Медиаискусство: от симуляции к стимуляции

Перевод с английского
Константина Бандуровского

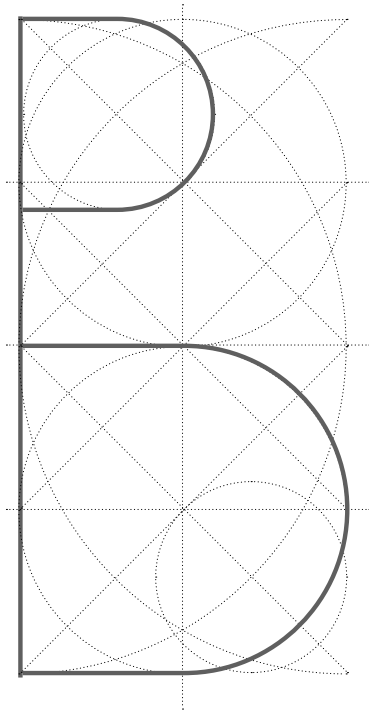
Петер Вайбель

Австрийский художник, режиссер, куратор и теоретик искусства, директор Института новых медиа (Франкфурт-на-Майне) и Центра искусств и медиатехнологий в Карлсруэ. Адрес: 19 Lorenzstraße, 76135 Karlsruhe, Germany. E-mail: weibel@zkm.de.

Ключевые слова: медиаавангард; антииллюзионизм; аллюзия; постмедиа; равенство медиа; практики участия.

В статье описываются три тенденции в современном искусстве.

1. Современное искусство может быть описано не только двойной оппозицией фигуративного и абстрактного, материального и нематериального, репрезентативного



А. Прошлое и настоящее медиаискусства

1. Антииллюзия: медиаискусство в 1960-е и 1970-е годы

В 1969 году в Музее Уитни прошла выставка американского искусства с характерным названием «Антииллюзия: процедуры/материалы», на которой были представлены работы Андрэ, Ашера, Бенглис, Морриса, Ньюмана, Рейча, Римана, Серра, Сноу, Сонье, Таттла и др. Выставка подвела итог важной тенденции неоавангарда, прежде всего медиаавангарда — фотографии, кино и видео. 1960-е стали эпохой смены парадигмы — перехода от иллюзии к антииллюзии. Все

и нерепрезентативного, но также и оппозицией иллюзии и антииллюзии, в которой авангард определяется как антииллюзионизм. Младшее поколение не желает присоединяться к антииллюзионистской традиции медиаавангарда, потому что видит в этой традиции причину неудачи авангарда, и присоединяется к господствующей традиции иллюзии, например голливудских фильмов или музыкальных клипов, которую эти художники деконструировали, применяя методы, заимствованные у медиаавангарда 1960-х и 1970-х годов. При соединении практик повествования и иллюзии возникла новая практика — «аллюзия». Благодаря массмедиа, от фильмов до рекламных щитов, у каждого зрителя уже имеется библиотека визуального опыта, поэтому можно только вкратце указать на темы, места, предметы, и зритель сразу поймет, о чем идет речь.

2. Современное искусство находится в ситуации «постмедиа», характеризующейся равноценностью разных медиа (старые технологические медиа (фотография и кино), новые технологические медиа (видео и компьютеры) и старые нетехнологические медиа (искусства живописи и скульптуры)), а также соединением медиа (скульптура может состоять из фотографий или видеоленты; случай, схваченный на фотографии, может стать скульптурой, текстом или картиной; поведение объекта или человека, запечатленное на видео или фотографии, может стать скульптурой и т. д.).

3. Благодаря практикам соучастия различные художественные движения превратили зрителя в пользователя, активно вовлекаемого в создание художественной работы, в ее проектирование, содержание и ход развития. У художников больше нет монополии на творчество. С помощью интернета музей может развиться до коммуникативной платформы, позволяющей реализоваться творческому потенциалу каждого.

достижения авангарда 1950-х и 1960-х опирались на развитие материалов, специфичных для того или иного медиума и его отношений с технологиями. Внутренние свойства различных материалов (от красок до фотобумаги) и технологий (от кисти до камеры) предопределили вектор развития художественных процессов. Использование свинца, войлока, жира, масляных красок, воды, льда, воздуха, огня, земли и т. д. определяло форму и бесформенность картины или скульптуры. Процесс пришел на смену произведению искусства как результату.

От авангардной музыки, группы *Fluxus* и хэппенингов через искусство действия, боди-арт и *Arte Povera*[1] к лэнд-арту, процессуальному и концептуальному искусству художники испытывали возможности и потенциал различных материалов, чтобы создавать из них свои эфемерные работы. Эта одержимость материалами не только соответствовала отказу от иллюстра-

1. «Бедное искусство» (*ит.*) — направление, использующее «бедные», подручные, обиходные материалы, повседневные вещи и мусор. — *Прим. пер.*

тивности и репрезентации, для нее были характерны также следование идеалам Просвещения и противостояние иллюзии. Авангардистские кино и электронные искусства особенно сильно зависели от технологических условий и материальности, условий восприятия, проекции, особенностей кинозала, целлулоида и т. п., что выразилось в развитии «структурного», «материального» и «расширенного» кино (Холлис Фрэмптон, Тони Конрад, Пол Шэритс, Штейна и Вуди Васюлки, Майкл Сноу, Питер Гидаль, Петер Вайбель и т. д.). Авангардистский фильм, а вместе с ним и медиаискусство стали своего рода авангардом авангарда антииллюзии, равно как и классическими художественными формами живописи и скульптуры 1960-х годов.

Итак, 1960-е стали водоразделом между эпохой/практикой иллюзии и эпохой/практикой антииллюзии. В 1970-е годы в общественном сознании искусство антииллюзии пришло к концу, коль скоро в 1980-е балом правила иллюзионистская живопись. Под давлением средств массовой информации, которые стали главным местом порождения иллюзий, авангард склонялся к еще более сильной деструкции, деконструкции и антииллюзорности, к отходу от изображения. С возвращением фигуративной и выразительной живописи в царство искусства вернулась и иллюзия. Ставки были высоки: СМИ как медиа иллюзии бурно приветствовали эту новую живопись и страстно покровительствовали ей. Таблоиды и иллюстрированные журналы были благодарны искусству за то, что перестали быть единственными актерами в театре иллюзии, и за возможность доказать, что художники — такие же актеры на этой сцене.

Стало быть, искусство XX столетия может быть кратко описано не только с помощью двойной оппозиции фигуративного и абстрактного, материального и нематериального, репрезентативного и нерепрезентативного, но также посредством оппозиции иллюзии и антииллюзии, в которой авангард определяется как антииллюзионизм.

2. Аллюзия: медиаискусство в 1990-е годы

Именно медиахудожники 1960-х и 1970-х годов (авангардистское кино и видеоискусство) главным образом определяли антииллюзионистское мировоззрение. Поколение медиахудожников 1990-х усвоило горький опыт возвращения иллюзионистского искусства в живопись 1980-х годов, вытеснив их предшествен-

ников на обочину, маргинализировав, а зачастую устранив их вовсе. Новое поколение больше не желало присоединяться к антииллюзионистской традиции медиаавангарда, поскольку видело в нем причину неудачи авангарда. Они охотнее примыкали к господствующей традиции иллюзии, например, голливудских фильмов или музыкальных клипов, воспринимая или деконструируя их с помощью методов медиаавангарда 1960-х и 1970-х годов, таких как замедление/ускорение съемки и т. д. В качестве иллюстрации подобных тенденций можно назвать имена Пипилотти Рист и Дугласа Гордона.

Иллюзионистская тенденция стала подлинной основой нарративного тренда медиаискусства 1990-х годов, того триумфа глаза, который предоставляет себя в распоряжение рассказчика. Случаи обращения к авангарду, так же как к формам массовой индустрии развлечений, настолько многочисленны и разнородны, что было бы неправильно просто причислить младшее поколение к царству фабрики грез. Именно благодаря соединению практик повествования и иллюзии, какими мы их знаем по массмедиа кино и телевидения — от психологических драм до ток-шоу, — с практиками антииллюзии и антиповествования в нескольких наиболее удачных случаях возникла новая практика, которую мы назвали бы аллюзией.

Поколение медиа 1990-х годов полагало, что благодаря массмедиа, от фильмов до рекламных щитов, каждый зритель уже располагает библиотекой хранящегося в его голове визуального опыта. К этим визуальным условным рефлексам (*conditioning*) их работы прямо или косвенно и апеллируют. Нет необходимости перечислять имена, поскольку зритель знает, кто подразумевается. Достаточно вскользь упомянуть темы, места, предметы, и зритель сразу поймет, о чем идет речь. Простых намеков, явных или символических, туманных или скрытых отсылок вполне хватает, чтобы наделить изображение смыслом или значимостью. Мало что упомянуто в открытую, а история тем не менее остается прозрачной. Эта вселенная многообразных референций — вселенная пресловутого постмодернизма, от архитектуры до музыки, от искусства до кино. «Криминальное чтиво» Квентина Тарантино является классическим примером таких многообразных апелляций к визуальному опыту киномана. Очарование этих отсылок в том, что они формируют единый набор подразумеваний, общих и для зрителя, и для автора. *Supposé*[2] — ключе-

2. Предполагаемое (*фр.*). — *Прим. пер.*

вое слово эстетики аллюзии. Принимается за данность, предполагается, что зритель знает и то и се.

Эстетика «данного», которое принимается и предполагается, стала главной догмой всей визуальной культуры. В постмодернистской вселенной аллюзий предполагается, что любой зритель знаком со всеми образами, и таинство воздействия на него заключается в отсылке к этим изображениям, в преднамеренном обмане ожиданий, в преднамеренных параллельности и соответствии или упущениях и умолчаниях (см. фильм Пьера Юига *L'Ellipse*). Эта техника аллюзии проходит между Сциллой иллюзии и Харибдой антииллюзии, повествования и антиповествования. Автор может рассказывать, но используя технику аллюзии (не называя имен, давая косвенные отсылки или скрывая идентичности), а равно прервать рассказ. Он может иллюстрировать иносказательные и конкретные сцены, но придавая им некую степень отвлеченности и нереальности через технику аллюзии.

Итак, методы аллюзии позволяют художнику регулировать степень повествования и антиповествования, фигуративности и абстракции. Таким образом можно создать работы, оживляемые невероятным удовольствием от рассказывания историй, страстным желанием погрузиться в гущу нарративного сюжета, в плоть истории, и в то же самое время обнажить ее структуру и скелет сценария. Техника аллюзии позволяет рассказывать истории о событиях, происходящих в мире (как это делают, к примеру, Джиллиан Веринг, Сэм Тейлор-Вуд, Эрнаут Мик), и одновременно следовать антииллюзионистской и концептуальной тенденции медиаавангарда.

3. Сценарный метод: современное медиаискусство

Современные художники используют массмедиа и как часть окружающего мира, и как часть глаза или камеры, которыми на этот мир взирают. Взгляд, основанный на аллюзии, говорит о медиа и о мире, а использующие его художники делают это иначе, чем массмедиа. Они являют нам тревожащие представления и образы в глобальной иллюзии неолиберализма — образы искусства, визуальный словарь которого чрезвычайно сложен. Эта сложность составляет ядро аллюзии. Опасность для антииллюзионистского искусства представляли простота и тавтология. Опасность для искусства аллюзии несут сложность и маньеризм, но никогда — бегство от мира или зрителя. Аллюзивная техника повествования в визуальных медиа означает и дальнейшее

развитие литературного сюжета, и почти разрыв с ним, а равно с литературным структурированием нарратива. Визуальный нарратив не следует за изгибами и путями нарратива вербального. Однако аллюзивный нарратив следует за сценарием.

Несмотря ни на что, медиаискусство с 1990-х годов до настоящего времени следует за сценарием, является сценарным. Оно не следует за сюжетом истории. История — нечто иное, чем сценарий. Сценарий подразумевает правила или коды. Сегодня существуют не только дресс-коды, но также и кодексы поведения, и не только кодекс чести, но и, прежде всего, кодекс выражения. В массмедиа, политике, телевизионных новостях мы ежедневно встречаемся с тонкостью и изяществом кодекса выражения, с тем, как нечто сформулировано. То, как нечто сказано, более важно, чем содержание. Содержанием становится именно то, как и какими словами нечто сказано. Новости имеют сценарий, поведение имеет сценарий, мир — особенно политика — следует за сценарием: аллюзивным, в котором имена не упомянуты, отсылки являются косвенными, наиболее важное не явлено, информация скрыта, и многое лишь подразумевается.

Этот сценарный мир соответствует сценарному методу в искусстве. Эстетика подразумевания, как предполагается, соответствующим образом раскрывает мир подразумевания. Сущность аллюзивного медиаискусства состоит в предоставлении художнику возможности выявлять сценарий мира через его собственный. В идеале аллюзивный взгляд должен сделать видимым сценарий мира. В идеале аллюзивный нарратив должен противостоять этому сценарию или создать лучший, более истинный, более глубокий нарратив о мире.

4. Инсценировка и отсылка вместо репрезентации в актуальном медиаискусстве

Современное искусство характеризуется тем, что после абстракции, пренебрегавшей отсылками к объективным мирам, оно установило не новую конкретность, но новые отсылки к эстетическим, научным, экономическим и политическим системам. При использовании этих систем в качестве отсылок они становятся системами отсылок. Таким образом, системы отсылок заменяют действительность. Искусство в последнее время обращается к таким системам и поэтому само становится системой отсылок.

Можно предположить, что на искусство XX столетия влияла — главным образом посредством системы отсылок — фотография.

В стремлении довести до конца старый конфликт парадигм мы обнаруживаем, что первоисточником является технический медиум. Картины Уорхола или Рихтера отсылают к фотографии, в особенности к фотографиям из книг по истории искусства или из массмедиа. Даже скульптура обращается к фотографии. И современное видеоискусство, подобно поп-арту 1960-х, обращается к популярным отсылкам к голливудским фильмам, программам новостей, викторинам, реалити-шоу, видеоклипам и делает это весьма успешно.

Все искусства рассматривают друг друга как системы отсылок. По этой причине все они превращаются в медиа. В этом самый большой успех медиаискусства. Действительность воспринята в зеркале систем отсылок, массмедиа и медиаискусств. Особый случай — возвращение действительности в виде инсценировки. Это последняя тенденция в медиаискусстве.

Все мы знаем, что реальные происшествия, действия или факты передаются в тексте или образах посредством истории. Становясь в критическую или образовательную позицию, мы признаем, что правда и подлинность утрачиваются при переносе от происшествия к его описанию, или, другими словами, при переносе от действительности к репрезентации. История — множество рассказов, которые приводятся в движение интересом рассказчиков. История — миф, беллетристика, иллюзия, моделирование, построение, ложь.

Когда образы истории, сохраненные и запечатленные на фотографиях и в фильмах, актуализируются, ложь репрезентации представляется как правда действительности. Фикция медиа становится подлинностью в результате ретроцессии. Примиренная со всеми своими недостатками, она становится истиной непосредственного благодаря перформансу. Современное медиаискусство полагает, что оно может избежать сложного мира медиа, вступая в простой мир чувств. Осуществляя театральное действо так, как будто это действительность (а не представляя действительность как театр), медиаискусство описывает симуляцию как действительность, но не осознавая, что оно все еще остается пленником симуляции и мира медиа. Дополнением к телевизионным реалити-шоу мог бы стать реалити-арт. Инсценировки означают возврат к иллюзии, которая претендует на то, чтобы быть действительностью.

Б. Настоящее и будущее медиаискусства

1. Techné — epistemé

В «Никомаховой этике» Аристотель предложил свое известное различие между *techné* (практические навыки, ремесло и искус-

ство) и *epistemé* (познание, наука). Знание в его различных формах (*epistemé*) охватывает риторику, арифметику, геометрию, астрономию, диалектику, грамматику и теорию музыки. Оно предназначается для сообщества свободных граждан. Техническое знание (*techné*) предназначается для несвободных, для наемных ремесленников и мастеров (*technites* или *banausos*).

Аристотель не пытался скрыть свое презрение к ремесленному производству (*techné*) и расценивал статус ремесленников как граничащий с рабством. По этой причине ремесленников нельзя было считать настоящими гражданами. Аристотель придерживался точки зрения, согласно которой сыновья «свободных» граждан должны воздерживаться от того, чтобы принимать слишком большое участие в полезной деятельности, способной низвести их до уровня *banausos*. Он полагал, что ремесленное производство препятствует поддержанию того состояния ума и здравого смысла, которое необходимо свободным гражданам для осуществления и применения своих добродетелей. По его мнению, искусство и ремесло (*techné*) пагубно воздействуют на физическое состояние тела и отнимают у ума свободное время, которого требует здравое размышление. Полезным вещам следует научать лишь в той мере, чтобы сформировать основание для более высоких вещей. Свободные взрослые должны были для удовольствия слушать музыку, но ни в коем случае не исполнять ее, поскольку музицирование подобно низкому искусству и ремеслу, связанному с ней (*banauson*), и поэтому является недостойной деятельностью для свободного человека. Иными словами, обществу необходимы люди, которые занимаются ремеслом или торговлей (*techné*) в качестве наемных ремесленников или рабов, но только для обслуживания других, дабы позволить тем предаваться удовольствиям или заниматься более возвышенными вещами.

Чтобы понять данную иерархию различных форм знания, нужно вспомнить, что Аристотель был защитником правящего класса, а не демократии. По его мнению, правление одного человека (монархия), некоторых (аристократия) или многих (полития) были наилучшими формами правления, служащими общественной пользе.

> Извращенные формы правления возникают, когда тирания заменяет монархию, олигархия — аристократию и демократия — политию. Ведь тирания — это автократия, исключительная форма правления, осуществляемого в пользу суверена,

> олигархия — форма правления в пользу богатых, а демократия — в пользу бедных. Однако же в этих случаях никто не думает об общей пользе...

Считая наилучшим соединение политии и аристократии, он попытался нейтрализовать опасности двух крайностей — демократии и олигархии. Следовательно, Аристотель соизмерял сферу эстетического и общественный строй. Иерархия классового общества служила основанием для иерархии искусств и наук. Науки (*epistemé*), в пределах от арифметики до риторики, предназначались для свободных граждан. Искусства (*techné*), начиная с архитектуры и сельского хозяйства и заканчивая живописью со скульптурой, предназначались для несвободных.

2. Artes liberales — artes mechanicæ

Римляне восприняли классификацию Аристотеля, но дополнили ее в одном существенном аспекте. Вместо того чтобы различать формы знания и ремесла, познания и общего знания или проводить различие между экспертами и *banausos*, они поместили аристотелевское различение внутрь самого понятия искусств. *Epistemé* и *techné* стали *artes*. Различие между *epistemé* и *techné* было заменено различием между *artes liberales* и *artes mechanicæ*[3]. Формы знания от арифметики до риторики стали *artes liberales*. Формы ремесла от архитектуры до сельского хозяйства стали *artes mechanicæ*. Соизмеримость эстетического и общественного строя продолжала составлять основание для иерархии искусств и артистических умений. То, что мы теперь знаем как науку, сформировалось из *artes liberales* прошлого.

В этот период изучение *artes liberales* стало предметом непрофессионального высшего образования, которое приличествовало свободному гражданину. Вот почему мы говорим о необходимости гуманитарных наук для свободного гражданина. Семь дисциплин — грамматика, диалектика, риторика, арифметика, геометрия, теория музыки и астрономия — легли в основу подготовки учащихся школ при монастырях, а начиная с XIII века — и университетов. *Artes mechanicæ* — архитектура, живопись, скульптура, сельское хозяйство — продолжали считать *banausoi technai* или *artes vulgares et sordidæ*[4], предназначенные для несвободных наемных ремесленников и рабов.

3. Искусства свободные и механические (*лат.*). — *Прим. пер.*
4. Вульгарные и грязные искусства (*лат.*). — *Прим. пер.*

Только формирование и возвышение средних классов, или буржуазии, позволили живописи, архитектуре и скульптуре наконец занять свое место в ряду гуманитарных наук (*artes liberales*). Приблизительно к 1500 году все три дисциплины достигли равной эмансипированности среди изящных искусств, или *artes mechanicæ*, как они именовались в то время. Термин *paragone*[5] в истории искусств относится к «соревнованию между искусствами», которое происходило в эпоху модерна. Вскоре начались дебаты о порядке, определяемом достоинствами каждого из них. Первыми в прямую конкуренцию вступили живопись и скульптура, как видно уже по письмам Леонардо да Винчи, открыто высказывавшегося в пользу живописи.

Пока живопись совершенствовала свои иллюзионистские качества, изобретательность и осваивала миметические возможности через подражание природе посредством перспективы и цвета, скульптура обратилась ко множественности измерений, к качествам, относящимся к осязанию и материальности. Живопись с точки зрения последней имеет дело лишь с явлениями, тогда как скульптура воплощает действительность фактически. Скульптор Турболо выразил этот аргумент наиболее кратко в письме Бенедетто Варки в XVI столетии: «Мне кажется, что скульптура показывает, каковы сами вещи в реальности, а живопись лжет». Со своей стороны живопись высмеивала скульптуру, представляя ее в качестве грязного ремесла штукаря, который и близко не подошел к интеллектуальным достижениям живописи. Тем самым живописцы использовали старый аргумент о ремесле (*techné*), чтобы дискредитировать скульпторов.

Прежние *artes liberales*, некогда бывшие науками, сегодня стали живописью, скульптурой и архитектурой, и вместо *artes mechanicæ* мы теперь говорим о прикладном искусстве и медиаискусстве. Теория и наука прежде служили искусствами для свободных граждан. «Механические» искусства ремесленников обычно считались искусствами несвободных — наемных тружеников и рабов. Это эстетическое разделение, соответствующее классовой структуре греческого общества, было перенесено на оценочные суждения, которые мы делаем относительно «искусства» и «медиаискусства» сегодня. Мы обесцениваем медиахудожников, видя в их работах простые образцы технической

5. Соревнование (*ит.*). — *Прим. пер.*

воспроизводимости, ограниченной горизонтами механизмов, и отдаем первенство живописи, поскольку она имеет дело с антропоморфным принципом и/или формой производства.

Пренебрежительное отношение к производительным ремеслам и отраслям, бытовавшее в античности, теперь направлено на автоматизацию и механизмы. Место механических искусств заняли медиа. В принципе различие между *artes liberales* и *artes mechanicæ* следовало из предположения, что первое является продуктом ума, а второе — тела. Презрение к работе ремесленника сменилось пренебрежением к производству, осуществляемому с помощью технологий и медиа.

Как форма производства, осуществляемого человеческими руками и направляемого артистической интуицией, живопись в настоящее время ценится выше художественных работ, которые производятся или воспроизводятся с использованием технических средств. В то время как оригинальные живописные работы находятся в распоряжении высших сословий, низшим классам отводятся фотокопии известных оригиналов, репродукции, открытки и т. п. Остракизм по отношению к *artes mechanicæ* продолжает ощущаться в случае художественных работ, произведенных с помощью электронных медиа. Если обозреть современные книги по истории искусства, то становится ясно, что медиаискусствами по-прежнему пренебрегают. Даже сегодня они все еще неспособны снять родовое проклятие несвободных и механических искусств.

Таким образом, на эмансипацию того, что относят к низким жанрам, можно взглянуть сквозь призму тех процессов, которые преобразовали сами искусства. Однако более низкие жанры обязаны своей легитимацией не искусствам, а, скорее, естественным наукам и духу Просвещения, стремившегося освободить людей от двух репрессивных сил: от социального принуждения, то есть от пут бесправия, наброшенных на них знатью и церковью, и от власти природы. Естественные науки соединились с механическими искусствами (*techné*), чтобы с помощью инструментов, устройств, лабораторий, технических навыков, знаний и экспертиз обнаружить законы природы и ускорить развитие механизмов, которые помогли бы совладать с ее силами.

В то время как одно из движений в искусстве, романтизм, было настроено против Просвещения, другие стали его союзниками в деле улучшения *la condition humaine*[6]. Сегодня мы вновь

6. Условия человеческой жизни (*фр.*). — *Прим. пер.*

оказались в подобном положении. Наша цель состоит в расширении сферы познания и движении вперед благодаря союзу механических медиаискусств и естественных наук, а значит, в создании платформ и практик демократических процессов с помощью новых технологий и методов.

4. Доктрина *Encyclopédie*

С 1751 по 1780 год Дени Дидро и его сотрудник Жан Лерон Д'Аламбер выпустили 35 томов *Encyclopédie, ou dictionnaire raisonnée des sciences, des arts et des métiers*[7], самое значительное редакционное предприятие французского Просвещения, «вводная глава революции» (Робеспьер), официально осужденная папой римским Климентом XIII после публикации 7-го тома. Цвет французского Просвещения — Вольтер, Руссо, Кондорсе и Монтескьё — придали *Encyclopédie* антиклерикальный и антиабсолютистский характер: то, на чем основывалась демократическая революция.

Д'Аламбер (1717–1783), следуя духу Бэкона, Ньютона и Локка, в 1751 году написал *Discours préliminaire de l'Encyclopédie*[8]. Для него основой всего знания, включая теорию общества, служили математика и физика. Ни религия, ни биологические организмы не рассматривались в качестве источника для модели жизни сообщества; именно сфера *ratio* (разума) и естественные науки служили основой для сферы политики и искусства.

Но наибольший вклад в *Encyclopédie* внес Дени Дидро, который сосредоточил свое внимание на ремеслах (*arts mécaniciens*) и на технологии как *langue des arts*[9]. Статьи о механических искусствах, которые он написал, составляют весьма значительную часть *Encyclopédie*. В своем поиске систематического понимания механических искусств он призывал к дебатам вокруг них и к их интеграции в свободные искусства и науку. Дидро стремился снять различие между *artes liberales* и *artes mechanicæ* как порождение классового строя; он желал изменить общество, эмансипируя механические искусства. Улучшая последние, он пытался поднять социальный статус гражданина.

7. «Энциклопедия, или Толковый словарь наук, искусств и ремесел» (*фр.*). — *Прим. пер.*
8. Вступительная статья к энциклопедии, являющаяся очерком происхождения и развития наук. — *Прим. пер.*
9. Язык искусств (*фр.*). — *Прим. пер.*

По мнению Дидро, различение свободных и механических искусств принесло вред человечеству. Он делал все для расширения круга социальных акторов и повсеместного распространения знаний, совершенствования инструментов, механизмов, моделей и приборов во имя прогресса. Изложив результаты своих исследований в *Encyclopédie*, он рассчитывал поспособствовать этим общественному преобразованию, связывая надежды на перемены прежде всего с популяризацией достижений механических искусств. Он верил, что технология поможет изменить общественное устройство.

Таким образом, существенного вклада в развитие свободного общества Дидро ожидал отнюдь не от живописи и скульптуры, но от механических искусств. Представление о том, что знание последних привело бы к рациональному и справедливому укладу, сродни нашим сегодняшним надеждам на обретение такого общества благодаря медиаискусствам и технологиям, таким как интернет. Мы полагаем, что экспериментальные политика и медиаискусство поддерживают друг друга: у Дидро и в повестке Просвещения мы находим интерес к объединению отдельных важных областей науки, искусства (механических искусств) и политики. Дидро и просветители расценивали механические искусства, технологию и науку как основание для просвещенной политики.

5. Равенство материалов и медиа

В 1920-е годы в основном в России, в кругу Владимира Татлина, возникло движение «Культура материала». Татлин соединял аппликацию кусочков дерева и бумаги, применяемую в кубистских картинах Брака и Пикассо, с традиционными материалами, используемыми в русских иконах. Курт Швиттерс и движение Баухауз добавили к сфере живописи абстракцию как язык формы и новые материалы. Как следствие, манифесты того времени провозглашали равенство всех материалов. Именно поэтому самые выдающиеся представители авангарда 1920-х работали одновременно как живописцы, скульпторы, фотографы, создатели кинофильмов, дизайнеры и архитекторы. Они развивали визуальный язык, который можно было использовать в универсальных контекстах — от живописи на деревянных панелях до архитектуры, от двухмерной поверхности до трехмерного пространства. Тем самым они проложили путь к завершению конкуренции между искусствами и установлению равноправия всех художественных жанров.

Итак, первая фаза медиаискусства была устремлена к тому, чтобы медиа фотографии и кино достигли такого же художественного признания, каким обладали традиционные живопись и скульптура. В частности, значительная часть проделанной в период этой фазы работы была направлена на исследование идиосинкратических, специфических для медиа (присущих им в материальном отношении) миров того или иного медиума. По крайней мере в случае фотографии битва за признание ее в качестве художественного медиума была выиграна спустя приблизительно 150 лет после ее изобретения. Такое же соревнование искусств происходило и между новыми медиа — видеоартом и цифровым искусством, поскольку медиаработы стали привлекать больше внимания на ведущих международных выставках, чем когда-либо прежде. Поэтому, по крайней мере предварительно, мы можем говорить о равенстве всех медиа и жанров.

6. Ситуация постмедиа: сценарий медиа

Как и в случае старых технических медиа — фотографии и кино, основные успехи новых, включая видео и компьютеры, не только породили целые движения в искусстве и средства выражения, но и оказали решающее влияние на такие исторические медиа, как живопись и скульптура. В этом смысле новые медиа не были лишь следующей ветвью искусства, но фактически преобразовали само древо. Здесь мы должны различать старые (фотография и кино) и новые технологические медиа (видео и компьютеры), с одной стороны, и искусства живописи и скульптуры — с другой. Прежде считалось, что последние вообще не являются медиа, однако под влиянием новых форм и жанров их признали таковыми, то есть нетехнологическими старыми медиа.

Появление новых медиа позволяет бросить взгляд на старые и пересмотреть связанные с ними практики. Можно даже отважиться на следующий тезис: действительный успех новых медиа заключается, скорее, не в том, что они развивали новые формы и возможности искусства, но куда больше в том, что позволили нам применять новые подходы к медиа старых искусств и поддержали существование последних, подтолкнув к радикальному преобразованию.

Например, после своего возникновения фотография стала конкурировать с производством картин, которые передают действительность в соответствии с нашим восприятием, и даже осмели-

лась обещать — как оказалось, с полным правом, — что изображаемое ею будет намного ближе к действительности. В конечном счете после пятидесятилетней борьбы живопись была вынуждена отступить от репрезентации мира объектов и сконцентрироваться на собственном идиосинкратическом мире, то есть на поверхности, форме, цвете, свойствах материалов и технических средств — от рамки до холста. В этом отношении она одержала очевидный триумф в абстрактной живописи первой половины XX столетия. Возвращение живописи к созданию картин, изображающих мир объектов — от поп-арта до фотореализма, — в течение второй половины века было обусловлено развитием фотографии. Если до появления последней живопись прямо и непосредственно основывалась на репрезентации мира объектов, то после этого она стала обращаться к ним исключительно так, как это делала объектно-ориентированная фигуративная фотография.

Но не только кино и фотография отмечены взаимным влиянием с живописью: цифровые программы типа *Paint* и опыт непосредственной работы на компьютере и экране послужили живописи новым стимулом. Инспирированное компьютерами открытие новой формы абстракции в живописи — момент довольно существенный. И все же технологические медиа изменили западное представление не только о визуальных изображениях, но и о скульптуре. Мы можем признать решающую роль компьютерных алгоритмов и *3D*-программ в области архитектуры и задаться вопросом: не было ли воздействие новых медиа на старые более успешным, чем порожденные ими произведения? Главный *movens* и основная повестка дня искусства XX столетия: кризис репрезентации, размывание традиционных форм художественной деятельности и исчезновение автора — все эти факторы созданы новыми медиа. Радикальный поворот к культуре восприятия, который произошел в XX столетии, всплеск интереса к визуальному в искусстве и науке, «иконический» (а равно «перформативный») поворот стали следствиями появления новых медиа.

Медиа преобразовали все художественные практики, их воздействие повсеместно, а их парадигма охватывает все искусства. Эти же причины сделали возможными притязания компьютера на статус универсальной машины, как назвал собственную компьютерную модель Алан Тьюринг в статье 1937 года «О вычислимых числах». Подобно тому как многие современные ученые мечтают о компьютеризированной модели Вселенной, ее совершенной репрезентации, основанной на вычислениях, современные художники мечтают о компьютеризированной мо-

дели искусства, в своем роде полностью воссозданном цифровыми методами.

Это вычислительное мышление, влияние и успехи которого затронули весь современный мир, коль скоро аэропорты, фабрики, железнодорожные станции, торговые центры, больницы и т. д. остались бы беспомощными без компьютеров или вычислительных машин, теперь дополнено параллельными «исчисляющими искусствами» (Мартин Хайдеггер), также стремящимися к глобальной экспансии. Их вес и достижения в преобразовании всех методов и форм искусства точно следуют описанной выше традиции.

В самом деле, компьютер может моделировать не только формы и законы Вселенной и природы, но и законы формы, а также формы и законы мира искусства. Сама креативность является программой переноса, алгоритмом. От литературы до архитектуры, от живописи до музыки мы все больше пользуемся автоматизированными программами переноса и инструкциями, механизмами управления и руководствами к действию. Воздействие медиа повсеместно, что предопределило его тотально постмедийный характер. Кроме того, универсальная машина, компьютер, претендует на то, чтобы моделировать все медиа.

Однако ситуация постмедиа не делает идиосинкратические миры в окружении устройств или внутренние свойства медиа избыточными. Напротив, специфические и идиосинкратические миры медиа становятся все более и более дифференцированными. Полная доступность конкретных медиа, от живописи до кино, или их отдельных свойств возможна только в условиях постмедиа. Например, компьютер лучше справляется с моделированием и определением уровня зернистости 16-миллиметровой кинопленки, чем аналоговые технологии. Цифровое моделирование звуков флейты больше походит на настоящую флейту, чем любая запись живого инструмента. Аналогично компьютер лучше справляется с моделированием мерцания, симулирующего изношенную перфорацию киноленты, чем естественно истертый материал, и то же верно для обработанных записей фортепьяно. Лишь компьютер, эта универсальная машина эпохи постмедиа, позволяет нам реализовать все многообразие возможностей, проистекающих из характеристик медиа.

Все современные художественные практики следуют сценариям и законам медиа. Такое понимание касается не только старых и новых технических медиа — от фотографии до компьютера, но и таких старых аналоговых медиа, как живопись

и скульптура, которые претерпели трансформацию под давлением технических медиа и испытали их влияние. Вот почему мы можем с полным основанием сказать, что вся художественная практика следует сценарию медиа.

Искусство технических медиа, то есть произведенное с помощью устройств, лежит в основании нашего медиаопыта, ставшего нормативным для всего эстетического восприятия. Следовательно, в искусстве больше нет ничего помимо медиа, никто не может стать от него независимым: нет никакой живописи, скульптуры или фотографии за пределами и вне опыта медиа. Те, кто обрабатывает фотографии с помощью цифровых медиа, манипулирует с ними или доводит на экране компьютера до совершенства изображения, которые были изначально сняты на камеру, создают наиболее убедительные и впечатляющие фотопортреты и добиваются наибольшей убедительности и авторитета среди фотографов. Фотография моделей и миниатюрных миров также выступает своего рода цифровой технологией физического моделирования.

Описанные характеристики постмедиа конституированы двумя этапами: эквивалентностью различных медиа и их смешением. Первый этап состоял в обретении равенства различными медиа, завоевании фотографией, кино, видео, цифровым искусством того же художественного статуса, каким обладали традиционные живопись и скульптура. На этом этапе все медиа, включая старые, прилагали особые усилия для исследования специфических идиосинкратических миров того или иного медиума. Живопись продемонстрировала присущую краске ценность, красоту ее нанесения, распределения, значение ее брызг и подтеков. Фотография продемонстрировала способность изображать объекты реалистично, кино — способность рассказывать, видео — критически подрывать массовый медиум телевидения, цифровое искусство раскрыло ресурсы воображения в виртуальных мирах.

Этот этап отстаивания эпистемологической и художественной ценности более или менее завершился. К счастью, своеобразие и значение медиа достигли абсолютного и полного признания. Художественная и ценностная эквивалентность различных медиа была признана после успешной попытки составить карту идиосинкратических, специфичных миров, характерных для того или иного медиума — от живописи до видео.

Новый, второй этап в художественном и эпистемологическом смыслах заключается в смешивании специфических, идиосин-

кратических миров медиа. К примеру, видео одерживает победу над кинематографическим воображением, носящим нарративный характер, посредством использования множества проекций вместо одного экрана, рассказывая историю не с одной, а с разных точек зрения в одно и то же время. С появлением новых больших цифровых камер и графических программ фотография обнаруживает невидимые виртуальные миры. Скульптура может состоять из фотографий или видеоленты. Случай, запечатленный на фотографии, может стать скульптурой, текстом или картиной. Поведение объекта или человека, снятое на видео или на фотографию, может стать скульптурой. Язык может стать скульптурой. Язык на экранах *LED* может стать живописью, книгой и скульптурой. Видео и компьютерные установки могут стать частью литературы, архитектуры или скульптуры. Фотография и видеоарт, первоначально ограниченные двумя измерениями, получают пространственные и скульптурные измерения благодаря техническим устройствам. Живопись обращается к фотографии или цифровым графическим программам и использует их. Графические программы называют живописными (*paint*), поскольку они обращаются к живописи. Кино все больше доказывает свое господство в сфере документального реализма, который черпает свой критицизм по отношению к массмедиа из видео.

Сеть с помощью чат-румов обеспечивает различные медиа диалогами и текстами. Вся совокупность текстов в сети может использоваться для автоматического управления текстами, для самопорождающегося производства языковых миров. Но сеть может также произвести самопорождающиеся образные миры, и тексты в сети могут служить основой для сценариев, разыгрываемых актерами в фильмах или радиопостановках, для текстов, сочиняемых поэтами или любителями. Благодаря *iPod* каждый может сделать собственную радиопрограмму: подкастинг сменяет радиовещание. Благодаря видеокастингу каждый может сделать собственную телевизионную программу. *VOIP* (передача голоса по протоколу *IP*) и *IPTV* (передача видео по протоколу *IP*) предоставляют каждому ресурсы для создания собственных текстовых, аудио- и видеоинсталляций, используя широкий спектр таких медиа, как фотография, видео или компьютер. В свою очередь результаты могут быть оформлены как фильмы, музыкальные пьесы или архитектурные произведения.

Это соединение медиа породило необычайно важные новшества в каждом из них, а равно в искусстве. Так, живопись обрела

вторую жизнь не сама по себе, а благодаря сопряжению с другими медиа. Видео было оплодотворено кино, кино — литературой, а скульптура — фотографией и видео. Все они процветают благодаря цифровым и техническим новшествам. Тайный код, скрывающийся за всеми этими формами искусства, — двоичный код компьютера, а тайная эстетика состоит из алгоритмических правил и программ.

Современное состояние художественной практики лучше всего назвать ситуацией постмедиа, поскольку никакой единичный медиум больше не является доминирующим; вместо этого все медиа влияют и взаимно определяют друг друга. Совокупность всех медиа формирует универсальную автономную среду. Такова ситуация постмедиа в мире медиа и в практике искусств сегодня.

Окончательный результат всего этого состоит в эмансипации зрителя, посетителя и пользователя. В ситуации постмедиа мы переживаем опыт равенства непрофессиональной общественности, любителей, обывателей, подчиненных и подданных. Сами термины «пользовательские инновации» и «пользовательский контент» свидетельствуют о рождении нового вида демократического искусства, открытого для участия всех. Платформа для такого участия — интернет, где все могут публиковать свои тексты, фотографии или видео. Впервые в истории возникла «институция», «место» и «пространство», где непрофессиональная общественность может предложить свои работы другим с помощи медиаискусства, не руководствуясь какими-либо критериями. Конечно, до сих пор все это порицалось. Существовали только музеи и другие принадлежащие государству или частным лицам контролируемые зоны, где позволялось выставляться только узаконенному искусству. Теперь наконец-то открыт путь для незаконного искусства. Соревнование искусств завершилось, но оно возвращается к своим истокам, к отношениям между теорией (наукой) и практикой (искусством).

B. Искусство пользователей

1. Объект, использование, инструкции по применению

В начале XX века современное искусство переопределяло тот способ, каким оно отсылает к реальности или, скорее, репрезентирует ее. Живопись оборвала свою связь с реальностью объектного мира, она стала нерепрезентативной, абстрактной (Казимир Малевич). С другой стороны, объект, не допущенный

на картину, повторно вошел в искусство как реальный (Марсель Дюшан). В живописи репрезентация объектного мира была запрещена, но его реальность приветствовалась. Скульпторы также прекратили репрезентировать внешний мир. Сам реальный объект стал скульптурой.

Проблема практической ценности изображенного объекта не возникала, пока объект был только на картине. В конце концов, невозможно по-настоящему пользоваться нарисованным объектом. Вопрос использования возник при применении в художественной системе реальных объектов. Если скульптура создана из реального, обыденного объекта, то она может также использоваться по изначальному назначению. Дюшан своими индустриальными реди-мейдами отрицал их использование. Перевернутый писсуар не должен был использоваться, Дюшан выставил его как эстетический объект. Сюрреалисты также отвергали использование своих эстетических объектов, чтобы подчеркнуть их чисто символическую функцию. Бранкузи, напротив, усматривал в своих скульптурах, выполненных вручную, наличие тройной функции. Она могла использоваться как постамент для другой скульптуры или как скамья, на которую можно сесть. Скамья, в свою очередь, могла быть постаментом для скульптуры, равно как и скульптурой непосредственно, или же используемым объектом. Продуктивисты, сплотившиеся вокруг Александра Родченко, также расширили свое представление о скульптуре в 1920 году, создавая стулья для «Рабочего клуба».

Наряду с использованием объектов появились также инструкции по применению. Без инструкций большинство объектов непригодно. Инструкции объясняли, как вести себя зрителям, чтобы стать актерами. Например, Марсель Дюшан давал точные инструкции о том, как смотреть на картину. При использовании эстетических объектов в картину вошел и «пользователь». Позже используемый объект был даже заменен инструкциями по применению, неявно сопровождавшими каждый (художественный) объект. В 1968 году, следуя этому требованию, Франц Эрхард Вальтер написал книгу *Objekte, benutzen*[10]. Пользователь стал играть центральную роль в искусстве, он стал человеком, который, так сказать, завершает художественные работы. Как явствует из расширенного в сторону медиа понятия скульптуры у Эрвина Вурма, имея дело с объектами, пользователь конституирует существование и развитие художественного произведения.

10. «Объекты, использование» (*нем.*). — *Прим. пер.*

После того как зрители были оценены как рефлексирующие и креативные субъекты, закрепилось представление о них как об акторах. Как заявил Дюшан в 1957 году, «в целом творческое действие совершается не одним только художником; зритель обеспечивает контакт работы с внешним миром, расшифровывая и интерпретируя ее внутреннюю определенность, и тем вносит свой вклад в творческий акт». Воспринимающий стал составной частью творческого акта[11]. Зритель меняется, становясь художником, потребитель стал производителем.

2. Новая музыка: партитура и перформанс

Тем временем культура исполнителя обрела особое положение в музыке. Мы просто должны заменить термин «зритель» «исполнителем», а «художник» — «композитором». Например, композитор создает партитуру для фортепьяно, но именно пианист, который знает, как ее интерпретировать и исполнять, осуществляет эту работу. Композиторы сочиняют музыку. Они пишут инструкции по применению, например, фортепьяно. Следуя ей, исполнитель производит музыку. В этом отношении Новая музыка 1950-х годов (Пьер Булез, Джон Кейдж), которая обращала особое внимание на проблемы партитуры и предоставляла исполнителю большую свободу, проложила дорогу возникновению пользовательского искусства.

«В 1957 году Новая музыка была центром всех движений в искусстве, а Германия была центром Новой музыки», — писал Нам Джун Пайк в 1999 году[12]. Фактически тенденции участия в искусстве усилились в 1950-е годы наряду с увеличением свободы исполнителя в отношении партитуры, которая зачастую была алеаторической или состояла из прямых инструкций. В 1960 году композитор Ла Монте Янг написал «Композицию № 7»: «Проведите прямую линию и следуйте за ней». В 1962 году Пайк писал в своих музыкальных инструкциях «Музыка для чтения — Сделай это сам — Ответ Ла Монте Юнгу»: «Посмотри на свой правый глаз левым».

11. *Duchamp M.* The Creative Act // Session on the Creative Act, Convention of the American Federation of Arts. Houston, Texas. April 1957. URL: http://www.wisdomportal.com/Cinema-Machine/Duchamp-CreativeAct.html.
12. Nam June Paik — Fluxus/Video (cat. exp.) / W. Herzogenrath (ed.). Bremen: Der Kunstverein in Bremen, 1999. Страница с посвящениями.

Начиная с Кейджа, свобода исполнителя в пределах инструкции, присутствующей в партитуре, а также случай и неопределенность стали важными темами в Новой музыке. Пайк перенес данную технику композиции из мира звуков в мир картин. При этом переносе аудитория заняла место музыканта в качестве исполнителя или участника:

> В качестве следующего шага к большей неопределенности я хотел бы позволить аудитории (или конгрегации в данном случае) действовать и играть самостоятельно[13].

Видеоскульптура Пайка «Участие в телевидении» (1963) — ключевая работа для последующих десятилетий интерактивного медиаискусства — позволяла аудитории изменять изображения на черно-белых телевизорах посредством микрофона и усилителя сигнала. Его «Случайный доступ» (1963) был сделан из магнитофонов, прикрепленных к стене. Зрители или пользователи могли ходить с мобильными наушниками и таким образом производить свою собственную музыку. Они стали, если можно так выразиться, пианистами, которые управляют саундтреком и создают свое собственное творение. Рождение медиаискусства и его тенденция к соучастию воистину родились из духа музыки, созданной около 1960 года[14].

Искусство действия (хэппенинг, группа *Fluxus*, перформанс и ивенты) наряду с обращением к сфере живописи и литературы также находилось под влиянием проблем, решаемых в музыке. Именно у учеников Джона Кейджа возникла идея дать исполнителю и аудитории партитуру в качестве инструкции. При переносе принципа участия от акустического к изобразительному искусству именно аудитория переместилась в центр, став главным действующим лицом художественного произведения.

3. Действие и участие аудитории

В 1959 году художник из группы *Fluxus*, ученик Джона Кейджа Джордж Брехт, придумал «События», которые были составлены главным образом из двойных инструкций. Знаменитые «18 хэппенингов в 6 частях» (1959) Аллана Капроу, благодаря которым появилось понятие «хэппенинг», включали «инструкции» для

13. *Paik N. J.* About the Exposition of Music // Décollage. 1962. № 3.
14. *Herzogenrath W.* Der ost-westliche Nomade im globales Netz — zurückgezogen // Nam June Paik — Fluxus/Video.

«группы участников». В 1961 году Йоко Оно начала создавать свои акции в виде инструкций для аудитории. В «Отрежь кусок» (1964) она бросила публике вызов, призвав их выйти на сцену и отрезать куски от ее одежды. Она преобразовала искусство инструкций по использованию объектов в искусство инструкций для людей[15]. Хэппенинг «ВЫ» (1964) Вольфа Фоштелла на нью-йоркском Лонг-Айленде был следующим примером замены художественного объекта действиями и инструкциями о том, как вести себя в рамках искусства действия:

> Основная идея: сделать так, чтобы участники, аудитория, противостояли разумной жизни, благодаря сатире в форме репетиции хаоса / важно не то, что я думаю, но то, что аудитория выносит с собой из этих процессов и моего изображения их.

Вызов, бросаемый аудитории и призывающий к участию в создании художественных работ, также играл важную роль в *Nouveau Réalisme*. Посредством *Métamatics*, рисующей машины Жана Тэнгли (1959), аудитория могла делать собственные рисунки. На выставке *Feu à volonté* (1961) Ники де Сен-Фалль приглашала аудиторию брать оружие и стрелять в ее ассамбляжи. Пьер Рестани, теоретик *Nouveau Réalisme*, требовал в рабочем документе от 1971 года, созданном для «Акций-спектаклей»,

> ...акций, в которых сходятся множество событий: непредсказуемое действие, возможность любого вида вмешательства со стороны аудитории, которая может включиться со своим участием на нескольких стадиях (пассивная, игровая, активная, сотворческая).

Fluxus, хэппенинг, перформанс и *Nouveau Réalisme* не были одинокими в открытии участвующего зрителя, соигрока и сотворца. Уже в 1950-е годы кинетическое искусство и оп-арт требовали участия зрителя в создании художественной работы.

> Мы хотим возбудить интерес наблюдателя, освободить его, дать ему волю. Нам необходимо его участие. Мы хотим поместить его в ситуацию, которая заставит его действовать и превратит его в собственного хозяина[16].

15. См.: *Hendricks J., Ono Y.* Instructions for paintings by Yoko Ono (May 24, 1962). Budapest: Galeria56, 1993.
16. GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel: Horacio Garcia-Rossi, Julio Le Parc, François Morellet, Francisco Sobrino, Joël Stein, Yvaral). Stoppt die Kunst. Manifest, 1965.

Чтобы испытать оптические обманы и различные эффекты оп-арта, зритель должен двигаться. Он может активизировать и изменять кинетические объекты и скульптуры. Эти работы допускали ранние формы совместной деятельности. *Arte Programmata* Умберто Эко (1962), которая возникла в среде оп-арта и кинетического искусства, подчеркивала роль случая в пределах заданной программы. Появились запрограммированные скульптуры и картины. Хотя эти программы не были выполнены компьютерами и были концептуальными, осуществленными вручную и механически, их все же можно считать важными предшественниками компьютерного искусства.

Термин «алгоритм» охватывает собой инструкции и указания в различных жанрах музыки и искусства. Алгоритм — строго определенная процедура, указание на то, как действовать с ограниченными элементами, и определенная последовательность, которая диктует машине или человеку, что нужно сделать. Машина следует ряду чисел и выполняет программу; человек следует текстам и символам, будь то кулинарные рецепты, музыкальные партитуры или правила игры. Интуитивные алгоритмы в форме инструкций по использованию или предписаний того, как действовать, стали применяться в искусствах параллельно развитию компьютеров, языка программирования и алгоритмических процедур. *Looppool 1.2* Бастиана Бетхера является примером управляемой пользователем говорящей машины: кластер гиперпоэзии с тридцатью двумя переплетенными ритмами и текстовыми фрагментами, декоративно изображенными на поверхности в виде рисунка. Зрители могут определять ход текста, используя кнопку мыши, и составлять свой собственный рэп, не выходя за рамки задаваемого битом устойчивого метра. Каждый пользователь может стать автором рэп-лирики.

4. Медиаискусство и эмансипация аудитории

Благодаря практикам соучастия различные художественные движения превратили зрителя в пользователя, активно вовлекаемого в создание художественной работы, ее проектирование, а также в содержание и ход развития. Это изменение направленности на воспринимающего стало еще более радикальным благодаря технике записывающих и транслирующих медиа — фотографии, телевидения, видео, компьютера и интернета. Фотография как демократический медиум, который позволяет фотографировать каждому, саботирует живопись как медиум

аристократический и таким образом низвергает культ, приписывающий ей особенное значение.

Начиная с 1971 года Брако Димитриевич создавал звезд из случайных прохожих, которые встречались ему в определенное время в определенном месте, увековечивая его или ее на огромном баннере перед зданием, где происходила встреча. В своих дальнейших работах он устанавливал мемориальные знаки в честь простых обывателей, называя их именами улицы, вывешивая их портреты перед музеями или увековечивая их имена на фасадах строящихся зданий.

В 1972 году Йохен Герц организовал подобную эмансипацию анонимного человека в качестве противоядия массовой культуре и культу знаменитостей в мире искусства. Он разместил постеры с именами восьми обычных людей на стенах домов парижской улицы *Rue Mouffetard*, где они жили. Аудитория участвовала не только в производстве художественных работ, но и сама была объявлена художественным произведением или звездой. Аудитория стала содержанием. Это же произошло в видеоработе *Der Magische Spiegel* (1970) группы *Telewissen*[17], в ходе которой обычные люди видели себя впервые по «телевидению» (фактически видео) в замкнутой инсталляции.

В 1980-е и 1990-е годы видео и компьютерная технология увеличили возможность участия, превратив искусство в совместную деятельность.

5. Эмансипированная аудитория как художник: пользователь

Начиная с 1960 года мир искусства предчувствовал изменения в поведении потребителя и готовился к этому. Художник наделил зрителя творческим потенциалом, предоставляя ему или ей правила поведения. Интерактивные художественные произведения существуют теперь не автономно, но только в процессе использования воспринимающим субъектом, пользователем. Из героя художник превратился в обслуживающий персонал, а посетитель — из пассивного потребителя в звезду. Сегодня миллионы людей ежедневно обмениваются фотографиями, текстами, видео и музыкой через *MySpace, Flickr*, *YouTube* и в таких виртуальных мирах, как *Second Life* или блоги. В последнее время возникло структурированное место для творческого выражения миллионов людей. Уже в 1970 году Бойс провозгласил каждого художником.

17. Слово-бумажник, составленное из «телевидения» и «знания». — *Прим. пер.*

Ежедневно миллионы людей находят онлайн-платформы для коммуникации, раскрытия своего творческого потенциала и занятия искусством вне власти издателей, музеев, галерей, газет, радио, телевидения и Голливуда, которые традиционно принимали решения относительно производства и дистрибуции работ.

Пользователь становится производителем, может, даже художником. Сфера его деятельности расширилась: когда потребитель стал активистом, возросла демократизация творческого потенциала и новшеств. «Пользовательская инновация» и «пользовательский контент» влияют не только на мир массмедиа, но также на мир искусства. Будущее «креативной индустрии» за освобожденными потребителями и пользователями. Искусство также станет «демократизированной, ориентированной на пользователя системой инноваций». В интернете сформировалось новое, освобожденное поколение производителей-потребителей, которые производят собственный контент и программы, обмениваются ими друг с другом и свободно распространяют их в онлайне.

Пользовательское искусство адаптирует эти стратегии к системе искусства. Посетители, будучи пользователями, производят содержание и программы в музее, обмениваются ими друг с другом и распространяют их свободно в музее и онлайн. Музей и классический художник становятся, так сказать, провайдерами: они делают инфраструктуру доступной. Пользователь, освобожденный потребитель, поставляет контент или сам им становится. Пользователи стали «протребителями» (от про(изводитель/по)требитель).

Искусство XX века было определено парадигмой фотографии. В электронном мире и электронных медиа искусство XXI столетия будет определено парадигмой пользователя. Мы являемся свидетелями нового восприятия и новой потребительской культуры, которая была провозглашена в прошлом веке. В течение столетия информация и технологии коммуникации открывают двери для освобожденных потребителей, которые станут также доминировать в мире искусства.

У художников больше нет монополии на творчество. С помощью интернета музей сможет развиться до коммуникативной платформы, которая позволит реализоваться творческому потенциалу каждого, независимо от пространства и времени[18].

18. Vom Betrachter zum Gestalter. Neue Medien in Museen — Strategien, Beispiele und Perspektiven für die Bildung / M. Mangold, P. Weibel, J. Woletz (Hg.). Baden Baden: Nomos, 2007.

Следуя по пятам интерактивного медиаискусства, предполагающего соучастие, посетители, ставшие пользователями, теперь производят или собирают содержание в музее. Из потребителей они становятся производителями и создателями программ, а значит, и конкурентами для исторических медиамонополистов — телевидения, радио и газет. Посетители выставки могут выступать художниками, хранителями и продюсерами. Именно посетитель находится в центре внимания выставки — как пользователь, как эмансипированный потребитель.

Литература

Duchamp M. The Creative Act // Session on the Creative Act, Convention of the American Federation of Arts. Houston, Texas. April 1957. Режим доступа: http://wisdomportal.com/Cinema-Machine/Duchamp-CreativeAct.html.

GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel: Horacio Garcia-Rossi, Julio Le Parc, François Morellet, Francisco Sobrino, Joël Stein, Yvaral). Stoppt die Kunst. Manifest, 1965.

Hendricks J., Ono Y. Instructions for paintings by Yoko Ono (May 24, 1962). Budapest: Galeria56, 1993.

Herzogenrath W. Der ost-westliche Nomade im globales Netz — zurückgezogen // Nam June Paik — Fluxus/Video / W. Herzogenrath (ed.). Bremen: Der Kunstverein in Bremen, 1999.

Nam June Paik — Fluxus/Video / W. Herzogenrath (ed.). Bremen: Der Kunstverein in Bremen, 1999.

Paik N. J. About the Exposition of Music // Décollage. 1962. № 3.

Vom Betrachter zum Gestalter. Neue Medien in Museen — Strategien, Beispiele und Perspektiven für die Bildung / M. Mangold, P. Weibel, J. Woletz (Hg.). Baden Baden: Nomos, 2007.

Media Art. From Simulation to Stimulation

Peter Weibel. Austrian artist, curator and theorist, Director of the Institute for New Media (Frankfurt am Main) and the Center for Art and Media (ZKM) Karlsruhe. Address: 19 Lorenzstraße, 76135 Karlsruhe, Germany.
E-mail: weibel@zkm.de.

Keywords: media avant-garde; anti-illusion; allusion; post-media; equivalence of the media; participatory practices.

The article describes three trends in contemporary art. Firstly, the art of the 20th century can be squeezed not only into the binary oppositions of figurative and abstract, material and non-material, representational and non-representational, but also into that of illusion and anti-illusion, in which the avant-garde defined itself as anti-illusionary. The younger generation of media artists of the 1990s no longer placed themselves in the anti-illusionary tradition of the media avant-garde, because they saw in this tradition the cause of the avant-garde's failure, but rather in that of mainstream illusion, for example of Hollywood films or music videos, which these artists deconstructed with the techniques which they took from the media avant-garde of the 1960s and 1970s. Through the mixture of practices of narration and illusion, a new

practice has arisen—"allusion." Every viewer already has a library of visual experiences, fed by the mass media from films to billboards, stored in his head. The artists need only briefly suggest topics, places, subjects, and the viewer knows what is being spoken of. Secondly, this post-media condition is defined by two phases: (a) the equivalence of the media—old technological media (photography and film), new technological media (video and computers) and old nontechnological media (the arts of painting and sculpture); (b) the mixing of the media (sculpture can consist of a photo or a video tape; an event captured in a photograph can be a sculpture, a text or a picture; the behaviour of an object and of a person captured on a video or in a photograph can be a sculpture; language can be a sculpture, etc.). Lastly, through participatory practices, various art movements transformed the beholder into a user actively involved in the construction of the artwork, its design, content, and behavior. Artists no longer have a monopoly on creativity. With the help of the internet, the museum can develop to a communicative platform of creativity for all.

References

Duchamp M. The Creative Act. *Session on the Creative Act, Convention of the American Federation of Arts,* Houston, Texas, April 1957. Available at: http://wisdomportal.com/Cinema-Machine/Duchamp-CreativeAct.html.

GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel: Horacio Garcia-Rossi, Julio Le Parc, François Morellet, Francisco Sobrino, Joël Stein, Yvaral). *Stoppt die Kunst,* manifest, 1965.

Hendricks J., Ono Y. *Instructions for Paintings by Yoko Ono* (May 24, 1962), Budapest, Galeria56, 1993.

Herzogenrath W. Der ost-westliche Nomade im globales Netz—zurückgezogen. *Nam June Paik—Fluxus/Video* (ed. W. Herzogenrath), Bremen, Der Kunstverein in Bremen, 1999.

Nam June Paik—Fluxus/Video (ed. W. Herzogenrath), Bremen, Der Kunstverein in Bremen, 1999.

Paik N. J. About the Exposition of Music. *Décollage,* 1962, no. 3.

Vom Betrachter zum Gestalter. Neue Medien in Museen—Strategien, Beispiele und Perspektiven für die Bildung (Hg. M. Mangold, P. Weibel, J. Woletz), Baden Baden, Nomos, 2007.