

*Полемика***ЭСТЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ МУЛЬТИМЕДИЙНОСТИ В ИСКУССТВЕ¹***В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская*

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

Надежда Маньковская: А могли бы Вы выделить магистральную линию развития современной художественной жизни?

Виктор Бычков: Одна из главных исторических тенденций движения в пространствах актуальных арт-практик: от отдельного реди-мейда с его индивидуальной энергетикой (вещь в чистом виде) через композиции вещей-объектов в ассамбляжах и инсталляциях (поп-арт, концептуализм) к организации особых не-утилитарных арт-пространств — *энвайронментов*. Не сам арт-объект, но некое визуально-энергетическое поле всех экспонируемых объектов, приёмов и способов их показа — *энвайронментальная эстетика*¹ — становится сегодня предметом интереса «продвинутого» реципиента. Энвайронментальная эстетика формируется на основе таких нетрадиционных для классической философии искусства принципов, как ризоматичность, лабиринтность, абсурдность, контекстуальность, интертекстуальность, парадоксальность, интеллектуальная игра, сознательный эклектизм и т.п. Если же ещё учесть активное включение в современный энвайронмент набирающую силу мультимедийную арт-продукцию и сетевые виртуальные миры, то выявятся и некоторые перспективы этой эстетики — органичное перетекание предметно-материальных энвайронментов (они могут быть осмыслены как переходно-подготовительный этап) в более сложные и подвижные электронные структуры виртуальных миров искусства XXI в. Ими занимается сегодня, как Вы знаете, новый раздел эстетики — *виртуалистика*².

Н. М.: В наших с Вами работах, посвящённых виртуалистике, было дано определение виртуальной реальности, а вся сфера виртуальности, так или иначе связанная с искусством и эстетическим опытом, классифицирована по пяти разрядам: 1. *Естественная виртуальность*; 2. *Искусство как виртуальная реальность*; 3. *Паравиртуальная реальность*; 4. *Протовиртуальная реальность*; 5. *Виртуальная реальность*.

Сегодня Вы предлагаете ввести в науку новое понятие, так сказать, шестой разряд — *эстетическая виртуальная реальность*. Что Вы имеете в виду?

В. Б.: Собственно *виртуальная реальность* предполагает полное погружение реципиента в виртуальный мир путём воздействия на все его органы чувств, иллюзию полного вхождения в виртуальное пространство и свободные действия

¹ Продолжение статьи-диалога. См. начало: Вестник славянских культур. 2011. № 2. С. 24–34.

в нём. Сегодня впрямую говорить об этой реальности ещё преждевременно, однако многие её характеристики и тенденции воздействия на реципиента уже хорошо просматриваются на уровнях пара- и протовиртуальности. Видимо, феномен самой виртуальной реальности в его эстетическом аспекте не заставит себя долго ждать, учитывая современные темпы развития дигитально-сетевой цивилизации и охвата ею всего человечества, включая и современных арт-производителей.

К собственно *виртуальной реальности*³ сегодня относят тот феномен киберпространства, который реализуется при вхождении пользователя в сеть с помощью специальной системы датчиков, соединяющих всю его сенсорику через посредство специального кресла, каталки, пространственной подвески, скафандра (костюма), шлема со стереодисплеями, перчаток и т.п. приспособлений с компьютером, подключённым к Интернету. Только в этом случае осуществляется полная иллюзия нахождения реципиента в ином мире, чем данный нам физически, и осуществляется возможность действовать в нём по своему усмотрению, как в мире первой реальности, используя эффект интерактивности. Пока близкая к этой реальности доступна только в самых высокотехнологичных сетевых играх да изображается (иногда талантливо и на хорошем художественном уровне) в некоторых научно-фантастических романах и фильмах. В представленных там моделях вообще стирается грань между реальным и виртуальным мирами или при сохранении этой грани персонажи посещают виртуальную реальность отнюдь не с эстетическими целями.

Судя по современным тенденциям развития виртуальности, можно предположить, что в виртуальной реальности могут осуществиться в несколько неожиданном ключе идеалы, витавшие в эстетике XX в.: предельная активизация субъекта восприятия искусства, вовлечение его в создание и процесс развития произведения (робко начавшегося с хэппенингов); полное слияние искусства с жизнью; организация жизни (виртуальной) по законам искусства; даже некая квазитеургия и своеобразная «электронная соборность» сознания.

Эстетической же виртуальной реальностью можно назвать ту специально созданную по особым законам часть виртуальной реальности, в которой реализуется собственно виртуальный эстетический опыт. Главное отличие последнего от традиционного заключается в том, что здесь реципиент (которого теперь нередко называют унифицирующим термином «пользователь») имеет дело с сетевой виртуальной реальностью, т.е. с некой психоэлектронной реальностью, которую он воспринимает через посредство целой системы электронных и сенсорных датчиков и имеет возможность сам воздействовать на неё с помощью другой электронной системы управления. Таким образом, как минимум три существенных фактора отличают виртуальный эстетический опыт от классического: 1. Наличие *принципиально новой, ещё никогда не существовавшей реальности — виртуальной*, в которую вступает реципиент, т.е. искусственно созданного *киберпространства* сети, где могут содержаться сетевые эстетические объекты или ситуации для возникновения такого опыта; используя его технологический потенциал, можно создавать арт-объекты и арт-ситуации нового типа. 2. *Техногенная опосредованность* эстетического опыта, т.е. наличие сенсорно-электронных *посредников* (датчиков, компьютерного

оборудования, программного обеспечения, системы управления и манипулирования сетевыми ресурсами и т.п.) между реципиентом и киберпространством (своеобразным объектом) в отличие от *непосредственного* конкретно чувственного восприятия эстетического объекта реципиентом в классическом эстетическом опыте.

3. *Интерактивность* виртуального эстетического опыта — взаимная активность сетевого эстетического объекта и реципиента, который по собственному желанию может внедряться в эстетический объект или в его контекст, изменять их по своему усмотрению, т. е. быть в полном смысле слова соавтором и автором виртуального арт-мира. И в то же время net-реципиент (назовём его условно *арт-геймером*) и сам автор данного net-арт-проекта могут со своей стороны (со своего компьютера) активно взаимодействовать.

Виртуальный эстетический опыт реализуется в пространстве эстетической виртуальной реальности, которая практически может быть выделена из общего сетевого виртуального пространства (точнее, актуализирована) только в процессе *конкретного эстетического акта* восприятия-действия. Предварительное определение этой реальности могло бы выглядеть следующим образом:

Эстетическая виртуальная реальность — это сложная автономная система, некая специфическая чувственно (визуально-аудио-гаптически) воспринимаемая через посредство специальной аппаратуры и программного обеспечения среда, создаваемая по эстетическим законам с помощью электронных средств компьютерной техники и полностью реализующаяся в психике воспринимающего (равно активно действующего в этой среде) субъекта; особый, приближённый к реальной действительности (на уровне восприятия), но не копирующий её, искусственно моделируемый динамический континуум, возникающий в рамках и по законам (пока только формирующимся) компьютерно-сетевого искусства, в котором реципиент вступает в интерактивную коммуникацию с сетевым эстетическим объектом на всех уровнях, включая креативную деятельность.

Н. М.: Мы немало говорили с Вами о специфике паравиртуальной реальности в технических искусствах, скажем, о морфинге, композитинге и других спец-эффектах в кино, связанных с цифровыми технологиями. Однако сегодня уже выявились экспериментальные поля для перехода арт-практик к собственно виртуальной реальности Интернета. К одному из них я отнесла бы *интернет-арт*. Это понятие включает в себя сегодня практически всю дигитальную продукцию, создаваемую для неутилитарных целей в Интернете и часто ориентированную на взаимный контакт с реципиентом, но без специального коммутационного оборудования, подключающего его к сети. Здесь хватает традиционной мыши или джойстика.

Различают по крайней мере три этапа развития интернет-арта, возникшего в 80-е — начале 90-х гг. XX в. Первый, когда начинающие сетевые художники создавали картинки из букв и значков, имеющихся на клавиатуре компьютера. В своих экспериментах они опирались на опыт дадаизма, абстрактного экспрессионизма, поп-арта, минимализма, концептуального искусства, а также графического дизайна и настенных граффити. Обращение к практике хэппенингов обуславливало случайность, непредсказуемость компьютерных композиций. По мнению Р. Грин, автора

книги «Интернет-искусство», последнее позиционировалось на данном этапе как маргинальная, альтернативная, оппозиционная художественная практика анархического толка — вне социальных и половых различий, нравственных норм и т.п.⁴ В этот период акцент делался на свободе копирования, использования, изменения, распространения любых исходных данных, принципах случайности и непредсказуемости, а сам интернет-арт мыслился как пространство созерцания и игры, форма проведения досуга. При этом его создатели решительно дистанцировались от искусства в классическом понимании, считая его чересчур материальным, предметным, застывшим. Они сознательно лишали произведения интернет-арта статуса искусства, называя себя программистами, а не художниками.

Второй этап (1990-е гг.) начался, когда в Интернет пришли художники андеграунда и просто все желающие. Появилась масса электронных галерей, салонов, кинотеатров, возникли фестивали и форумы техноискусства. В этот период произошла глобализация медиа — всеобщая доступность CNN, широкое распространение мобильной связи, реалити-шоу на телевидении, внедрение фотешопов, посещение сайтов и т.п. способствовали созданию глобального информационного пространства, формированию on-line сообщества. Претерпела трансформацию и роль интернет-артистов, сочетающих отныне в одном лице роли художника, критика, наблюдателя и активного участника интернет-акций в духе ситуационизма. Они выступили инициаторами первых флеш-мобов. Так, коллективный международный перформанс Х. Бантинга «Звоните на Кинг-Кросс» (1994) задумывался как глобальная провокативная игра, основанная на активном взаимодействии пользователей в пространстве социума. Веб-сайт представлял собой белую страницу, испещрённую чёрными цифрами — номерами телефонов-автоматов на лондонской железнодорожной станции «Кинг-Кросс»; указывались дата и время коллективных международных звонков по этим телефонам. Целью акции была замена пассивного потребления масс-медиа прямым действием, а также создание музыки телефонных звонков разной тональности. Именно «а также». Понятно, момент эстетизации носил здесь минимальный, побочный характер.

Специальный интерес представляет русский интернет-арт. О. Лялина, А. Шульгин считают, что его суть сводится к созданию коммуникационных и креативных пространств в сети, предоставляющих полную свободу сетевого бытия всем желающим. Поэтому задача интернет-арта — не репрезентация, а коммуникация, и своеобразной арт-единицей его является электронное послание. Особенности русского интернет-арта — нарративность, восходящая к традиционному литературоцентризму русской художественной культуры, романтический характер повествования, отчётливое социальное послание, протестный пафос.

Резюмировал эти настроения А. Шульгин в своём манифесте 1996 г. Смысл его таков: Художники! Забудьте слово и само понятие «искусство», эти фетиши-артефакты. Не интеллектуальная власть, а коммуникация. Медиа-художники! Хватит манипулировать людьми посредством ваших грёбанных «интерактивных медиа-инсталляций» и «умных интерфейсов!» Вы очень близки к идее коммуникации, ближе, чем художники и теоретики! Просто кончайте с амбициями и не считайте всех идиота-

ми, неспособными на творческое общение. Сегодня есть возможность найти тех, с кем можно общаться на вашем уровне. Если захотите, конечно.

Совершенно очевидно, что на данном этапе идея коммуникации, месседжа, превалировала над собственно художественными задачами.

Следующий, третий этап (первое десятилетие XXI в.) состоял в освоении сетевыми художниками собственно выразительных возможностей сети как некоего электронного *энвайронмента* или *виртуальной реальности*, внутри которых необходимо творить так, как невозможно работать в реальном мире. Появилась первая сетевая литература, построенная на принципах *гипертекста*, особые визуальные зоны интернет-арта, активно вовлекающие в их организацию реципиентов, сидящих перед своими компьютерами, и т.п. Начались опыты по созданию веб-сайтов, синтезирующих некоторые стилистические приёмы фотографии, анимации, видео-арта (особенно востребованными оказались видеоскетчи Роберта Уилсона и Билла Виолы), кабельного TV и радио-коммуникации (так, американский художник корейского происхождения, один из создателей видео-арта Нам Джун Пайк превращал телесигнал в абстрактную композицию). Р. Грин выделяет шесть главных терминов интернет-арта — E-mail, веб-сайт, компьютерная графика, аудио, видео, анимация. Данный период характеризуется созданием многообразных компьютерных инсталляций на основе наработок гиперреализма. Компьютерные игры также представляют собой один из начальных этапов и аспектов интернет-арта. Их особенностью является отказ от психологизма в пользу action, приключений, сказочности: герои перемещаются в пространстве в поисках сокровищ, борьбе с врагами, ради спасения друга или возлюблённой и т.п. В созданной Н. Букчин компьютерной игре «Незванный гость» по мотивам повести Л.-Х. Борхеса о двух братьях, влюблённых в одну женщину, пользователь слушает соответствующую аудиозапись и должен реагировать на неё как геймер, тогда звучит следующий отрывок. Помимо визуализации прозы, это позволяет, по замыслу автора, придать словам действенность.

Главной особенностью интернет-арта на сегодня, как мне кажется, является принципиальное отсутствие чёткого разграничения *искусства* и *неискусства*. Основными характеристиками его являются неутилитарность, прямой контакт между художником и реципиентом, интерактивность, свобода бытия в киберпространстве, практически ничем не ограниченная коммуникативность.

В. Б.: Я бы добавил к этому, что арт-продукции интернет-арта присущи междисциплинарность и размывание авторского начала. Она не претендует быть в первую очередь художественным объектом, но скорее информационно-коммуникативной системой, как правило, не вербального, но визуально-мультимедийного типа. Обычно это специальные программы-интерфейсы, построенные на основе коллажа веб-сайтов, фото, анимации, разнообразных саунд-треков (уличные шумы, музыка, разговор и т.п.), элементов игр и т.п. Реципиенту-пользователю предлагается самому собирать из этих аудиовизуальных «пазлов» некие произведения или путешествовать по сетевым лабиринтам — веб-окнам, предусмотренным программой net-арт-мастера, но навигационный путь должен выбирать сам реципиент-сотворец интернет-произведения.

В проектах интернет-арта сочетаются информационная коммуникация, функциональность, иронизм и пародийность, банальность и экзотика, элитарность и массовость, серьёзный творческий эксперимент и явное трюкачество. Однако здесь же реализуются и некоторые из задач, когда-то только намеченных концептуализмом и постмодернизмом в целом. Картография интернет-арта безбрежна, визуальные и визуализированные данные под «кистью» талантливого net-арт-мастера набегают мощными слоями, срastaются и разбегаются, самомодифицируются и аннигилируются в неудержимом потоке, затопляющем net-реципиента. В современной литературе в качестве примера подобного творчества приводится проект Марка Нэпьера «Бунт» (2000), в котором «кросс-контентный веб-браузер, закачав такие веб-сайты, как CNN, BBC и Microsoft, а также обрушив домены веб-страницы, предлагает видение Интернета, сравнительно свободного от каких-либо установленных границ или корпоративного контроля»⁵.

Н. М.: Однако, как я знаю, в сфере Ваших научных интересов ещё одно новейшее явление — *виртуал-арт*.

В. Б.: По этому поводу я бы заметил, что в эстетической виртуальной реальности уже сегодня намечаются два больших пространства, отличающихся друг от друга характером эстетической активности в них реципиента: 1. *Динамические* эстетические пространства, предназначенные только для *презентации* их в качестве виртуальных эстетических объектов, их виртуального посещения и созерцания, без активного участия реципиента в их модифицировании и 2. *Интерактивные* эстетические пространства, рассчитанные на активное взаимодействие с реципиентом, на его креативное участие. В связи с тем, что вся эстетическая виртуальная реальность конкретного арт-проекта *искусственно* формируется сетевым художником (*net-арт-мастером*), её вполне логично назвать *виртуальным искусством*, и лучше в английской транскрипции — *виртуал-арт* (virtual art), которая даёт возможность сразу понять, что речь идёт о совершенно специфическом, только нарождающемся «искусстве». Тогда первый из указанных выше уровней можно обозначить как *презентативный виртуал-арт*, или *виртуал-арт 1*, а второй — как *интерактивный виртуал-арт*, или *виртуал-арт 2*.

Между тем необходимо иметь в виду, что словосочетания virtual art, «виртуальное искусство», «интерактивное искусство» уже достаточно давно стихийно существуют в сети и употребляются там в самых разных смыслах. Чаше всего ими обозначают практически всё, что наличествует в Интернете в какой-то мере в неэлитарном контексте. Обычно так называют себя бесчисленные «музеи», «галереи», «кафе» виртуального искусства. Как правило, в них представлены или оцифрованные произведения обычного искусства (классика, авангард, модернизм), или произведения, созданные уже в сети (или на домашнем компьютере), т. е. виртуал-арт, рассчитанный только на визуальное или аудиовизуальное восприятие, исключаящее интерактивность.

В научной литературе, и в Интернете особенно, утвердилось понятие «*интерактивное искусство*», широко вошедшее в научный обиход с 1989 г., когда на страницах журнала «Kunstforum» и в рамках фестиваля новейших искусств

«Ars Electronica» пытались найти название зарождающимся в только что возникающей сети Интернета арт-практикам. К настоящему времени оно вобрало в себя весь спектр смыслов интерактивности, встречающейся в современном дигитальном искусстве, который значительно шире того, что я «ограничил» здесь понятиями «эстетической виртуальной реальности» и возникающим внутри неё (или являющим её) «виртуал-артом». В интерактивном искусстве *художественно-эстетический аспект* никак не акцентируется, а часто и вообще игнорируется, заменяясь просто коммуникативным, информационным, в лучшем случае — игровым. Фактически он не актуален там, так как экспериментальной (на уровне ремесла и чистой техники) разработкой этого искусства занимаются пока люди, как правило, далёкие от эстетики и, вероятно, эстетического опыта в целом, — программисты и художники «актуального искусства», сознательно отказавшиеся от эстетической составляющей искусства или не знающие, что это такое.

Во введённых же здесь понятиях художественно-эстетический аспект стоит на первом и главном месте. Другое дело, что многие принципы организации интерактивного искусства составляют фундамент эстетической виртуальной реальности. К ним, несомненно, можно отнести перенос акцента с арт-объекта на процесс его восприятия-создания, с автора произведения на сотворца-геймера, а с него на его дигитального двойника в сети, с традиционного содержания на его контекст, с нарратива на аудиовизуальную навигацию, с объекта на процесс, с восприятия на активное взаимодействие, с отображения на конструирование, с конкретной определённости на случайность и т.п. Именно поэтому я рассматриваю безграничное пространство того, что сегодня называют интерактивным искусством, в качестве подготовительного этапа эстетической виртуальной реальности и собственно виртуал-арта.

Н. М.: Как же всё это выглядит на практике?

В. Б.: Сегодня интенсивные эксперименты идут в основном с презентативным виртуал-артом. В сети уже парят бесчисленные «компьютерные инсталляции» и даже «эстетические инсталляции», представляющие собой пока достаточно примитивные объекты с минимумом эстетического качества и больше напоминающие некие забавные кунштшюки, экспериментальные наброски net-арт-мастеров, но уже на элементарном уровне приглашающие пользователя к сотворчеству. Вот несколько наугад выуженных из Интернета кратких описаний подобных «эстетических инсталляций» (так они и названы автором сайта).

«Американский мастер интерактивной инсталляции Камиль Утербэк (Camille Utterback's) в своей художественной работе «Текстовый дождь» сливает воедино эстетические инсталляции с поэтическим искусством. Зритель видит своё «живое» изображение на экране. Сверху на виртуального двойника начинает сыпаться дождь из букв, оседая на плечах, волосах, вытянутых руках, подставленных ладонях. Буквами можно жонглировать, подбрасывать их, стремясь составить какое-либо слово. Если убрать препятствия, капли-буквы полетят дальше вниз».

«Wave UFO. Проект Морико Мори представляет собой целый созерцательно-релаксационный компьютерный комплекс, предназначенный для глубокого

виртуального погружения и выполненный в виде НЛО. Система сама настраивается на пациента, сканируя импульсы и биоритмы его мозга. Всё внутреннее пространство комплекса, кроме пола, представляет собой проекционный монитор, на котором в виде визуальных образов отображается психическая активность пользователя. Изображение сопровождается музыкой. Отклонения от созерцательного состояния (например, попытки думать на неродном языке или решать математическую задачу) проецируются на стены НЛО в виде специфической графики».

«Zen garden (Сад дзэн). Программа для любителей медитаций, имитирующая рисунки песком. Сверху экрана неспешно ниспадают разноцветные струйки песка. Пользователь может внести коррективы в происходящее с помощью стен, линий, заслонок, растений и т.д. Получаются интересные и очень разнообразные комбинации “пескопадов”, смешение цветов и визуальных эффектов»⁶.

Н. М.: А нужны ли реципиенту какие-либо особые качества для участия в новом виртуальном эстетическом опыте?

В. Б.: Понятно, что для этого необходима специальная подготовка как психики арт-геймера, так и его навыков владения соответствующей компьютерной техникой. Арт-геймер должен развить в себе особое чувство иной топологической реальности, которое у пет-поколения развивается практически автоматически в процессе онтогенеза, проходящего почти с грудного возраста в атмосфере компьютерных игр и других масс-медиа. На более высоком уровне развития потенциальный реципиент виртуального арт-продукта должен уметь автоматически достигать изменённого состояния сознания, способного свободно чувствовать себя в виртуальной реальности. Это реализуется в процессе овладения компьютерной техникой, необходимой для вхождения в виртуальную реальность (шлем, спецкостюм, перчатки, умение свободно ориентироваться в сети и т.п.). И когда пользователь овладел всем этим и может непринуждённо чувствовать себя в виртуальной реальности, не замечая самой техники, с помощью которой происходит погружение в виртуальный мир, он, по отзывам самих пользователей подобного уровня, получает особое наслаждение от свободного действия в виртуальной реальности, от ощущения себя органично причастным иному миру и одним из его создателей. Фактически само погружение в обычную виртуальную реальность сети, ещё вроде бы специально не артифицированную, т. е. не в эстетическую виртуальную реальность, уже доставляет подготовленному пользователю (здесь речь идёт именно о *пользователе*, а не об эстетическом субъекте) нечто близкое к элементарному эстетическому удовольствию.

Н. М.: А если говорить о собственно эстетической виртуальной реальности?

В. Б.: Перед эстетиком здесь открывается интереснейшее поле для исследований. Сама сетевая виртуальная реальность практически вся является в какой-то мере эстетизированной средой, представляя собой огромный аудиовизуальный гипертекст, созданный с помощью компьютерной графики, анимации, звуковой режиссуры, т. е. с помощью своего рода художественных или околохудожественных технологий, посредством «интернетного искусства», в широком смысле этого понятия. Собственно эстетическая виртуальная реальность, или виртуал-арт 2, создаётся

net-арт-мастером уже в благоприятной для эстетической коммуникации среде и организуется на основе иных принципов, чем классическое произведение искусства.

Прежде всего net-арт-мастер ориентирует свой арт-проект на интерактивное и чаще всего игровое участие в нём арт-геймера-реципиента. Поэтому то, что он создаёт в сети, трудно даже назвать произведением искусства или артефактом. Мастер как бы даёт аудиовизуальный пространственный концепт, некие начальные установки для запуска проекта, который каждый из арт-геймеров имеет возможность сам задействовать, доработать, до-сотворить в процессе его восприятия-действия, интерактивного сотворчества. Художник интерактивного виртуал-арта создаёт не артефакт, но *ситуацию* для его процессуального сугубо индивидуального разворачивания. В связи с этим некоторые исследователи говорят применительно к эстетической виртуальной реальности уже не о художественно-эстетической культуре, но о «художественно-эстетической активности», не об артефакте, а о «факте глобальной коммуникации»⁷ и т.п. И в этом есть свой резон. Ведь интерактивность означает деятельную позицию реципиента компьютерного искусства по отношению к воспринимаемому произведению и ответ на неё произведения или стоящих за ним (в нём) других арт-геймеров или самого net-арт-мастера. Реципиент перестаёт быть пассивным созерцателем, превращается в активного сотворца по той или иной трансформации электронного произведения, изменения не только хода его восприятия, но и всего его строя, а также включения своего личного участия в него на правах одного из действующих лиц. Эстетике предстоит выявить возможные пределы и оптимальные формы интерактивности, способствующие сохранению компьютерного произведения в пространстве эстетического поля, так как есть реальные и большие риски его разрушения в процессе подобной акции.

Здесь проблема упирается в понимание произведения виртуал-арта. Если в нём, как и в классическом произведении искусства, будет сохранён приоритет эстетического, то пределы интерактивности должны быть существенно сужены, как-то регламентированы автором произведения. Понятно, что большая часть активных реципиентов не обладает теми же креативными способностями и эстетическим потенциалом, что и его автор. И их интерактивное участие в произведении может привести к его разрушению. Ясно, что подобный сценарий тоже может быть запланирован автором, тогда разрушение эстетического качества произведения ограничится только данным конкретным актом его восприятия. Электронная матрица произведения от этого не пострадает и будет всегда готова для бесчисленных креативных вторжений в произведение новых реципиентов-разрушителей-созидателей.

Если же в произведении виртуал-арта эстетическое качество не будет играть роли, что пока и наблюдается в большинстве опусов видеоарта, интернет-арта, интерактивного искусства, то, естественно, любое интерактивное участие в нём реципиента не нанесёт ему никакого ущерба, но будет только приветствоваться. В этом случае возникает вопрос: а есть ли смысл вообще включать это «искусство» в ауру эстетических штудий? В этом существенная проблема для эстетики.

Н. М.: Не так давно мне встретилось новое понятие — «биотелематическое интерактивное искусство». Что это такое?

В. Б.: Мысль разработчиков интерактивного искусства спешит всё дальше за новейшими научными открытиями и технологиями. Действительно, один из них, Рой Эскотт⁸, уже всерьёз говорит о биотелематическом интерактивном искусстве и постбиологической культуре, когда включение в виртуальную реальность будет происходить не только за счёт чисто компьютерных сенсорных датчиков и т.п. снаряжения, но с использованием нанотехнологий, путём конвергенции цифровых средств и молекулярной технологии, т. е. описанное в научно-фантастической литературе представляется ему сегодня вполне осуществимым. Он привёл примеры некоторых экспериментов в этой сфере и даже придумал название для новой виртуальной реальности такого уровня, назвав её «вегетативной реальностью», или «влажной средой» (MOIST), которая «использует психоактивную plant-технологию, основанную на принципах этноботаники и склоняющуюся к психоделии и духовной практике»⁹.

Эскотт даже разработал и представил художественному сообществу в 2000 г. в Граце «Влажный манифест» (MOIST MANIFESTO), в котором изложил основные принципы грядущего в недалёком будущем новейшего уровня интерактивных арт-практик¹⁰. Фактически перед нами утопическая, на мой взгляд, программа принципиально нового уровня не только искусства, но и жизни будущего, в которой технологическое, психофизическое и духовное, по мнению Эскотта, должны дать какое-то принципиально новое качество жизни; нового постбиологического человека (робота, что ли?) в постбиологической среде (реальности) и с принципиально новой культурой и духовностью.

Н. Б.: Вероятно, для изучения эстетической виртуальной реальности потребуется особый категориальный аппарат?

В. Б.: Несомненно. Развитие виртуал-арта и повышение степени эстетизации виртуальной реальности выявят многие новые проблемы и потребуют для своего адекватного описания новые категории. Между тем очевидно, что и главные категории классической эстетики и принципы классического искусства на каком-то более совершенном этапе развития художественной виртуальности будут в определённой мере востребованы. Уже сейчас виртуалистика активно работает с феноменами, описываемыми категориями *игры*, *иронии*, *безобразного*. Да и без категории *прекрасного*, пожалуй, уже не обойтись в виртуалистике, правда, пока больше в модификациях *красивости* или *гламура*, однако и собственно прекрасные объекты достаточно регулярно поселяются в сети, хотя бы в виде цифровых аналогов классических произведений искусства или природных объектов и пейзажей. Более того, если быть последовательным оптимистом, то можно предположить, что виртуальный эстетический опыт может в перспективе вывести человека и в метафизические пространства, с которыми пока имеют дело только высокое классическое искусство и классическая эстетика.

Н. М.: Так как же видоизменяются известные нам виды искусства в техногенном контексте? И какие из техногенных инноваций в художественной сфере представляются Вам наиболее перспективными, а какие — рискованными и даже опасными?

В. Б.: Более-менее отчётливо пока видны три основные сферы, в которые активно трансформируются традиционные искусства под влиянием техногенной цивилизации: 1. Организация всеобъемлющей среды обитания человека; 2. Шоу-бизнес, включающий в свою орбиту многие наработки традиционных и самых современных искусств; 3. Новейшее дигитальное искусство на основе мультимедиа в пространствах виртуальной реальности — виртуал-арт, в широком понимании этого термина.

В каждой из них искусства утрачивают свою новоевропейскую эстетическую сущность «изящных искусств», т. е. более или менее *автономных, самодостаточных* видов искусств, обладающих в первую очередь эстетической функцией, образно-символической организацией и ориентированных на возведение реципиента (как правило, индивидуального) к некоему первообразу (духовному, идеальному или материальному). Новые сферы культуры, возникающие на основе трансформации (или замены) традиционных искусств, идут по пути объединения или даже своеобразного синтезирования всевозможных элементов психоэмоционального воздействия на «массового» человека, т. е. на индивида, включаемого актом восприятия (или участия) в определённую психомоторную систему массовой коммуникации. Моменты прямого эмоционально тонизирующего или компенсаторного воздействия на определённые группы реципиентов играют здесь главную роль.

Сегодня в какой-то мере понятны глубинные интенции движения инновационных направлений искусства XX – начала XXI вв. Вполне вероятно, что они все в той или иной степени готовили художественно-эстетическое сознание новейшего поколения (его теперь нередко называют *net-generation*) к переносу своей интеллектуально-эмоциональной деятельности в сферу виртуальной реальности электронных сетей.

Понятно, что речь идёт о неких глобальных тенденциях движения арт-культуры современности. Не следует думать, что сегодня и в будущем полностью исчезнут гениальные личности — творцы самодовлеющего, самоценного искусства, близкого по главным духовно-эстетическим параметрам к высокому классическому искусству, но выполненным, вероятно, уже на основе новых технологий, а может быть, и в старых добрых традициях. Нет оснований полагать, что так сразу вдруг исчезнут и духовно и эстетически высокоразвитые субъекты восприятия искусства, способные адекватно воспринимать шедевры классического искусства и быть вполне современными людьми. Однако общие тенденции движения и современной арт-культуры, и психологии восприятия современного, особенно молодого, реципиента всё-таки ориентированы, как мне представляется, в сторону новейших дигитально-сетевых экспериментов. И там открываются новые реальные горизонты и перспективы для приложения творческих способностей.

Между тем излишне эмоциональное увлечение погружением в сетевые миры, реально осуществляющееся сегодня в массовом масштабе, особенно в молодёжных кругах, далеко не все исследователи оценивают как однозначно позитивное для человека. Виртуальная реальность как открывает новые возможности для творческой деятельности, что сегодня реальный факт, так и содержит многие риски и опасности для творческой личности, вплоть до утраты своей индивидуальности, своего личного Я.

Может показаться, что развитие эстетической виртуальности не имеет предела (во всяком случае технического). Однако существенная проблема, налагающая уже сегодня принципиальные ограничения на её развитие, заключается в реальных возможностях человеческой психики, допустимых пределах её функционирования в практически безграничном пространстве квазиреальности электронного виртуального мира. Есть реальные основания полагать, что эти возможности далеко не беспредельны и не безопасны для человека, в частности для сохранения им своей личности, своей аутентичности. Не случайно психологи и психиатры уже давно бьют тревогу по поводу «виртуальной зависимости», «интернет-зависимости», «патологического использования Интернета», наблюдаемых у немалого числа молодых пользователей сети. Для определённой части молодёжи современные сетевые игры, в которых одновременно принимают участие многие игроки из разных стран, становятся более жизненно важной средой обитания, чем сама реальная жизнь.

Позитивные решения возможны, как мне кажется, именно в сфере эстетической виртуальной реальности, виртуал-арта, организации действенного виртуального *эстетического опыта*, в котором, по самому определению эстетического, реципиент, или арт-геймер, не должен утрачивать ощущения своего Я, своей духовно-материальной принадлежности к миру первой реальности.

Убеждён, что именно эстетический опыт в сети и станет не сетевым наркотиком, как многие современные игры, а духовно-эмоциональным и креативным центром сегодняшних Интернет зависимых пользователей. Всё зависит не только от формы реализации, но прежде всего от духовного содержания продукта, потребляемого современным человеком как в сети, так и вообще в культуре и жизни. И от его духовно-эстетического потенциала, естественно, развитие которого сегодня тоже во многом уже связано с сетью.

Н. М.: Я, как и Вы, далека от апологетического отношения ко всему безразбору новаторскому и техногенному в сфере искусства. Мы с Вами хорошо представляем себе риски и негативные стороны бездумной технизации, виртуализации в сфере искусства и стремимся выявить пути оптимизации внутренне противоречивого техногенно-художественного единения.

¹ См. подробнее: Berleant A. The Aesthetics of Environment. Philadelphia, 1992.

² См. подробнее: Маньковская Н. Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. М.–СПб., 2009. С. 296–364; Бычков В. Эстетическая аура бытия. Современная эстетика как наука и философия искусства. М., 2010. С. 733–759.

³ О ней пишут сегодня специалисты всех дисциплин и профессий. См., в частности: Виртуальная реальность: Философские и психологические проблемы. М., 1997.

⁴ Green R. Internet Art. N. Y., 2004. P. 11.

⁵ Тейлор Б. Актуальное искусство: 1970–2005. М., 2006. С. 242.

⁶ См.: http://www.netlore.ru/estet_install (дата обращения: 02.03.2011).

⁷ См.: Новые аудиовизуальные технологии / Отв. ред. К. Э. Разлогов. М., 2005. С. 433, 448.

⁸ См.: Эскотт Р. Интерактивное искусство: На пороге постбиологической культуры. URL: <http://biomediale.ncca-kaliningrad.ru/?blang=eng&author=ascott> (дата обращения: 02.03.2011).

⁹ Там же.

¹⁰ Полный текст его см.: Там же.