).

Попса – то, что заполонило теле- и радиоэфир, то, что растиражировано и не требует особых условий и усилий, душевно-духовных затрат для восприятия. Она вездесуща и легко вступает в резонанс с физиологическими ритмами человека, стимулирует его моторно-мышечную активность. В способности такой музыки дать разрядку мышечному и психическому напряжению заложено глубокое позитивное значение. Наверное, почти любой человек в состоянии испытать подлинное наслаждение от отечественных перепевов западных шлягеров, иностранного ширпотребя, ностальгической меланхолии блатного фольклора и заводного молодежного рэпа. Лишь немногие представители уходящей в прошлое традиционной культуры чувствуют душевный дискомфорт и раздражение от попсы, большинство к ней привыкло и, даже если не любит ее, равнодушно терпит и впитывает кожей. Невозможно спрятаться в скорлупу и полностью отгородиться от современной жизни. Попса агрессивна. Сегодня она распространяется по Интернету, несется из окон домов и автомобилей, сливается с мотоциклетным ревом, звучит в барах, ресторанах, магазинах, офисах, на открытом воздухе, в клубах, концертных залах, стадионах. «Попса» – понятие ненаучное, оно включает в себе легкий негативный оттенок по отношению к «популярной музыке», как к явлению достойному и уважаемому. Однако этот негативизм постепенно исчезает. «Поколение пепси» (лозунг из телерекламы недавнего времени) – звучит почти как «поколение попсы», и здесь слышится даже какая-то гордость, бравада, жизнеутверждающее начало, чувство полного удовлетворения. «Попса» дана на потребу толпе. «Популярная музыка» дарит наслаждение индивидам, которые находят единомышленников не в безликой массе, а в структурированном сообществе. Сообщество это делится на группы, но и сливается в то, что во времена Античности называли «демосом», а позднее «народом».

«Трэш-культура»

Погружаясь в современную массовую культуру, нельзя обойти триаду: попса – китч – трэш. Только центральное понятие является строго научным, обозначающим вульгарную составляющую искусства. Если китч – это эстетический сбой в культуре, то трэш – сбой морально-нравственного характера.

Трэш – это человеческие тела, испещренные татуировками (раньше клеймили преступников, рабов, рабочий скот, позже татуировки распространились в уголовной среде, затем уголовщина привнесла свои оттенки в нормативную культуру). При этом узоры на теле могут быть выполнены с художественным вкусом. Витиеватый полихромный «шедевр» или коряво нацарапанная нецензурная брань, располагаясь на теле, уравниваются в правах – это трэш (а художественное или антихудожественное исполнение не имеет значения, важен сам факт наличия татуировки).

Машины, украшенные аэрографией: они могут быть оформлены с долей вкуса и изящества, но также в попсово-китчевой манере, которая бьет в глаза. Существует ли в этом случае тот морально-нравственный сбой, который был отмечен нами как характерная черта трэш-культуры? В данном виде творчества он представлен в «ослабленной» форме: художником затрачены определенные усилия, но картина, создававшаяся когда-то на века, размещена на поверхности, которая скоро может стать металлоломом. В случае размещения рекламных принтов – handmade артефакт подменен простой растиражированной штамповкой (художественное значение такой рекламы равно нулю, о беззастенчивой лжи и надувательстве значительной части рекламной продукции умолчим).

Дома и заборы, раскрашенные в стиле граффити, сегодня уже стали привычным явлением и не возмущают эстетов. Позитивное отношение в мировом сообществе к такому виду творчества было стимулировано тем, что после воссоединения Германии уцелевшие части Берлинской стены были отданы в распоряжение художников. В западных странах несанкционированное творчество бойких молодцов с пульверизаторами вместо кистей оперативно закрашивается. У нас борьба с ним почти не происходит или ведется крайне медленно (благо и распространение граффити не столь широко). Пустые и унылые прежде плоскости, обработанные баллончиками с краской, оживляют среду и придают выразительность местами безликому архитектурному пространству.

Зачастую это уже не надписи фанатов спортивных клубов ЦСКА и «Спартак» – «кони», «мясо» с соответствующими эмблемами – и не мат, а изощренная тайнопись или масштабные многофигурные композиции анонимных творцов. Нередко с риском для жизни, если рисунок помещается в невероятно высоком и неудобном для доступа месте, такие художники анархически самовыражаются, бунтуют против «порядка» не в политическом, а бытовом смысле. (Как это ни банально звучит, но несанкционированное раскрашивание городской среды незаконно и нарушает заведенный уклад жизни, это та же уголовщина, которая светит отраженным светом на многие явления современной отечественной культуры.)

Трэш – заметное направление в современном кинематографе. В одной из киноэнциклопедий читаем: «Низкобюджетные, любительские и откровенно халтурные фильмы снимались с 50-х гг. прошлого века, когда каждый более или менее обеспеченный человек (как правило, в США) мог купить кинокамеру. В результате простые люди без специального образования с помощью нехитрого оборудования (как сейчас так называемые „певцы“ с помощью нехитрого программного обеспечения) начали выдавать „на-гора“ сотни плохих фильмов самых разных жанров. В первую очередь это были эротика, фантастика, фильмы ужасов и боевики». От себя заметим, что низкопробный фильм может быть снят и за большие деньги дипломированным коллективом специалистов. «Раскрученные» с помощью рекламы создатели «кинотрэша» порой зарабатывают большие деньги. «Дрянь» (trash) в идейном, эстетическом, морально-нравственном смысле бывает как дешевой, так и весьма дорогостоящей.

Перформансы, вроде икон, разрушаемых топором; старые рубахи на выгородках, выставленные в престижной картинной галерее; флешмобы и многое другое – все это уже никого не удивляет, не шокирует и безропотно принимается, вписывается в нормативное культурное пространство. А если устраиваются шумные судебные процессы по поводу какой-нибудь художественной выставки, которую в массе никто не посетил, или акции панк-группы, о которой

раньше никто не слышал и все скоро забудут, то дело ясное: это «политика», от которой большинство населения предпочитает держаться подальше. Выступление Pussy Riot в храме Христа Спасителя – трэш, то есть часть того мира, в котором мы живем.

Трэш – понятие размытое и субъективное. Он может ничего не стоить, но также способен быть горой выброшенных денег – вроде золотого унитаза. (Сравним – золото на куполах и сливной бачок: в какой-то степени это демарш против отжившей морали, для которой подобное произведение бытового дизайна, разумеется, бесспорный китч). Главное: массе безразлично, или почти безразлично, хорошо это или плохо, красиво или нет. В этой «мусорной культуре» порой есть какая-то своя прелесть, «элементы красоты» (неприемлемые лично для автора данной статьи, как человека консервативных взглядов). Эстетический критерий оценки здесь не востребован, он просто не берется в расчет, делается неактуальным. Приведем любопытную иллюстрацию триады: «попса – китч – трэш», которая была дана в популярной радиийной передаче «Московский типун», посвященной языку московских улиц (радио Сити-FM). Один из гостей программы, специалист по лингвистике, обозначив наличие актуальной триады, обратился к изобразительному искусству. Сопоставление красноречиво: Илья Глазунов – Александр Шилов – Никас Сафронов.

Смерть китча

Итак, мы характеризуем реалии, в которых существует современный россиянин, как трэш-культуру. На фоне ее проявлений меркнет и постепенно исчезает китч. Чтобы оценить наличие эстетического сбоя, нужны эксперты, а они вымирают. Все меньше в нашей стране людей, которые более или менее адекватно представляют себе, как изобразить в том или ином визуальном искусстве персонажей XIX века, привычными стали монстры и уроды в кинофильмах и мультипликации, мало кого задевает выход обнаженных солистов на оперную сцену, никого не смущает современная фосфорическая одежда с нелепыми принтами на ней, стразами или аккуратно порванные фирменные джинсы, в порядке вещей накачанные ботоксом губы, неестественно огромные бюсты, осиные талии, получаемые путем удаления ребер. Хорошо это или плохо, эстетично или неэстетично? В большинстве случаев ответ таков – это норма современной жизни. Трэш-культура нормативна. Не соответствуешь норме – ты несовершенен.

Если взять любое искусство – архитектуру, скульптуру, музыку, живопись, театр и т.д., может ли кто-то сейчас найти здесь примеры китча?

Один человек смог (см. приведенную выше ссылку на радиопередачу). Но к творчеству Шилова и иже с ним общество настолько привыкло, что глаз «замылился». Китч ли это сегодня? Может быть, вчерашний китч уже перестал быть таковым? А портреты, украшающие жилища новых русских, где хозяева дома изображаются художниками в духе старых мастеров, вовсе не китч (а трэш)?

Над горизонтами Москвы величаво вознесся храм Христа Спасителя. Сколько было шума в связи с тем, что его барельефы выполнены из пластика, из которого изготавливают крышки для унитазов. Но кто это в состоянии заметить? А монументальное творчество Церетели? Скорее всего, дети наши с умилением будут водить своих отпрысков в Александровский сад... И все же сердце как-то сжимается, когда проходишь мимо памятника детям Беслана, взметнувшегося рогом около церкви на Солянке.

Выскажем гипотезу.

Китч, как детище «индустриального урбанизированного общества», отжил свое. Соответственно, предположение, что китч существовал всегда, которого придерживаются некоторые исследователи, не соответствует действительности.

Китч возникает периодически и умирает, растворяется в новых нормах искусства, как это происходит сегодня, в информационную постиндустриальную эпоху.

Несколько десятилетий назад аранжировки классической музыки для барабанов, электрогитар и синтезатора с подтекстовкой про любовь, верную дружбу, родной дом и добрую сказку (как, например, в некоторых современных ледовых шоу) могли восприниматься как китч.

Сегодня мы снимаем шляпу перед людьми, которые несут классическое искусство массам, пусть даже в попсовом варианте.

Классика в пространстве попсы

В советские годы многое было сделано в целях пропаганды классического искусства. Но «как волка ни корми, а он все в лес глядит» (сегодня в сторону попсы). Недавно видные деятели искусства спасали от уничтожения спецшколы, ориентированные на художественную классику (ЦМШ, Хореографическое училище и др.). Спасали от государственных директив. Затем по Москве поползли тревожные слухи о судьбе городских музыкальных школ... Если музыку могут сочинять и исполнять дилетанты без образования или вообще машины, все закономерно. Классическая музыка все-таки остается уделом элиты. Она вытесняется попсой, поэтому мимикрирует, приспосабливается. Оперные певцы на стадионе – это попса. Современная режиссура в оперном театре в большинстве своем – попсовая, на злобу дня, она говорит нам о таких вещах, которые композитор и представить себе не мог. «Кармен» в Большом театре – про конфликт бедных и богатых, связанных с миром шоу-бизнеса (Эскамильо – поп-звезда, в последнем акте он смотрит на героиню с экрана телевизора, расположенного в полуподвальном баре). Ребенок Воццека и Мари в опере «Воццек» в постановке Большого театра постоянно играет в плейстейшен, не замечая в финале труп матери и сошедшего с ума отца (вместо трагической перспективы для невинного ребенка пройти путем своих родителей неожиданно возникает сюжетный мотив непонимания, равнодушия «отцов и детей», возможно даже тема детского аутизма).

Концертные программы, ориентированные на шлягер, на развлекательный сегмент, – не всегда попса, но в широком смысле слова – популярное искусство, подчиняющееся, потрафляющее вкусам публики, вместо того чтобы просвещать, раздвигать горизонты, возвышать эмоционально и духовно, воспитывать, поднимать слушателя на новый интеллектуальный уровень.

В последние годы существования СССР классические музыкальные произведения, в особенности балеты Чайковского, звучали по телевизору, когда умирал кто-то из руководителей страны. Такова одна из функций высокого популярного искусства, о которой мы говорили вначале, – обслуживать ритуалы. Классикой традиционно пользуются звукорежиссеры и композиторы для оформления спектаклей, фильмов и телепередач. Новый (попсовый) образ жизни, навязанный популярной классике, – это реклама, рингтоны мобильных телефонов, музыка турникетов в метро («К Элизе» Бетховена).

Еще один попсовый сценарий – сочинение мюзиклов на основе известных музыкальных произведений, подтекстованных в соответствии с выбранным сюжетом. Такое вольное обращение с традиционным материалом встречается все чаще и чаще. Пример – полнометражный мультфильм «Незнайка на Луне». Другая сфера подобного использования музыкальной классики – ледовые шоу (впрочем, ледовые шоу могут создаваться и на оригинальную современную поп-музыку).

Ледовые шоу

Ледовые шоу – пример массового искусства высочайшего уровня. В их создании участвуют мастера спорта, медалисты самых престижных спортивных состязаний. Красота идеально сложенных человеческих тел в отточенных позах и четко организованном движении – уже это само складывается в волшебное, завораживающее зрелище. (Старшее поколение помнит, как на международных соревнованиях, кажется, это были Олимпийские игры, во время исполнения одной из конкурсных программ у наших прославленных фигуристов И. Родниной и А. Зайцева отключили музыку, и они откатали свой номер в гробовой тишине, пока застывшая в напряженном внимании аудитория не взорвалась бурей аплодисментов.)

Когда в ледовых шоу среди массовки и менее опытных молодых солистов выходят мастера, можно даже забыть о сюжете представления и не вслушиваться в музыкальное оформление: просто любоваться совершенством техники, наслаждаться раскрепощенным артистизмом исполнения.

Ледовые шоу – крупная синтетическая форма, скрепляемая не только сюжетом, но также пластической и музыкальной драматургией. Это синтез искусств, управляемый ледовой хореографией, организованный в целое литературно-драматическим сценарием и законами музыкальной формы. На этих «трех китах» (слово – музыка – ледовая хореография) выстраивается представление, оформляемое художниками – декораторами, дизайнерами костюма, мультипликаторами, осветителями, гримерами и мастерами спецэффектов. Кроме того, практически всегда представление включает элементы цирка на льду – акробатики, воздушной гимнастики, жонглирования, а нередко используются дрессированные животные: по периметру катка или на специально отгороженной круговой арене выступают цирковые кони (в шоу «Снежная королева» сани с Гердой вез настоящий северный олень, ведомый дрессировщиком в традиционной одежде народов Севера).

Ледовое шоу имеет своего зрителя. Как вид «попсового» искусства, его потребляет масса. Известно, что зрительская масса, особенно сегодня, в век компьютеров и видеотехнологий, может быть дисперсной (рассредоточенной в пространстве) либо компактно собранной, сгруппированной. Типов помещений для этого великое множество, но одно из интереснейших – это стадион.

Стадион, как гигантское сооружение, – детище древнеримской цивилизации, которая, согласно Ювеналу, требовала «хлеба и зрелищ» и была сметена с лица земли нашествием варваров. Современные стадионы – пространство, где в человеке могут пробудиться его варварские наклонности (столкновения футбольных фанатов, давки с многочисленными жертвами, фаеры и вувузелы¹³⁷), но и приходит осознание своего скромного места в этом огромном мире. Стадион – своего рода модель универсума. На его арене спортсмены демонстрируют свои физические сверхспособности, развитые путем регулярных изматывающих тренировок, а порой и стимулированные допингом, люди властвуют над своей собственной природой. Если стадион дает прибежище цирку, он становится одним из немногих мест, где человек может почувствовать себя «царем природы». На футбольных матчах стадион – это поляризованное конфликтное пространство (стенка на стенку), на рок-концертах – ревущая масса, одуревающая от «наркотического» воздействия звуковых частот электроники, на ледовых шоу – демос, пришедший за эстетическими впечатлениями, за «хлебом и зрелищами».

Масса – это то, что можно измерить, выразить в математических формулах (можно, например, посчитать количество фанатов того или иного спортивного клуба). Демос – члены общества, которые голосуют на избирательных участках, приходят на митинги, подписывают коллективные письма, обращаются к людям искусства за новым художественным опытом, дают детям образование и воспитание, созидают настоящее, думая о будущем.

¹³⁷ Атрибуты. (Прим. ред.)

Стадион – идеальное пространство для того, чтобы раствориться в массе, но и ощутить себя частью демоса. Твой дешевый тысячерублевый билет ничуть не хуже, а может быть, и намного лучше дорогого (или бесплатного пригласительного), по которому попадают в сектор для VIP-персон. Они (VIP-персоны) наблюдают шоу в ближней фронтальной позиции; с последнего ряда ты обозреваешь всю арену, видишь сложно организованную хореографическую геометрию, ни одно событие не ускользнет от твоего взора. Во время представления по узким проходам снуют продавцы попкорна, кока-колы и мороженого. Масса осталась за пределами стадиона, народ – семьи с детьми, учителя и ученики, взрослые и дети – здесь, внутри этого маленького Вавилона. Уже на входе тебя встречают услужливые продавцы программ и компакт-дисков, идет бойкая торговля игрушками, работает буфет, по желанию тебе на лицо нанесут яркий грим, похожий на крылья бабочки, боевую тигриную окраску или маску человека-паука. Представление показывают зимой, и ты можешь не снимать верхнюю одежду.

Спектакли идут под фонограмму. Попса – микрофонное искусство, микрофоны расставлены так, чтобы звук распространялся панорамно с повышенными динамическими характеристиками. Достигается эффект тотального звукового воздействия. Причем отрицательные персонажи выписаны особенно ярко. Например, когда в «Спящей красавице» злая фея Карабосс в сопровождении своей черной свиты выезжала на лед под динамически усиленное звучание симфонического оркестра, волна неподдельного ужаса прокатывалась по трибунам, дети поднимали истошный визг и крик, не отделяя сказки от реальности (эта паническая реакция, вызванная синтезом ледового балета, классической музыки и световых эффектов, – одно из сильнейших моих впечатлений от шоу).

Ледовые шоу могут основываться исключительно на поп-музыке. Так, например, выстроен спектакль «Winx на льду», где была использована музыка популярного зарубежного мультфильма. При этом драматургия ледового балета имитировала оригинальную форму «реалити-шоу». Главной героиней новой сказки стала Лиза (Лиза Арзамасова, молодая сериальная актриса, вставшая на коньки). Интрига выстраивалась вокруг ее друга-фигуриста, по сюжету – «восходящей звезды».

Необычайно органично были поставлены «Три мушкетера» на музыку М. Дунаевского. Оба приведенных примера – попса в чистом виде, без жанрового синтеза с классикой. Да, в случае с «Мушкетерами» эксплуатируется классический сюжет. Но он – только повод для создания красочного представления, облегченного по содержанию – это ледовый мюзикл со счастливым концом, использующий любимую народом музыку М. Дунаевского и неповторимый тембр голоса М. Боярского (популярный актер от лица Д'Артаньяна рассказывает свою историю).

Масштабные сюжетные композиции на основе классической музыки стали делом жизни хореографа-постановщика, заслуженного тренера СССР и России Татьяны Тарасовой. Ее обращение к классической музыке закономерно, ведь многие годы она была женой выдающегося пианиста Владимира Крайнева (именно он был вдохновителем ее грандиозных ледовых проектов). В 1983 году вместе с Еленой Чайковской Тарасова основала ледовый театр «Все звезды», который 14 лет колесил по всему миру. Возглавляя театр, Тарасова была тренером, балетмейстером, режиссером. Тогда были поставлены уникальные ледовые спектакли «Ночь на Лысой горе», «Спящая красавица», «Золушка», «Аленький цветочек»; в серии «Русские на Бродвее» были выпущены «Вестсайдская история», «Фантом в опере», «Кабаре», «Кордебалет», «Кошки» и др. В недавнее время в Москве во Дворце спорта «Лужники» ею были поставлены: Рождественская история на льду «Щелкунчик», «Снежная королева» на льду, Новогодний ледовый мюзикл «Спящая красавица». Для своих спектаклей она воспользовалась лучшими современными записями.

Фонограмма «Щелкунчика» основывалась на исполнении Госоркестра п/у Е. Светланова (1988), в «Спящей красавице» соединилась музыка из одноименного балета с фрагментами

из «Лебединого озера» в исполнении Московского нового филармонического оркестра п/у В. Понькина (2003).

В «Снежной королеве» звучит музыка Чайковского, Глинки, Мусоргского, Грига, Гуно, Вагнера. Начинается представление с завывания ветра, вьюги. Появляется рассказчик – Ворон. Его выразительный сольный танец сопровождает многократное повторение лейтмотива в духе минимализма. В звучании синтезатора, к которому затем добавляется тембр электрогитары, с трудом угадывается волшебная музыка, которую в оригинале исполняла челеста (Танец феи Драже, шесть начальных звуков мелодии). Эта вариация на классический оригинал отдаленно напоминает бой часов. Ворон-рассказчик со своим лейтмотивом еще неоднократно будет появляться. Таким образом, выстраивается арочная, рондальная драматургия: рефрен (рассказ ворона), эпизоды (действие). Второй рефрен (не эпический, а драматически-действенный) появится позже, он связан с показом злых сил – это тролли, свита Снежной королевы (музыка Грига). В эпизодах помимо пластических речитативов, сольных танцев, хореографических ансамблей и массовых сцен есть несколько красочных жанровых сюит, построенных по принципу дивертисмента¹³⁸. Первая такая сюита – цирковое представление в начале спектакля (здесь использован известный цирковой марш). Вторая сюита – «венцианский» карнавал (свадьба принца и принцессы, поставленная на музыку Чайковского).

Ледовые шоу записываются на DVD и CD. Как правило, они решаются в эпически-повествовательном ключе: обычно присутствует рассказчик, со слов которого мы узнаем о событиях, эти события тут же иллюстрируются в танце и пантомиме (как будто мы смотрим новости с сурдопереводом). Развернутый повествовательный элемент и сопутствующая ему иллюстративность, возможно, самый слабый элемент целого. Озвучивание в стерильной студийной обстановке выполнено так, как будто пишется с одного микрофона без развитой словесно-речевой и шумовой полифонии.

Голоса положительных героев выхолощено прекрасны, злодеи смеются зловеще-театральным смехом. И все же на это закрываешь глаза (вернее, наполовину прикрываешь уши). Помимо ходульных текстов, здесь есть что послушать. Классическую музыку прежде всего, которая кроет все: доносясь из динамиков, она властно завладевает тобой, возбуждает бурю эмоций и заставляет простить амбициозных аранжировщиков, вокалистов и хористов, которые включают свои малоубедительные голоса в общую партитуру.

Самые яркие ледовые премьеры Москвы продюсирует компания «Стейдж Энтертейнмент» (Амстердам, Голландия, среди русских продюсеров – Дмитрий и Анастасия Богачевы и др.). Эта компания известна у нас постановками мюзиклов «Mamma Mia!», «Красавица и Чудовище», «Зогго», «Звуки музыки», «Русалочка». Разные музыкальные спектакли от «Стейдж Энтертейнмент» характеризуют определенные стилистические приоритеты, порой даже общность художественных решений, связанная с устойчивыми контактами с отдельными деятелями искусства (например, сценарист и режиссер многих ледовых спектаклей – Нина Чусова). Отметим некоторую избыточность средств и особую роскошь оформления, феерические спецэффекты. Пойду ли я с детьми на следующих рождественских каникулах на это ледовое волшебство? Без сомнения.

Послесловие

Статья возникла под впечатлением от регулярных семейных походов на ледовые шоу в течение ряда зимних сезонов. Их просто нельзя было пропустить: красочная реклама в метро и анонсы в средствах массовой информации, наконец, два подаренных детям билета, к которым

¹³⁸ Театральное представление, состоящее из различных мелких эстрадных номеров и даваемое в дополнение к главному представлению. (Прим. ред.)

надо было только докупить один, чтобы их сопровождать. После первого посещения у моих детей появилось желание бывать на таких шоу еще и еще: окунуться в атмосферу праздничной феерии и сопутствующих ей развлечений (аэрогрим, игрушки, сладкие газированные напитки и проч.). Ни минуты не сопротивляясь, соглашалась, так как родилось непреодолимое желание зафиксировать полученные художественные впечатления в тексте.

Неожиданно цепь рассуждений далеко увела меня от первоначального искусствоведческого замысла в сферу философско-эстетических обобщений.

И вдруг я почувствовала себя каким-то нелепым чеховским персонажем, который проснулся от долгого сна и видит, как его вот-вот затопчет или поглотит уродливый монстр – современная российская трэш-культура. Но потом пришло спокойное осознание особенностей современного этапа в развитии культуры, которое можно отобразить в виде схемы: широкое, многоохватное поле – трэш-культура включает в себя (допускает, принимает) популярное искусство, сердцевину которого занимает попса. Китчу в этом пространстве (трэш-культура – популярное искусство – попса) не нашлось места, он здесь практически неразличим (разве что понадобится какой-нибудь специальный прибор, вроде очков ночного видения). Узкой кромкой на периферии трэш-культуры располагается все, что осталось: культура, которая по-донкихотски живет художественными традициями прошлого (вот тут-то китч еще заметен), культура отживающая, вымирающая, отдельными своими проявлениями перестраивающаяся и переходящая в разряд популярного искусства, либо попсы (последний путь наиболее легкий и желательный – «сразу в дамки»). Это не мертвая, застывшая схема: все здесь находится в движении, охвачено процессами диффузии, отмирания и зарождения (в отдельных случаях возрождения и вырождения). Идет постоянная битва за культуру: Дон-Кихот вооружается копьем, но оно бессильно против современного оружия. Трэш-культура наступает, наиболее успешные и оборотистые носители традиционной культуры превращаются в попсовиков...

Как функционирует в этой системе, например, фольклор? В поле традиции – это последние остатки исчезающего анонимного непрофессионального устного творчества. В сфере популярного искусства – это «фольклоризм»: творчество профессиональных вокально-хореографических коллективов на фольклорной основе (ансамбль Моисеева и др.). В пространстве попсы – «Бурановские бабушки» и компания. В чистом виде трэш – блатной, тюремный фольклор. Но возможна и попса с тюремным оттенком, народное творчество, напитавшееся попсой, и т. д.

Словотворчество также занимает указанные уровни. Классический литературный язык выходит из употребления (сфера традиции). Современная речевая практика, лежащая в основе популярной литературы, связана с пересмотром ранее существовавших языковых норм: словарный запас беднеет, изменяется облик слов, в том числе в связи с исчезновением буквы «ё», плавающими ударениями и др. Жаргон (олбанский, музыкальный, молодежный и др.) занимает нишу попсы. Мат, тюремно-уголовная лексика – откровенный трэш. (Гипотетически в одном литературном произведении могут совмещаться все перечисленные культурные слои.) В советское время государство планомерно занималось идеологией.

Государственная политика в области музыкального искусства была направлена на поддержку статусных жанров, обеспечивающих мировой престиж: это классическая зарубежная и отечественная опера, легендарный балет, симфония и т. д. Накануне распада СССР государство все еще обеспечивало некоторый неравновеликий и шаткий баланс интересов различных групп потребителей – классики, новых сочинений для филармонических составов исполнителей и отдельных нетрадиционных составов, электроакустического творчества профессиональных композиторов, фольклоризма, эстрады, бардовской песни, джаза, рока, музыкальной самодеятельности различного рода. Многие из перечисленных музыкальных направлений до сих пор, еще с советских времен, имеют свои площадки, фестивали и абонементы с относительно постоянной публикой.

Бесследно исчезла декларированная «уникальная социальная общность – советский народ», в России окончательно сформировался человек-масса.

Сегодня он существует в новой системе координат. Это трэш-культура. Почему мы взяли на себя смелость утверждать, что такое маргинальное явление, как трэш, разрослось до глобальных масштабов? Может быть, имеет место эффект ложки дегтя в бочке меда? Возможно. Однако среда обитания современного россиянина, его речь, искусство и многое другое внушают определенные опасения.

Ильф и Петров в бессмертном романе «12 стульев» вывели персонаж Эллочку-людоедку. Лексикон нашего современника ничуть не богаче, но он в значительной мере составлен из ненормативной лексики и эвфемизмов, главный из которых – «блин!». Пришла пора заменить его на столь же лаконичное слово из четырех букв, отражающее то, что с нами сегодня происходит. Речь – это образ мыслей, мышление напрямую связано с бытием.

НОВЫЕ МЕДИА 2.0

В начале XXI века модным трендом в дискуссиях о медиа стала тема, так называемых, «новых медиа». Ситуация здесь очень похожа на ту, что сложилась вокруг постмодернизма, который сначала позиционировался как следующий хронологически за модернизмом, а потом плавно трансформировался в «постпостмодернизм» или «дابل-пост». Появление «новых медиа» было обусловлено необходимостью дополнить и переосмыслить то понимание медиа, которое сложилось в науке в прошлом веке. «Новые медиа» получили возможность сочетать в себе большинство из возможных способов представления контента. Любой объект может быть описан математически и изменяемым с помощью программных алгоритмов. И под «новыми медиа» в данном случае понимались цифровые медиаформаты, чаще всего характеризующиеся такими определениями, как «интерактивный» и «сетевой» и представляющие собой результат конвергенции медийных и компьютерных технологий. Апологетами этих идей были в то время американские медиаисследователи Лев Манович и Рассел Нойман.

Современная медиаиндустрия стремится к созданию идеальных коммуникационных систем, которые по сути, являются квинтэссенцией расширения человеческих чувств по Маклюэну, то есть вряд ли концепцию «новых медиа» можно считать окончательной, хотя она за последние 20 лет стала уже изрядно не нова. Поэтому мы используем подход «дابل-пост» и назовём новые социальные и культурные практики «новые медиа 2.0», чтобы обозначить границу со «старыми-новыми медиа», то есть теми о которых писал Л. Манович и Р. Нойман.

В процессе медиапользования происходит смещение от репрезентации к действию как таковому. Действие пользователя всегда индивидуально, следовательно, и восприятие таких практик индивидуальное. Восприятие таких продуктов происходит благодаря физической активности пользователя, который влияет на сам объект и трансформирует его, следовательно, результат такого взаимодействия также индивидуален. Кино, воспринявшее цифровую форму всё ещё остаётся кинематографом, но что если зритель сможет влиять на замысел режиссёра, изменять сюжет или точку зрения. Кто не хотел хоть раз, чтобы герой литературного произведения поступил так как вы хотели бы, а не так как написал автор?

И это провоцирует закономерные опасения у исследователей (Мануэль Кастельс, Фрэнсис Фукуяма, Эндрю Кин, Костылева Т. В., Стракович Ю. В. и другие). Станет ли демассифицированное искусство фрагментированным и некоммуникабельным? Не закончится ли не только эпоха массовых хитов и звезд, но и эпоха великих произведений? Или же это лишь очередной этап большого поиска, который ведет человечество уже не одно тысячелетие.

И вот возвращаясь к идеи о пределе внешнего расширения человека и закономерными становятся слова Говарда Рейнгольда, что «виртуальная реальность наглядно показывает, что наш социальный контракт с созданными нами же инструментами привел нас к той грани, когда мы должны незамедлительно решить, чем должен стать человек. Виртуальная реальность, созданная мультимедийными средствами – это некий новый контракт между людьми и компьютерами, договор, который, возможно, наделит нас неограниченными возможностями, при этом бесповоротно нас изменив».

Миловидов С. В.

Деникин А. А. «О некоторых особенностях новых медиа»

Материальные «медиумы» как средства фиксации, передачи и обмена информацией тысячелетиями играют ключевую роль в человеческой культуре, в умножении человеческого знания и сохранении опыта.

Однако в век цифровых технологий, «новые медиа» (англ. New Media) – уже не медиа в традиционном понимании. «Новые медиа» – это программные продукты с возможностью «обратной связи», с алгоритмами взаимодействия с пользователями, с трансформируемыми структурами и интерфейсами. «Новые медиа» – уже не столько средства передачи информации, сколько индивидуальные («подстраивающиеся» под интересы пользователя) программируемые актанты¹³⁹, совместно с пользователями участвующие в процессах генерации и циркуляции информации.

Термин «*новые медиа*» появился в медиатеории в 1990-х годах для определения области творческих и коммуникативных практик, связанных с такими технологиями, как компьютерное программное обеспечение, интернет-сайты, интерактивные мультимедиа, видеоигры, технологическая виртуальная реальность. «Новые медиа» преодолевают однонаправленность традиционных СМИ, четкое разделение между сферами производства и потребления. В результате на смену бывшему зрителю и потребителю авторских медиатекстов выдвигается фигура «активного пользователя»¹⁴⁰, собственными действиями конструирующего медиаобъекты с помощью средств «новых медиа». Ряд исследователей¹⁴¹¹⁴² описывают этот процесс через концепт «просьюмеризма» (англ. prosumer), в противовес концепту «консьюмеризма».

Носители информации всегда различались благодаря своей медиаспецифичности: живописная картина специфична своими визуальными образами, нанесенными на плоскую поверхность при помощи красок; скульптура – своим языком объемных пластических образов; книга – текстовым, словесным содержанием; музыкальное сочинение – совокупностью мелодики и гармонии; кинофильм – воспроизведением на экране запечатленных на плёнку движущихся изображений, и т. д.

Однако, как констатирует известный американский медиакритик и философ Л. Манович, цифровые «новые медиа» не имеют собственной медиаспецифики. Они «метамедийны»¹⁴³. Как пишет Манович: «Метамедийный объект содержит и язык, и метаязык (оба являются частью общей структуры), и программные средства, позволяющие пользователю генерировать описания для этой структуры, вносить изменения в структуру. Логика метамедиа отвечает современным процессам – появлению возможности создавать любые ремиксы из различной медиainформации, из форм и образов, накопленных человеческой культурой»¹⁴⁴.

«Новые медиа» (цифровые мультимедиа) заимствуют языки искусства прежних эпох, язык массмедиа, массовой культуры. Цифровые артефакты превращаются в эклектичные, многосоставные объекты-бриколлажи¹⁴⁵. В этой связи Л. Манович настаивает на том, чтобы перестать обозначать артефакты «новых медиа» (сайты в сети Интернет, компьютерные игры и пр.)

¹³⁹ Активный, значимый участник коммуникации. (Прим. ред.)

¹⁴⁰ Uricchio W. Cultural citizenship in the age of P2P networks // European Culture and the Media, eds. Ib Bondebjer, Peter Golding. Bristol, 2004. С.39—164

¹⁴¹ Toffler A. The third wave. New York, 1980.

¹⁴² Tapscott D. The digital economy: Promise and peril in the age of networked intelligence. New York, 1996.

¹⁴³ Manovich L. New Media from Borges to HTML // The New Media Reader / eds. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort. Cambridge, 2003, С.22

¹⁴⁴ Manovich L. The Anti-Sublime Ideal in Data Art. Berlin, August 2002. URL: http://www.manovich.net/DOCS/data_art.doc.

¹⁴⁵ Созданные из подручных материалов. (Прим. ред.)

как произведения или продукты. Он предлагает альтернативный термин – «объект новых медиа»¹⁴⁶.

«Объект новых медиа» может включать в себя любые артефакты исторического и культурного наследия человечества – тексты, изображения, видео, музыкальные произведения, компьютерные программы, части интерфейсов и пр. При этом компьютерное программное обеспечение технически позволяет подвергать эти составные элементы неограниченной модификации, в результате чего возникают новые «объекты», создаваемые пользователями и надеваемые новыми значениями.

Функция таких объектов – операционная, иная, нежели у оригинальных произведений искусства, аудиовизуальных продуктов или литературных сочинений. По мнению американского медиатеоретика А. Гэллоуэй: «Объекты [новых медиа] всегда непостоянны. Объекты проявляют себя в момент их использования. Они каждый раз собираются заново и соединяются (в соответствии с задачами). <...> Объекты не сохраняются [в уникальном виде], они пересохраняются [каждый раз]. Объекты не считываются, они сканируются, преобразовываются, соединяются и разделяются»¹⁴⁷.

Такие объекты «новых медиа», как сервисы Интернет и компьютерные программы, видеоигры и сетевые датабазы, функционируют благодаря технологическому компьютерному языку – программному коду и программным протоколам. Цифровой программный код – это своего рода язык, но язык специфический, язык «исполняемый», то есть осуществляющий непосредственный контроль за операциями. Гэллоуэй считает, что операции пользователя с компьютерной программой и читательская интерпретация текста различны потому, что цифровой код не передаёт семантику или образные значения, как это осуществляется в литературных текстах или кинофильмах. «Протоколы не требуют интерпретаций, – пишет Гэллоуэй. Поэтому основной фокус внимания при анализе протоколов должен концентрироваться не на изучении смысла (репрезентации/интерпретации/чтении), а на изучении возможностей пользовательского действия, задаваемого протоколами (физического или логического свойства)»¹⁴⁸.

Л. Манович подчеркивает важную роль действий и активности пользователя для конструирования смыслов в процессе манипуляции объектами «новых медиа». Но для Мановича именно изучение логики и возможностей программного обеспечения представляется наиболее подходящим средством их анализа. Манович считает, что это позволит сконцентрировать внимание на анализе доступных пользователю операций. «Вместо того чтобы анализировать сами медиа, мы можем использовать концепт программного обеспечения, чтобы продемонстрировать, какие пользовательские операции с информацией доступны в отношении того или иного медиа», – пишет Манович¹⁴⁹.

Попытка Мановича ограничить изучение «новых медиа» исследованием лишь программного обеспечения имеет свои недостатки.

Как справедливо указывают А. Дюдни и П. Райд, «основная проблема с утверждением языка новых медиа и пострепрезентационных систем, компьютерных баз данных в том, что компьютерный код основан на математике и абстракции и вся информация обрабатывается при помощи компьютерного процедурного программного языка. <...> Но мы не „считываем“ строчки с кодом и не общаемся посредством программного языка. Этот уровень всегда остается невидимым для пользователя. Если компьютерный интерфейс функционирует на основе кода и программирования, осмысленная человеческая коммуникация [с компьютером] осу-

¹⁴⁶ Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, 2001, С.14—15

¹⁴⁷ Galloway A.R. Protocol. How Control Exists after Decentralization. London, 2004, С.74

¹⁴⁸ Galloway A.R. Protocol. How Control Exists after Decentralization. London, 2004, С.52

¹⁴⁹ Manovich L. Post-media Aesthetics // ZKM, Zentrum fur Kunst und Medientechnologie (ed.). DisLocations, 2001. URL: http://manovich.net/content/04-projects/029-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf.

ществляется благодаря программным средствам, которые переводят код в общедоступный язык, то есть в текст, изображения, в звук, в графику, в таблицы»¹⁵⁰.

Пользователь получает возможность действовать, управлять программами, благодаря пониманию интерфейсов, узнаванию клавиш управления, пиктограмм, способности интерпретировать тексты, изображения и пр. информацию. Интерпретация здесь служит цели пользовательского действия (интерактивность), а действие осуществляется в том числе благодаря интерпретации интерфейсов и объектов «новых медиа».

Интерактивность (англ. *interactive*) в переводе с английского означает взаимодействие. Известно, что традиционные живопись, литература, кинематограф и телевидение немислимы вне взаимодействия художника с материалом (медиумом), из которого он создает свое произведение. Рецепция произведения искусства тоже подразумевает взаимодействие между текстом (произведением) и зрителем/читателем/реципиентом, который интерпретирует содержание произведения. В этом смысле возникает подозрение, что «старые» медиа (тексты, книги, кинофильмы, фотографии, телепрограммы и пр.) тоже «интерактивны».

Американская исследовательница К. Поул выявляет ключевые различия между интерактивностью как интерпретационной стратегией и интерактивностью цифровых медиа, как особой формой «материальной» трансформации произведения. Как пишет Поул, «в конце концов, любой опыт восприятия интерактивен – основан на сложном взаимодействии контекстов произведения и интерпретации смыслов реципиентом. Но это взаимодействие всегда остается лишь ментальным, происходя в сознании зрителя, если мы говорим о традиционных формах искусства: физические качества живописной картины или скульптуры не изменяются перед глазами зрителя. Что касается цифровых медиа, здесь интерактивность допускает осуществление пользовательской навигации, монтажа или трансформации произведения, что выходит за рамки ментального взаимодействия»¹⁵¹.

Практики «новых медиа» заключены не только в интерпретациях смыслов, но и в активном использовании инструментальных возможностей технологии, в результате чего ситуативно складываются значения и смыслы. Дизайнеры мультимедиа создают не объекты для интерпретации. Дизайнеры задают условия (программу, алгоритм) для действия пользователя, в результате которого интерактивно складываются смыслы и новые формы на экране.

Как справедливо заключает английский исследователь Шалеп О'Нейлл (Shaleph O'Neill), «смыслы складываются в результате комплексного взаимодействия пользователей с медиа, и только через осмысление пользователи могут эффективно управлять такими комплексными структурами как, например, Фотошоп [программа Photoshop]. <...> различие не в том, что требуется интерпретировать программу, чтобы понять, как она функционирует, а в том, что ее необходимо использовать и управлять ею, чтобы понять, что при помощи нее можно сделать»¹⁵².

Таким образом, интерактивность определяет степень участия пользователя, имеющего возможности модификации произведения. Пользователь компьютера не просто читает электронный текст или слушает музыку, смотрит видеофильм, он включен в режим восприятия и от него ожидается действие, постоянное принятие технических и прочих решений.

Специфика «новых медиа» в том, что в результате пользовательских манипуляций изменяются сама структура и форма организации информации, образов, объектов и текста. Восприятие произведения искусства никогда не подразумевало возможность материального изменения формы произведения зрителем. Разрушение произведения считалось актом вандализма.

¹⁵⁰ Dewdney A., Ride P. *The New Media. Handbook.* USA and Canada: Routledge, 2006, С.301

¹⁵¹ Paul C. *Digital Art.* London, 2003, С.67

¹⁵² O'Neill Sh. *Interactive Media. The Semiotics of Embodied Interaction.* London, 2008, С.105

Напротив, «новые медиа» стимулируют пользователя к активной манипуляции объектами и образами, что приводит к разрушению исходных визуальных форм и созданию новых форм на экране. Процесс трансформации объектов пользователем оказывается основой для смыслопорождения, а вовсе не смыслы «считываются» в процессе интерпретации созданных кем-то объектов.

Видеоигры, программное обеспечение, чаты, социальные сети в Интернет – все эти формы актуализируют важность пользовательского действия и в этом действии обретают значимость. Смыслы и интерпретации здесь значимы только в той степени, в какой они способны провоцировать действия пользователя, а действия и их последствия оказываются не менее важными и ценностными для пользователя, нежели наличие «смыслов».

Таким образом, с распространением цифровых технологий заметно *изменяются и расширяются функции медиа*. «Новые медиа» используются не только для обмена знаками, текстами, передачи совокупности значений, но для обмена действиями и физическими взаимодействиями между компьютером и человеком и между людьми с помощью компьютеров. Это оказывается возможным во многом благодаря технологическим новациям «новых медиа», благодаря тому, что цифровые медиа программно контролируемы и структурно изменяемы, вариативны.

По мнению Д. Дьюдни и П. Райда, «новые медиа» – это «радикально иная парадигма коммуникации и (не) репрезентации»¹⁵³. Цифровые коммуникации более не коммуникации людей с помощью текстов, но коммуникации машин и людей, машин (технологий, программ, компьютеров) с помощью людей.

Современные цифровые медиаобъекты функционируют не только как технические посредники для коммуникации, но и как запрограммированные, самостоятельные актанты. Так, например, крупнейшие сетевые порталы (yandex.ru; google.com; amazon.com и др.) ежедневно собирают информацию о пользовательских интересах и действиях в Сети с тем, чтобы автоматически предлагать пользователю те или иные наиболее подходящие (по «решению» программы) товары или услуги.

Популярные компьютерные игры и большая часть компьютерного программного обеспечения функционируют в результате физического взаимодействия между пользователем и программой. За каждым действием пользователя следует ответное действие программы.

Опыт, получаемый пользователями от взаимодействия с компьютерными программами, от обмена информацией в социальных сетях, от выполнения игровых миссий в компьютерных играх не ограничен лишь эмоциональным или интеллектуальным взаимодействием. Этот опыт, прежде всего – опыт физического взаимодействия, в котором участвует все тело пользователя: кончики пальцев нажимают на кнопки клавиатуры, движения шеи, головы фиксирует шлем «виртуальной реальности», корпус тела участвует в геймплее в ряде популярных видеоигр). То есть «новые медиа» задействуют не только аудиальный и визуальный каналы передачи информации. Они также способствуют генерации тактильного и кинестетического опыта пользователя.

Американский профессор, культуролог Тед Фридман утверждает, что компьютерные игры, наподобие игры «Civilization» (MicroProse, 1991—2010) и пр., привлекательны потому, что позволяют устанавливать прямую кибернетическую связь между цифровой системой и пользователем, в результате чего эта система становится расширением пользовательского «я» в компьютерной виртуальной среде¹⁵⁴.

¹⁵³ Dewdney A., Ride P. The New Media. Handbook. USA and Canada: Routledge, 2006, С.295

¹⁵⁴ Friedman T. Civilization and its discontents: Simulation, subjectivity, and space // G. Smith (Ed.), Discovering discs: Transforming space and place on CD-ROM. New York, 1999, С.136

Управление «новыми медиа» подразумевает полную спаянность, неразрывность между пользователем, интерфейсом и цифровым пространством на экране. В процессе пользовательского действия, управления программой, все части функционируют едино: «машина – программный код – человек». Например, геймплей видеоигр осуществляется благодаря постоянной циркуляции потока данных между геймером и компьютером, когда движение человеческой руки, расположенной в реальном пространстве, продолжается изменениями в реальном времени в цифровом экранном пространстве.

Тед Фридман утверждает, что в процессе управления компьютерной игрой пользователь, вместо того чтобы идентифицировать себя с игровыми персонажами, начинает идентифицировать себя с самим компьютером. Для того чтобы выиграть, геймер должен «учиться думать как компьютер» и «сделать собственной логикой логику программы»¹⁵⁵.

Такой процесс управления «новыми медиа» американская медиакритик, профессор К. Хэйлз обозначает как «телесную виртуальность» («*embodied virtuality*»)¹⁵⁶. Телесная виртуальность, по ее мнению, – новая форма субъективности, рождающаяся благодаря сплаву человеческой телесности и компьютерных технологий. Цель исследователя К. Хэйлз – показать, что гибрид машины и человека («постчеловек») не может быть представлен как субъект тотального контроля со стороны техники, поскольку машины и технологии всегда «останутся внешними по отношению к человеческой телесности»¹⁵⁷.

Философ Марк Б. Н. Хансен в своей работе «*New Philosophy for New Media*» идет еще дальше, утверждая, что «новые медиа» представляют новый этап эволюции человеческих коммуникаций, движение от визуальности к телесности, от технологизма и оптикоцентризма к «технологиям, дополняющим [человеческую] телесность»¹⁵⁸.

Как и К. Хэйлз, Хансен стремится утвердить методологию, в которой восприятие и самопонимание современного субъекта определяются его телесностью. Хансен упрекает постструктуралистов Ж. Деррида, А. Бадью, Ж. Бодрийяра, Ф. Киттлера за их чрезмерное внимание к визуальным аспектам репрезентации, преклонение перед технологиями и признание автономии мысли над телом. В результате, по его мнению, в рассуждениях указанных философов происходит отделение мысли от материальности самой технологии.

Позиция Хансена опирается на философскую методологию А. Бергсона, отстаивавшего, как известно, первичность аффективной, додискурсивной телесности в процессах восприятия и понимания человеком себя, окружающего мира и других людей. Хансен находит аргументы в пользу теории Бергсона в работах лингвистов-когнитологов – например, Франциско Варела (F. Varela), Эдвина Хатчинса (E. Hutchins), Энди Кларка (A. Clark), Антонио Дамасио (A. Damasio) и других.

Хансен фиксирует методологический переход в современной гуманитарной науке от визуальности к аффективности, от окуляроцентризма к *кинестетической эстетике*, определяемой телесной аффективностью. Для Хансена человеческое тело становится медиа в век цифровых технологий, в век «постмедийного состояния», когда устранена специфичность каждого из медиа. Кинематографическое оптическое пространство подчиняется кинестетике человеческого (пользовательского) действия. «Тело само становится поверхностью, на которой генерируется пространство»¹⁵⁹.

¹⁵⁵ Friedman T. Civilization and its discontents: Simulation, subjectivity, and space // G. Smith (Ed.), *Discovering discs: Transforming space and place on CD-ROM*. New York, 1999, С.135—136

¹⁵⁶ Hayles K. How we became posthuman. *Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago/London, 1999, С.1—25

¹⁵⁷ Hayles K. How we became posthuman. *Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago/London, 1999, С.284

¹⁵⁸ Hansen M.B.N. *New Philosophy for New Media*. London, 2004, С.50

¹⁵⁹ Hansen M.B.N. *New Philosophy for New Media*. London, 2004, С.213

Вместо кинематографического кадра и рамы киноэкрана Хансен провозглашает человеческое тело как средство актуализации, фильтрации и обработки образа и информации в практиках «новых медиа». Аффективное тело – как граница, как «рама», оформляющая информацию. «Тело приобретает функцию селективного процессора информации <...> возможности дигитализации способствуют возврату от рамочной специфики медиальных интерфейсов к телесности, в которой медиальность и зародилась»¹⁶⁰. Именно это изменение, по мнению Хансена, и делает «новые медиа» новыми.

Хансен усматривает в появлении цифровых технологий возможности для расширения собственно человеческого начала, тех особых качеств и возможностей, которые человек обретает благодаря технологиям «новых медиа».

Исследования К. Хэйлз и М. Хансена, подтверждают в большей степени кибернетическую, нежели текстуальную или художественную, специфику «новых медиа».

Смещение зоны «проекции» цифровых медиальных средств на человеческую телесность, программируемая трансформируемость и управляемость «новых медиа» – все это ведет к изменению принципов и расширению основных задач коммуникации в цифровой среде: движению от диалогичности коммуникантов с помощью медиатекстов к практикам пользовательских трансгрессий¹⁶¹ с помощью программ и технологий «новых медиа».

В процессе рецепции «новых медиа» субъект познает объект только потому, что способен действовать так же, как этот объект. Пользователь успешно овладевает компьютерной программой только тогда, когда, освоив логику программного алгоритма, начинает действовать, «как программа». Чтобы победить соперника в компьютерной игре, геймер должен действовать, как соперник, и даже лучше его. Пользователи получают возможность социализироваться в социальной сети в Интернете только тогда, когда действуют, подражая нормам того комьюнити, в которое включены.

Рецепция продуктов и объектов «новых медиа» (цифровых мультимедиа) осуществляется благодаря физической активности пользователя, в результате которой пользователь подстраивается под действия медиаобъекта/объектов, а медиаобъекты «подстраиваются» под действия пользователя. Информация, ощущения, эмоции генерируются в процессе физического, «материального» взаимодействия. Такая трансгрессивная автокоммуникация пользователей, в которой исчезает четкое разграничение между коммуникантами, медиатехнологией и содержанием (смыслами) коммуникации, специфична для «новых медиа».

Поэтому для анализа практик «новых медиа» требуются особые методы изучения действий и активности пользователей. Недостаточно определять практики Новых медиа посредством отсылок к их техническим характеристикам. Недостаточно выявлять формальные отличия «новых медиа» от «старых» либо пытаться интерпретировать заложенные разработчиками и дизайнерами «новых медиа» какие-либо социальные, текстуальные и прочие смыслы.

Чтобы адекватно оценивать и анализировать «новые медиа», необходимо переосмыслить и переопределить сами основания функционирования медиа в современной культуре и социуме.

¹⁶⁰ Hansen M.B.N. *New Philosophy for New Media*. London, 2004, С.21

¹⁶¹ Переход границы между возможным и невозможным. (Прим. ред.)

Шеметова Т. Н. «Идентификация в виртуальной реальности: пиксель или человек?»

*Человеческое, слишком человеческое,
и функциональное, слишком функциональное,
действуют в тесном сообществе:
когда мир людей оказывается проникнут
технической целесообразностью,
то при этом и сама техника
обязательно оказывается проникнута
целесообразностью человеческой – на благо и во зло.*

Ж. Бодрийяр

Сегодня все чаще в культурологическом дискурсе ставится вопрос об идентификации современного человека в пространстве виртуальной реальности.

Виртуальная реальность – продукт мультимедийных технологий, которые охватывают не только компьютерные средства обработки информации, но и носителей этой информации.

Под мультимедиа понимается как мультимедийная программа-оболочка, так и продукт, сделанный на основе мультимедийной технологии.

Сегодня мультимедийная виртуальная реальность – продукт высокоинтерактивного компьютерного окружения, в котором человек вместе с компьютером становится частью виртуального мира.

Известно, что мультимедийные технологии так или иначе связаны с компьютером, экраном и проекцией на экран.

Здесь, сама собой напрашивается параллель с кинематографом. Кино и компьютерная виртуальная реальность способны выполнять одну и ту же задачу: заставлять нас поверить в то, что нам показывают.

Термин идентификация сегодня рассматривается как важнейшее основание личности, которое формируется в процессе взаимодействия с близкими людьми, социальными институтами, культурной средой.

Человек в процессе своего взросления проходит несколько стадий идентификации. В данной статье мы будем опираться на стадиальную модель формирования идентичности, сформулированную в работе Владимира Колотаева «Метаидентичность: киноискусство и телевидение в системе построения способов жизни». Автор предлагает модель формирования идентичности, состоящую из четырех стадий: протоидентичность, репродуктивная идентичность, продуктивная идентичность и метапродуктивная идентичность¹⁶². Интересно, что, по мнению Владимира Колотаева, предложенная стадиальная модель может быть применена к анализу исторических циклов культуры и искусства, где миф соответствует стадии протоидентичности, фольклор – репродуктивной фазе идентичности, а литература – продуктивной¹⁶³.

Если за точку отсчета взять тезис, что художественное произведение и отражает внутренние процессы становления идентичности, и дает субъектам культуры приемлемые модели поведения для отождествления с ними, то снятие проблем самоопределения достигается в таком случае за счет идентификации с художественными образами. В дальнейшем принятые и усвоенные формы воспроизводятся в повседневной жизни. Таким образом, искусство рассматри-

¹⁶² Колотаев В. А. Метаидентичность: киноискусство и телевидение в системе построения способов жизни. СПб., 2010, С.22–48

¹⁶³ Колотаев В. А. Метаидентичность: киноискусство и телевидение в системе построения способов жизни. СПб., 2010, С.49

вается как среда, формирующая различные сценарии поведения, модели идентичности, события жизни.

Экранная культура (киноэкран, телевизионный экран и экран компьютера), на сегодняшний день, является одним из основных поставщиков визуальных художественных образов и ролевых моделей поведения. При этом применение мультимедийных технологий придает высочайшую реалистичность изображению. Это в свою очередь дополнительно актуализирует вопрос о способности смешивать или переходить границу между «реальностью» и «иллюзией». Так как процесс идентификации реально существующего человека и виртуального мира, населенного виртуальными персонажами протекает практически молниеносно.

За счет чего это происходит? Причина в том, что современные технологии мультимедиа позволяют создать в виртуальном пространстве перцептивно реалистичное изображение.

Перцепция (лат. *percipere* – представление, восприятие, от *percipere* – ощущаю, воспринимаю) – в современной психологии то же, что восприятие, т.е. познавательный процесс, формирующий субъективную картину мира. Результатом процесса восприятия становится построенный образ¹⁶⁴.

В самом общем понимании отсутствие перцепции – это значит видеть, но не узнавать. Например, когда Вы видите бесформенное пятно – это просто пятно. Оно ничем не является, ничего не значит. Нет никакой перцепции. Но вот в кляксе узнается облако, или птица, или ветка дерева или волосы девушки. Это и есть перцепция. Переход от формы к содержанию. Абстрагирование от того, что видит глаз в пользу того, что назначается увиденному, отвлечение от зрения в пользу различения и отслеживания.

Подобный эффект известен в психологии и психиатрии как «Тест Роршаха» или «Пятна Роршаха» – психодиагностический тест для исследования личности, созданный в 1921 году швейцарским психиатром и психологом Германом Роршахом. Испытуемому предлагается дать интерпретацию десяти симметричных относительно вертикальной оси чернильных клякс. Тест основан на предположении, согласно которому то, что индивид «видит» в кляксе, определяется особенностями его собственной личности.

Понятие перцептивного реализма для соотнесения социальной и виртуальной реальностей предложил американский исследователь Стивен Принс¹⁶⁵.

По его мнению, перцептивный реализм возникает тогда, когда некие опорные точки или координаты из окружающей нас социальной реальности совпадают с реальностью виртуальной, т.е. цифровое изображение должно привязываться к правдоподобной реальности через эти точки.

Таким образом перцептивно реалистический образ структурно соответствует аудиовизуальному опыту трехмерного пространства зрителя. Зритель его не только моментально узнает, но и наделяет понятными для себя свойствами.

В таких мультимедийных образах виртуальной реальности работает система подсказок: освещение, цвет, фактура, движение персонажей и звук соответствуют тому, как зритель понимает их в своей повседневной жизни. Отсюда следует, что нереальные мультимедийные изображения могут быть полностью вымышленными, но при этом перцептивно реалистичными. И чем больше таких совпадающих опорных точек человек обнаружит в виртуальной реальности, тем скорее он воспримет эту реальность как свою собственную.

Рассмотрим для примера фильм Джеймса Кемерона «Аватар» (2009), который по степени влияния на кинематограф зарубежные критики приравнивают к появлению цветного кино.

¹⁶⁴ Дьяченко М. И. Психологический словарь-справочник. М., 2001, С.257

¹⁶⁵ Prince S. True Lies: perceptual realism, digital images, and filmtheory // Film Quarterly. Vol. 49/ №3. 1996. Spring, С.27—38

«Аватар», без сомнения, новый экранный продукт, созданный на основе новейших мультимедийных технологий, благодаря которым ранее невыполнимые задачи стали возможными. Это яркий пример перцептивного реализма на экране.

Надо сказать, что Джеймс Кэмерон проявил себя не только как режиссер, но и как одаренный инженер. Одно из самых важных его изобретений – это трехмерная камера Fusion 3D, позволяющая делать объемное изображение.

Для оживления десятков выдуманных нарисованных персонажей Кэмерон усовершенствовал технологию анимированных съемок: передовая система захвата изображения – performance-capture работает не только с движениями основных частей тела актеров, таких как руки и ноги, но и включает в себя еще и пальцы, веки и даже мимику. При работе над вымышленными персонажами требовалось анимировать не только основные движения, но и учесть все мелочи, которые люди в повседневной жизни порой не замечают.

Таким образом, обитатели планеты Пандора не только выглядели похожими на людей телесно, но и двигались, жестикулировали как люди и использовали человеческую мимику, отражающую эмоции и чувства.

Животный и растительный мир Пандоры – безусловно, вымышленный. И тем не менее цифровое изображение может привязывать свои создания к правдоподобной реальности, используя реалистическое освещение (тени, светлые и темные области, рефлекс и игра света) и детали поверхностей – животное реагирует на прикосновение.

В результате фильм представляет собой яркий аудиовизуальный аттракцион, где содержание помножено на передовые мультимедийные технологии. Но все ли так просто с этим фильмом? Что дает нам воплощенный на экране перцептивный реализм? И как через процесс идентификации с героями фильма формируется модель социального поведения?

На первый взгляд «Аватар» – это красивая сказка с хорошим концом, раскрывающая тему гуманизма и толерантности. Социальная модель поведения в фильме определяется явно: нужно встать на защиту тех, кто слабее, неважно люди они или нет.

Однако сюжет «Аватара» не настолько прост. Речь идет о столкновении двух способов познания мира: человеческого, с помощью науки, и инопланетного, основанного на возможности напрямую связываться с Богом посредством природы своего тела. Обитатели планеты Пандора могут управлять животными и подключаться к своему Божеству – дереву Айва, обмениваясь импульсами напрямую, как бы через USB-порт, разъем которого находится на конце волос, получая безусловное знание о мире, в котором они существуют и принимают его как данность.

Налицо мифологический тип сознания, которое структурировано сакральными актами. Если опираться на тезис, что смысл мифа находится в нем самом, в телесном опыте проживания ритуальных действий, то принцип жизни обитателей Пандоры – это получение знаний из неререфлексируемых источников.

Обращаясь к стадияльной модели формирования идентичности, можно предположить, что аватары по типу мышления находятся на первой стадии ее формирования, а именно протоидентичности.

Для человека, как субъекта культуры, восприятие себя и окружающего мира на стадии протоидентичности происходит со слов значимых других (авторитетов). Различие между реальностью слова и реальной действительностью не осознается в таком состоянии идентичности. Ничто не ставится под сомнение и не вызывает у индивида каких-либо вопросов, оценочных суждений к этой данности. Индивид пребывает в специфическом мире абсолютных истин. Его со знание представляет собой сознание наивного, исключительно доверчивого человека, живущего в мире незыблемых положений.

Субъективное начало, собственное «Я» на стадии протоидентичности не представлено в осознанных актах, совершаемых индивидом. Желаниями индивида руководят сверху. Такой

тип сознания присущ ребенку, для которого что такое хорошо и что такое плохо определяют взрослые. Ребенок не задается вопросом: почему это хорошо или плохо? Можно что-то изменить в плохом или нет? Как относиться к хорошему и плохому? Такого рода вопросы не возникают на стадии протоидентичности у человека.

На этой стадии у индивида не возникает вопросов по поводу своей телесной организации. То, что человек существует в мире, лишь имея тело, разумеется, очевидно, но что скрывается за этой очевидностью? Насколько значимо тело?

На стадии протоидентичности индивид воспринимает свой пол и тело как данность, тело трактуется как некий безусловный объект. Но человеческое тело подвержено непрерывной трансформации, как и сознание, которое, пройдя стадию «прото» вступает в последующие стадии идентичности.

Интересно, что Валерий Подорога образ тела трактует как своего рода «форму для витального потока, как нечто не ставшее, а становящееся»¹⁶⁶. Понятие «тело-объект» заменяется на понятие «тело-порог». Тело-объект – это уже нечто свершенное, ставшее, лишено внутреннего движения вперед. Метафора жизни, как водного потока, оперирует понятием порога, некоего препятствия, отклонения, вибрации, завихрения на пути движения витального потока. Двигаясь по беспрестанному потоку становления, человек воспринимает себя именно в этих порогах, через состояние своего тела, так как он «закован» внутри своего тела и мыслительный процесс есть результат работы органов тела.

В различных точках становления тела-пороги приобретают новые качественные состояния. Можно предположить, что эти новые качественные состояния по отношению к своему телу и его внешней репрезентации у индивида соответствуют различным стадиям формирования идентичности.

Планета Пандора – это миф, мифологическое сознание в его визуальной интерпретации. В чистом виде, тело этого мира можно сопоставить «телом-объектом», законченным и нестановящимся. Такие тела-объекты имеют и аватары, синие трехметровые идеально сложенные, очень похожие по строению тела на людей (исключая USB-порт в волосах и хвосты).

Телесность аватаров находится в совершенной гармонии с природой их планеты. Здесь не может быть развития, так как отсутствует целый пласт из мира человеческого Духа, а именно пласт сомнения, выбора и работы мысли как таковой. Действительно, незачем сомневаться и принимать решения, если тебе напрямую посылаются «правильные» импульсы-указания, если знание о своей природе можно получить не утруждаясь. Иными словами, аватары не нуждаются ни в эмпирическом, ни в логическом пути познания именно благодаря своей особой телесной анатомии. С одной стороны, это некая утопическая модель мира без Зла, с другой стороны – это мир, в котором не может существовать человек, как в прямом, так и в переносном смысле. И дело не в том, что по сюжету человек не может дышать на этой планете, проблема в том, что человек – существо становящееся, «тело-порог» в своем стремлении к внешней и внутренней трансформации, где Пандора потому «тело-объект», что внешне красочной статичностью скрывается пустота, это чистой воды симулякр¹⁶⁷, возведенный в совершенство.

Трагедия этого фильма в том, что главный герой с радостью решает стать аватаром. Замена пусть и частично обездвиженного, но все же человеческого тела новым совершенным с USB-портом принимается им без сомнений и сожалений.

Герой XXI века, отказываясь от своего человеческого облика, отрекается тем самым от своей человеческой сущности, становясь симулякром. Но при этом, симулякр как бы засты-

¹⁶⁶ Подорога В. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М., 1995, С.57

¹⁶⁷ «Копия», не имеющая оригинала в реальности. Иными словами, семиотический знак, не имеющий означаемого объекта в реальности. В современное употребление слово «симулякр» ввел Жорж Батай. (Прим. ред.)

вает в стадии «прото», без явных намерений двигаться в сторону развития дальнейших стадии идентичности. Чем же это обусловлено?

Видимо дело в том, что на стадии протоидентичности индивид избавлен от проживания кризисов, которые являются обязательным условием роста и развития. Человек в XXI века хочет перестать быть человеком, он хочет быть аватаром, погруженным в созданную им самим утопическую пиксельную реальность виртуальной культуры. Пиксель воспринимается как знак абсолютного счастья и гармонии. Идентификация субъекта и объекта культуры, в данном случае художественного образа виртуальной реальности, происходит в пользу объекта. Застывшее виртуальное тело-объект становится более привлекательным, чем собственный реальный образ, быть может, полный недостатков, которые нужно устранять и устранять, применяя усилия. То есть современный человек, снимая проблемы самоопределения за счет художественного образа, регрессирует на стадию протоидентичности.

Так, виртуальная реальность благодаря феномену перцептивного реализма стирает границу желаемого и возможного. Крен в сторону желаемого мира или желаемого образа существенно упрощается из-за стремительного развития цифровых технологий, которые, «срастаются прямо с кожей», становясь частями повседневной жизни.

Мультимедийные технологии способны не только производить некий предназначенный для употребления культурный продукт, но и, что гораздо важнее, оказывать влияние на пользующегося ими человека, меняя его представления о самом себе. Эту антропологическую функцию информационные технологии способны выполнять потому, что в производимом ими мультимедийном продукте человек, вырабатывает свою желаемую версию мира. Субъекту виртуальной культуры не хочется выходить за пределы своей версии мира в мир реальный, с нормативными установками которого приходится считаться и под них подстраиваться. Там в виртуальном мире он свободен от кризисов, которые между тем являются стимулами для его развития и роста.

Таким образом, идентификация современного человека в виртуальном пространстве происходит в реальности мифа. Именно миф дает смысл индивиду, проживающему стадию протоидентичности или регрессирующему на эту стадию. Ведь виртуальная реальность – это новая форма, которая выступает не столько продуктом «технологической революции», сколько цифровым воплощением идей современного человека.

В заключение хочется привести слова историка Говарда Рейнгольда: «Виртуальная реальность наглядно показывает, что наш социальный контракт с созданными нами же инструментами привел нас к той грани, когда мы должны незамедлительно решить, чем должен стать человек. Виртуальная реальность, созданная мультимедийными средствами – это некий новый контракт между людьми и компьютерами, договор, который, возможно, наделит нас неограниченными возможностями, при этом бесповоротно нас изменив»¹⁶⁸.

¹⁶⁸ Цит. по Теракопьян М. Л. Нереальная реальность: Компьютерные технологии и феномен «нового кино». М., 2007, С.65

Стракович Ю. В. «Современная цивилизация: демассификация художественного спроса»

В науке о культуре XX век прочно ассоциирован с понятием массовости. В политике, общественной жизни, системе потребления, идеологии, искусстве – буквально повсюду в прошлом столетии правил массовый вкус, порождая феномен власти толпы и «человека толпы», массового человека. Для культуры это было время бестселлеров и суперзвезд, зачастую не оставлявшее права голоса ничему, кроме самого популярного. Анализ, изучению – и в особенности критике – подобного положения за последние десятилетия было посвящено множество социологических, культурологических и философских работ, порой блестящих.

Между тем приход XXI века и связанная с ним революция в технологиях коммуникации повлекли за собой глобальную перестройку культурных схем, одним из важнейших компонентов которой стало постепенное вытеснение массовой парадигмы. Культура хитов и звезд, успевшая стать столь привычной, начала сдавать позиции перед лицом культурной демассификации и специализации.

Надо отметить, что среди исследователей нет однозначного мнения о том, какой момент можно считать отправной точкой подобных перемен – хотя практически все сходятся в том, что обусловлены они развитием технологий. При этом, например, основоположник медиановики Маршалл Маклюэн отсчитывал начало эры демассификации от радиовещания, а в более глобальном смысле – от самой электрификации. «Радио, – писал он, – децентрализующая, плюралистическая сила, что вообще свойственно электроэнергии и электрическим средствам коммуникации»¹⁶⁹. Но в статусе традиционного укрепился, скорее, противоположный взгляд: как радио, так и появившееся позднее телевидение принято считать основой глобальной демассификации культуры и общества, произошедшей в XX веке. Благодаря чрезвычайной популярности, огромной аудитории, сконцентрированной вокруг них, медиа XX столетия фактически стали средством массовой пропаганды, способствующим укоренению в общественном сознании не только отдельных культурных моделей, но и целых мировоззрений. Именно подобным образом на них принято смотреть до сих пор, хотя на деле сегодня они далеко не всегда являются синонимом массовости в чистом виде – хотя бы потому, что в своем развитии пришли к небывалому разнообразию предлагаемых тематик, программ и каналов. В каком-то смысле именно это сформировавшееся на определенном этапе разнообразие и стало первым шагом к фрагментации культуры, получившим уже довольно широкое признание исследователей. «Кабель демассифицирует аудиторию, разделив ее на множество мини-аудиторий»¹⁷⁰, – утверждал в 1980 году социолог Элвин Тоффлер, считавший происходящее одной из основных черт информационного общества, названного им «Третьей волной». Отмечая современный ему бум специализированных радио и телеканалов, мини-журналов и параллельное угасание влияния массовой прессы, радио, телевидения, он писал: «В эпоху Второй волны средства массовой информации захватывали все большую и большую власть. Сейчас же происходят разительные перемены. Когда подобно грозе нагрянула Третья волна, никто не ожидал, что СМИ вместо того, чтобы расправить крылья, будут вынуждены поделиться своим влиянием. Они потерпели поражение сразу на нескольких фронтах от явления, которое я называю „демассификацией масс-медиа“»¹⁷¹. Это явление, по мнению Тоффлера, привело, в свою очередь, к демассификации личности и культуры в целом, к разделению общества на специализированные мини-аудитории практически везде – в политике, религии, во множестве областей социальной жизни.

¹⁶⁹ Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М.: Гиперборея, Кучково поле, 2007., С. 349—350

¹⁷⁰ Тоффлер Э. Третья волна. М.: АСТ, 2004, С.272

¹⁷¹ Тоффлер Э. Третья волна. М.: АСТ, 2004, С.266

Хотя в 1980-е такое разделение еще вовсе не было самоочевидным, наблюдениям Тоффлера вторили многие – в частности, социолог Джон Нейсбит, примерно в это же время выделявший движение от массового к специализированному и от централизации к децентрализации в качестве самых характерных трендов эпохи. «Культурно – мы утратили тягу к централизации какого бы то ни было сорта»¹⁷², – утверждал он, в качестве отдельного аспекта происходящего отмечая и фрагментацию искусства: «... расцветают тысячи школ и художников, и новых лидеров не появляется»¹⁷³. Впрочем, в том, что касается искусства, теоретическое обоснование происходящей фрагментации состоялось даже несколькими десятилетиями ранее, чем в социологии и медиануке, найдя свое выражение в концепции постмодернизма с его понятиями ризомы¹⁷⁴ и мозаичности, противопоставленными централизованной иерархичности предшествующей культуры¹⁷⁵.

Мы можем связывать начало периода демассификации с постмодерном, можем с информационным обществом, но в конечном итоге ясно одно – инструменты, рожденные цифровой революцией (главным образом общедоступные компьютеры и интернет-доступ), создали идеальные условия для того, чтобы прежде существовавшие тенденции были основательно укреплены. Именно эти инструменты сделали окончательно очевидным, что в современном мире «образовалась новая парадигма культуры – гетерогенное, множественное, картографическое пространство, расширять которое можно до бесконечности»¹⁷⁶. Описывая ряд ключевых закономерностей, характерных для этого пространства, уместно прибегнуть к концепции так называемого Длинного хвоста, представленной в 2004 году экономистом и культурологом Крисом Андерсоном.

Суть идеи Андерсона сводится к следующему: по мере того как технологии XXI века делают все более доступными средства производства культурных товаров и снимают ограничения их ассортимента в силу бесконечной емкости интернет-пространства, создаются условия беспрецедентно разнообразного выбора, в которых потребитель культуры – читатель, зритель, слушатель – начинает вести себя совершенно не так, как прежде. Его интерес смещается от громких общеизвестных имен к гораздо менее популярным и более специфичным. Человек уже не стремится смотреть, читать и слушать то же, что и все остальные, невероятное культурное разнообразие провоцирует его искать иные явления, большинству окружающих, быть может, неизвестные, но оптимально подходящие именно ему. Фактически на смену культуре звезд и хитов цифровая революция таким образом приводит культуру ниш. Наиболее важно при этом, что К. Андерсон, в отличие от многих его предшественников, не оперирует лишь общими наблюдениями и теоретическими построениями – его модель основана на обширных статистических и экономических данных. Так, например, в доказательство своих идей он приводит множество цифр, демонстрирующих, что уже к середине 2000-х во многих культурных сферах суммарный тираж нишевых продуктов начал заметно превышать тиражи бестселлеров.

Наиболее ярко концепцию Андерсона иллюстрируют публикуемые им графики, изображающие кривую спроса на культурные товары до и после цифровой революции. В этой кривой выделяются две основные части: «голова», концентрирующая в себе относительно небольшое количество хитов – товаров, имеющих массовые тиражи, и «хвост», содержащий множество

¹⁷² Нейсбит Д. Мегатренды. М.: АСТ; Ермак, 2003, С.143

¹⁷³ Нейсбит Д. Мегатренды. М.: АСТ; Ермак, 2003, С.336

¹⁷⁴ «Постмодернистское представление об „организации“ бытия (текста), характеризующейся отсутствием структуры, системообразующего стержня, единой направленности и наличием неограниченных возможностей изменения. С такой точки зрения мир предстает как некое „броуновское движение молекул“. Это представление является результатом абсолютизации неопределенности, а мировоззренчески выражает провозглашенную Ж. Делезом и Ф. Гваттари „войну целому“ и бегство от любой ответственности.» Сагатовский В. Н., Пирамида или Ризома? (Прим. ред.)

¹⁷⁵ Deleuze G., Guattari F. A Thousand Plateaus. The Athlone Press, 2000

¹⁷⁶ Костылева Т. В. По дорогам культуры индивидуальных миров // От массовой культуры к культуре индивидуальных миров: новая парадигма цивилизации (Сборник статей). М., 1998, С.102

узкопопулярных, нишевых культурных явлений. На до-цифровом этапе, в условиях ограниченности культурного предложения, кривая спроса обрывается практически сразу после окончания «головы» – там, где кончается физическое пространство полок книжных и музыкальных магазинов, объем выделенных на рецензии и обзоры журнальных полос, прокатные места в расписании кинотеатров, эфирное время и т. д. Огромное множество культурных явлений оказывается за пределами внимания аудитории просто потому, что доступ к ним объективно ограничивает физический мир. В цифровую же эпоху, где виртуальные полки и эфирное время практически бесконечны, предложение перестает быть чем-либо стеснено – и в результате кривая спроса продолжается очень долго, многократно удлиняя культурный «хвост». Более того, как только разнообразие в предложении существенно увеличивается, кривая спроса начинает разглаживаться, хиты теряют былую популярность, а востребованность ниш, наоборот, возрастает. Обширные данные, приводимые Андерсоном, говорят при этом о том, что выраженная подобными графиками реальность сегодня характерна для самых различных областей: от музыкального и книжного рынка до компьютерных игр, от кинопросмотров до выбора информационных каналов.

Возникновение феномена массовости Андерсон объясняет довольно прагматично – как естественное экономическое следствие ограниченности ресурсов, при котором финансово целесообразным, а потому доминирующим в масштабе всей культуры, становится выпуск того, что потенциально имеет максимальный спрос. Культура звезд, согласно Андерсону, – это в первую очередь культура дефицита: складских и торговых помещений, радио- и телечастот, журнальных полос, концертных площадок. Именно этот дефицит, ограниченная вместимость, породил экономическую закономерность, универсальную для до-цифрового, «физического» мира, согласно которой 20% продуктов обеспечивают 80% продаж и обычно 100% прибыли. Это правило в конечном итоге и определяло культурный ландшафт большей части XX века.

Цифровая же революция в противовес эпохе дефицита открыла настоящую эпоху изобилия. Она сняла многие из прежних ограничений, с одной стороны, предоставив возможности создавать и публиковать самые разнообразные музыкальные, литературные, фото-, видео- и прочие произведения практически любому желающему без больших финансовых затрат, что привело к взрывному росту числа выпускаемых художественных работ в XXI веке. С другой стороны, емкость виртуальных «полок» и «эфиров» оказалась действительно практически неисчерпаемой и к тому же требующей для своего обслуживания минимальных затрат, что обеспечило возможность доступа аудитории к огромной массе даже самых экзотических культурных явлений, сформировав условия беспрецедентно разнообразного выбора. В этих условиях внимание аудитории, как показывают приводимые Андерсоном цифры, действительно стало заметно смещаться в направлении культурного «хвоста». Так, например, если «в традиционной рознице 1 тыс. самых популярных музыкальных альбомов составляет примерно 80% всего рынка. (В среднем розничном магазине, который предлагает лишь часть доступных дисков, 100 самых популярных альбомов могут привлекать более 90% продаж)»¹⁷⁷, то в интернет-пространстве «те же самые альбомы составляют менее трети рынка. Можно сказать, что половина рынка в Сети представлена альбома, менее популярными, чем первые 5 тысяч»¹⁷⁸. Таким образом, в цифровую эпоху востребованными оказываются даже те – и в основном те – художественные явления, которые ориентированы на достаточно узкий круг публики, и в целом происходит масштабный сдвиг от массовой культуры к массе параллельных культур.

Немалую роль в этом сдвиге сыграла система интернет-медиа, став той почвой, на которой невероятное культурное разнообразие расцвело пышным цветом, ведь в отличие от централизованных традиционных СМИ большинство ресурсов Сети с самого начала стреми-

¹⁷⁷ Андерсон К. Длинный хвост. М.: Вершина, 2008, С163

¹⁷⁸ Андерсон К. Длинный хвост. М.: Вершина, 2008, С.163

лось к нишевости и специализации. Более того, со временем эта специализация все более и более углублялась, в какой-то момент достигнув своего апогея в феномене так называемого адресного вещания, основной задачей которого стал персонализированный подбор информации, максимально «подходящей» конкретному человеку. Примечательно, что технологические механизмы адресности изначально разрабатывались в связи с интернет-потреблением искусства. Так, одними из первых популярных ресурсов, практикующих индивидуализированное вещание, были музыкальные онлайн-радиостанции – такие как Pandora, Last.fm, Grooveshark, Slacker и пр., – в которых, в пик массовому офлайн-радио, целевая аудитория эфира сузилась до одного-единственного слушателя. «Наша главная задача – доставить музыку по верному адресу»¹, – заявляли в свое время создатели Last.fm. Механизм определения верного адреса при этом оказался типичным детищем цифровой эпохи: специальное программное обеспечение в соответствии с определенным алгоритмом анализировало слушательское поведение каждого пользователя, а затем предлагало ему индивидуальный аудиопоток, основанный на его реальных и гипотетических предпочтениях¹⁷⁹. Позднее сходная логика стала распространяться в интернете едва ли не повсеместно, проникнув и в самую популярную нынешнюю коммуникативную среду – соцсети, в которых поток получаемой человеком информации стал абсолютно персонализированным, отчасти настраиваемым под себя самим пользователем, отчасти подбираемым теми самыми программными алгоритмами.

Любопытно, что сами социальные сети, как и некоторые схожие с ними по устройству культурно-художественные интернет-площадки, имеют сегодня настолько огромную популярность, что порой в них видят доказательство того, что культура XXI века на самом деле вовсе не изменила массовости, а лишь перевела ее в новое медийное поле. В подобном рассуждении есть, однако, некоторая ошибка. В действительности подобные ресурсы, будучи с одной стороны глобальными, имеющими по всему миру десятки и сотни миллионов пользователей, объединенных сложной системой связей, но с другой – рассчитанными на предельную индивидуализацию, адресное вещание, являют собой ярчайшее воплощение явления, которое получило название «глокальность» (от глобальность+локальность) современных медиа. И эта глокальность является частным случаем движения цифровой эпохи к глокальной культуре вообще¹⁸⁰.

Глокальность культуры – новый виток спирали, принципиально отличный как от глобальности, так и от локальности. Крис Андерсон предлагает на него следующий взгляд: прежде – до индустриальной революции – культура была в основном локальной. «Аграрная экономика распределяла население по поверхности земли, расстояния разделяли людей. Культура фрагментировалась: так возникли такие явления, как региональные диалекты и народная музыка. Это была ранняя эпоха нишевых культур, которые определялись географически, а не в соответствии с личными предпочтениями»¹⁸¹. Затем развитие технологий в XIX и особенно XX веке, изобретение радио, телевидения, создало базу для массовой, глобальной культуры, породив «эффект кулера», «когда все работники офиса собирались возле кулера с водой, чтобы обсудить общее культурное событие. В 50-х и 60-х годах можно было быть уверенным, что все ваши коллеги предыдущим вечером смотрели то же, что и вы»¹⁸². Наконец, цифровая эпоха уничтожила примат массового, снова придя к нишевости, но уже на других основаниях: «Люди объединяются в тысячи культурных племен, основанных на интересах, их связывают увлечения, а не география или рабочее место. Мы покидаем „эпоху кулера“, когда большинство из нас

¹⁷⁹ Стракович Ю. Цифролюция. Что случилось с музыкой в XXI веке. М.: Издательский дом «Классика-XXI», 2015

¹⁸⁰ Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2004

¹⁸¹ Андерсон К. Длинный хвост. М.: Вершина, 2008, С.41

¹⁸² Андерсон К. Длинный хвост. М.: Вершина, 2008, С.44

слушали, смотрели и читали одно и то же, в основном небольшое количество хитов. Мы вступаем в эру микрокультур, когда все увлекаются разными вещами»¹⁸³.

Современное интернет-пространство действительно оказалось устроено таким образом, что офлайновые факторы уже почти не влияют на принципы объединения онлайн групп. Даже социальные сети, делавшие поначалу ставку на поиск одноклассников, коллег и прочих соратников по реальному миру, быстро и как-то сами собой переориентировались на формирование сообществ по самым разнообразным интересам, удовлетворяя потребность человека в поиске единомышленников и родственных душ, которых ему не хватает в обычном, повседневном окружении. Круг общения пользователя Сети стал диктоваться уже не внешними обстоятельствами его жизни, в гораздо большей степени он теперь соотносится с его внутренними интересами и влечениями. Та же схема срабатывает и в его взаимодействии с культурой: в интернет-пространстве он может – а потому и склонен – взаимодействовать с тем ее фрагментом, который наиболее соответствует его личным предпочтениям, собственной индивидуальности.

На фоне всего существующего массива критики массового общества и массового культурного потребления преимущества глокальной культуры Длинного хвоста очевидны: в ней ничто больше не вынуждает человека довольствоваться среднестатистическим популярным продуктом, прежде зачастую навязывавшимся ему во многом насильно. Теперь он может свободно искать и выбирать то искусство и тот фрагмент социальной реальности в целом, который будет максимально близок именно ему. Подобное положение ведет к тому, что в эпоху Длинного хвоста не только интересы отдельного человека, но и культура в целом перестает вращаться вокруг навязанного и среднестатистического. Она все дальше удаляется от диктата хит-парадов, сияющих звезд и модных тенденций к россыпям своеобразного, экзотического и альтернативного.

Изменения, которые происходят при этом в культурном ландшафте, оказываются порой достаточно неожиданными. Так, например, одним из частных следствий современной демасификации принято считать возрождение интереса к камерной классической музыке, почти утраченного публикой во второй половине XX века. Интерес этот, впрочем, носит все характерные черты времени – он не рождает звезд, он чрезвычайно раздроблен. Однако в новой экономической ситуации это не становится проблемой. Не-звездная классика, издание которой традиционно считалось в музыкальной индустрии бесперспективным, обретает теперь и чисто финансовую привлекательность, ведь она, по точному замечанию музыкального критика Алекса Росса, «со своим тысячелетним бэк-каталогом имеет, пожалуй, самый длинный хвост из всех»¹⁸⁴. Росс пишет: «Потратив впустую столько усилий в 1990-х, пытаясь скопировать поп-парадигму блокбастера, [занимающиеся классикой] компании теперь осознают, что они могут зарабатывать, продавая большое число изданий в более скромных количествах»¹⁸⁵. В качестве примера успешности подобной стратегии он приводит компанию Naxos, у которой от 30 до 40% цифровых продаж приходятся на альбомы, покупаемые четыре раза в месяц или реже, и «таким образом, весьма существенную часть дохода компания получает от музыки, которая по меркам Джастина Тимберлейка просто не существует»¹⁸⁶.

Эпоха Длинного хвоста действительно открывает доступ к аудитории уже не только потенциальным бестселлерам, но и всей той культуре, которая раньше казалась публике несуществовавшей. Социальные сети позволяют создать свою страницу любому; видеоканалы на YouTube открывают никому не известные авторы наравне с признанными мэтрами; ресурсы подобные Last.fm предлагают беспрепятственно загружать свои композиции практически каж-

¹⁸³ Андерсон К. Длинный хвост. М.: Вершина, 2008, С.216

¹⁸⁴ Ross A. The Well-tempered Web // The New Yorker, 2007, October 22. С. 84

¹⁸⁵ Ross A. The Well-tempered Web // The New Yorker, 2007, October 22. С. 84

¹⁸⁶ Ross A. The Well-tempered Web // The New Yorker, 2007, October 22. С. 84

дому исполнителю – и они попадают в индивидуальные трансляции в соответствии с вкусовыми предпочтениями конкретного слушателя, а вовсе не со степенью популярности. Пусть цветут все цветы – именно по этому принципу развивается демассифицированная культура, именно в нем ее главное преимущество: она дает возможность не быть звездой, известной и любимой всеми, но при этом все-таки – быть. Полноценно творчески существовать, быть замеченным и востребованным своей, пусть и не миллионной, аудиторией. При этом формируется новая для художника ситуация, в которой, как, например, описывает ее применительно к классической музыке А. Росс, «молодые артисты используют все доступные возможности для того, чтобы привлечь публику, которая сегодня больше любой когда-либо существовавшей. В отличие от музыкантов старшего поколения, они не испытывают ностальгии по временам, когда Бернштейн красовался на обложке Time, а Тосканини был звездой на радио NBC. Вместо этого они смотрят на лабиринт культуры Длинного хвоста как на открытое поле возможностей, они измеряют успех небольшими достижениями»¹⁸⁷.

Между тем помимо очевидных преимуществ сегодняшняя демассификация культуры связана и с целым рядом специфических проблем. Одна из центральных среди них – огромное перепроизводство информации вообще и разного рода художественных работ в частности. Описанная Андерсоном «эпоха изобилия», отсутствие ограничений физического мира, каких-либо барьеров на входе в культурное пространство Сети, равно как и внятной структуры и культурной иерархии в интернет-среде, при всех своих достоинствах ведет к огромному информационному хаосу, в котором художнику и публике – уже по новым причинам – становится совсем не просто найти друг друга. Хаос и перепроизводство остро ставят проблему необходимости навигации, решать которую сегодня пытаются различными способами – от создания сообществ интернет-кураторов до многообразных алгоритмов технической фильтрации, стоящей в большинстве случаев за уже упомянутой системой адресного вещания, стремящейся соединить «того самого» человека с «тем самым» артистом, произведением или информационным сообщением, отбросив весь остальной массив информации и культуры как ненужный данному пользователю «шум»².

Создание действительно снимающих проблему хаоса фильтров – задача сама по себе достаточно непростая, существует немало споров на предмет того, насколько эффективно она решается сегодня и может быть решена в принципе. Однако и сама идея адресной фильтрации реальности выглядит достаточно неоднозначной, с каждым годом встречая все больше и больше критики. Скептики настаивают на том, что в нишевом, отфильтрованном мире Длинного хвоста человек обречен навсегда оставаться в рамках того, что уже и так любит, что идеально укладывается в его представления, постоянно получая лишь «культуру по запросу», фактически замыкающую его в пределах себя самого. Стратегия медиапотребления, названная Кристин Роузен эговещанием¹⁸⁸, основанная на предельно индивидуализированном восприятии информации, по мнению многих, провоцирует людей видеть в окружающем мире лишь то, что они хотят увидеть, становясь фундаментом реальности, в которой, по замечанию Эндрю Кина, «нет истины, кроме той, которую ты создаешь себе сам»¹⁸⁹.

Чем плоха такая реальность? Экстремизацией, – говорят ее противники, – в том числе экстремизацией вкусов. Узость художественного мышления, остановка развития, стагнация – вот естественный итог взаимодействия с искусством по адресным схемам. Собственно говоря, даже сами создатели современных фильтрационных сервисов вовсе не скрывают, что выход за пределы уже любимого, за рамки однажды избранной человеком ниши в них чисто технически почти невозможен.

¹⁸⁷ Ross A. The Well-tempered Web // The New Yorker, 2007, October 22. С. 85

¹⁸⁸ Rosen C. The Age of Egocasting // The New Atlantis, Fall 2004/Winter 2005. №7. Pp. 51—72

¹⁸⁹ Keen A. The Cult of the Amateur. London, Boston: Nicolas Brealey Publishing, 2008, С.17

Впрочем, нишевое и индивидуализированное потребление информации связано и с куда как более масштабными проблемами, выходящими далеко за рамки одной лишь сферы искусства. Порой о принципе адресности говорят сегодня как о серьезной глобальной угрозе. Так, медиа-активист Эли Паризер, автор книги «За стеной фильтров», стал одним из первых, попытавшихся привлечь внимание общества к почти незаметным, но важнейшим по своим последствиям трансформациям в принципах функционирования сетевых медиа, в частности – к изменению механизмов, лежащих в основе интернет-поиска. Как сообщает Паризер, практически все поисковые машины – главные проводники по сетевому миру, стартовые площадки почти любого «серфинга» – с начала 2010-х годов заменили стандартную поисковую выдачу персонализированным отбором. Эпоха, в которой человек, набрав в поисковике некую фразу, получал тот же список ссылок, что и любой другой, подошла к концу, и теперь разве что с большим трудом можно найти двух людей, для которых результаты по одинаковому запросу будут полностью идентичны. Порой разница в этих результатах разительна: если верить Паризеру, поиск «стволовые клетки» для ученого, поддерживающего их исследования, и активиста, выступающего против, приносит выдачу, расходящуюся кардинально. Набрав, скажем, в Яндексе, «доказательство изменения климата» эколог и топ-менеджер нефтяной компании получают на выходе перечни ссылок, в которых может не быть ни одного общего пункта. Основной нюанс заключается при этом в том, что введение поисковой персонализации особенно не афишируется, и почти каждый по-прежнему глубоко убежден, что развернувшаяся перед ним информационная картина – единственно возможная, обусловленная лишь релевантностью запросу.

Все шире распространяющиеся персонализированные фильтры, таким образом, берут на себя роль создателя самой картины мира человека. И если прежде, в эпоху массовой культуры, эта картина отчасти насаждалась сверху, отчасти была следствием некоей принятой общественной конвенции, то во времена нишевости и демассификации она становится предельно изолированной, замкнутой на себя. Адресная фильтрация будто заводит человека на путь информационного детерминизма, заставляя ходить кругами, обрисованными его собственной веб-историей, застрять в бесконечной «я-петле», что, в свою очередь, ведет к угасанию социального диалога, глухоте людей друг к другу, радикальной поляризации общества. К тому, что Фрэнсис Фукуяма называл укреплением эгоизма малых групп. Последствия этого процесса, по мнению многих исследователей, могут оказаться весьма плачевны как для общества, так и для отдельного человека, который за стеной личных фильтров остается совершенно один.

Впрочем, об угрозе обрушения социального здания из-за полного замыкания людей в персональных вселенных заговорили отнюдь не вчера и вовсе не в связи с эговещанием, адресностью и стеной фильтров. Человек в изоляции – один из главных героев социологии уже не первое десятилетие. Ему посвящены ярчайшие работы конца XX века – достаточно вспомнить хотя бы «Индивидуализированное общество» Зигмунта Баумана, где убедительно показано, как поступательно еще до всякого рождения цифровых медиа по вполне объективным (главным образом экономико-политическим) причинам происходило освобождение человеческой жизни от давления внешнего мира, ее обособление от среды, что к началу XXI столетия привело к замыканию людей исключительно на личных приоритетах, целях и ценностях¹⁹⁰.

Победа персонального – неизбежный спутник культурной демассификации. Однако если одни исследователи – такие как Э. Тоффлер – склонны видеть в ней несомненное благо, говоря об индивидуализации и освобождении от диктата массового, то другие – к числу которых принадлежит З. Бауман – делают акцент именно на отчуждении и изоляции, скорее, опасаясь за судьбу людей, которым предстоит жить, взаимодействовать и решать проблемы в мире, где «идея „общности интересов“ оказывается все более туманной, а в конце концов – даже непо-

¹⁹⁰ Бауман З. Индивидуализированное общество. М.: Логос, 2002.

стижимой»¹⁹¹. Индивидуализация – действительно непростой путь для человеческой личности. То, что обещало уникальную самореализацию, свободу выбора собственного пути, на деле может оказаться пленом, одиночным заточением. Радость сбрасывания оков общественного давления легко сменяется тревогой, неопределенностью, невозможностью найти точку опоры в мире без готовых рецептов, без всякого надежного, проверенного «как все», которое можно спокойно принять – или гневно отвергнуть. В узконишевой, персонализированной культуре под удар становится не только социальное, но и нечто гораздо более личное – ощущение человеком «своего места», само смыслообразование.

Найти себя внутри конвенционального, всеобщего, утверждал Бауман, значит избавиться от ощущения абсурдности, порожденного конечностью жизни. В индивидуализированном же мире, мире без конвенции, актуальны исключительно частные смыслы, преодолеть абсурд в нем можно – но лишь вступив с ним в битву один на один. В такой битве, несомненно, есть нечто притягательное и героическое, проблема только в том, что вовсе не каждому она по плечу. Сам Бауман и вовсе считал, что выйти из нее победителем способны разве что редкие счастливицы, в то время как большинство людей остается наедине с задачей, решить которую самостоятельно они просто не в состоянии.

После распада мира локальных культур, в котором готовые решения на все случаи жизни были чрезвычайно жесткими, именно массовая культура с ее пусть шаблонными, усредненными, но освещенными ореолом «общепринятости» ценностями, ролями и ответами многие десятилетия служила опорой для большинства. Не последнюю роль в этом играло и общепринятое, массовое искусство – не случайно З. Бауман вспоминает программу культивации эстетического суждения Шиллера с ее убежденностью в том, что общие представления о прекрасном мягко упорядочивают социальный мир, одновременно взаимно обязывая и в то же время допуская гораздо большую степень индивидуальной свободы, чем законы и нормы. Современный медиаисследователь Мануэль Кастельс также настаивает, что именно искусство «всегда являлось строителем мостов между различными, противоречивыми выражениями человеческого опыта»¹⁹² и что «как никогда ранее это может стать его главной ролью в условиях культуры, характеризующейся фрагментацией и потенциальной некоммуникабельностью кодов, культуры, где множественность выражения фактически может положить конец взаимодействию»¹⁹³.

Между тем очевидно, что именно искусство в эпоху демассификации и Длинного хвоста оказывается подвержено фрагментации едва ли не больше, чем любая другая сфера. Становясь нишевым – и в конечном итоге адресным, – оно едва ли способно стать интегрирующей силой, скорее, напротив – оно лишь усугубляет ситуацию, в которой отсутствие общих смыслов перерастает во взаимное отчуждение людей, порождая мир, где «каждый будет говорить на своем языке, производном от его или ее персонализированного гипертекста»¹⁹⁴.

Существуют довольно непростые вопросы, которые демассификация ставит и применительно к самому искусству. Не закончится ли вместе с эпохой массовых хитов и звезд и эпоха великих произведений? Не обернется ли триумф Длинного хвоста засильем артистов и авторов местечкового значения? Не окажется ли прав Фрэнсис Фукуяма, утверждавший, что любые внеиерархичные системы – к которым несомненно принадлежит мир нынешнего сетевого худо-

¹⁹¹ Бауман З. Индивидуализированное общество. М.: Логос, 2002, С.30

¹⁹² Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2004, С.238

¹⁹³ Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2004, С.238—239

¹⁹⁴ Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2004, С.239

жественного изобилия – способны породить лишь культуру с маленькой буквы¹⁹⁵? Ведь уже сегодня из самых разных уст все чаще звучат слова о том, что ориентация на нишевость спровоцировала ситуацию, в которой «движение к высшему, гениальному остановилось на определенной отметке и прекратилось»¹⁹⁶, в которой «культура нулит»¹⁹⁷.

Культурное пространство Длинного хвоста – пространство, составленное множеством микрокультур, – что оно вообще такое? Не по форме распределения спроса публики, на которую делает акцент К. Андерсон, – по существу. Не кроется ли истина в словах культуролога Эндрю Кина о том, что настоящий талант – ресурс в каждом поколении стабильно ограниченный, а значит, творческий взрыв в хвосте обеспечивают исключительно бездари и графоманы¹⁹⁸? Такой взгляд, конечно, чересчур радикален, к тому же не учитывает того факта, что в рамках массовой культуры на пике популярности далеко не всегда оказывались самые талантливые. И тем не менее, говоря не об андерсоновском «суммарном спросе», а о культурной ценности – каким образом сравнить вес искусства, объединявшего миллионы, становившегося символом целых эпох, отправлявшегося в космос как наследие всего человечества, его лицо, послание другим цивилизациям, с суммарным весом произведенного множеством ниш, каждая из которых имеет ценность лишь для горстки разрозненных индивидов?

Все эти вопросы – отражение вызовов, брошенных обществу новой эпохой и новой парадигмой культуры. Как всякий вызов – они и угроза, и шанс. В конечном итоге нынешняя демасификация – лишь очередной этап большого поиска, который ведет человечество уже не одно тысячелетие – поиска баланса между общим и частным, социальным и личным, между желанием индивидуальной свободы и потребностью избежать отчуждения. Удастся ли поймать этот баланс цифровой эпохе, сделав культуру полифоничной, но сохранив при этом общую гармонию, чувство человеческой связанности – покажет вновь только время.

¹⁹⁵ Фукуяма Ф. Великий разрыв. М.: АСТ, 2008, С.319

¹⁹⁶ Костылева Т. В. По дорогам культуры индивидуальных миров // От массовой культуры к культуре индивидуальных миров: новая парадигма цивилизации (Сборник статей). М., 1998, С.101

¹⁹⁷ Костылева Т. В. По дорогам культуры индивидуальных миров // От массовой культуры к культуре индивидуальных миров: новая парадигма цивилизации (Сборник статей). М., 1998, С.101

¹⁹⁸ Keen A. The Cult of the Amateur. London, Boston: Nicolas Brealey Publishing, 2008, С.30—31

ЭПИЛОГ

В 1997 году компьютер созданный корпорацией IBM обыграл человека в шахматы. Два года назад уже более совершенный компьютер AlphaGo обыграл одного из лучших игроков мира в японские шашки го. Разница между этими играми в количестве возможных комбинаций, который должен просчитать компьютер, чтобы выбрать оптимальную стратегию игры. В го таковых в разы больше чем в шахматах. Тут вспоминается и последний вышедший на экраны блокбастер по киновселенной Marvel, где один из главных героев за пару минут просмотрел четырнадцать миллионов шестьсот пять комбинаций возможного будущего, чтобы найти один при котором результат его устраивал.

А если компьютер также сможет вычислить и представить пользователю всевозможные варианты развития сюжета «Анны Карениной» или «Ромео и Джульетты» или любой другой книги, фильма. Давайте представим, что читатель решил – князь Болконский не должен погибнуть. В этот момент авторская концепция писателя или режиссёра, сюжет и фабула разрушаются. В произведение остаётся только вымышленный мир или то, что называют сегодня другим модным словом – сеттинг.

И да, современное медиaproстранство уже даёт возможность каждому опубликовать свою книгу, музыкальный трек или статью ньюсмейкером. Качество такого контента по большей части не представляет какой-либо ценности, но есть и вполне себе удачные примеры. Также и в вымышленных мирах, вряд ли многие смогут переплюнуть Льва Николаевича Толстого, хотя и тут возможны варианты и можно будет посвятить этому какой-нибудь фестиваль или конкурс. Но пока нам это недоступно, а вычислительные мощности компьютеров растут, и огромное число учёных работают над проблемой искусственного интеллекта. А так как есть запрос со стороны общества то рано и поздно это станет реальностью, может быть не совсем такой, какой она нам кажется из начала XXI века.

Ну а пока мы пробуем этот новый мир и не всё и не всегда получается. Древний человек вряд ли с первого раза нарисовал что-то понятное на стене пещеры, да и спустя тысячи лет, даже наиболее удачные произведения первых людей кажутся нам сейчас примитивными. И мы можем, погрузившись в историю искусства, наблюдать, как менялось изображение человека, появлялась перспектива, совершенствовались техники. Всё это нам ещё предстоит в новом цифровом мире, а каким он будет, остаётся только мечтать.

Миловидо С. В.