

ИНТЕРМЕДИА КАК АКТУАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ МЕДИАПОТРЕБЛЕНИЯ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Воробьева С.В.

Московский педагогический государственный университет
sonyavorobeva@inbox.ru

В 1960-х годах зародился новый тип актуального и на сегодняшний день искусства – интермедиа, который подразумевал каждую междотраслевую творческую практику. В нем происходил симбиоз поэзии и живописи, театра и изобразительного искусства. Художник и теоретик Дик Хиггинс [4. С. 24] первым использовал понятие «интермедиа». Он был участником движения «Флюксус» и создал работу в форме манифеста «Заявление об интермедиа» [4. С. 25]. Хиггинс хотел стереть границу между признанными медиа или даже создать тандем искусства с медиа, которые ранее не рассматривались для форм искусства, включая компьютеры.

Интермедиа можно описать как эффект бинарной проекции – ультрасовременной и исторической. Данная проекция и создает интермедиа стереоскопической, трансцендентальной. На сегодняшний момент публика, которая считается образованной и информированной, обладающей бы достаточным количеством свободного времени, чтобы поистине понимать художественные продукты и отличать их от низкокачественного материала, – исчезает. Подобные эксперименты перестали осуществлять формирующую роль для общества. Они самопроизвольно перешли к разработке, став так называемым «производственным» искусством. Отсюда и вытекают новые формы. Ключевые личности, знаковые для минувшего века, в нынешних реалиях оказываются устаревшими. Такая ситуация с потерей внимательности у зрителей сказывается на любом серьезном восприятии художественного произведения негативно, делая его бессистемным. У современной публики преобладает китч, так как читатели, зрители и слушатели из этого общества не обладают нужным временем, силами, чтобы правильно понимать то, что они читают, видят и слушают. В позитивном случае, они положительно откликаются на отдельную – в первую очередь, технологическую сторону искусства, что подразумевает под собой современность китча. Потеряны качества, наделенные искусству в прошлом, поэтому оно переформируется в то, что Теодор Адорно позднее называл культурной индустрией. Некоторые идеологи, такие как Николай Тарабукин, Алексей Ган, Борис Арватов, рекомендовали художникам совершить отказ от творчества как занятия, оказавшимся бесцельным, в пользу производства. Это считалось эффективным, так как по итогу мастер удерживается в знакомой для него области. Повод для достижения этой цели был прост: промышленная разработка также беспредметна, подобна традиционному искусству или искусству авангарда [5. С. 6]. Сегодня есть мнение, что культура современности девальвирует и обезличивает мастерство и труд художника. Производственные объекты, противоположные художественным произведениям, необходимы зрителю, но он не в состоянии различать удовлетворительные индустриальные продукты от некачественных, а также испытывает затруднения в правильном оценивании творческих произведений художников [5. С. 7]. Ходу любого творческого дела свойственно беспредметничество, так как мастер работает с вещами, объектами и материалами, и вариациями их переработки, поскольку личность любого процесса также беспредметна. Любое произведение, в состоянии промышленного производства, и, в частности, каждый итог – становятся эксцессивными и беспредметными, так как не опознаются потребителем обществом в готовом, стандартизированном виде. В сетевом обществе постиндустриальности такая неопознанность усилия и мастерства индивидуума еще очевиднее. Всеобщим итогом является то, что для каждого художника создающий процесс превратился в беспредметность. Отсюда и возник радикальный вывод: деятелям искусства необходимо

перестать создавать индивидуальные произведения и обратиться к агитации в пользу неспецифических художественных творений и мастерства.

«Прогрессивное» искусство в настоящем времени произвело переход от производства объектов эстетического потребления к фиксации возникающих во временном периоде течений, являющихся «беспредметными». Стало нормальным то, что неопознаваемо в итоговом варианте. После этого этапа художественное произведение вновь становится реалистичным и даже миметичным – хоть и наряду с этим фиксирует не расположенные в месте вещи, а протекающие в периоде результаты в медиапространстве, которые чаще всего скрыты от обычного потребителя. Изображения для него становятся абстрактными, зачастую не несущими в себе какую-либо смысловую нагрузку.

Творческая практика постоянно менялась, поэтому и устоявшиеся симбиозы жанровых особенностей обращались в новейшие формы. Появлялась аудиовизуальная поэзия, искусство перформансов [8. С. 37]. Это случилось из-за всемирного трендового направления XX века, которое основывалось на распаде граней среди слияния выразительных средств и сред различных форм искусств. Под интермедиа воспринимались новейшие творческие произведения, неспособные вписаться в контексте присутствующих художественных категорий на момент 1960-х годов, тогда появлялись разного рода акции в поддержку искусства, создававшегося на стыках всевозможных творческих видов.

Сегодня подобные практики появляются на границе течений современного искусства – постмодернизма и авангарда. В контексте интермедиа принято различать разнообразные виды перформативных практик, среди них самыми популярными считались хэппенинги и перформансы [7. С. 55]. Затем экспериментаторы хэппенингов начали создавать отличный от них «Флюксус» [7. С. 56]. Следом от данных форм отошли попытки остальных творцов, при этом необходимо было различать то, что они создают – от «Флюксуса». Так родилось понятие «художественного перформанса» или просто перформанса [7. С. 57]. Считаем необходимым остановиться на каждом из этих форм интермедиа, которые появились благодаря «Флюксусу».

Началось все с журнала, дизайнером которого был Джордж Мачунес. Он объединил художественные произведения авторов со схожими. Финансы на содержание такого рода проекта были в избытке, поэтому Джордж создал фестиваль «Флюксус», чтобы исправить положение. Он приглашал авторов для участия в мероприятиях для практики. Первая инициатива прошла в Германии в 1962 году, после которой про журнал забыли. Всех флюксовцев созывали в Великобританию, Францию и другие страны, где каждый представитель показывал свои эстетические произведения. Хэппенинг и перформанс, называемые эвентами, были самыми популярными формами для «Флюксуса». Под идеей хэппенинга подразумевались демонстрации, которые были постановочными. В них принимали участие как авторы, так и зрители. Под целью было принято понимать социально-политическую пропаганду или шокирование морали общества.

Одним из ярких примеров считались «18 хэппенингов в шести частях» - пьеса, которую впервые увидели в театре «Рубен-Гэллери» (автор Аллан Капроу). В нем зрители присоединялись к происходящему в зрительском зале, где каждый совместно с участниками выпивал вино. Перформанс, в свою очередь, отходил от коммерции, и был эфемерным искусством, которое, в отличие от хэппенинга, было импровизацией. Такой вид рождался и умирал на глазах у зрителя. Эта форма была похожа на абсурдистское действие, которое шокировало общество и пыталось поменять его взгляд на мир и привычные вещи. Также мы хотим выделить Джорджа Брехта, который придумал «Октету духовных инструментов» в 1964 году. В этом хэппенинге две группы участников сидели напротив друг друга, а между ними помещали емкость с водой и плавающим корабликом. Задача участников заключалась в том, чтобы при помощи потоков пригнать игрушку к борту противоположной команды, создавая при этом мелодию, а не вольный набор

звучков. Большое внимание всем этим творческим процессам уделяли такие художники, как Дик Хиггинс, который работал на стыке кино и живописи, театра и литературы, а также Вито Аккончи, Аллан Капроу, Карен Финли [3. С. 75].

На сегодняшний день интермедиа подразумевает под собой специфичную творческую практику художников, которая основывается на использовании в совершенстве выразительных средств разных видов искусства, и является одной из 12-ти идей «Флюксуса».

Вслед за интермедиа в современном медиаискусстве совмещается комбинация жанров (интернет-искусство, интерактивные виртуальные среды, мультимедийные инсталляции и др.), которые порождаются предпочтительно на основании компьютерных и цифровых технологий. В нем используется экран, проекция, полиэкран, при всем этом неоднократно его произведения выходят за границы экранов перемещаясь на компьютерную виртуальную реальность, что изменяет зрительское понимание произведения. Для киноискусства, телевизионного искусства и иных экранных произведений не было присуще использование интерактивности (зритель взаимодействует с произведением), образное искусство XX века инициативно создавало такого порядка концепции, сопряженные с онлайнностью, как публичность произведения, коммуникация в сети, причастие зрителя.

С момента зарождения подобных видов творчества, как перформанс, инсталляция, хеппенинг и видео, ключевую роль начинает играть темпоральность. Совместно с этим, интерактивный арт, созданный на компьютере, предполагает, что время останавливается, когда наблюдатель начинает взаимодействовать с машиной, инициирующей художественное действие.

В свое время изобразительная «картина» была эстетической и имела общественную идею, по крайней мере, в некоторых социальных группах, подобно индивидуалистическому выражению классового сознания с точки зрения эстетики. Сегодня же, когда сословная обособленность теряет смысл в существенных чертах, стерилизуя этим гурманство эстетики, «картина», как характерный вид зрительного искусства, растрчивает свою идею и как эффект социального устоя. Под воздействием времени зритель желает увидеть «новое» искусство, удовлетворяющее и интересующее его. Современность также навязывает художнику радикально новые запросы: общество ожидает увидеть не музейные «картины» и «скульптуры», а вещи, которые будут социально оправданы как по форме, так и по назначению [9. С. 48].

Если телеологичность творений в прошлом имела свое значение даже в признании индивидуалиста, то и искусство будущего такую идею обретет и в признании общества. Но гибель живописи еще не определяет смерти искусства в целом. Оно не как отчетливый вид, а как художественная субстанция сохраняет жизнь. Кроме того, перед визуальным творчеством на момент разрушения его типичных форм, зарождались всеобъемлющие просторы в виде новейших содержаний форм. Им дали термин «производственного мастерства», под которым принято понимать тектонизм объекта, его целесообразность и утилитаризм, благодаря которым порождается ее конструкция и оболочка и подтверждается ее функция и назначение в социальном плане. Такие произведения создаются на машинах и гаджетах, и их авторами принято считать художников-инженеров и художников-производственников в широком понимании [6. С. 176]. Проблемы производственного мастерства решаются не наружной связью искусства и разработки, а их взаимодействием органически, симбиозом самого хода работы и художества. Прежде всего творчество является искусной деятельностью и мастерской. Оно, по существу, имманентно конечным результатам – художественным произведениям. Конкретного признака для определения искусства не составляют ни бесконечно разнообразная идеология, ни сама по себе форма, ни различные материалы. Для художника одинаково важен как процесс, так и результат работы – это и составляет сущность искусства. Оно является современной деятельностью, которое направлено на изготовление материала и

его сопровождающих объектов. Смысл производственного мастерства, заложенный в реалиях современной и широко развитой крупнейшей индустрии, облачается в формы машинизированного типа.

Из этого следуют итоги данного труда, которые происходят не только с их эстетичной, но и рациональной, прагматичной грани и использованного материала. Творение будущего - это не про гурманство, а про преобразованную и кропотливую работу. Произведения, содержащиеся в музеях, наконец, выходят за их рамки и проникают в медиaprостранство, где воплощаются в новых формах, возможностях и приобретают новые роли. Производственному художнику необходимо теперь обновлять не только объекты, но и уклад быта в целом, под которым следует понимать его статические и кинетические формы [2. С. 106]. Взгляд творцов нацелен на производство, в поле которого они должны работать. Несомненно, что художника, работавшего с кистью и холстом, а теперь с компьютером и иными гаджетами, можно назвать дилетантом. Но суть дилетантизма, основательно проникнутого в творчество, не сопоставима с производством. И перед творцом появляется проблемная задача: перед тем, как работать в производстве, нужно изучить технические специальности. Проблема во времени и силах, но подобная узкая направленность плотно связана с любой технической профессией. Таким образом, современный художник-производственник задается вопросом о своей функции, которую сейчас принято считать агитационной. Если посмотреть с одной стороны, данная цель представляет predetermined значение в производстве, а с другой – она бесплодна. Художник-агитатор в производстве выражает концепт конструктивизма и является носителем понятия мастерства, чтобы другие работники производства, смогли воплотить данные идеи. Его миссия несет общественно-агитационный характер, и специальную роль он может представить для школ, учреждений, которые регулируют задачи производства, выступлений на публике и литературы [6. С. 213].

Подведем некоторые итоги. Спустя годы, в поисках разных направлений, искусство победило длительный кризис. Оно нашло выход в революции типичных форм искусства видами, которые обусловлены нуждами быта и общества. Целесообразность необходима каждому произведению, которое не будет репродуцировать внешний мир, приукрашивать его живописной бутафорией, а конструировать и оформлять внешний быт под потребности общества [1. С. 320].

Таким образом, конец кризисного состояния настал не благодаря «смерти» традиционного искусства, а желанием эволюционировать в формах, подсказанными логическим ходом их развития, а также технологическими и социальными условиями, которые мы можем наблюдать в медиaprостранстве. Сегодня мы призываем людей с развитым воображением экспериментировать с интермедийными техниками в цифровых пространствах. Сколько бы теоретических рассуждений не было сделано, истинная проверка эффективности заключается в экспериментах и практике, которые были популяризированы еще со времен появления «Флюксуса». В заключении мы хотим отметить, что интермедиа может служить для расширения горизонтов искусства, которое мы захотим увидеть в будущем.

Список литературы

1. Ерохин С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. Спб.: Алетейя, 2010.
2. Манович Л. Язык новых медиа. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018.
3. Пол К. Цифровое искусство. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2020.
4. Раш М. Новые медиа в искусстве. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018.
5. Тарабукин Н. М. От мольберта к машине. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2015.
6. Ascott R. Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. Berkeley, CA: University of California Press, 2003.

7. Jay David B. *The Digital Plenitude: The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2019.
8. Melissa G. *Contemporary Art and Digital Culture*. London: Routledge, 2017.
9. Oliver G. *Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era*. Berlin: De Gruyter, 2017.