

Сколота Зоя Николаевна

кандидат философских наук,  
доцент кафедры философии  
Астраханского государственного университета

**«ВОЛЯ К ВИРТУАЛЬНОСТИ»  
В ХУДОЖЕСТВЕННОМ  
ПРОСТРАНСТВЕ: ОТ НЕТ-АРТА  
К ПОСТ-НЕТ-АРТУ [1]**

Skolota Zoya Nikolayevna

PhD in Philosophy,  
Assistant Professor, Philosophy Department,  
Astrakhan State University

**THE "WILL TO VIRTUALITY"  
IN ART SPACE:  
FROM NET-ART  
TO POST-NET-ART [1]**

**Аннотация:**

*В статье впервые рассматривается концепт «воли к виртуальности» в художественной среде. Выявлены три основные формы его проявления: непосредственное создание и трансляция арт-продуктов в Сети – нет-арт; использование интернета в физических галереях в качестве способа трансляции произведений; применение интернета в качестве вдохновляющей идеи для создания проектов – пост-нет-арт. Констатируется создание концептуально новой художественной среды арт-продукта, модус бытия которого всецело опосредован интенцией к виртуальности художника и зрителя.*

**Ключевые слова:**

*воля к виртуальности, художник, арт-продукт, реципиент, зритель, нет-арт, пост-нет-арт.*

**Summary:**

*For the first time ever the article discusses the concept of "will to virtuality" in the art environment. The author identifies the three main forms of its manifestations: direct creation and broadcasting of art products online – net-art; use of the Internet in the physical galleries as a way to broadcast the art works; as an inspirational ideas for post-net-art projects. The author states the creation of a conceptually new art environment of an art product, the existence modus of which is entirely determined by the intention to virtuality expressed by an artist and his/her audience.*

**Keywords:**

*will of virtuality, artist, art product, recipient, viewer, net-art, post-net-art.*

За последние пятнадцать лет активного развития интернета плотность его пользователей увеличилась почти в семь раз – с 6,5 до 43 % мирового населения [2]. Интенсивное развитие глобальной сети привело к актуализации импульса ницшеанского нигилизма «воли к власти» в новом модусе – «воли к виртуальности». Одними из первых данное понятие раскрыли канадские исследователи Артур Крокер и Мишель Вэйнстейн, которые саму виртуальную реальность понимали как новый тип отчуждения человека от собственной плоти в процессе использования компьютерных технологий, некое тело – «техноидную форму жизни», все еще имеющее нервную систему и биологическую оболочку, однако всецело зависящее от сети [3, с. 66]. Под «волей к виртуальности» они понимали некую движущую силу, которая вызывает современную трансформацию общества. Отечественный исследователь О.А. Дроботенко указывает, что в широком смысле слова «воля к виртуальности» есть тенденция к виртуализации жизненного пространства человека [4, с. 201]. По мысли А. Крокера и М. Вэйнстейна, философа «воля к виртуальности» достаточно сложна и соединяет в себе и присущую Ф. Ницше критику традиционной культуры, и влияние компьютеризации, и фиксацию нематериальности, призрачности объектов, которые были созданы и воплощены с помощью создаваемых технологий виртуальной реальности. Таким образом, интенции к рационализации общества вкупе с активным внедрением компьютерных технологий, и прежде всего технологии виртуальной реальности, привели к существенной трансформации общества, его переопределению.

Иными словами, «воля к виртуальности» – явление, охватившее различные сферы жизнедеятельности человека, принадлежащее теперь не только исключительно миру техники и технологии, но и являющееся значимым сегментом общего мировоззренческого и культурного контекста. Виртуальность аккумулирует культурную подсистему социума, стремится подчинить ее новейшим дигитальным технологиям. «Воля к виртуальности» или «императив виртуализации» [5, с. 62] коснулись и мира искусства. В связи с этим представляется актуальным рассмотреть концепт «воли к виртуальности» применительно к художественной сфере. Обозначенная задача требует теоретического обобщения эмпирического материала, а также выведения некоторых практических установок, которые могут быть полезными как для самих художников, так и для менеджеров, обслуживающих процесс репрезентации их творчества.

Вышеперечисленное обуславливает цель исследования – обнаружить концепт «воли к виртуальности» в различных арт-средах, проследить отношение художников к виртуализации.

Справедливости ради необходимо указать, что в данной работе концепт «воли к виртуальности» используется только в контексте самой технологии виртуальной реальности, вследствие чего исключается подход, согласно которому виртуализация есть плод воображения художника, «иллюзорное удвоение бытия», осуществленное посредством его фантазии и погружающее реципиента в мир художественной реальности.

Всемирная сеть и эра дигитативности не могли оставить равнодушными художников. Люди искусства в своей повседневности, так же как и обыватели, используют Сеть в качестве средства коммуникации (социальные сети, блоги), источника информации (поисковые системы и т. п.), средства проведения досуга (виртуальные игры, видеопросмотры и т. п.). Так, голландский художник Констант Дулларт, исследуя взаимодействие искусства и интернета, утверждает: «Интернет – это медиа, которое является самым важным в нашем мире и меняет образ жизни всех людей, живущих на Земле» [6]. Адаптируясь к новым условиям существования, художники пытались расширить традиционный образ мышления технологически инновационными методами создания и презентации арт-объектов, поэтому обратились сначала к компьютеру, а следом и к интернету. Прошедший XX век сделал нормой стремление творцов арт-продуктов апробировать готовую технологию (как ранее в кинематографе или в фотографии), без которой стала немислима художественная интерпретация зрительного изображения. Согласно концепции Г. Вельфлина, бытие искусства всегда определяется ментальностью, «...каждый художник находит определенные “оптические возможности”, с которыми он связан» [7, с. 12], а если художник не живет в информационной и технической изоляции, то он, как и другие члены общества, становится объектом виртуализации общества, поэтому «воля к виртуальности» есть естественное стремление художников. Однако в отличие от рядового обывателя художники всегда были некими индикаторами или даже диагностами эпох и судеб человечества, поэтому, обращаясь к виртуальности, они, как правило, сознательно или бессознательно, дают свой «ответ» на «вызов», формируют отношение к ней, выступая в качестве «луддитов» – противников интернета либо «киберпанков» – сторонников его и технического прогресса.

«Воля к виртуальности» в современном глобальном художественном пространстве может быть представлена тремя формами:

- непосредственное создание и трансляция арт-продуктов в Сети – нет-арт;
- использование интернета в физических галереях в качестве технологии трансляции произведений;
- использование интернета в качестве источника вдохновения для создания материальных арт-объектов – пост-нет-арт.

Современный немецкий философ В. Флюссер писал: «С точки зрения онтологии традиционные образы – это абстракции первой степени, поскольку они абстрагированы из конкретного мира, тогда как технические образы – абстракции третьей степени: они абстрагируются от текста, который сам абстрагирован от традиционных образов, а они в свою очередь абстрагированы от конкретного мира» [8, с. 8]. Абстракциями третьей степени можно назвать произведения, созданные под действием «воли к виртуальности» и отнесенные нами к первой форме проявления данного концепта. Сетевое искусство, или нет-арт, – направление в искусстве, в котором «воля к виртуальности» представлена в чистом виде, здесь практически отсутствует модус физической реальности, из нее присутствует только компьютер, виртуальный шлем и очки [9]. Относительно создателей произведений нет-арта можно с уверенностью утверждать, что «виртуальность» поглотила их полностью, «в “печати” все люди выглядят одинаково» [10, с. 178]. Утратив даже авторство, художник оставил лишь мем – репликатор культурной информации, превратив тем самым результат творческого акта в некий фольклор цифровой эпохи.

Любое произведение искусства творится в человеке, человеком и чаще всего для человека (зрителя, читателя или слушателя), иными словами, оно антропологично. Попав в пространство интернета, рядовой пользователь получает уникальную возможность выразить свою идентичность, показать «человечность» в мире техники и технологий, раскрыть свои креативные способности через воспроизводство окружающего мира с помощью новых, доступных ему технических средств. Перед ним раскрываются бесконечные жанрово-стилистические течения виртуального мира: от словесного веб-фольклора (эссе, дневники, письма в гостевых книгах) до художественного (пикселированные визуальные образы графики, текста, анимации) и музыкального творчества. Безусловно, с точки зрения традиционной эстетики данные произведения искусства зачастую лишены образности и символичности. Классическая диада «форма – содержание» здесь не актуальна; знание и умение, а точнее владение технологией выходит на первый план.

«Воля к виртуальности» как для профессионального художника, так и для рядового пользователя опосредована стремлением к творческой реализации, а также к открывшейся возмож-

ности виртуальной коммуникации с реципиентами и коллегами посредством многочисленных форумов и чатов. Однако среди людей сетевого искусства встречаются и те, которые посредством троллинга демонстрируют негативное отношение к интернету и виртуализации. Но назвать их «луддитами» (противниками Сети) не представляется возможным, поскольку они уже «вошли» в виртуальное пространство. Эскапизм как попытка уйти от повседневной рутины или невозможности высказаться и быть услышанным в физической реальности, в свою очередь, также толкает их к виртуализации, пусть и в негативной форме.

Вторая и третья формы концепта «воли к виртуальности» в художественной среде имеют более ощутимые материальные очертания. За последние несколько лет интернет вышел за пределы домашних пользовательских компьютеров, быстроразвивающиеся технологии сделали его доступным средством коммуникации практически в любой части света. Виртуальная реальность вторглась и в храмы традиционного искусства – музеи и художественные галереи. Иными словами, традиционные художественные институты и практики в эпоху интерактивной культуры становятся феноменами виртуального пространства [11, с. 249].

Вторая форма может быть представлена работами художников, вдохновленных виртуальными технологиями. Они добились «подключения» физических арт-сред к интернету. Это перформансы и инсталляции, размещенные в галереях и музеях и находящиеся в режиме онлайн. Реципиент либо просто наблюдает их, либо вступает в виртуальную коммуникацию, трансформирующую арт-объект в виртуальном и реальном пространстве.

Так, например, работа художника Эда Форниелиса, которая называется «Фейсбук-ситком». Художник создал автономное сообщество, симулирующее настоящее, участники которого играли вымышленные роли, основанные на реальных аккаунтах студентов университета Беркли. Зрителям на выставке предлагается читать и добавлять сообщения этого постоянно обновляемого форума, на котором имитируется непринужденная коммуникация, посвященная самым обсуждаемым в Сети проблемам (наркотики, неразделенная гомосексуальная любовь, женщины и мужчины и, конечно, смерть), а также изображаются эмоциональные взаимоотношения пользователей. Художник постоянно ищет способы расширения границ репрезентации, изобретая новые методы или заимствуя их из внехудожественной среды. Создатель данной акции посредством привычных объектов и технологий воссоздает в институализированной арт-среде реальную жизнь, предлагая взглянуть на ее абсурдность со стороны, а также задаться смысложизненными вопросами.

Другой пример – художник Марк Фарид (Mark Farid) создал перформанс «Seeing-I» со своим участием. Художник, надев шлем виртуальной реальности, живет в течение месяца в галерее Лондона, не общаясь с людьми, глядя на мир глазами другого человека. Этот незнакомый художнику человек, названный в этом социально-художественном эксперименте «другой», носит целый месяц 24 часа в сутки виртуальные очки и два микрофона, которые записывают всю его повседневность. Информация с этих носителей «передается» в виде аудиовизуального ряда художнику. Зрители в галерее, а также посетители сайта проекта могут наблюдать за жизнью этих двух людей, оставляя свои комментарии. Задача, которую поставил перед собой художник, психологически очень сложная: выяснить, возможна ли полная утрата физической идентичности человека и полное растворение в виртуальном аватаре [12].

Третья форма рассматриваемого концепта «воли к виртуальности» также существует в физической реальности, может быть представлена совершенно новым и пока малоизученным феноменом пост-нет-арта (post-net-art). Приставка пост- в данном случае демонстрирует бытование искусства в условиях непрекращающейся экспансии интернета во все сферы жизнедеятельности. В отличие от первого и второго рассмотренных направлений (нет-арта), художники этого направления не используют виртуальность как инструмент для творчества, для них Всемирная сеть – неиссякаемый источник вдохновения и полета творческой фантазии. Произведения пост-нет-арта в целом обнаруживают яркое «сходство логики человеческой деятельности с логикой виртуальной реальности. Сущностный принцип этой логики – замещение реальных вещей и поступков образами – симуляциями» [13, с. 90]. Именно с этими образами вступает в коммуникацию реципиент, находясь в реальной среде (помещении музея или галереи). Художник имитирует «вхождение» в виртуальное пространство, привнося в физическую реальность образы бытия объектов, которые в реальном мире существовать без технического взаимодействия с виртуальным пространством Сети не могли. Авторами произведений пост-нет-арта становятся как художники-луддиты, так и поклонники виртуализации – киберпанки. Кроме того, они могут как работать в технике нет-арт, так и выносить те же самые работы в институализированные пространства галерей.

Одной из причин популярности этого направления сами художники называют чисто «луддитское» стремление «выйти» за пределы тотального контроля властных структур, который становится нормой в интернете (например, цензура Сети в Китае и США). Приватность пребывания в Сети и бесконечная свобода творчества в современном мире ставятся под сомнение, поэтому

некоторые художники возвращаются из «виртуальности» в традиционные арт-среды – улицы, города и выставочные залы.

Основатель этого течения – А. Виеркант выполняет свои работы с использованием цветной прозрачной пленки. Он конструирует объект сначала в виртуальном мире, а потом «овеществляет» его, синтезируя возможности фотографии и скульптуры. Затем оригинал произведения, созданный в виртуальном мире, наделяется свойствами копии – тиражируется, трансформируется, генерируя новую деривативную работу на базе оригинала, в то время как физическая реплика, размещенная в галерее, всегда остается статичной [14]. Такие художники, как Майкл Стэньак, Джонатан Завада, Рэйчел де Жюд, Констант Дулларт, Катя Новикова и другие, создают интернет-иконки, значки и стрелочки в виде полноценных трехмерных фигур, овеществленные в текстиле и пластике текстуры Сети, скульптуры в виде модификаций человеческой телесности, заимствованные из графических редакторов, переносят цифровые аморфные формы в физические. Эти арт-продукты становятся своеобразными «материализаторами» виртуальных образов-симулякров, фактически трансляторами идеального бытия в реальность вещественной, физической жизни. В духе постмодернистского наследия художники пост-нет-арта не отрицают идеи нет-арта, а вдохновляются ими, перерабатывают их, создавая новые произведения с помощью живописи, скульптуры, архитектуры и фотографии. Поскольку направление только зарождается, его идеи еще четко не сформулированы, однако здесь видно яркое стилистическое своеобразие и эстетическая форма, преобладающая пока над содержанием. Данное течение создает предметное искусство, неразрывно связанное с языком, формой и контентом интернета, поэтому и его представляется возможным назвать проявлением «воли к виртуальности».

В произведениях двух последних рассмотренных форм («подключенных» к Сети в музеях и пост-нет-арте) представляется интересным сам факт «двойного» погружения реципиента. Первый уровень погружения – это традиционная схема «музей – зритель – произведение искусства», где между реципиентом и арт-продуктом, а также созданным иллюзорным виртуальным миром всегда есть посредник – пространство музея, которое остается каналом связи с внешним миром [15, с. 184]. Второй уровень погружения предполагает помимо «музея – зрителя – произведения искусства» наличие интернет-пространства, которое вводит реципиента в виртуальный мир технически или эмоционально, формируя дублирующее, или «двойное», погружение. Так, появившись из небытия в материальную оболочку, это искусство снова «уходит» из нашей зоны чувствительности в виртуальный мир.

Таким образом, рассмотренная в статье «воля к виртуальности» в художественном пространстве нашла отражение в виртуализирующемся творчестве сторонников нет-арта – искусства, созданного и функционирующего в Сети, и пост-нет-арта – искусства, технически не связанного с технологией виртуальной реальности, но идейно пропитанного ею, а также тех, кто занимает пограничное положение между двумя направлениями, выводящими физические арт-объекты в виртуальный мир. Возникнув как эмпирическое обобщение, дихотомия «реальное – виртуальное» становится парадигмой для построения моделей данных художественных конструкций. Также следует отметить, что сегодня наблюдается создание концептуально новой художественной среды арт-продукта, модус бытия которого всецело опосредован интенцией к виртуальности художника и зрителя. Во многих рассмотренных произведениях содержится явный или скрытый призыв выхода из «электронного виртуального бункера», отсылка к природе и естественности. Однако на практике сам факт обращения к материалу и технологии виртуальности нивелирует подобные призывы и опасения. Ускоряют процесс виртуализации обслуживающие художников институции, создавая сайты картинных галерей и выставок, не оставляя места для живой химии искусства, встречи художника и зрителя «лицом к лицу». Пост-нет-арт есть новое слово в искусстве, попытка выхода из интернет-аддикций, где художники снова занимаются рукотворным творчеством, хоть и создавая образы-симулякры.

На наш взгляд, художникам и художественным менеджерам необходимо внимательнее относиться к нарождающемуся направлению, лоббировать формы творчества и его репрезентации без прямой технической связи с интернетом. Музеи и галереи должны предоставлять естественную виртуальность, мир воображения и фантазии, тогда искусство сможет вернуть себе компенсаторную функцию. Безусловно, концепт «воли к виртуальности» в художественной среде лишь намечен, поэтому требует дальнейшего более углубленного теоретического и практического изучения.

### **Ссылки и примечания:**

1. Статья публикуется в рамках гранта РФГФ № 14–0300289а «Виртуализация современной культуры и “жизненного мира” человека: социокультурный, аксиологический, антропологический анализ».

2. МСЭ публикует данные по ИКТ за 2015 год: Революция в ИКТ последних 15 лет подтверждается статистическими данными [Электронный ресурс]. URL: [http://www.itu.int/net/pressoffice/press\\_releases/2015/pdf/17-ru.pdf](http://www.itu.int/net/pressoffice/press_releases/2015/pdf/17-ru.pdf) (дата обращения: 13.10.2015).
3. Kroker A. *Data trash. The theory of the virtual class*. Montreal, 1994. 176 p.
4. Дроботенко О.А. Глобализация как фактор виртуализации социального пространства // Социальная теория и проблемы информационного общества : материалы междунар. симпозиума. Ижевск, 2009. С. 100–121.
5. Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб., 2000. 96 с.
6. Constant Dullaart [Электронный ресурс]. URL: <http://constantdullaart.com> (дата обращения: 21.08.2015).
7. Вельфлин Г. Основные понятия истории искусств. М., 2003. 344 с.
8. Флюссер В. За философию фотографии. СПб., 2008. 146 с.
9. См. подробнее: Отраднова О.А., Сколота З.Н., Лопатинская Т.Д. Понимание реальности в контексте современной культуры : коллектив. моногр. Астрахань, 2014. 204 с.
10. Хайдеггер М. Бытие и время. М., 1997. 451 с.
11. Карпов А.В. Искусство в контексте интерактивной культуры // Духовные основы русского искусства и образования : сб. ст. Великий Новгород, 2002. С. 247–254.
12. Seeing-i [Электронный ресурс]. URL: <http://www.seeing-i.co.uk/> (дата обращения: 21.08.2015).
13. Иванов Д.В. Указ. соч. С. 90.
14. Artie Vierkant [Электронный ресурс]. URL: <http://artievierkant.com/> (дата обращения: 16.08.2015).
15. Воронов А.И. Философский анализ понятия «виртуальная реальность» : дис. ... канд. филос. наук. СПб., 1999. 197 с.

### References and notes:

1. The article is published under the grant RHF number 14-0300289a "Virtualization of contemporary culture and the" life-world "of man: a social and cultural, axiological, anthropological analysis."
2. *ITU publishes data on ICT in 2015: The revolution in ICT the last 15 years is confirmed by statistical data 2015*, retrieved 13 October 2015, <[http://www.itu.int/net/pressoffice/press\\_releases/2015/pdf/17-ru.pdf](http://www.itu.int/net/pressoffice/press_releases/2015/pdf/17-ru.pdf)>.
3. Kroker, A 1994, *Data trash. The theory of the virtual class*, Montreal, p. 176.
4. Drobotenko, OA 2009, 'Globalization as a factor of social space virtualization', *Social Theory and problems of the information society: Proceedings of the international. Symposium*, Izhevsk, pp. 100-121.
5. Ivanov, DV 2000, *Virtualization society*, St. Petersburg, p. 96.
6. *Constant Dullaart* 2015, retrieved 21 August 2015, <<http://constantdullaart.com>>.
7. Welfflin, G 2003, *Basic concepts of art history*, Moscow, p. 344.
8. Flusser, V 2008, *The philosophy of photography*, St. Petersburg, p. 146.
9. See : Otradnova, OA, Skolota, ZN & Lopatinskaya, TD 2014, *Understanding the reality in the context of contemporary culture: monograph*, Astrakhan, p. 204.
10. Heidegger's, M 1997, *Being and Time*, Moscow, p. 451.
11. Karpov, AV 2002, 'Art in the context of the interactive culture', *Spiritual Foundations of Russian arts and education: sat. art.*, Veliky Novgorod, pp. 247-254.
12. *Seeing-i* 2015, retrieved 21 August 2015, <<http://www.seeing-i.co.uk/>>.
13. Ivanov, DV 2000, *Virtualization society*, St. Petersburg, p. 90.
14. *Artie Vierkant* 2015, retrieved 16 August 2015, <<http://artievierkant.com/>>.
15. Voronov, AI 1999, *The philosophical analysis of the concept of "virtual reality"*: PhD thesis, St. Petersburg, p. 197.