

Нина Сосна

«Назад, к вещам!» из электроэстетической пустоты

(Впервые опубликовано: Русский журнал, 2007)

Страшно и странно подумать, но почти двадцать лет назад (1989) немецкий теоретик медиа Ф. Китлер в выступлении в рамках фестиваля ARS ELECTRONICA предупреждал о том, что не следует путать медиапродукцию с искусством. То, что нам предлагается, - это (завершающий) этап в перерабатывании данных, каковой процесс все менее нуждается в человеческом участии. Кроме того, процессы эти связаны с алгоритмами, эффекты которых речь описать не в состоянии. Китлеру, прошедшему путь от литературоведа до исследователя эффектов LINUXа, вероятно, виднее. Что же касается многих других его текстов, то в них явно прослеживается тенденция увязать развитие современных технологий, так называемых new media, с формами распространения власти и техниками ведения войны: обращаясь к событиям недавнего прошлого, исследователь составляет картину, в которой использование сетевого пространства спецслужбами (начало эры Интернет) - это только один штрих. Остается, правда, какая-то смутная неясность в отношении перехода, этого отклонения, когда военные, армейские инструменты вдруг (или не вдруг) начинают использоваться в гражданской сфере. Страшно или по меньшей мере странно и другое: по прошествии этих лет, по выходе множества монографий и сборников самого разного типа, посвященных теме new media, по организации и показе выставок и фестивалей, проходящих при значительной их «технической поддержке», по-прежнему не совсем ясно, что же они такое, как к ним относиться, что означает их использование, в чем их новизна. Если предположить, что то, что условно еще может быть обозначено как искусство - в условиях смещения области значения терминов, которыми оно пользовалось и с которыми было связано, - еще чутко и внимательно реагирует на изменения окружающего мира, то открытая в Берлине выставка «От вспышки к пикселю. Искусство и новые медиа» намекает на те области опыта, которые в этом мире теперь возможны.

Здесь много экспонатов, впервые показываемых в Германии и даже в Европе, некоторые и вовсе были созданы специально для этой выставки. Она отличается от других медийно-технологических проектов, которые нам довелось видеть, кажется, именно в пользу искусства. То, что выставлялось в удивительных пространствах знаменитого ZKM (Zentrum fuer Kunst und Medientechnologie) г. Карлсруэ (некоторые инсталляции, кстати, несколько лет спустя оказались в Берлине, как, например, «Si Poteris Narrare», Jean Michel Bruyère - так и тянет выразить свое понимание, ведь, действительно, создание, собирание и функционирование этих «произведений», несомненно, требует больших средств), скорее выглядело как разыгрывание с техническим устройством и его предполагаемым зрителем определенной партии. При этом все возможные пути разворачивания пресловутой интерактивности либо уже наперед были размечены создателем инсталляции, либо вовсе вынесены за скобки, будучи отменяемы непривычной зрелищностью экспонатов. Такие работы представлены и в Берлине: тут и как будто вынесенная в выставочное пространство ситуация компьютерной игры с пультом управления посреди зала и меняющимися в зависимости от нажатий кнопок или даже поворотов головы «режиссера» картинками и почти фильмическими последовательностями кадров на стенах и потолке («BeNowHere», Romy Achituv); и стелящиеся прямо под ногами

посетителей, спроецированные на пол другого зала съемки городских пейзажей, снятые из окна электрички, и даже вместе с зеркальным своим отражением («Tentative d'épuisement d'un lieu», Marie Maquaire); и одновременное разворачивание на одной плоскости нескольких «видов» («PLACE–Hampi», Sarah Kenderdine / Jeffrey Shaw); и аттракцион пульсирующей карты полетов с движущейся по ней мишенью, чьи линии видны, только если осмелишься пройти по ее черной блестящей поверхности («Voyages», Dumb Type), и т.д. и т.д.

Но представлены и другие экспонаты, захватывающие, поразительные, поражающие, те, от которых невозможно оторваться – головокружительные смены цвета и света в потоке абстрактных линий и фигур (или «фрактур») («Hemisphere»; Ulf Langheinrich), ритмически выворачивающиеся головы («Scream»; Gregory Barsamian), причудливые распадающиеся и собирающиеся «фигуры» катодного салюта («Visp»; Christian Partos), едва уловимые глазом отражения живых цветов в полированных кристаллах («Camera lucida»; Shiro Takatani).

Следует отметить стремление организаторов минимизировать возможные негативные эффекты воздействия высокотехнологичных устройств. Во-первых, это едва ли случайное размещение экспонатов в строгой последовательности переходов из зала в зал, от инсталляции к инсталляции, с входом с одной стороны и выходом с другой, где практически отменяется (хотя, конечно, формально не возбраняется, но таких посетителей почти нет) возвратное движение, а «нормализован» переход от вполне материальных, весомых предметов первых залов (свечи, металлические птицы, механические машины) через испытание пустотой интервалов и призрачным присутствием форм, образуемых источниками электрического света и его тенями, размещенных в центральной части (генераторы, катоды, экраны, включающие их компьютеры, тысячи мельчайших зеркал) к успокоительному возвращению «вещей» в последних залах (живые цветы и их отражения; словно нашедшие свое материальное воплощение формы киберпространств). Во-вторых, это предупреждающие желтые таблички, размещенные рядом с разделяющими залы черными занавесями, очень рекомендуемые чувствительным посетителям и тем, с кем может случиться приступ эпилепсии, воздержаться от просмотра соответствующих экспонатов: эксперимент, производимый со зрителем при помощи только света и звука, весьма жесток и затрагивает самое что ни на есть глубинные структуры восприятия. И надо всем этим раскинуто море мерцающих синих огней, перемещающихся под глуховатое гудение машин и повторяющих контуры атриума здания: инсталляцию «Flow Berlin» (Erwin Redl) зрители, как правило, видят первой, не разобравшись еще в тонкостях композиции выставки; кроме того, она как будто предоставляет моментальный снимок всей выставки – полутьма, мерцающие огни, гул машин и странное чувство, где-то между любопытством, страхом и смутной радостью от того, что вы не знаете, какой реакции ждать от себя же.