УДК 75.036:004.946

А. Ю. Демшина

Живопись в эпоху медиакультуры

Медиакультура оказывается феноменом, работающим в двухстороннем режиме: с одной стороны, она порождение нашей цивилизации, с другой – трансформирует нашу культуру. Здесь достижения изобразительного искусства выступают как инструмент, а художественное наследие превращается в часть стандартных схем для подачи авторского материала в интернет-пространстве. Со второй половины XX в. в центре актуального искусства находятся арт-объект, инсталляция или формы искусства, связанные с новыми технологиями. Традиционные формы изобразительного искусства: живопись, графика, – редко становятся признанным центром нового в искусстве. Живописи остается утверждаться в этом медийном поле, в рамках существующих правил или устанавливать свои правила, или использовать возможности медиа в собственных целях. При анализе творчества многих художников становится видна их связь с технологическим развитием медиа-цивилизации. Если не рассматривать потенциал медиа как площадки бытия и музеефикации произведения искусства, то можно выделить несколько направлений развития живописи: использование инструментария и приемов из новых технологий; осмысление медиареальности как новой посюсторонности; демонстрация особой иллюзии достоверности в живописи; исследование недоступного, по мнению художника, для медиа культурного и субъективного опыта. Живопись обогащает себя за счет использования технологий и возможностей виртуальной реальности. На современного зрителя, привыкшего к медиаобразам, живопись подчас способна оказывать большее воздействие, чем образы, созданные с помощью компьютера или фототехники.

Ключевые слова: медиакультура, постинформационное общество, виртуальная реальность, актуальная живопись, субъективная картина мира

Anna Yu. Demshina

Painting in era of media culture

Media culture is a phenomenon working in a bilateral way: on the one hand, it is the product of our civilization, on the other, it transforms our culture. Here, the achievements of the visual arts act as tools, and the artistic heritage turns into a part of the standard schemes for the submission of copyright material in the Internet-space or on a page in the social network. Since the second half of the twentieth century in the center of contemporary art is an art object, installation or art forms associated with new technologies. Traditional forms of fine art painting, graphics rarely become the recognized center of the new in art. At the same time, interesting processes are going on within the framework of painting. Painting remains to be affirmed in this media field, within the existing rules, either to establish its own rules or to use media opportunities for its own purposes. When analyzing the creativity of many artists, their relationship with the technological development of our media civilization becomes visible. If we do not consider the potential of the media as a platform for being and institutionalizing a work of art, then we can single out several trends in the development of painting: the use of tools and techniques from new technologies; understanding of the media reality as a new universality; a demonstration of a special illusion of authenticity in painting; a study inaccessible, according to the artist, for media cultural and subjective experience. Painting enriches itself due to the use of technologies and the possibilities of virtual reality. At the modern viewer, accustomed to media images, painting can sometimes have a greater impact than images created with the help of a computer or photographic equipment.

Keywords: media culture, post-informational society, virtual reality, actual painting, subjective picture of world

Современное искусство представляет собой довольно пеструю картину разнообразных форм, течений, направлений и авторских стилей. Со второй половины XX в. в центре актуального искусства находятся арт-объект, инсталляция или формы искусства, связанные с новыми технологиями. Традиционные формы изобразительного искусства: живопись, графика, – редко становятся признанным центром нового в искусстве начала XXI в. Прав оказывается Д. Кошут, заявивший еще в 1963 г., что основная причина, объясняющая незначительную роль живописи в настоящее время, заключается в том, что главные достижения в искусстве – не обязательно формальные достижения [1]. Репрезентативно

выглядят в данном контексте победители Венецианской биеннали последних лет. Несмотря на определенную критику, данное художественное событие является сегодня одной из самых показательных площадок достижений современного искусства. Это своеобразный «Ноев ковчег» с обширной программой и географией участников. Первые места на биеналле последнее время получают создатели арт-объектов, инсталляций, проектов с элементами интерактивности или медиакомпонентом, перформативные практики: Armenity (2015), Адриан Пайпер (2015), Франц Эрхард Вальтер (2017), Анн Имхоф (2017).

Социокультурные процессы последнего времени, глобализация, развитие коммуникаций и врастание виртуальной компоненты в повседневность индивидуума изменили реальность и сместили векторы поисков нового в искусстве и культуре. Лев Манович, один из авторитетнейших специалистов в области медиа, отмечает, что в медиакультуре как бы соревнуются два мотива: реального времени и архива. За всеми рассуждениями о текучести скрываются довольно строгие структуры, базы данных с невероятным уровнем детализации, который раньше был невозможен. Молодые пользователи Инстаграма постоянно работают с архивом своих фотографий, что-то удаляя или добавляя, и, по сути, являются кураторами собственной экспозиции. Арт-сцена выглядит слишком статичной, академичной по сравнению с этой динамичной культурой технологических компаний. Есть множество возможностей изобретать новые жанры коммуникации, черпая опыт из биологии, инженерии и т. д. Художникам нужно придумывать ответ на ситуацию, когда крупные компании, вроде Samsung и Apple, стали Пикассо и Матиссом сегодняшнего дня [2].

Вопрос потери ауры произведения искусства из-за возможности технической воспроизводимости был снят мировым гуманитарным дискурсом достаточно давно. На вопрос, поставленный В. Беньямином, ответ предоставил Ж. Бодрийяр. В работе «Прозрачность зла» он пишет, что фотография не только не теряет ауру искусства, но создает некую магию, это возможно благодаря техническим возможностям, например объективу фотокамеры [3, с. 83]. В современном дискурсе сосуществуют обе позиции, но не на правах взаимоисключения, а как различания, параллельно существующие возможности. Сегодня наблюдается приоритет актуального медиаконтента перед традиционными формами искусства, интерес к которым чаще связан с их архивной функцией. Визуальные искусства становятся не целью, но компонентом коммуникативных стратегий различных институций и пользователей, инструментом для формирования зон нового опыта. В то же время, существуя в такой форме архива и игровой площадки, визуальные художественные практики пытаются встраиваться в медиареальность как особенный субъективный опыт. По сути, их развитие во многом обусловлено качествами этой новой медиакультуры.

Искусство медиакультуры редко обращается к поискам запредельного мира, в основном концентрируясь на обустройстве мира-данного, решает вопросы по формированию его виртуального абриса, изучению социокультурной реальности, исследованию человека во всех его проявлениях. Со времен Ф. Достоевского, сформулировавшего один из главных вопросов современности, «что делать, если бога нет», и Ф. Ницше, констатировавшего отсутствие другой, «высшей» реальности, находящейся над человеком и диктующей ему его ценности, нормы, идеалы, единственной реальностью стал считаться этот, посюсторонний мир, творец и хозяин которого – человек. Но не «наличный», уже существующий, который, подобно зеркалу, лишь отражает чужие образы, внешние события, стремясь избавиться от всего того, что было бы присуще его собственной личности [4, с. 658]. В таком случае истина – не данность, а то, что надо создать. Истина и ложь больше не альтернативы, художник видится творцом истины [5, с. 133].

Творцом в медиакультуре, а, следовательно, и художником может быть любой. Искусство, во многом под влиянием идей авангарда, демократизировалось и стало доступным для самовыражения каждого. Цель такого искусства – не воспроизводство реальности, а ее создание, осознание или конструирование. Иные миры должны быть доступны для понимания и обозрения. Неважно, о чем идет речь: об исследовании окружающей культуры, самого человека, построении медиареальности или формировании собственного квазиобраза в социальных сетях. Идея размывания границ между искусством и жизнью реализуется здесь в форме, кажущейся безопасной для субъекта. С. Сонтаг назвала медиа сверхреальным измерением. На примере фотографии она рассмотрела технически созданное изображение как жест по захвату мира, как некий ритуал, избавления от страха смерти и бытия, обладающий властным потенциалом [6, с. 25]. Идея синтеза искусств так же находит здесь тотальное воплощение. Неслучайно Р. Барт сравнивал фотографию с театром, а не с изобразительным искусством, утверждая, что каждый снимок – это фиксация смерти мгновения [7, с. 51].

Цифровые формы все дальше удаляются от физических медиа. Современные медиа отходят от идеи воспроизводства реальности, они заняты поисками новой конфигурации старых форм. В то же время тотальность и доступность цифровых технологий приводят к потере доверия или трансформации представления о правде в рамках медиаконтентента. Медиа, благодаря эффекту погружения и возможности создания иллюзии достоверности, обладают способностью обманывать. Отличный пример – это фото или истории в Инстаграм. Все знают про фильтры и поэтому допускают, что видео или фото отредактированы. Медиаконтент воспринимается частью пользователей как симуляция, набор квазиартефактов, которые обладают легитимностью за счет принадлежности к другой страте посюсторонней реальности. Доверие в таком случае является игровым моментом, схожим с доверием к художественному произведению. Предкадровая реальность, критическое отношение к медиа сосуществуют вместе с доверием. Причина – желание субъекта быть обманутым

Медиа – это не только социальный объект, но часть особой квазиреальности, искусственно созданного мира современного человека, где каждый творит свой фрагмент, деформируя мир целиком. Здесь достижения изобразительного искусства выступают как инструмент, а художественное наследие превращается в часть стандартных схем для подачи авторского материала. Формальные достижения живописи становятся схемами для привлечения аудитории медиаконтента. Элементы живописи «цветового поля» М. Ротко или построение композиции у Леонардо да Винчи – приемом оформления страницы в Инстаграм. Это обратная сторона контекстуальности современной культуры. Искусство со времен авангарда требует от зрителя реакции, соучастия, со-бытия в дискурсивном поле. Зритель вкладывает свою долю в общий контекст, чем лишает произведение законченности и статичности. «Смерть мгновения» (Р. Барт) оборачивается вечностью интерпретации и бесконечностью повторения.

Живописи остается утверждаться в этом медийном поле, в рамках существующих правил или устанавливать свои правила, или использовать возможности медиа в собственных целях. При анализе творчества многих художников становится видна их связь с технологическим развитием нашей медиацивилизации. Если не рассматривать институциональный потенциал медиа как площадки бытия и музеефикации произведения искусства, то можно выделить несколько точек развития актуальной живописи: использование художниками инструментария и приемов из новых технологий в своих целях; осмысление медиареальности как новой посюсторонности и материала для творчества; демонстрация особенностей иллюзии достоверности как отличия живописи от медиа; исследование недоступного, по мнению художника, для медиа культурного опыта: моделирование альтернативных сценариев и реальностей.

Со времен авангарда приемы из технических способов фиксации реальности приходят в изобразительные практики. Реди-майд М. Дюшана, кроме всего прочего, – это аналог фотографии, созданной без фотоаппаратуры. Если фотография или кинематограф могут представлять объект как таковой, то почему это нельзя делать в рамках нетехнического искусства? Искусство, познающее границы самого искусства, легитимизировало апроприацию как художественный жест. «Три стула» Джозефа Кошута стали вехой в осознании этого феномена. Коллажные техники, монтажное мышление, так же пришедшие из киноискусства и фотографии, – сегодня традиционные методы в живописи. Уникальным примером киномонтажного мышления в живописи является творчество Френсиса Бэкона. На его полотнах время уплотняется за счет иллюзии воссоздания эффекта наложения или искажения кинокадра. Эту же традицию развивают современные художники, в основном те, чье творчество связанно с экспрессионизмом, например, Эмилиано Карпоторто, Йохан ван Мюллем. Другой вариант – это гиперреализм, где имитация фотодостоверности придает живописи черты абсурда. Классический пример – работы Люсьена Фрейда.

В то же время, глядя на работы Френсиса Бэкона или Люсьена Фрейда, можно говорить, что живопись способна увидеть и передать то, что не может техника. Дэвид Хокни, создавая произведение «Всплеск», пытался зафиксировать при помощи живописи то, что не может поймать взгляд человека или фото-, видеотехника, т. е. потенциал живописи для исследования различных аспектов бытия практически не заменяем техническими средствами.

Исследование Ф. Бэконом творчества Диего Веласкеса или Винсента Ван Гога в рамках живописи – так же демонстрация уникального потенциала исследовательской, аналитической функции изобразительного искусства. Европейская цивилизация долго опиралась на вербальный или письменный текст как результат изучения того или иного явления. Гиперреальность и медиакультура нивелировали значения текста

как единственного и желаемого источника информации.

Современность, осваивая технически сделанное изображение, раскрывает гносеологический потенциал визуального опыта как такового в новом качестве. Субъективный опыт является для современности особой ценностью. Изучение и выявление на поверхность иррациональности, хаотического начала остаются важной частью самоисследования человеком самого себя, принятию себя во всех проявлениях. Нефотографичность изображения, которую органически способна воспроизвести живопись, выступает как уникальный метод познания и презентации различных стадий познания.

Фактурные живописные полотна Мурада Гаухмана-Свердлова – пример такого отношения к живописи. Произведения художника – это заметки, фиксирующие различные грани и стадии субъективного взгляда автора. Художник исключает из произведения аналитическую обработку собственного непосредственного опыта, представляет его в «сыром» качестве. Так он оставляет для зрителя место для сотворчества. Произведения художника как дневниковые записи сочетают в себе непосредственность субъективного восприятия и осознанно сохраненную небрежность, становящуюся экспрессионистическим жестом. Ассамбляж, выход из двухмерности холста обусловлены не аналитической необходимостью формального поиска оптимальной презентации идеи, но сутью творческого метода. Это трансляция хаотического космоса бытия, содержащего в себе созидательное начало.

Осмысление через живописные техники границ искусства остается важной темой для современных художников. Ирина Асаева намеренно не предлагает зрителю единственного кода для интерпретации. Автор считает, что искусство должно говорить само за себя, искать отзыв в глубинах душ зрителей, а не быть полем для самоутверждения интерпретатора, убивающего произведение искусства за счет встраивания в единственный контекст [8]. Работа «Бесконечность/Одиночество» (хост, масло, 2012 г.) – декларация авторской концепции невмешательства постороннего давления в отношения автора и зрителя. Ирина Асаева в рамках перфоманса предлагает зрителям написать что-либо на ее произведении. Это напоминает граффити на стенах, которые являются следом присутствия человека, трансформируют мир вокруг и дают пишущему уникальное осознание собственного существования. Асаева обращается к изначальной сути уличного искусства, художник считает, что сегодня граффити изменилось, превратилось в часть коммерческого искусства. Цель перфоманса «Бесконечность/Одиночество» вернуться к осознанию самостоятельной ценности искусства.

Пример аналитического применения медиа демонстрирует проект Владимира и Веры Лихачевых «Вятка: диалог эпох». Его особенность в комплексном сочетании возможностей искусства, мультимедиасредств с использованием актуальных коммуникационных технологий и методов. В проекте используется потенциал искусства как средства творческого преобразования реальности, визуализации различных представлений о мире. Владимир Лихачев говорит: «Для нас важным является понимание ответственности художника за высказанное слово. Этот проект для нас очень личный. Вятский край – удивительное место. В нем есть редкое сочетание природы, культурной памяти. Здесь сосуществуют различные культурные пласты, которые наслаиваются друг на друга. В то же время ряд архитектурных памятников не сохранился по различным причинам. Мы хотели поделиться со зрителями тем, каким видим Вятский край мы» [9].

В центре проекта – серия живописных работ, посвященных природе, культурным памятникам и религиозному наследию Вятского края. Часть из них демонстрирует несохранившиеся памятники, природные локации, воссозданные на основе архивных документов: фотографий, цифровых моделей и личного восприятия авторов. Лихачевы использовали несколько живописных техник. В трех сериях работ проекта прослеживаются традиции русского пейзажа XIX в., влияние иконописи и авторская декоративно-графическая манера художников. Еще один важный момент данного проекта связан с тем, что в каждой работе соединяются два авторских мировидения – Вера и Владимир работают над каждым произведением вместе.

Представленные в одном выставочном пространстве три серии создают ощущение, что работы созданы в рамках пленэра. Чувство абсурда возникает у зрителя, когда он понимает, что это пленэр по результатам путешествия в потенциально возможную виртуальную реальность, сходную по качествам с реальностью Интернета, фантастических романов или компьютерных игр. Живопись придает квазиобъекту ту достоверность, которую не достичь при помощи фоторедактирования или трехмерного компьютерного моделирования. Холст в раме в эпоху медиатехнологий оказывается подчас более действенным средством придания виртуальному конструкту качеств реальности. Прон-

зительность созданной Лихачевыми симуляции основана на презентации уникального культурного опыта виртуального путешествия в Вятку, которая существует лишь в их коллективном субъективном.

Если Лихачевы остаются в рамках холста, то художник Александр Малей отказывается от рамы как границы произведения искусства, маркирующей границу мира физического и мира художественно смоделированного. Отказ живописи от создания иллюзий реальности на плоскости холста стал важным моментом для искусства XX в. Это было отдано на откуп техническим средствам; фотоаппарату, кинокамере, а позднее – компьютеру. Для модернистов плоскость стала точкой прорыва, линией перехода в иные миры или в бессознательное. Постмодернизм, всеядный по своей сути, вернул изображение иллюзий в плоскости и фигуративность в живопись.

Современное искусство стремится преобразовывать жизненный мир, создавать для зрителя пространство для диалога и самопознания. Технологии на службе художника дают возможность моделировать пространства и миры, создающие у зрителя иллюзию достоверности. Изображение предмета, существование предмета как самостоятельного художественного артефакта, виртуальная модель – для современного искусства равнозначные артефакты. Художник-теоретик Александр Малей предлагает авторскую модель современной живописи, совмещающей эти тенденции.

А. Малея интересует единство трехмерного физического и виртуального (трансцендентного) пространств. Он лишает живописный предмет рамы и искусственно созданного фона, помещает его в физическую среду. Его произведение – и изображение на холсте, и трехмерный арт-объект одновременно. А. Малей называет это «формой Дюшана». «Форма Дюшана» обладает характеристиками физического трехмерного объекта и художественного произведения одновременно. Чтобы куб стал такой формой, он должен быть в физическом и энергетическом пространстве одновременно [10, с. 174]. Это все элементы концептуального произведения «Три стула» Д. Кошута, совмещенные в одном арт-объекте/произведении. Как медиа-арт или световое искусство произведения Малея формируют особое пространство, не связанное и связанное с физическим миром одновременно. Виртуальность здесь приобретает пугающе реалистический вид, заставляя зрителя увидеть окружающий мир иначе. Отличие от созданной в рамках традиционной живописи или смоделированной компьютером реальности в том, что не только субъективное восприятие зрителя влияет на произведение искусства. Живописные арт-объекты А. Малея преобразуют окружающую среду, но и сами изменяются в зависимости от контекста среды: происходит совмещение реального и субъективного, перетекание одного в другое. Такое произведение осязаемо и обладает телесностью. Художник ждет от зрителя искренности: «Произведение искусства – это не ребус или кроссворд. Главное – субъективная реакция зрителя. Ваша субъективная реакция» [11]. Здесь Александр Малей близок к мнению Марка Ротко, писавшего: «Меня не интересует избавление от предметности и „абстракция“ сама по себе, так же как и восприятие картины только так дизайна, формы, линии или цвета. Я могу вкладывать в живопись гораздо большее – драму, злость, боль, любовь, фигуры, идеи о пространстве. Через ваши глаза все это снова становится эмоциями или мыслями» [12].

Медиакультура оказывается феноменом, работающим в двухстороннем режиме: с одной стороны, она порождение нашей цивилизации, с другой – трансформирует нашу культуру. На сегодняшний день прошло ощущение новизны медиа, Интернет и виртуальная реальность стали обыденной вещью. Живопись сегодня, хотя и не является модной формой самовыражения, продолжает оставаться одним из интереснейших направлений визуальных художественных практик. Многообразие ее форм связано с общей установкой современности на отказ от метанарраций в пользу отдельных повествований. Современные художники демонстрируют, что не все подвластно компьютерному моделированию или воспроизводству при помощи технических средств. Есть субъективный опыт, как автора, так и зрителя, который может быть осознан исключительно с использованием живописных средств. Это и причина, почему достижения живописи так востребованы в рамках медиареальности и в среде Интернета.

Живопись обогащает себя за счет использования технологий и возможностей виртуальной реальности. На современного зрителя, привыкшего к медиаобразам, живопись подчас способна оказывать большее воздействие, чем образы, созданные с помощью компьютера или фототехники. Отдельное направление – моделирование при помощи живописи альтернативных сред: это может быть передача субъективного опыта, создание симуляций или попытка создания точки взаимодействия реального или виртуального миров.

Список литературы

1. Кошут Д. Искусство после философии / пер. с англ. А. А. Курбановского // Искусствознание. 2001. № 1. URL: http: // contemporary-artists. ru (дата обращения: 25. 04. 2018).

2. Манович Л. Инстаграм занят тем же, чем раньше музыка: созданием субкультур. URL: http: // colta. ru (дата обращения: 25. 04. 2018).

3. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. Москва: Добросвет, КДУ, 2006. 260 с.

4. Ницше Ф. По ту сторону добра и зла: сочинения. Москва: Эксмо-Пресс; Харьков: Фолио, 1999. 1056 с.

5. Дианова В. М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. Санкт-Петербург: Петрополис, 1999. 238 с.

6. Сонтаг С. О фотографии / пер. В. Голышева. Москва: Ад-Маргинемпресс, 2013. 272 с.

7. Барт Р. Camera Lucida: комментарий к фотографии / послесл. и коммент. М. Рыклина. Москва: Ad Margainem пресс, 2011. 272 с.

8. Асаева И. Интервью А. Ю. Демшиной. Санкт-Петербург. Мастерская художника. 2 декабря 2017 г. // Лич. арх. авт.

9. Лихачев В., Лихачева В. Интервью А. Ю. Демшиной. Санкт-Петербург. Мастерская художников. Январь 2018 г. // Лич. арх. авт.

10. Малей А. Обратная информация. Минск: Эконом-пресс, 2012. 180 с.

11. Малей А. Интервью А. Ю. Демшиной. Беларусь. Витебск. Мастерская художника. 2 февраля 2018 г. // Лич. арх. авт.

12. Все об абстрактном экспрессионизме. URL: http: // style. rbc. ru (дата обращения: 25. 04. 2018).

References

1. Kosuth J.; Kurbanovskii A. A. (transl.) Art after philosophy. *Iskusstvoznanie*. 2001. 1. URL: http: // contemporary-artists. ru (accessed: Apr. 24. 2018) (in Russ.).

2. Manovich L. Instagram does this, what music has done before: creating subcultures. URL: http: // colta. ru (accessed: Apr. 24. 2018) (in Russ.).

3. Baudrillard J. Transparency of evil. Moscow: Dobrosvet, KDU, 2006. 260 (in Russ.).

4. Nietzsche F. Beyond good and evil: essays. Moscow: Eksmo-Press; Kharkov: Folio, 1999. 1056 (in Russ.).

5. Dianova V. M. Postmodern philosophy of art: origins and modernity. Saint Petersburg: Petropolis, 1999. 238 (in Russ.).

6. Sontag S.; Golyshev V. (transl.) About photography. Moscow: Ad-Marginempress, 2013. 272 (in Russ.).

7. Barthes R.; Ryklin M. (afterword, comment.) Camera Lucida: comment the photo. Moscow: Ad Margainem пресс, 2011. 272 (in Russ.).

8. Asaeva I.; Demshina A. Yu. (interviewer) Interview. Saint Petersburg. Artist's studio. Dec. 2. 2017. *Priv. arch. of auth.* (in Russ.).

9. Likhachev V., Likhacheva V.; Demshina A. Yu. (interviewer) Interview. Saint Petersburg. Artist's studio. Jan. 2018. *Priv. arch. of auth.* (in Russ.).

10. Malei A. Reverse information. Minsk: Ekonompress, 2012. 180 (in Russ.).

11. Malei A.; Demshina A. Yu. (interviewer) Interview. Belarus. Vitebsk. Artist's studio. Febr. 2. 2018. *Priv. arch. of auth.* (in Russ.).

12. All about abstract expressionism. URL: http: // style. rbc. ru (accessed: Apr. 24. 2018) (in Russ.).