

НОВАЯ ЭСТЕТИКА ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭПОХИ: ИСКУССТВО КАК БАЗА ДАННЫХ

А. В. Соловьев

Рязанский
государственный
университет
им. С.А. Есенина

Статья посвящена проблеме новой эстетики в информационном обществе. Цифровые технологии открыли новый этап эволюции искусства, на котором исчезают традиционные границы между подлинником и копией, между автором и зрителем. В новой эстетике культурный объект рассматривается как комплекс организованных данных, которые структурируют эстетический опыт пользователя (зрителя). В культуре информационного общества единственным и неосязаемым средством-носителем искусства становится программное обеспечение с заложенной в нем мощностью кода, которое заставляет относиться ко всему культурному наследию человечества как к базе данных.

Ключевые слова: эстетика, искусство, цифровые технологии, культурное программное обеспечение, базы данных, информационное общество.

Прежде чем анализировать искусство в информационную эпоху, проведем необходимую границу между искусством и искусством технологизированной современности. *Во-первых*, современное искусство – искусство технически и массово воспроизводимое¹. Искусство технологизированной современности возникло после изобретения фотографии, когда появилась возможность репродуцировать уникальные произведения искусства в виде книжных иллюстраций, плакатов, открыток и т.д. То же можно сказать и о музыке: эпоха массовой звукозаписи положила конец неповторимости концертного исполнения. *Во-вторых*, возможность механического воспроизведения оригинального произведения искусства оказала разрушительное воздействие на концепцию «оригинальности», «подлинности»². Цифровые технологии стали еще одним шагом эволюции искусства, доведя воспроизводимость до невиданных масштабов: подлинник стал копией, а копия является подлинником в силу их цифровой тождественности. После вступления Интернета в фазу Web 2.0, возникновения движения «Свободное/Открытое ПО» (Free/Open source), Вики-страниц и Вики-сообществ, пиринговых сетей, фолксономии (англ. folksonomy, от folk – народный + taxonomy – таксономия, от гр. расположение по порядку + закон) – народная классификация, практика совместной категоризации информации (ссылки, фото, видео клипов и т.п.) посредством произвольно выбираемых меток, называемых тегами³, блогов, Сеть стала составной частью сферы искусства. Художники фокусируются на Сети как на феномене и часто используют технологические сети как инструмент производства и распространения⁴. Это изменяет привычные художественные практики и каналы распространения художественных произведений, а также понятия «произведение», «происхождение», «право», которые рассматриваются в данной среде, как ограничивающие свободу действия художника. *В-третьих*, стимулированная ИКТ-революцией, конвергенция искусства, науки и технологии, эволюция которой медленно протекала практически до середины XX века, начавшись в эпоху Возрождения, обеспечивает богатые возможности для художников поставить под вопрос само представление о том, как искусство создается и каков его предмет и функции в обществе⁵. *В-четвертых*, в

¹ См. Benjamin, W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction / Durham, M.G., Kellner, D.M. (Ed.). Media and Cultural Studies. Malden: Blackwell Publishing, 2006. P. 18-40.

² Аппиньянези, Р., Гэрретт, К. Знакомьтесь: постмодернизм. – Санкт-Петербург: Академический проект, 2004. С. 18.

³ Фолксономия. [Http://ru.wikipedia.org/wiki/Фолксономия](http://ru.wikipedia.org/wiki/Фолксономия).

⁴ См. Andersen, C. Mapping Intervention and the Network Interface // Art/Net/Work. Aarhus, 2006.

⁵ Grau, O. Virtual Art. Cambridge, London: MIT Press, 2003. P. viii.



искусстве технологизированной современности количество трансмутировало в качество: существенно увеличившееся количество участников изменило модус участия⁶.

М. Дертузос выделяет четыре характеристики искусства информационной эпохи:

1. **Вовлеченность нескольких чувств и мыщц в процесс восприятия** с помощью визуального и слухового погружения, тактильных ощущений, изменений температуры, и контролируемых запахов. По мере улучшения технологии художники будут создавать произведения, приносящие все более полные и глубокие переживания.

2. **Интерактивность**. Несмотря на то, что, например, интерактивные пьесы и фильмы с альтернативными сценариями уже существуют, постоянно развивающиеся информационные технологии выведут интерактивность аудиовизуальных искусств на более высокий уровень.

3. **Коллективная игра**. Эта характеристика означает, что в процесс творения какого-либо произведения может быть вовлечено большое количество человек, объединенных с помощью ИКТ.

4. **Демократизация**. Мировое искусство стало доступным миллионам людей. Онлайн-искусство предлагает колоссальное количество аудио-, видео- и текстовых материалов, посвященных как физическим, так и цифровым произведениям искусства⁷.

Все перечисленные характеристики искусства информационной эпохи присутствуют в произведениях, выставленных в 2009 году на «Арт-Кельн» (Кельнская ярмарка современного искусства). Более 200 галерей наполнили пространство ярмарки под общим названием «Темная комната» (Dark room), т.е. комната, которую фотографы использовали для изготовления фотографий. Ярмарка проходит под лозунгом «Искусство – плод спонтанной игры разума и воображения. Это – темная зона сознания». Куратор проекта Аня Натан-Дорн считает, что время искусства-фетиша, искусство «вещи в себе», искусства как сообщества немногих избранных кануло в лету, а современное искусство – это процесс, а не результат; это сияние извечной красоты природы перед воротами небытия⁸. Это «сияние природы» на ярмарке выражалось аудиовизуальными композициями, видео-инсталляциями на основе теле-мониторов, компьютерных дисплеев и неоновым свечением скульптурных существ-монстров. Мотивы природы и современные технологии слились в информационном симбиозе. Программная фраза «современное искусство – это процесс, а не результат» отсылает нас к определению искусства как базы данных, которая постоянно пополняется, но никогда не завершается.

По мнению П. Леви, в киберискусстве XXI века главным художником, **субъектом искусства**, будет «инженер миров»⁹. Инженеры миров – это создатели виртуальностей, строители коммуникационных пространств, разработчики коллективных инфраструктур распознавания и накопления информации (баз данных), конструкторы сенсорно-моторных интеракций с цифровой вселенной. В такой пространственно-временной среде **искусство как произведение, как предмет**, многократно воспроизведенный, **теряет свое присутствие во времени и пространстве**, свое уникальное существование в месте, где ему случилось быть¹⁰. Присутствие и субъекта и объекта искусства заменяется **телеприсутствием**, при котором произведение теряет свою привязанность к локальности: зритель не подходит к произведению, а

⁶ Benjamin, W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction / Durham, M.G., Kellner, D.M. (Ed.). Media and Cultural Studies. Malden: Blackwell Publishing, 2006. P. 32.

⁷ Dertouzos, M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. New York: HarperEdge, 1997. P. 151-154.

⁸ Арт-Кельн: кризис? Какой кризис? [Http://ru.euronews.net/2009/04/29/art-in-the-dark](http://ru.euronews.net/2009/04/29/art-in-the-dark). Доступ: 29.02.2009.

⁹ Levy, P. Cyberculture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001. P.125.

¹⁰ Benjamin, W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. / Durham, M.G., Kellner, D.M. (Ed.). Media and Cultural Studies. Malden: Blackwell Publishing, 2006. P. 20.



произведение не направлено к исключительно отдельному зрителю¹¹. Телеприсутствие также представляет эстетический парадокс: оно обеспечивает доступ к виртуальным пространствам на глобальном уровне, который ощущается одновременно как пребывание и как перемещение в совершенно различные места. Искусство как база данных имеет многочисленные и одновременные точки входа.

В высоко динамичной и изменчивой информационно-коммуникационной среде произведения киберискусства также являются динамичными и изменчивыми и отвечают характеристикам «открытого произведения», определенным У. Эко. Для определения этих характеристик Эко использует пример главы «Блуждающие скалы» из романа «Улисс» Дж. Джойса, которая образует *малый универсум, и который можно рассматривать с разных точек зрения и где от поэтики Аристотеля, а вместе с ней и от представления об однонаправленном течении времени в однородном пространстве не остается и следа*¹². Чтение такого произведения позволяет читателю самому себе прокладывать пути, его перечитывание можно начинать с любого места точно также, как можно войти в город с любой стороны и составить о нем другое представление. В такой ситуации читатель становится сотрудником автора в деле создания произведения. Анализируя главу «Поминки по Финнегану» Эко добавляет еще несколько характеристик открытого произведения, применяя к тексту метафору *космоса Эйнштейна, искривленного, замкнутого на себе самом (начальное слово совпадает с последним) и, следовательно, конечном, но как раз поэтому беспредельном*¹³. Эта беспредельность также выражается через *целостную многозначность*, в которой несколько различных корней сочетаются таким образом, что одно слово становится вмещением значений, каждое из которых сталкивается и соотносится с другими средоточиями аллюзий, в свою очередь открытых *новым вариантам и возможностям прочтения*. Всеми этими характеристиками обладают произведения киберискусства. Они скорее представляют собой поток, чем стоячую воду, скорее процесс, чем его завершение: «образы, отделенные от всех аспектов жизни, слились в единый поток, в котором единство жизни уже не может быть восстановлено»¹⁴. Они являются «открытыми произведениями» не только потому, что допускают множество интерпретаций, но еще и потому, что они физически чувствительны к активному погружению исследователя и материально связаны с другими произведениями сети¹⁵. Текучесть, незавершенность, обновляемость и материальная связанность являются атрибутами любой базы данных.

В целом, искусство информационного общества трудно поддается традиционному делению на «элитарное» и «народное» (массовое) искусство. По мнению У. Эко, если считать, что в наши дни еще существует качественное различие между искусством «элитарным» и искусством «народным», то элитарное искусство в этой атмосфере, именуемой постмодерном, предлагает одновременно как новые эксперименты за пределами фигуративности, так и возврат к фигуративности и новое обращение к традиции¹⁶. Информационная эпоха – эпоха доминирования массмедиа, которые в области искусства «больше не дают никакой универсальной модели, никакого единого идеала Красоты»¹⁷, а предлагают нам «оргию терпимости, тотального синкретизма, абсолютного и безудержного политеизма Красоты»¹⁸. По выражению Э. Тоффлера «консенсус пошатнулся»: человек «клип-культуры» обстреливается разорванными и лишенными смысла «клипами», мгновенными кадрами¹⁹.

¹¹ Grau, O. *Virtual Art*. Cambridge, London: MIT Press, 2003. P. 271.

¹² Эко, У. *Открытое произведение*. – М.: Симпозиум, 2006. С. 80–81.

¹³ Там же, С. 81.

¹⁴ Debord, G. *The Society of the Spectacle*. Canberra: Hobgoblin Press, 2002. P. 7.

¹⁵ Levy, P. *Cyberculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001. P. 127.

¹⁶ *История красоты*. – М.: Слово, 2005. С. 426.

¹⁷ Там же, С. 426.

¹⁸ Там же, С. 428.

¹⁹ Тоффлер Э. *Третья волна*. – М.: АСТ, 2002. С. 277.



Конвергенция цифровых технологий, идущая параллельно с процессом конвергенции искусства, науки и технологии, приведет к исчезновению отдельных видов искусства и отдельных медиа: «абсолютное знание будет протекать в бесконечном цикле»²⁰.

Динамично развивающаяся культура информационного общества приводит к кризису традиционной типологии искусства, которая основывалась на наборе средств или, выражаясь «цифровым» языком), «носителей» искусства: холст, бумага, камень, дерево, фото-, киноплёнка. Л. Манович считает, что этот концептуальный кризис начался в 1960-х годах с быстрым развитием новых форм искусства (ассамбляжа, хеппенинга, инсталляции перформанса, акции, концептуального искусства, процессинг-арта, интермедиа-арта), которые угрожают столетней типологии сред искусства (живопись, скульптура, рисунок)²¹. Кроме того, если традиционная типология была основана на различии в материалах, используемых в художественной практике, то новые носители или допускали использование различных материалов в произвольных комбинациях (например, инсталляции), или вообще были направлены на дематериализацию художественного объекта (например, концептуальное искусство). В ситуации этого кризиса Манович говорит о зарождении пост-медийной эстетики и следующим образом определяет ее особенности:

1. Эстетика постмедиа нуждается в категориях, которые могут описать, как культурный объект *организует данные и структурирует опыт пользователя этих данных* (курсив автора статьи).

2. Категории постмедийной эстетики не должны быть привязаны ни к каким специфическим формам хранения или коммуникации. Например, вместо того, чтобы думать "о произвольном доступе" как о специфическом атрибуте компьютерной среды, мы должны думать об этом как об *общей стратегии организации данных* (курсив автора статьи), который приложим к традиционным книгам, архитектуре, а, также как о специфической стратегии поведения пользователя.

3. Эстетика постмедиа должна принять новые понятия, метафоры и операции компьютера и эры сети, такие как информация, данные, интерфейс, полоса пропускания, поток, хранение, копирование, сжатие, и т.д. Мы можем использовать эти концепции и говоря о нашей собственной постцифровой, постсетевой культуре, и говоря о культуре прошлого. Необходимо видеть старую и новую культуры как один континуум; чтобы сделать новую культуру более богатой с помощью эстетических методов старой культуры; и чтобы сделать старую культуру постижимой для новых поколений, которые чувствуют себя комфортно с концепциями, метафорами и методами компьютерной и сетевой эпохи. Как пример такого подхода, мы можем описать Джотто и Эйзенштейна не только как живописца раннего Возрождения и кинематографиста-модерниста, но также и как заметных творцов информации. Представители первой культуры изобрели новые способы организации данных в пределах статической двумерной поверхности (одна панель) или трехмерного пространства (ряд панелей в здании церкви); представители второй культуры стали пионерами новых способов *организации данных во времени и координировании данных в различных средах* (курсив автора статьи) для оказания максимального эффекта на пользователя. Таким образом, будущая книга по информационному дизайну может включать Джотто и Эйзенштейна вместе с Аланом Кейем и Тимом Бернесом-Ли.

4. Традиционное понятие средства подчеркивает физические свойства специфического материала и его репрезентационных возможностей (т. е. отношения между знаком и референтом.) Как традиционная эстетика вообще, эта концепция заставляет нас думать об интенциях автора, содержании и форме художественных работ, а не о пользователе (зрителе). Напротив, размышление о культуре, медиа и отдельных про-

²⁰ Kittler, F., et al. Gramophone, Film, Typewriter. Stanford: Stanford University Press, 1999. P. 2.

²¹ Manovich, L. Post-media Aesthetics. http://www.manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc. Accessed April 29, 2009.



изведениях культуры как о программном обеспечении позволяет нам сосредотачиваться на операциях (называемых в конкретных компьютерных приложениях «командами»), которые доступны пользователю. Акцент смещается на способности и поведение пользователя. Вместо того, чтобы использовать понятие средства, мы можем использовать понятие программного обеспечения, чтобы говорить о медиа прошлого, то есть, задаваться вопросом, какие пользовательские информационные операции позволяет специфическое средство.

5. И культурные критики, и разработчики программного обеспечения пришли к различию между идеальным читателем/пользователем, предписанным (заданным) текстом/программным обеспечением и фактическими стратегиями чтения/использования/реиспользования, применяемых фактическими пользователями. Эстетика постмедиа должна проводить подобное различие относительно всех культурных медиа, или, используя только что введенный термин, культурного программного обеспечения. Доступные операции и «правильный» способ использования данного культурного объекта отличаются от того, как люди фактически используют его. Фактически, фундаментальный механизм современной культуры – систематическое "неправильное употребление" культурного программного обеспечения, такое как царапание пластинок в ди-джей культуре или ремиксы старых песен.

6. Тактика пользователей (используя термин Мишеля де Серто) не уникальна или случайна, но следует специфическим паттернам. Здесь необходимо ввести другой термин «информационное поведение», чтобы описать специфический способ доступа и обработки информации, доступной в данной культуре. Мы не должны всегда априорно предполагать, что данное информационное поведение является «подерывным»; оно может близко коррелировать с «идеальным» поведением, подразумеваемым программным обеспечением, или оно может отличаться от него просто потому, что данный пользователь – новичок и не освоил это программное обеспечение в полной мере²².

Предложенный подход к искусству с точки зрения культурного программного обеспечения рассматривает культурный объект как комплекс организованных данных, которые структурируют эстетический опыт пользователя (зрителя). Такое культурное программное обеспечение предусматривает общую стратегию организации данных, а также новые способы организации данных во времени и координирование этих данных в различных средах.

Таким образом, один из основных векторов развития новой эстетики в культуре информационного общества – это «расшифровывание» кодов цифровых произведений искусства, а не фиксирование на средствах выражения авторского замысла. В культуре информационного общества единственным и неосязаемым средством-носителем искусства становится программное обеспечение с заложенной в нем мощностью кода, и, более того, программное обеспечение проецируется в прошлое культуры, заставляя относиться ко всему культурному наследию человечества как к базе данных.

Список литературы

1. Benjamin, W. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction.* / Durham, M.G., Kellner, D.M. (Ed.). *Media and Cultural Studies.* Malden: Blackwell Publishing, 2006.
2. Аппиньянези, Р., Гэрретт, К. Знакомьтесь: постмодернизм. – Санкт-Петербург: Академический проект, 2004.
3. Andersen, C. *Mapping Intervention and the Network Interface // Art/Net/Work.* Aarhus, 2006.
4. Grau, O. *Virtual Art.* Cambridge, London: MIT Press, 2003.
5. Dertouzos, M. *What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives.* New York: HarperEdge, 1997.

²² Ibid.



6. Levy, P. *Cyberculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.
7. Эко, У. *Открытое произведение*. – М.: Симпозиум, 2006.
8. Debord, G. *The Society of the Spectacle*. Canberra: Hobgoblin Press, 2002.
9. *История красоты*. – М.: Слово, 2005.
10. Тоффлер Э. *Третья волна*. – М.: АСТ, 2002.
11. Kittler, F., et al. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press, 1999.
12. Manovich, L. *Post-media Aesthetics*. [Http://www.manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc](http://www.manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc).

Accessed April 29, 2009.

NEW AESTHETICS OF THE INFORMATION EPOCH: ART AS A DATABASE

A. V. Soloviev

*Ryazan State University
of S.A. Yesenin*

The article is centered on the issue of new aesthetics in the information society. Digital technologies have opened a new stage of evolution of art in which traditional borders between the original and a copy, between the author and the spectator disappear. In the new aesthetics the cultural object is viewed as a complex of organized data structuring aesthetic experience of the user (spectator). In the culture of the information society software with the incorporated power of code becomes the unique and intangible medium of art which forces to view all cultural heritage of the mankind as a database.

Key words: aesthetics, art, digital technology, cultural software, database, information society.