

ЭСТЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ МУЛЬТИМЕДИЙНОСТИ В ИСКУССТВЕ

В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская

В тексте использованы материалы исследовательского проекта № 06-06-80023а, поддержанного РФФИ.

Виктор Бычков: Надежда Борисовна, в недавно вышедшей Вашей новой книге по эстетике и искусству постмодернизма¹ Вы не так уж много внимания уделяете новейшим видам искусства, возникшим на основе современной электроники, компьютерной техники, новейших технологий и т.п., то есть той новой огромной и взрывоподобно разрастающейся области современных арт-практик, которую сегодня называют New Media Art. Должен сознаться, что и я до последнего времени без особого энтузиазма относился к этой сфере арт-производства. Между тем нравится нам это или не очень, но она активно занимает всё большие пространства в экспозициях современных художественных выставок, биеннале, музеев, на страницах журналов и книг по искусству. Я не говорю уже об Интернете, где New Media Art чувствует себя в родной стихии. Понятно, что современный эстетик или философ искусства не может уже просто отмахнуться от этого искусства, хотя бы потому, что оно именует себя так и претендует на сферу современного эстетического опыта. В связи с этим, а также учитывая, что наши диалогические беседы находят живой отклик у заинтересованной аудитории, не хотели бы Вы обсудить и эту проблему. Точнее, поговорить об эстетических аспектах (если они есть) искусств, основывающихся на мультимедийности, попробовать нащупать, что же с точки зрения эстетики даёт право этой сфере неутилитарной деятельности относить себя к искусству. Или здесь типичное самозванство, желание любой ценой приобщиться к тому, что с древности занимает видное место в культуре и в жизни практически каждого человека?

Надежда Маньковская: Да, я с удовольствием готова обсудить эти вопросы. Тем более что они в той или иной форме нередко возникают на моих лекциях по эстетике во ВГИКе, при работе со студентами и аспирантами. Да и мы с Вами уже неоднократно обращались к рассмотрению философско-эстетических и искусствоведческих аспектов современного искусства, возникшего на основе или с активным использованием так называемых «новых медиа», — всех аспектов внедрения в искусство современной электроники, мультимедийных технологий, возникновения эстетической виртуальности и т.п. Виртуальной реальности как феномену современного искусства мы в недавнем прошлом посвятили целый цикл теоретических разработок². Совершенно очевидно, что явление это возникло под воздействием техногенной цивилизации на художественную культуру XX–XXI вв. А в чём

Вы усматриваете сущность техногенной цивилизации в целом? Каков характер её влияния на искусство, происходящие в нём радикальные трансформации?

В. Б.: Ну, Вы ставите проблему слишком глобально. Я хотел ограничиться более локальными и конкретными вопросами. Однако извольте. Может быть, с этого действительно имеет смысл начать разговор, чтобы не возникало какого-то недопонимания, хотя ответить на поставленные Вами вопросы не так-то просто. Техногенная цивилизация — это такая цивилизация, в которой научно-технический прогресс становится нормой, стимулом и целью духовного и общественного развития. Мощный скачок научно-технического прогресса XX в., приведший к современной техногенной цивилизации, оказал беспрецедентное воздействие на всю художественную культуру, на все виды традиционного искусства и вызвал к жизни новейшие разновидности арт-практик, формирующихся исключительно на технологической основе.

Крупные достижения в психологии (открытие бессознательного), ядерной физике и математике (теория относительности Эйнштейна, развитие квантово-релятивистской физики, теория расширяющейся Вселенной и т.п.), химии, биологии, медицине, кибернетике; изобретение фотографии, кино, радио, телефона, телевидения, звуко- и видеозаписи, компьютера и связанных с ним возможностей аудиовизуального конструирования, а также коммуникативных сетей (Интернет), создание термоядерного оружия и других средств массового уничтожения, выход человека в космос — все эти достижения и «достижения» научно-технического прогресса нарушили или поставили под вопрос многие традиционные представления человека о ценностях, о смысле жизни, роли и месте в ней всех институтов культуры, в том числе и самой культуры в целом; актуализировали до предела проблему места и роли человека в Универсуме.

При этом в сфере художественной культуры глобальные цивилизационные сдвиги далеко не всегда приводили к однозначно оцениваемым результатам, а нередко и просто к рискованным экспериментам в сферах нравственно и эстетически негативных. Активизировался процесс дегуманизации культуры; из неё выхолащивались изначально присущие ей, хотя и далеко не всегда преобладавшие в исторической перспективе, духовность и нравственно-антропный принцип, точнее, акценты нередко переносились на сугубо чувственную природу человека, культивировался голый физиологизм.

Самым непосредственным образом всё это отразилось на искусстве. Оно стало утрачивать или существенно модифицировать свои традиционные и, казалось бы, незабываемые основания: миметизм, идеализацию, символизм, выражение сущностных оснований бытия, художественно-эстетическую основу, духовность и т.п. Под мощным влиянием НТП начинают меняться менталитет, психология восприятия, склад мышления, идеология, система миропонимания человека. И параллельно с этим естественно меняются и традиционные средства художественного выражения, художественных языков искусства (изобразительность, выразительность, дескриптивность, тональность, ритмичность и т.п.). Подробнее обо всех этих про-

цессах я писал, как Вы знаете, во многих работах, им посвящён мой двухтомный проект «Художественный Апокалипсис Культуры»³.

В этом контексте разъяснение смысла, своеобразия, специфики современного искусства, возникшего и формирующегося в системе техногенной цивилизации под её непосредственным воздействием и с использованием её новейших достижений и разработок, становится одной из фундаментальных проблем современной философии, эстетики, искусствознания, теории культуры. Крайне важно проследить характер радикальных изменений в предмете и языке искусства, произошедших под влиянием научно-технического прогресса XX–XXI вв.; трансформации в современном художественном сознании и соответственно во всей системе взаимодействия человека с актуальными, как правило, мультимедийными арт-практиками; глубокие перемены в принципах художественного формообразования и механизмах восприятия искусства под воздействием техногенно ориентированного сознания современного человека и способов его бытия в супертехнизированном мире.

Н. М.: Вы правы, данная проблематика вписывается в широкий общекультурный, социальный, психологический контекст; она связана со всё возрастающей ролью науки и техники и особенно электроники во всех сферах человеческой жизни, в том числе и в художественном творчестве, с перестройкой менталитета и реактивности человека net-поколения, проводящего немалую часть жизни в контакте с мультимедийной аппаратурой. Под влиянием техногенной цивилизации возникли принципиально новые виды технически ориентированного искусства, формируются не только новые арт-языки и арт-пространства, но и художественное сознание новейшего типа. На наших глазах во многом меняется язык традиционных (литература, живопись, музыка, театр, балет) и технических (фотография, кинематограф и другие экранные искусства, мультимедиа) искусств, возникли актуальные технизированные арт-практики (перформансы, акции, инсталляции) а также новейшие сетевые арт-феномены. Когда, на Ваш взгляд, начались все эти процессы? Есть ли более или менее отчётливо просматриваемая граница?

В. Б.: Думаю, с радикального переформирования под влиянием НТП художественных языков всех искусств в авангарде и модернизме первой половины — середины XX в. Помимо того, что с самого начала прошлого столетия возникли новые виды искусства на технической основе — фотография, кино, радиоинсценировки, чтение литературы по радио, несколько позже — телевидение, видео, существенно потеснившие классические виды искусства, — весь ход НТП оказал глубочайшее воздействие и на сами традиционные искусства. С раннего авангарда и модернизма начали существенно меняться изобразительно-выразительные языки всех классических видов искусства, а затем и сами эти виды и жанры. И все эти изменения носили, как правило, экспериментально-поисковый характер, инициированный самим духом активно развивающейся техногенной цивилизации.

В художественно-эстетической сфере начался процесс активной переоценки классических ценностей, отказа от многих традиционных принципов и приёмов создания произведений искусства и поиска новых, адекватных самой эпохе научно-технического прогресса. Понятно, что процесс этот шёл с утратой существенных

достижений классического искусства, но оправдывался стремлением ответить на вызовы современности, идти в ногу со временем и новым человеком. Не останавливаясь подробно на всех этапах и извивах движения инновационных визуальных искусств XX в. и соответствующей им неклассической эстетики⁴, подчеркнем только, что в результате бурного развития этих искусств к началу нынешнего века мы имеем целый ряд новых экспериментальных их видов и жанров. Это всевозможные арт-объекты, артефакты, инсталляции, акции, энвайронменты, хэппенинги, перформансы, а также принципиально новые по художественным средствам арт-проекты и практики, возникшие на мультимедийной основе в кино, телевидении, современных шоу с использованием электроники, кинематики, лазерной техники, в видео-арте, компьютерной графике, компьютерных инсталляциях, сетературе, транс-музыке, интернет-арте, интерактивном искусстве, виртуал-арте и других новейших видах арт-практик, возникающих в сети или использующих фрагменты виртуальности в традиционных искусствах. Они уже не имеют ничего общего с традиционными видами изобразительного искусства, от которого берут своё начало и считают себя его продолжателями. Их авторы отказались практически от всех традиционных принципов и методов изобразительных искусств или используют их очень избирательно и в качестве подсобных средств.

Повторюсь, основное, магистральное направление инновационного искусства XX в. провозгласило и во многом реализовало отказ от тысячелетних традиционных фундаментальных принципов искусства: *миметизма, идеализации, символизации, выражения и обозначения; тео- или антропоцентризма; от художественно-эстетической сущности искусства вообще. Дегуманизация искусства приобрела глобальные масштабы, как и абсолютизация творческого жеста*. Реди-мейды Марселя Дюшана (появились в 1913–1917 гг.) дали толчок принципиально новому типу деятельности в сфере искусства и новой имплицитной философии искусства — *неклассической эстетике*.

Вершится повсеместный отказ от традиционных черт новоевропейского искусства — *станковизма и эстетической сущности*. Искусства перестают отныне быть «изящными искусствами», то есть носителями эстетического. Сегодня идут активные поиски новых, расширительных смыслов для понимания искусства и его функций в культуре, так как и само искусство XX в., особенно со второй его половины, постоянно находится в поиске новых пространств и ракурсов своего бытия.

Характернейшей чертой арт-деятельности последней трети XX в. является предельное обострение глубинной антиномии творчества «рациональное-иррациональное». При этом иррациональное, бессознательное, абсурдное часто бушуют в алхимическом тигле строгой концептуальности (начиная с *концептуализма*, манифестировавшего замену собой и философии, и искусства). В результате мы имеем то, что имеем: бескрайнюю арт-стихию, в которой господствуют вырвавшаяся из-под контроля утилитаризма *вещь* сама по себе и сама в себе со своими вещными (визуальными, слуховыми, гаптическими) энергиями и *телом*, дающее «место такому существованию, сущность которого заключается в том, чтобы не иметь никакой сущности» (Ж.-Л. Нанси)⁵, во всеоружии сенсорики, порвавшее узду какой-либо

духовности. Во всём этом клокочущем вареве какая-то глубинная художественно-антихудожественная провиденциальная активность — ощущение принципиально *иного* этапа цивилизационного процесса и активная работа на него — сочетается с определённой растерянностью художественно-эстетического сознания перед ним.

Н.М.: Однако готовы ли мы адекватно выразить проблемы и сущность техногенной цивилизации средствами искусства, ответить на её жёсткие вызовы? Понятно, я имею в виду прежде всего художественное сознание, искусство. Или художнику остаётся так и стоять в растерянности перед возгонкой техногенных новаций, радикально меняющимся миром и ещё более радикально — человеком?

В.Б.: Я бы сказал, что сегодня художник пытается как-то реагировать на всё это, но получается далеко не адекватно. Его ответы часто весьма парадоксальны с позиции классической культуры. На уровне конкретной арт-практики последовательно разрабатываются (отчасти складываются) радикальные, принципиально новые по сравнению с классикой правила игры в арт-пространстве, основывающиеся на приоритетном использовании всевозможных диссонансов, дисгармоний, деформаций, принципов конструирования-деконструирования, монтажа-демонтажа, алогичности, абсурда, бессмысленности и т.п. В контексте этих стратегий реализуются арт-проекты и организуются арт-практики, которые более или менее соответствуют неким общим для данного, во многом хаосогенного момента цивилизации тенденциям.

К началу XXI в. масштабный эксперимент в сфере искусства привёл практически к полному отказу от традиционных языков художественного выражения, особенно в сфере визуальных искусств, но отчасти и в литературе, музыке, театре, следствием чего стала существенная деэстетизация искусства. Подавляющее большинство современных арт-практик фактически существуют вне сферы традиционного эстетического опыта или очень слабо пересекаются с ней. Точнее, многие из них демонстративно уходят от центральных для классического новоевропейского эстетического сознания креативных идеалов и принципов прекрасного, возвышенного, миметизма и осознанно или внесознательно тяготеют к другим принципам, маргинальным для классической эстетики, хотя имплицитно присущим многим сферам традиционного искусства. Имеются в виду феномены *игры, иронии, безобразного*. Именно в их русле двигалось большинство направлений и художников инновационного искусства на протяжении всего XX в., в которых обыгрывание безобразного, сам игровой принцип и иронизм превратились в основу творческого метода на всех уровнях и во всех видах искусства.

Н. М.: В Ваших словах ощущается горечь, хотя и в русле этих принципов уже созданы заметные, а иногда и очень серьёзные произведения современного искусства.

В. Б.: Не следует воспринимать мои слова как иронию или оценочное суждение. Я не стремлюсь дать упрощённую оценку тем или иным явлениям современного искусства, но констатирую факт — *так есть*. С позиции классической эстетики можно было бы отнести многое в современном искусстве к сугубо негативным явлениям, но то же самое сегодня можно сказать и о ряде достижений науки и техни-

ки, той же философии второй половины XX столетия. Далеко не все они работают во благо человеку. Однако это — факты техногенной цивилизации и определённые закономерности истории. Мы не можем их отменить, но имеем возможность анализировать и соизмерять их и собственные действия со своим нравственным императивом и художественным вкусом. Только история покажет и выявит истинный культурно-исторический смысл процессов, вершащихся сегодня в культуре и искусстве. Очевидно одно: они грандиозны по масштабам и трудно постигаемы по характеру радикальных перемен.

Н. М.: С этим нельзя не согласиться. И радикальность внедрения современной науки и техники в искусство нередко переходит все пределы разумного. Вспомним, например, о серьёзных попытках, предпринимавшихся немалым количеством кибернетиков последней трети прошлого столетия, по изобретению так называемого машинного искусства. Существовало целое направление энергичных изобретателей компьютерных программ и специальных приспособлений для создания музыки, живописи, поэзии без вмешательства человека. Что Вы могли бы сказать на этот счёт?

В. Б.: Да, совсем недавно функционировало целое направление так называемого алгоритмического искусства, создатели которого стремились доказать, что современным технологиям доступно буквально всё. В том числе и полная замена художника «умной машиной». Сами опыты по продуцированию подобного искусства начались ещё в 60-е гг., а термин *Algorithmic art* был введён в обращение одним из энтузиастов и последовательных создателей этого искусства, американским художником, или «алгоритмом» (как именуют себя некоторые из мастеров этого искусства — *algorists*), *Романом Веростко* (р. 1929) в 80-е годы, когда он начал активно разрабатывать программы для этого искусства и создавать соответствующие компьютерные произведения в сфере абстрактной графики и живописи.

История возникновения алгоритмического искусства проста. В процессе изучения механизмов мышления и работы интеллекта в различных его формах учёных-кибернетиков, естественно, интересовало и творчество художников, процессы создания ими произведений искусства — музыки, живописи, поэзии. Разрабатывались специальные компьютерные программы, которые на основе анализа определённого класса выдающихся произведений искусства пытались выявить творческий алгоритм или семейство алгоритмов этих произведений, а затем на их основе создавать подобные им произведения искусства. *Алгоритм*, как известно, — это программа, прописывающая с помощью определённых условных знаков и правил их соединения (алгоритмического языка) конкретные приёмы и их последовательность, необходимые для решения той или иной задачи. Например, задачи по воссозданию с помощью плоттера (своеобразной рисующей руки компьютера) рисунков определённого класса с использованием случайных, полуслучайных, вероятностных, эволюционных и т.п. процессов, с чего и начинали первые создатели алгоритмического искусства.

В последние десятилетия усилиями программистов и тяготеющих к их экспериментам художников различных видов искусства были разработаны компьютерные программы, создающие произведения, вроде бы почти не отличающиеся

от творений собственно художников, даже выдающихся мастеров. Так, особую известность приобрели эксперименты по машинному писанию музыки. В частности, широко известна программа Д. Коупа «Эмми», которая на основе алгоритмов хоралов Баха и ноктюрнов Шопена создала 5000 хоралов в стиле Баха и 1000 ноктюрнов в стиле Шопена; все они в 2005 г. были размещены на сайте Коупа⁶. При этом даже специалисты в области музыки с удивлением отмечали, что их очень трудно отличить от оригиналов великих композиторов.

Подобные программы были созданы и для продуцирования графики абстрактного характера, относительно которой нельзя точно сказать, создана она человеком или компьютером. А английский художник *Гарольд Кохен* разработал (начиная с 1973 г.) совместно с сотрудниками Лаборатории искусственного интеллекта Стэнфордского университета программу AARON, которая продуцирует и фигурные изображения на основе алгоритмов проанализированных ею произведений фигуративного искусства. В 90-е годы сетевой писатель и программист Э. Булгак обнаружил программу «Постмодернистский генератор», которая писала тексты, близкие к текстам известных постмодернистов (Деррида и др.). Существует немало программ и по производству поэтических текстов, особенно в современной стилистике. Более того, многие разработчики компьютерных программ всерьёз задумываются о создании «эстетических алгоритмов», с помощью которых компьютер сам будет творить уникальные полноценные высокохудожественные произведения искусства, без какого-либо вмешательства человека. Наряду с этим идут эксперименты и по разработке интерактивных креативных программ, используя которые любой реципиент, обладающий определёнными навыками обращения с компьютером, сможет сам конструировать произведения искусства.

Как отнестись ко всем этим и подобным экспериментам с позиции эстетики? Всплывает ряд аспектов этой проблемы, в которых ещё предстоит разобраться более детально, но предварительные выводы можно сделать и сегодня.

Прежде всего понятно, что любое изучение творческого процесса, в том числе и художественного, с помощью самых современных научных средств, методов, инструментов дело вполне закономерное и достойное всяческой поддержки. Однако здесь всегда следует помнить известную эстетическую аксиому о том, что «поверить алгеброй гармонию» пока никому не удавалось и вряд ли в принципе возможно, то есть необходимо помнить о некоторых границах и пределах любой научной методологии в сфере эстетического опыта.

Создатели программных алгоритмов художественной деятельности основываются, во-первых, на своём личном опыте, то есть на достаточно субъективном выборе семейства произведений искусства, на основе которого компьютер и разрабатывает соответствующий алгоритм; во-вторых, на объективных вроде бы характеристиках, предложенных для анализа произведений, которые (характеристики) закладывает в программу всё тот же её разработчик. Отсюда следует, что уже сам алгоритм во многом несёт на себе сильный отпечаток субъективного вкуса разработчика, что и отмечают многие критики алгоритмического искусства. А это означает, что, по каким бы якобы универсальным алгоритмическим программам ни «творил»

компьютер, его произведения в конечном счёте зависят от художественного вкуса и таланта разработчика этих программ.

Весь разговор до этого момента я вёл ориентируясь на параметры классической эстетики. Если же подходить ко многим произведениям алгоритмического искусства с позиции нонклассики, принципиально отказавшейся от традиционных эстетических ценностей и художественных критериев, то мы, пожалуй, могли бы и творчество многих современных алгоритмов причислить к миру современного арт-производства. Во всяком случае, на выставках современного искусства они выглядели бы (да и выглядят уже сегодня) как равные многим произведениям известных актуальных арт-мастеров. Если в сфере современного искусства и «неискусство» занимает место в пространстве арт-галерей, а к искусству относится всё то, что кто-то, согласно Дж. Дики⁷, назвал искусством и представил на суд арт-публики, то почему бы самим алгоритмам не счесть творения своих программ полноценным искусством и не выставлять его в арт-галереях, не исполнять в филармониях. Да так, собственно, многие из них уже и делают, а произведения компьютеров всё чаще привлекают к себе внимание современной дигитально продвинутой публики и соответствующего арт-сообщества.

Н. М.: Действительно, здесь есть над чем задуматься эстетикам и философам искусства. Однако алгоритмическое искусство — это всё-таки предельная крайность в сфере современного медиа-арта. А что вообще сегодня можно отнести к этому в самых разных смыслах и контекстах употребляемому понятию — «медиа-арт», или, чаще, New Media Art?

В. Б.: Сегодня широко употребляемое понятие «Новый медиа-арт» (НМА) имеет достаточно расплывчатый смысл. С конца прошлого столетия и по настоящее время существует немало художников, относящих себя к этому направлению арт-практик, под таким названием организуются выставки, в музеях современного искусства создаются большие экспозиционные разделы, функционируют научные конференции и форумы, пишутся научные монографии.

Современные исследователи определяют НМА как арт-практики, возникшие в конце XX в. на основе собственно *медиа-арта*, к которому они относят видео-арт, трансмишен-арт, экспериментальное кино, и *технологического искусства*, причисляя к нему все *электронные искусства* (электроник-арт), *робото-арт* и *геномик-арт*⁸. Фактически это безбрежное море всех арт-практик конца XX – начала XXI вв., возникших на техногенной, электронной, компьютерной основах и в начале нашего столетия начавших активно осваивать Интернет. Часть из них уже уходит в прошлое, другие только набирают силу, третьи имеют весьма косвенное отношение к арт-деятельности вообще.

Например, *Robotic art* — это чисто экспериментальное «искусство» инженеров, которые, занимаясь разработкой промышленных и бытовых роботов, решили использовать их и в неутилитарной сфере, так сказать, игрушек для взрослых в современных арт-пространствах. Робототехнические технологии, перенесённые в сферу арт-экспозиций, вызвали интерес у современных галеристов и арт-сообщества. Кибернетические устройства, работающие не только по заданной программе, но

и реагирующие на присутствие или определённые команды авторов или реципиентов (элементы интерактивности) стали выставляться в художественных галереях. К робото-арту отнесены и некоторые саморазрушающиеся арт-объекты известного кинетиста Жана Тэнгли. Возник даже театр роботов, в представлениях которого участвовали одни роботы или роботы совместно с живыми актёрами.

«Геномное искусство» (Genomic art, Bioart) — это фактически и не искусство, но эксперименты современных учёных, занимающихся биотехнологиями, генной инженерией, микробиологией на основе компьютерных технологий. Вынося визуальные результаты своих экспериментов в Интернет, некоторые из этих учёных классифицируют их по разряду art и приравнивают к иным современным арт-практикам, не ощущая разницы между ними, ибо и те, и другие, как правило, лишены главной характеристики искусства — *художественности* — и ориентированы только на то, чтобы чем-то удивить или шокировать реципиента. Некоторые круги современного арт-сообщества рассматривают эти эксперименты как направленные на реальное преобразование живой природы (чем они и являются по существу) чисто в художественных целях (что весьма сомнительно). Понятно, что безоговорочное отнесение большинства из этих произведений научных и технологических экспериментов к искусству весьма проблематично, тем не менее они всё чаще занимают свои места в пространствах современных арт-экспозиций, и не считаются с этим эстетика нельзя.

Главная тенденция НМА, активно пропагандируемая его сторонниками, — тесное сотрудничество учёных, техников и художников по созданию искусства будущего на пересечении всевозможных достижений искусства, культуры во многих её аспектах, науки и техники. Видную роль в этом процессе играют архитекторы и дизайнеры. При этом арт-объекты как бы продолжают научные исследования и эксперименты, перенося их в аудиовизуальную технологически и/или электронно сформированную среду, доступную арт-реципиентам и даже контактирующую с ними.

Одним из последних и показательных образцов НМА стала выставка «LEXUS. HYBRID ART. Выставка искусства будущего», проходившая в апреле 2010 г. в московском арт-центре «Ветошный». В целом выставка напоминала некий электронный звучащий, сверкающий всеми цветами электронной радуги энвайронмент из какого-то фантастического фильма. Здесь были представлены и впечатляющие аудиовизуальные перформансы абстрактной компьютерной анимации американца Скота Дрэвса, и основанный на деконструкции видимой реальности пятиканальный аудиовизуальный концерт японца Риочи Курокава, и светящаяся и звучащая интерактивная колонна (SoniColumn) корейского медиа-артиста Йон-Йо Мока, реагирующая на прикасающегося к ней реципиента. Демонстрировался целый ряд сложных с технологической точки зрения и зрелищных в визуальном плане объектов и инсталляций, реагирующих на изменения окружающей их среды (шумы города, приближающиеся фигуры, звуковые сигналы и т.п.).

При глобальной увлечённости современными научными и технологическими достижениями некоторые из создателей НМА стремятся тем не менее руководст-

воваться по-новому понятыми художественно-эстетическими принципами. Дорогостоящие и часто трудоёмкие технологии предстают у них не самоцелью, но средством к арт-визуализации заложенных в современной науке и технике художественных возможностей и креативного потенциала.

В НМА нередко нивелируется авторское начало, ибо в создании его произведений участвует, как правило, несколько человек (исследователь, инженер, программист или техник, собственно медиа-художник и т.п.). При этом практически в каждом из произведений НМА используются достижения других исследователей, известные технологии, уже существующие где-то (в культуре, Интернете и т.п.) образы, тексты, приёмы организации материала. Присвоение и плагиат не считаются в НМА чем-то зазорным. Все его произведения — фактически плод коллективного авторства многих людей, некоторые из них даже и не подозревают, что их труд и находки вошли в эти артефакты, ибо образцов New Media art и на выставках, и в Интернете бесчисленное множество, хотя какое-то количество их уже осело в постоянных экспозициях или депозитариях музеев современного искусства.

Н. М.: Выходит, что НМА в какой-то мере на новом витке исторической спирали возвращается к анонимности художественной деятельности, характерной, например, для средневекового искусства?

В. Б.: Именно, в какой-то мере — да. При одном существенном отличии. Анонимность средневекового искусства вытекала из веры мастеров того времени в то, что не они являются подлинными создателями творимых ими произведений, но божественное начало или соборный дух, присущий той или иной религиозной общности, к которой принадлежал мастер. Создатели НМА не верят ни в божественность своего творчества, ни в соборный дух. Они не знают и ничего близкого к классическому вдохновению новоевропейских мастеров. Произведение НМА — это рационально и концептуально разработанный, сконструированный и технологически выполненный проект коллектива разработчиков и исполнителей, подобного коллективу инженеров в конструкторском бюро. Отличие его от продукта инженеров КБ в том, что оно не имеет никакой утилитарной пользы. Это, по мнению его создателей, и позволяет причислить его к сфере art.

Продолжение статьи-диалога будет опубликовано в следующем номере журнала «Вестник славянских культур»

¹ См.: Маньковская Н. Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. М.—СПб., 2009.

² См., например: Бычков В. В., Маньковская Н. Б. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта // Вопросы философии. 2006. № 11. С. 47–59; *Они же*: Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. Вып. 2. М., 2006. С. 32–61; *Они же*: В сторону посткино и далее: Диалог эстетиков о новейших тенденциях в арт-движении // Искусствознание. 2007. № 3–4. С. 512–532; *Они же*: Виртуальная реальность // Культурология. Энциклопедия. Том 1. М., 2007. С. 369–374; *Они же*: Виртуальность в пространствах современного искусства // Сборник научно-популярных статей — победителей конкурса РФФИ 2006 года. Выпуск 10. М., 2007. С. 374–380;

Mankovskaya N. Virtual Reality in Moving Images: Psychology of Aesthetic Perception // *Narration and Spectatorship in Moving Images*. Cambr., 2007. P. 205–209; *Bychkov V., Mankovskaja N.* Virtualistika kaip nuja XXI amziaus estetikos sritis (Виртуалистика как новая область эстетики XXI века) // *Aesthetics and Philosophy of Art Studies IV: Interactions of Problem Fields of Aesthetics and Art Philosophy* / Ed. A. Andrijauskas. Vilnius, 2008. P. 101–124.

³ См.: *Бычков В.* Художественный Апокалипсис Культуры. Кн. 1–2. М., 2008.

⁴ См. подробнее: *Бычков В. В.* Эстетика. М., 2006. С. 317–469; *Он же.* Эстетическая аура бытия: Современная эстетика как наука и философия искусства. М., 2010. С. 399–759.

⁵ *Нанси Ж.-Л.* Corpus. М., 1999. С. 38.

⁶ Подробнее об экспериментах в области автоматического и «искусственного искусства» с подробнейшей библиографией см.: *Ерохин С. В.* Эстетика цифрового изобразительного искусства. СПб., 2010.

⁷ См.: *Dicke G.* Art and the Aesthetics: An institutional Analysis. Ithaca, London, 1974. P. 33–34.

⁸ См.: *Tribe M., Jana R.* New Media art. Taschen, 2009. P. 7.