

УДК 7: 004

Завьялов А.С.*Московский государственный областной университет***ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО В КОНТЕКСТЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПАРАДИГМ**

Аннотация. В статье рассматривается преемственность цифрового искусства в единой логике исторического развития понятия искусства. Применяя парадигмальный подход к исследованию искусства и принимая за основу классификацию В.Е. Рубцовой, автор делает попытку градации изучаемого процесса развития искусства на периоды, обладающие определёнными характеристиками. Демонстрируется прямая наследственность между последним по времени возникновению историческим этапом и цифровым искусством. В заключение делается вывод о важной роли цифрового искусства как продолжателя развития культурных тенденций, берущих своё начало на заре эпохи технической воспроизводимости объектов культуры.

Ключевые слова: парадигмы в искусстве, цифровое искусство, постхудожественная парадигма, характеристики постхудожественной парадигмы, цифровое искусство в контексте парадигм.

A. Zavyalov*Moscow State Regional University***DIGITAL ART IN THE CONTEXT OF ART PARADIGMS**

Abstract. In the article the author studies the continuity of digital art in a uniform historical evolution of the art concept. By applying the paradigm approach and V. Rubtsova's classification the author attempts at dividing the art history into periods possessing their own characteristics. The heredity is shown between the latest stage of art history and digital art. In conclusion the author substantiates the important role of digital art as a successor of the cultural tendencies which emerged at the beginning of the era of technical reproduction of cultural objects.

Key words: art paradigms, digital art, post-art paradigm, post-art paradigm properties, digital art in the context of paradigms.

Наиболее полную информацию о социальном феномене можно получить, рассматривая его в динамике. Если расположить изучаемое явление на временной шкале, можно определить интересующие процессы в контексте социокультурных явлений, в том числе обусловивших появление и развитие объекта исследования. Цифровое искусство не является исключением. В данном случае следует отталкиваться от двух тезисов: во-первых, искусство носит изменчивый во времени характер, т. е. разными эпохами отнесение объектов к искусству осуществляется на различных основаниях, и, во-вторых, цифровое искусство преемственно по отношению к предшествующим художественным

практикам. Позиция, согласно которой понятие искусства изменяется во времени, получила название *анти-эссенциализма*, в противоположность эссенциалистским теориям, утверждающим внеисторическую сущность искусства. Основной довод, обусловивший выбор в пользу антиэссенциализма, заключается в ракурсе проводимого исследования: наибольший интерес представляет именно социальная сторона искусства, которая определённо не обладает свойством полной статичности.

Одним из подходов к искусству как феномену стадийного развития является его осмысление через парадигмы. Данный метод исследования отсылает нас к теоретическим разработкам Т. Куна. Под **парадигмами** Т. Кун подразумевал «признанные всеми научные достижения, в течение определённого времени дающие научному сообществу модель постановки проблем и их решения» [3, с. 11]. В приложении к искусству можно модифицировать дефиницию: *парадигма в искусстве* – признанные художественные достижения, которые в течение определённого времени дают авторам произведений модель постановки проблем и их художественного осмысления.

При установлении определённой парадигмы объекты, согласующиеся с её целями и нормами, признаются произведениями искусства, включая и те, которые ранее к искусству не относились. Или, наоборот, при отнесении объекта к искусству, обладающему качествами, ранее не представлявшими культурной ценности, можно говорить о формировании новой парадигмы [6, с. 24].

Будем использовать деление исторического развития искусства на эта-

пы, предложенное В.Е. Рубцовой и насчитывающее 4 парадигмы: «внеэстетическую», «эстетическую», «художественную», «постхудожественную» [6, с. 43].

Внеэстетическая парадигма основывается на обязательном требовании к искусству подражать действительности. Критерий отнесения к искусству – верность в реализации установленных правил художественной деятельности, понимаемая как мастерство [6, с. 29].

Время возникновения такого взгляда относится к античности. Однако подражание действительности могло пониматься по-разному. Для Демокрита искусство воспроизводит действие природы: «в ткачестве подражают пауку, в строительстве – ласточке, в пении – лебедю и соловью» (цит. по: [9, с. 284]). Поздний Платон видит искусство как пассивное, достоверное копирование объектов реального мира [9, с. 285]. Аристотель перенял принцип подражания в искусстве, но, по сравнению с Платоном, допустил большую автономию художника от точного воспроизведения. В средние века искусство как мимезис трансформировалось из подражания действительности, природе в подражание «божественному началу» [6, с. 31], придание формы «божественным идеям», «идеальным сущностям» (цит. по: [6, с. 31]). Эпоха Возрождения ознаменовала собой возврат к искусству как подражанию природе с той разницей, что художник понимается не только как мастер воспроизведения действительности, но и, в соответствии с идеями Аристотеля, как человек, способный привнести в произведение собственное видение. В дальнейшем тенденция перехода от подражания к выражению будет раз-

вита другими парадигмами. Важную роль для искусства как мимезиса сыграла эпоха классицизма.

Следующим представлением, сформировавшим новую парадигму, явилось понимание искусства как **созидания красоты**. Начало становления данной парадигмы относится к XVIII в., когда широкое распространение получает предположение французского эстетика Шарля Баттё о том, что в основе искусства, помимо его нацеленности на подражание природе, присутствует стремление к подражанию именно её прекрасной части [6, с. 36]. Цель произведения – доставлять **эстетическое** удовольствие. Если внеэстетическая парадигма черпала свои критерии искусства из внеэстетической области, к примеру, такой как религия («божественные идеи», «божественные сущности»), то данная парадигма на первый план выдвигает самодостаточность искусства как оформителя **прекрасного**. Движение к освобождению автора от канона продолжается в стремлении к новизне, яркости и эмоциональной наполненности произведений. Искусство более не обязано нести в себе мораль, реализовывать воспитательные функции или быть обременённым стремлением принести пользу, отличную от эстетического наслаждения [6, с. 36–37].

Позднее происходит формирование **художественной парадигмы**. Её ядром выступает анализ искусства Х. Ортеги-и-Гассета [6, с. 38]. В основу исследования испанский философ помещает характеристику присутствия в произведении «человеческого», понимаемого им как похожесть изображаемых форм на такую реальность, которую человек способен воспринять

и соотнести со своими жизненными переживаниями: в театре людям нравятся пьеса тогда, «когда они смогли увлечься человеческими судьбами<...> любовь, ненависть, радость и горе героев волнуют сердца зрителей», и удачной становится пьеса, которой «удалось создать иллюзию, достаточную для того, чтобы вымышленные образы производили такое же впечатление, как и живые люди» [5, с. 504]. Условием прочтения зрителем послы произведения становится обязательная похожесть этого произведения на реальный мир обыденного, пока иллюзорность искусства не растворит узнавание объектов действительного мира.

Под этим углом рассмотрения становится возможным определение отличительной характеристики искусства данной парадигмы – стремления преодолеть человеческую составляющую, «дегуманизировать» искусство. Высвободившееся пространство от очеловеченных форм становится занятым художественностью, заключающейся «в духовном оформлении действительности, превращающей её в ирреальность», а ценность произведения определяется в той степени, «в какой реальность в нём претворена в ирреальность» [6, с. 38–39].

Обратимся к последней, четвёртой определённой нами парадигме – **постхудожественной** [6, с. 45]. Именно в рамках данной парадигмы произошло появление и развитие цифрового искусства. Ей же были сформулированы теоретические предпосылки отнесения некоторых практик к цифровому искусству в результате расширения области интересов современного искусства, вышедшего далеко за пределы, определённые предыдущими

парадигмами. Таким выходом явилось внимание к возможностям информационно-коммуникационных технологий. К основным качествам данной парадигмы можно отнести множественность одновременно сосуществующих противопоставленных друг другу художественных практик, вариативность и равнозначность их интерпретаций [6, с. 46].

Постхудожественная парадигма, в первую очередь, восходит к течениям авангарда и наделена таким его качеством, как *ориентация на процесс* [6, с. 49], а не на результат-объект. Смещение внимания на процессуальность в авангарде можно заметить ещё в коллаже, осуществлявшем деиерархизацию объектов окружающего мира [6, с. 61] и объявлявшем объекты равнозначными и на этой основе подчёркивавшим уменьшающуюся значимость формы как внешнего вида. Цифровое искусство развивает данную тенденцию. Форма, согласуясь со своей новой числовой природой, становится непостоянной и изменчивой. Потеря значительности формы явилась одним из важных сигналов обращения искусства к процессу.

В цифровой среде одним из следствий процессуальности стало развитие коммуникативной стороны искусства. Заложенная авангардом установка на уменьшение авторитета формы, внимание к способу репрезентации и оказанию влияния на зрителя в полной мере продолжились в цифровом искусстве. Именно цифровые технологии развивают тенденцию формирования обширного коммуникационного пространства, в границах которого стало возможным изучение феномена интерактивности, нивели-

рования мест перцепции и множества других явлений, связанных с массовой коммуникацией.

Следующим качеством авангарда, полученным и продолженным цифровым искусством, является *провокативность* вместо стремления вызвать положительные переживания [6, с. 49]. Некоторыми художественными практиками начала XX в. художественная деятельность рассматривалась как воздействие на разум реципиента. Осмыслялась способность искусства выполнять идеологические функции. Критерием художественности объявлялась эффективность и результативность воздействия [10]. Цифровое искусство осуществляет наследование стремления к воздействию на широкую аудиторию, эффективным инструментом для этого выбрав провокацию. Целью провокационных действий служит как попытка переосмысления общественных табу, так и «очищение восприятия от устоявшихся норм и запретов», существующих в искусстве [6, с. 56].

В рамках постхудожественной парадигмы впервые были предприняты попытки дематериализации произведения (концептуализм), а также применения разных материалов в свободных комбинациях (инсталляция), что подготовило условия для восприятия цифровой среды как нового материала художественных практик [8, с. 53]. В свою очередь, интервенция цифрового пространства не ограничилась появлением нового материала произведений, но смогла включить в себя культурный материал прошлого в большем объёме. Данный факт фиксирует одну из значимых характеристик цифрового искусства – способность объединять и дробить культурный материал в совер-

шенно невысказанных доселе масштабах и способах. Начатые авангардом попытки пересмотреть и освободиться от культурного опыта прошлого развивались на протяжении всего XX в. Появление СМИ, позднее – и цифровых технологий, сыграло роль катализатора данного процесса. Результатом стала особая культурная ситуация, получившая различные описания, такие как «клип-культура» (цит. по: [8, с. 52]), «мозаичная культура» [4], культура «с пустым центром», «оболочка культуры», под которой – пустота [2], а также состояние, когда «линейная последовательность знаков перестаёт быть базой культуры» (цит. по: [7]).

Формирование нового состояния культуры начало происходить ещё в XIX в. с появлением таких технических изобретений, как фотоаппарат и фотокамера, повысивших экспозиционные возможности произведений до нового уровня, сделав их впервые в истории массовыми. Как заметил Вальтер Беньямин ещё в 30-х гг. XX в., если до появления фотографии и кино реципиент мог спокойно созерцать произведение искусства и полностью погрузиться в размышления, то появившийся кинематограф при своём просмотре формирует атмосферу, не позволяющую сосредоточиться на собственных мыслях – их заменяют быстро сменяющие друг друга кадры. В. Беньямин назвал данный феномен шоковым воздействием кино [1, с. 58]. Примечательна определённая исследователем тенденция неуклонно увеличивающейся доступности и вездесущности искусства, следствием которой становится разрыв связи произведения и традиции, а вместе с ним снижение ценности самого искусства.

Таким образом, парадигмальный подход представил историческое развитие понятия искусства в виде сменяющихся друг друга парадигм, каждая из которых несёт свою художественную проблему. При этом вытесненные парадигмы не исчезали полностью, а лишь отходили на периферийный план культуры [6, с. 28]. Первой парадигмой явилась внеэстетическая, самая продолжительная по времени господствования парадигма, видевшая искусство как подражание действительности согласно установленным правилам. Многим позднее происходит формирование эстетической парадигмы, определяющей роль искусства как созидания прекрасного. За эстетической следует художественная парадигма, интерес которой концентрируется на создании ирреальных форм, непохожих на объекты из обыденной жизни человека.

Последней парадигмой, в русле которой происходило формирование цифрового искусства, явилась постхудожественная парадигма. Её особенность представлена такими характеристиками, как интерес к ранее игнорируемым искусствам областям человеческой деятельности, процессуальность, стремление к пересмотру устоявшихся норм и провокативность, множественность разнородных художественных практик и плюрализм в их интерпретации. Данные характеристики также относятся к цифровому искусству, при условии их трансформации вследствие использования особого материала – цифровой среды. При этом наибольший интерес вызывает способность цифровых данных аккумулировать, редактировать, дробить и объединять культурный мате-

риал как прошлого, так и настоящего. Заложенные авангардом попытки демонтажа базировавшейся на традиции предшествующей культуры вполне могут быть реализованы силами цифрового искусства. И первые очертания такой новой культурной ситуации будут представлены множеством обособленных «частичек» предыдущей, а её глубокое внедрение в общественную жизнь будет обеспечено получившими столь широкое распространение цифровыми телекоммуникационными технологиями.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / Предисл., сост., перевод и примеч. С.А. Ромашко. М.: Культурный центр имени Гёте; Медиум, 1996. 240 с.
2. Бычков В.В., Бычкова Л.С. XX век: предельные метаморфозы культуры [Электронный ресурс]. URL: <http://philosophy.ru/library/bychkov/xx.html> (дата обращения: 15.01.2015).
3. Кун Т. Структура научных революций. М.: Прогресс, 1977. 300 с.
4. Моль А. Социодинамика культуры. М.: Прогресс, 1973. 409 с.
5. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства и другие работы. Эссе о литературе и искусстве: сборник; пер. с исп. М.: Радуга, 1991. 639 с.
6. Рубцова Е.В. Историчность парадигм искусства и проблема современной художественности: дис. ... канд. филос. наук. Екатеринбург, 2004. 163 с.
7. Семеновских Т.В. «Клиповое мышление» — феномен современности [Электронный ресурс]. URL: <http://jarki.ru/wpress/2013/02/18/3208/> (дата обращения: 15.01.2015).
8. Соловьёв А.В. Новая эстетика информационной эпохи: искусство как база данных // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия «Философия. Социология. Право». 2009. №8. С. 50–55.
9. Татаркевич В. История шести понятий / пер. с польского Б. Домбровского. М.: Дом интеллектуальной книги, 2002. 376 с.
10. Тюпа В.И. Парадигмы художественности (конспект цикла лекций) [Электронный ресурс]. URL: http://www.nsu.ru/education/virtual/discourse34_22.htm (дата обращения: 14.01.2015).