



Влияние медиакультуры на современное искусство: фотография, гиперреализм, видеоарт

О.В. Строева

кандидат философских наук, доцент

В статье анализируется проблема изменения восприятия визуального искусства, а также трансформация самого механизма функционирования искусства, возникшая под влиянием развития медиасферы. В качестве примера рассматриваются наиболее популярные жанры современного искусства — фотография, гиперреализм и видеоарт, анализируется новый тип медийного мышления, основанный на рассеянном коллективном восприятии.

гиперреализм,
видеоарт,
фотография,
медиакультура,
современное
искусство,
бриколаж

¹ См.: Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М.: Медиум, 1996. С. 66–91.

² Ж. Делёз использует термин «presentify» в статье Deleuze, G. The brain is the screen // Deleuze, Two Regimes of Madness. Texts and Interviews 1975–1995. New-York: Semiotext(e), 2007. P. 291.

³ Термин «dispositif» (в переводе с фр. — приспособление)

Проблема изменения восприятия визуального искусства, включая трансформацию самого механизма функционирования искусства, произошедшую под влиянием фотографии и кинематографа, начала исследоваться Вальтером Беньямином еще в первой половине XX века. Для Беньямина важнейшей проблемой культуры стало размножение образов, связанных с появлением аудиовизуальных средств массового характера. Он первый отметил процесс глубокого преобразования восприятия «развлекающимися массами» произведений искусства и эффект рассеянного внимания, не требующего концентрации, возникающего под влиянием кинематографа¹. В дальнейшем, после Второй мировой войны, Ж. Делёз, когда появилось не только новое кино, но и телевидение, а затем и цифровые технологии, продолжил заниматься этим вопросом. Французский философ писал о новом образе мышления, возникшем под воздействием медиасферы, подчеркивая, что медиаизображения не заставляют нас думать, или даже мешают нам мыслить, ориентируют только на «репрезентацию»².

В ходе анализа кинематографических образов и их так называемых *dispositifs*³, Делёз выделяет проблему изменения восприятия базовых характеристик бытия: времени, пространства и постоянства. Кинематографическое, или если расширить это понятие, медийное время — это уже не последовательность про-

разъясняется у Ж. Делёза в статье “What is a dispositif?” (Там же. С. 343–353), а также в статье американского философа Джона Райхмана, исследователя философии М. Фуко и Ж. Делёза // John Rajchman. Deleuze’s Time, or How the Cinematic Changes Our Idea of Art // David Norman Rodowick (ed.), *Afterimages of Gilles Deleuze’s Film Philosophy*. University of Minnesota Press (2009). P. 303.

⁴ См.: Делёз Ж. Кино. М.: Ад Маргинем, 2001.

⁵ Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972. С. 56.

шлого, настоящего и будущего; медийное пространство — больше не одновременность различных элементов в закрытом или ограниченном пространстве; а постоянство больше не основано на вечности (но рассматривается как форма сложной вариативности)⁴. Время в кино разрушает предполагаемое совпадение субъективных и объективных образов, на которых основана вся традиция рассказа или нарратива, так как нет господства единого голоса в повествовании. Так, например, у Д. Вертова в «Человеке с киноаппаратом» Делёз находит множественную, движущуюся вселенную, в которой вещи появляются безотносительно чьей-либо точки зрения. Таким образом, Делёз развивает идею о том, что мир, который показывает нам кино, это безличностный (или «до-личностный») мир, до сознания и индивидуализации.

Идею освобождения от индивидуализации развивал и Андре Базен, писавший о фотографии как о средстве объективности в искусстве. Он считал, что фотография освободила пластические искусства от навязчивого стремления к правдоподобию. Как бы ни был искусен художник, его творчество всегда несет на себе печать неизбежной субъективности, а потому любое изображение ставится под сомнение самим фактом присутствия человека: «...стало возможным полностью удовлетворить нашу потребность в иллюзионном сходстве посредством механического ре-продуцирования, из которого человек исключен. Все искусства основываются на присутствии человека, и только в фотографии мы можем наслаждаться его отсутствием»⁵.

Новое кинематографическое и медийное мышление не могло не отразиться на изобразительном искусстве. Как раз в 1960-е годы художники предприняли серию попыток освободить саму идею искусства от ограничений, которым оно традиционно подвергалось. Искусство стало освобождаться не только от традиционных художественных средств и умений, от студийного творчества, от галерейных выставок, но также и от традиционного разделения искусства на массовую и элитарную культуру, и в целом стало сближаться с повседневной жизнью. Неслучайно самыми актуальными стали такие жанры искусства как фотография, гиперреализм и видеоарт. До сих пор они остаются одними из самых востребованных на современном арт-рынке, и все они являются прямым отражением медиакультуры.

Фотография

Фотографию давно включили в перечень жанров современного искусства, и многие музеи и галереи отводят огромные пространства для фотовыставок. С чем это связано? Почему фотография об-

рела то же значение и статус, какими некогда обладала живопись? Общей идеей многих исследователей становится понимание фотографии как изображения, где визуальное — отнюдь не главное. Главным же является структура аффекта или невидимого, общее пространство фантазий и образов, или, как пишет Е. Петровская, «вещное время», «подразумеваемый референт» — некий коллективный образ, к которому отсылает фотография⁶. В фотографии представлен досимволический, доязыковой способ изображения, отсутствуют бинарные оппозиции, что дает возможность экзистенциального, первичного дорефлективного понимания. Так, у Р. Барта фотография представляет собой закодированный образ⁷, поскольку представляет собой аналог действительности. При восприятии зритель встраивается в это изображение эмоционально, схватывая не нарратив, а «избыточный смысл», который выталкивает его в сферу невидимого, где играет роль его собственная история жизни или некая общность его поколения. Таким образом, фотоизображение показывает нечто бесформенное, а целостность придает ей рама. Фотографирование выхватывает объект из потока и акцентирует на нем внимание, что позволяет создать ситуацию обмена аффективным опытом. Подобную процедуру осуществлял Марсель Дюшан, вырывая вещи из потока массового производства и помещая их в пространство выставочного зала. Для редимейдов и инсталляций, популярных и по сей день, рамой служит весь трехмерный контекст галереи, что позволяет воспринимать эти повседневные объекты в качестве целостных произведений искусства. В этом смысле искусство редимейдов повторяет механизм воздействия фотографий по созданию коллективных образов «вещного времени».

Однако уникальная особенность нашего времени состоит в том, что фотография сегодня стала «общераспространенной, стадной, банальной...»⁸, по выражению Р. Барта. В результате развития технологий возникло то, что можно назвать «синдромом фотографирования» — настоящей болезнью, зависимостью от персонального технического устройства. Каждый пользователь мобильного телефона имеет возможность зафиксировать любой момент жизни в фотографии или видеоизображении. Медиакультура, продуцирующая невероятное количество изображений ежедневно, непрерывно пополняется потоком фотографий, сделанных простыми пользователями смартфонов. Наличие графических редакторов, позволяющих моментально обрабатывать фотоснимки и создавать стилизованные эффекты, их доступность пользователю, способствует тому, что грань между массовым и элитарным фотоискусством все больше размыва-

⁶ См.: Петровская Е. Теория образа. М.: РГГУ, 2011. С. 32.

⁷ Барт Р. Camera lucida. Комментарии к фотографии. М., 1997. С. 37.

⁸ Там же. С. 66.

⁹ Выставка в Мультимедиа Арт Музее 2012 г. «Искусство архива. Фотографии из криминального архива полиции Лос-Анджелеса» — более 100 снимков, сделанных в период с 1920 по 1950-е годы для полицейского управления. — Прим. авт.

ется. Переизбыток визуальной фотоинформации, казалось бы, должен был «насытить» зрителя, удовлетворить его эстетические потребности в полной мере. Но парадокс заключается в том, что как профессиональная художественная фотография, так и репортажная съемка и даже криминальная хроника⁹, выставляются в формате произведения искусства в музеях и продаются на арт-рынке. И возникает вопрос: где та грань, которая отделяет массовое производство фотоизображений от произведений искусства?

Дело в том, что главная проблема самого искусства, возникшая в результате развития массового производства, заключается в потере уникальности, единичности произведения. Технологии размножения образов изменили сам способ бытия произведения искусства, сделав его предметом обихода и/или развлечения. Как следствие, все, что происходит в «элитарном» искусстве больше похоже на сопротивление этому процессу размножения и обесценивания образов. И поскольку медиакультура создает как раз ту множественную, ризомную, двигающуюся вселенную визуальных образов, о которой писал Ж. Делёз и наглядно продемонстрировал Д. Вертов, художники давно уже ниспровергнули с пьедесталов мессий и пророков, изобретателей и первооткрывателей, и теперь довольствуются лишь ролью путеводителей, или чаще трюкачей. Наиболее важную роль играют в этом галереи или кураторы, которые выполняют функцию тех самых *dispositifs*, способных включать некий спектр *sensibilia*, то есть органов чувств или ощущений, необходимых для сосредоточения, концентрации на объекте. Но как раз концентрация и противоположна по механизму действия рассеянному вниманию или клиповому мышлению, действующему при восприятии медиапродукции. Процесс концентрации позволяет произведению искусства вступить в диалог со зрителем и передать ему аффективный опыт. Именно концентрация способствует процессу осмысления, в противовес развлекательному характеру медиасферы, ориентированной на репрезентацию.

Гиперреализм

Тем не менее, новый тип рассеянного коллективного восприятия диктует, в свою очередь, и характер большинства современных арт-практик, которые стремятся удивлять: технологиями, размерами, необычными художественными материалами, социальными нарушениями, неважно чем, лишь бы привлечь внимание зрителя. К разряду популярных аттракционов современного искусства относится и живопись «гиперреализма», возникшая в тех же 1960-х под воздействием развития медиасферы. Худож-

ники начали соревноваться с техникой, перенося с абсолютной точностью на холст фотоизображения, используя принцип автоматизма и документализма.

Художники-гиперреалисты популярны и сегодня, они пытаются имитировать даже материальный характер фотографии, то есть добиваются гладкописи при помощи специальных средств, таких как аэрография или эмульсионные покрытия. При построении композиции заимствуются приемы не только фотографии, но и кинематографа: крупный план, детализация, оптические эффекты, монтаж, полиэкранный авторская раскадровка, съемка с высокой точки и т. д. В результате гиперреалистическое изображение представляет собой симуляцию фотографии, некий трюк, оптический обман, иными словами, фокус или аттракцион¹⁰. Несмотря на то, что гиперреалистическая живопись в большинстве своем представляет кич или поп-арт, некий развлекательный аттракцион, она, тем не менее, пытается вернуть производству искусства уникальность через рукотворность. Если технологии позволяют скопировать и размножить живописные полотна на кружках, футболках, сумках, постерах, репродукциях, то художник способен трансформировать фотографию в живописное полотно, которое повторить и воспроизвести затруднительно. Однако примечательно, что любой пользователь интернета может найти в Сети подробные видеоуроки по созданию гиперреалистических изображений с пошаговыми инструкциями. В итоге медиакультура стремится разрушить сразу все претензии на элитарность и уникальность продукта, пытается растворить его в массовом производстве.

Однако помимо того, что художник технологически трансформирует фотографическое изображение в живописное, происходит ли какая-либо трансформация в самом способе воздействия такого произведения и, соответственно, как меняется его восприятие? Как уже уточнялось, для фотографии «видимое» не столь важно само по себе, важен референт, который вызывает ряд ассоциаций и аффектов. Здесь же, в гиперреалистических произведениях, референт совершенно неважен, так как главным становится эффект удивления от невероятной искусности живописи, невозможности отличить ее от фотографии, то есть доминирует сам трюк имитации. Следовательно, живописный гиперреализм — это чистый симулякр или аттракцион симуляции. Абсолютно таким же способом устроены и симулякрные изображения медиакультуры: телевидение и массовый кинематограф говорят сегодня со зрителем на языке вымышленных, смоделированных образов, и современному зрителю не нужна референтность, не

нужна символичность, — любое изображение становится для него вполне автономно действующим и вписывающимся в общую, смоделированную реальность образов-фантазмов.

Видеоарт

А. Базен верил, что фотография воздействует на нас, как «естественный» феномен, «ибо фотография в отличие от искусства не творит из материала вечности, она только мумифицирует время, предохраняя его от самоуничтожения. В этой связи кино предстает перед нами как завершение фотографической объективности во временном измерении»¹¹. То, что теоретик кино предполагал относительно объективного реализма в киноязыке, вскоре было реализовано во второй половине XX века в жанре видеоарта. Видеоарт в противовес искусственности и нарочитости кинематографа был задуман как новое искусство, несущее в себе экзистенциальный заряд. Первые художники видеоарта пытались сделать «объектом» искусства сам «процесс» созидания искусства и подключить к этому процессу зрителя. Поэтому видеоарт, как и акционизм, стали считать феноменом не столько эстетическим, сколько социологическим или культурологическим, позволяющим исследовать различные аспекты существования человеческой субъективности. Возможность объединять одновременно множество времен и пространств в видеоинсталляциях, использовать запутанные формы параллелизма и синхронии позволяют художникам творчески переосмысливать временной континуум.

Например, инсталляция видеоарта может состоять из множества экранов, где многомерность пространств и времен заведомо превосходит то, что способен охватить взгляд зрителя. Если, по Ж. Делёзу, кино порождает «образ-кристалл» и линейность, то одновременность нескольких потоков движущегося изображения в видеоарте ставит под вопрос линейность времени, исследуя человеческое восприятие во всей его сложности. Здесь реализуется тот новый мимесис, о котором писал Ж. Деррида, — на месте прежнего зеркала возникает целая сложная система зеркал, отражающая предмет, самое себя, отражение предмета в себе, отражение себя в себе, отражение автора, отражение предмета в авторе, отражение отражения. Ярким примером такой структуры может служить видеоинсталляция «Decay Time» Дэна Грэхэма 1974 года. Темное помещение лишь изредка освещается лучом прожектора. В эти мгновения света хватает, чтобы установленная видеокамера смогла уловить изображение стоящего посередине комнаты зрителя. Зритель видит свое собственное отражение на проекционном экране на стене. Таким образом,

¹¹ Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972. С. 45.

¹⁰ См.: галерею художника Педро Кампоса // URL: <http://www.pedrocamos.net/index/gallery.html> (дата обращения: 02.03.2015).

классический видеоарт стал в некотором смысле практикой противостояния медиакультуре в плане возвращения концентрации внимания, а также экспериментом по изменению восприятия пространства и времени. Авторское кино и арт-хауз безусловно активно экспериментируют с восприятием зрителя, особенно эти эксперименты проявляются в нарушении нарративных моделей. Однако в арсенале видеоарта больше вариантов *dispositifs*, чем у кинематографа, что позволяет изменять взаимоотношения зрителя и произведения видеоискусства, задействуя в том числе непосредственную интеракцию. Традиционной формой для классического видеоарта является встраивание видеоизображения в инсталляцию, этим занимались художники от Джуна Пайка до Олега Кулика и группы «Синие носы».

Современный видеоарт создается на высоком технологическом уровне, сравнимом с продукцией голливудской киноиндустрии, и представляется скорее не антиподом медиапродукции, а ее бриколажным отскоком¹². Так например, создана видеоинсталляция одной из наиболее успешных (в том числе и коммерчески) российских арт-групп АЕС+Ф «Священная аллегория». Проект связан с одноименной картиной Джованни Беллини и является третьей частью трилогии о современном мире (ад, рай, чистилище). В деконструированной культурной реальности видений пассажиров аэропорта выстраиваются по принципу бриколажа мифологические и христианские символы. Так, кентавр появляется в центре романтической битвы в пустыне, суперлайнер Дракон приземляется на заснеженную посадочную полосу, каннибалы в джунглях танцуют с дамами, а старик Иов превращается в младенца-мутанта с помощью ангелов стюардесс (оммаж фильму Стэнли Кубрика «Космическая одиссея 2001 года») и демонов каннибалов. По замыслу авторов, метафора современной цивилизации с ее относительными ценностями вырисовывается из сюрреалистической смеси образов новых и древних религий, стереотипов массмедиа, комиксов и фильмов фэнтези. Все завершается образом реки, уносящей к горизонту самолеты, мифологических чудовищ и межпланетные станции.

Таким образом, мы наблюдаем, как массовая аудиовизуальная культура диктует новый способ восприятия и создания произведений изобразительного искусства, и все они становятся элементами единой бриколажной медиасреды: с одной стороны, это массовая индустрия визуальных развлечений от кинематографа и телевидения до видеоигр и интернета, и, с другой, — галерейное искусство от гиперреализма и поп-арта со всем разнообразием эклектики до фотографии и видеоарта. Все, что раньше выделя-

лось в отдельную сферу «искусство», располагается теперь везде, вокруг нас и называется медиакультурой, либо существует с ней в симбиозе. Сегодня именно медиакультура выполняет эстетические и просветительские функции, здесь добро всегда побеждает зло, формируются идеалы красоты, создаются сложные высокотехнологичные визуальные формы, транслируются ценности потребительской идеологии и т. д.

Что же нас тогда беспокоит? Казалось бы, культура достигла такого уровня развития, при котором доступ к основным культурным кодам, символам и мифам открыт массовому пользователю. По всей видимости, беспокойство вызвано тем, что форма существования традиции в медиакультуре представляет собой тотальный аттракцион. И все меньше и меньше остается возможности для созерцания, концентрации и размышления — главных условий существования подлинных произведений искусства. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Базен. Что такое кино? — М.: Искусство, 1972. — 384 с.
2. Барт Р. *Camera lucida. Комментарий к фотографии*. — М.: Ад Маргинем, 1997. — 86 с.
3. Беньямин В. *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости*. — М.: Медиум, 1996. — 240 с.
4. Делёз Ж. *Кино*. — М.: Ад Маргинем, 2001. — 221 с.
5. Петровская Е. *Теория образа*. — М.: РГГУ, 2012. — 281 с.
6. Deleuze, *Two Regimes of Madness. Texts and Interviews 1975–1995*. — New-York: Semiotext(e), 2007. — 192 p.
7. Rajchman J. *Deleuze's Time, or How the Cinematic Changes Our Idea of Art // David Norman Rodowick (ed.), Afterimages of Gilles Deleuze's Film Philosophy*. — University of Minnesota Press (2009). — 396 p.

REFERENCES

1. Bazen A. *Chto takoe kino? [What is cinema?]* — M., Iskusstvo, 1972. — 384 p.
2. Bart R. *Camera lucida. Kommentariy k fotografii. [A comment to photography]* — M., 1997. — 86 p.
3. Benjamin V. *Proizvedenie iskusstva v epohu ego tehniceskoy vosproizvodimosti. [The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction]*. — M.: Medium, 1996. — 240 p.
4. Delez G. *Kino. [Cinema]*. — M.: Ad Marginem, 2001. — 221 p.
5. Petrovskaya E. *Teoriya obraza. [Theory of image]* — M.: RGGU, 2012. — 281 p.
6. Deleuze, *Two Regimes of Madness. Texts and Interviews 1975–1995*. — New-York: Semiotext(e), 2007. — 192 p.
7. Rajchman J. *Deleuze's Time, or How the Cinematic Changes Our Idea of Art // David Norman Rodowick (ed.), Afterimages of Gilles Deleuze's Film Philosophy*. — University of Minnesota Press (2009). — 396 p.

¹² Бриколаж в широком смысле означает создание предмета или объекта из подручных материалов. К. Леви-Стросс включил бриколаж в характеристики мифологического мышления в значении всеобщего взаимного отражения. Ж. Делёз и Ф. Гваттари называют бриколажем способ производства шизофренического производителя. — Прим. авт.

The Effect of Media Culture on Modern Art: Photography, Hyperrealism, Video Art

Olesia Stroeve

PhD, associate professor

UDC 7.01

ABSTRACT: The article analyzes the problem of transformation in perceiving art works caused by media sphere. This problem has been studied by philosophers of the 20th century, however up to this day it remains relevant, as it concerns the changes in the aesthetic perception of a modern man in general. As long as media culture creates multiple, moving and aggressive universe of visual images, artists, galleries and curators play the role of dispositifs (Foucault's and Deleuze's term) which force the audience to concentrate on the art object. It is concentration that stands in opposition to collective span perception or 'clip consciousness' which is the main characteristic of consuming media products. The process of concentration allows the artwork to start a dialogue with the spectator and give him/her an affective experience. It contributes to the concentration process of reflection, as opposed to the entertaining character of media oriented only at representation.

As examples the author takes the most popular genres of contemporary art: photography, hyperrealism and video art, contemplating on the question: how to differentiate images of mass production from art works under conditions of total reproduction of images, and as a result of technological development of the "syndrome of a photographer".

The author concludes that there is a tendency of resistance to the process of multiplication and depreciation of images, but the majority of modern art practices are reproducing the model of media rides and tricks. Hyperrealism in painting is a pure simulacrum or simulation trick, though a modern viewer does not need referents, either does not need symbolism, and any image functions autonomously as a part of simulated reality of images-phantoms. Classical video art has become to some extent the practice of opposition to media culture in terms of returning concentration and changing the perception of space and time. However, latest contemporary video art produced at a high technological level, is more comparable to Hollywood industry products, and probably serves not as the antipode of media production, but its bricolage rebound.

KEY WORDS: hyperrealism, video art, photography, media culture, contemporary art, bricolage

МИРОВОЙ КИНОПРОЦЕСС
АНАЛИЗ

Фото С. Уразовой