

УДК 7.038.531

Л. А. Меньшиков

СЕТЕВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ИСКУССТВЕ ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА:
СЕТЕВОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ ФЛЮКСУСА

Художественные технологии второй половины XX в. предполагают активное использование экономических средств в процессе создания и продвижения произведения искусства. Указанная ситуация многократно описана в специальной литературе и может быть обозначена как эстетика «искусства-к-продаже» (по аналогии со «знанием-к-продаже», в терминологии Ф. Лиотара). Особенностью такого искусства является преднамеренная установка на создание только продаваемых произведений. Поэтому актуальными становятся исследования рынка, использование рекламы, брендинга и других средств продвижения художественного товара. Не осталось в стороне от указанного тренда развития художественной культуры и такое направление в актуальном искусстве второй половины XX в., как флюксус.

Первоначально флюксус опирался на авангардное представление об искусстве как средстве исправления социальной реальности и освобождения субъекта от идеологии, но впоследствии и сам активно включился в цепочку художественного потребления. Это включение связано с фактическим завершением фестивального проекта флюксуса 1960–1970-х гг. и проникновением этого искусства в сеть. Сетевой флюксус представляет собой многоуровневый художественный феномен. Под ним понимается система сайтов, созданных художниками-участниками флюксуса с целью сохранения его художественной технологии и распространения ее посредством сетевых средств. В интернет-пространстве можно обнаружить целый ряд художественных разработок, представляющих разные направления и группировки в сетевом флюксусе. Такие сайты представляют собой прежде всего научный, искусствоведческий интерес, поскольку позволяют выстроить систему интерпретаций различных вариантов развития флюксуса после смерти его основателя Д. Мачунаса. Отношение к флюксусу разных представителей направления в значительной мере стало причиной его распада, поэтому флюксус показан в сети во всем многообразии подходов к его созданию и точек зрения на его место в истории искусства. Каждый из сайтов, представляющих флюксус, обладает целостной концепцией, отражающей независимый взгляд на его историю, эстетику, перспективы развития, круг охватываемых явлений. Изменения, произошедшие с флюксусом, находятся в русле процессов «медиатизации культуры, под которой подразумевается... преобразование форм личностной и общественной жизни» [1, с. 549]. Но, безусловно, этим смысл и назначение сайтов не исчерпывается.

История флюксуса как художественного направления продолжается именно благодаря появлению сетевых технологий. Первоначально флюксус-теория не предполагала преднамеренного использования электронных средств и сетевых технологий — ни в процессе художественного творчества, ни в коммуникации

творца со зрителем. Но сетевые технологии оказались близкими духу флюксуса по принципу своей организации, и поэтому с их внедрением во флюксус, уже после завершения классического этапа, начинается новый виток его истории. На раннем этапе развития флюксуса использование электронных средств носило эпизодический и совершенно несистематический характер, а о сетевом флюксусе в то время говорить вообще не приходится.

Становление сетевого флюксуса связано с именем Алена Букоффа, директора флюксуса на Среднем Западе. Благодаря его усилиям флюксус приобрел два новых направления реализации, которые и можно назвать сетевым флюксусом: во-первых, это перенесение истории движения в интернет, благодаря чему он приобретает новое качество, сохраняя верность своему основному принципу текучести и изменчивости. Это качество — всеобщая доступность нового искусства и возможность приобщения к нему огромной сетевой аудитории. Флюксус становится способным охватить гораздо большие массы зрителей и быстрее превратить всё в шутку. Так история флюксуса оживает, и его однократные акции могут неоднократно воспроизводиться в сети. Тем самым неповторимое искусство начинает повторяться, но поскольку это происходит с неизбежными изменениями, то принцип «потока» не нарушается. Так определяется основное поле деятельности сетевого флюксуса — музейно-мемориальное и архивно-охранительное. Во-вторых, сетевое творчество даёт художникам уникальные возможности — появляются новые, до этого не известные формы реализации флюксус-проектов, которые теперь могут происходить только в пространстве сети. В этом смысле история флюксуса выглядит двояко. Первоначально, в ранний период своего существования, он был направлением, в рамках которого возникали и оттачивались новые художественные технологии. Превратившись же в сетевой, флюксус во многом утратил эти позиции, стал вторичным, заимствующим идеи и принципы работы у художественных направлений, для которых он когда-то был источником вдохновения.

Связь исторического флюксуса 1960-х годов с сетевым 2000-х выражается в существенной предпосылке возникновения второго, отразившего «возможность киноискусства использовать медиа как материал для изобретательской деятельности аудитории, а не предмет для простого восприятия и воспроизведения... Творческая лаборатория флюксуса не просто использовала машины в качестве передатчиков информации. Она использовала их в качестве провокации к творчеству — как машины для изучения искусства и стимуляции творчества» [2, р. 144].

Организирующим центром и основой сетевого флюксуса в настоящее время стал сайт, созданный в 2006 году и поддерживаемый по инициативе Алена Букоффа. Сайт очень односторонен и тенденциозен, но это и естественно, поскольку он отражает взгляды своего создателя; он является результатом авторской концепции флюксуса и представляет одно из его направлений. Букофф выразил в форме сайта свою философию флюксуса. Здесь (<http://www.fluxus.org/>) представлена целостная концепция флюксуса как направления в современном художественном творчестве. Сайт содержит и достаточно подробный взгляд на флюксус как на историческое направление, и приглашение к сотворчеству, развернутое пред-

ставление о перспективах существования и развития направления. Центром сайта стала графическая схема, призванная изобразить флюксус во всем его многообразии. Она, выполняя информационную и организующую функцию, представляет собой графический художественный объект, являющийся законченным концептуальным высказыванием о сути такого события как формализация флюксуса — то есть существует вполне в рамках его эстетики.

Букофф предлагает выделить во флюксусе три части. Первую составляет история. Хронологически Букофф закрепляет традиционное для искусствоведения разделение флюксуса на «флюксус с Мачунасом» — до 1978 года — и «флюксус после Мачунаса». Это разделение признано всеми, поскольку координирующая и организующая роль Мачунаса несомненна (его портрет, наряду с нескромно размещённым рядом портретом Букоффа, украшает первую страницу сайта). Букофф признаёт сам, и заставляет нас осознать, что флюксус с Мачунасом и без него — это два разных флюксуса. Поэтому зритель, пытающийся познакомиться с флюксусом в сетевой версии, сначала попадает в контекст реальных событий. Букофф подробно описывает предысторию, связанную с именами Мачунаса — своеобразного центра флюксуса — и его спутников (Кейджа, Капрова, Бойса). Далее следует непосредственно история флюксуса как реального псевдотеатрального искусства, выраженная в центральных понятиях: представление, случайность, множественность событий (перформанс, шанс, ивент). У этой истории несколько важнейших персонажей, тщательно отобранных Букоффом из длинного списка деятелей исторического флюксуса. Критерии такого отбора остаются неизвестными, но определённое пристрастие автора сайта чувствуется и это задаёт явную направленность сетевого флюксуса. Среди деятелей этой эпохи, занимающей 1960–1970-е годы, такие персонажи, как Дик Хиггинс, Бен Вотье, Кэрол Шнееманн, Эмметт Вильямс, Вольф Востелл, Алисон Ноуэллз, Джефф Хендрикс, Бен Паттерсон. Среди основных авторов флюксуса оказываются неравнозначные фигуры: Востелл, который не всегда был верен течению, Вильямс, Шнееманн и Хендрикс, которые не могут быть названы постоянными участниками движения, и Хиггинс, Вотье и Паттерсон, которые действительно являются основоположниками, классиками и ведущими авторами фестивалей флюксуса.

Флюксус после Мачунаса, по версии авторов сайта, представлен теми же самыми именами, что и раньше. Это так, поскольку граница, проходящая через историю флюксуса с уходом его основоположника, существенная для всего течения в целом, в гораздо меньшей степени важна для творчества каждого из его адептов в отдельности. Их творческая активность изменилась, но не радикально. Представленная картина не учитывает появления новых героев движения, расширения географии и творческого арсенала, большей свободы и многообразия точек зрения на репертуар и творчество. Поэтому точка зрения Букоффа представляется достаточно произвольной и не отражает действительной ситуации в жизни флюксуса, стирает историческую границу, какой был 1979 год.

Ещё одна условность, которую демонстрирует концепция сетевого флюксуса, заключается в противопоставлении исторического флюксуса после Мачунаса и новых направлений во флюксусе, которые возникают в это же время. Согласно

точке зрения Букоффа, это два разных мира, равноудалённых от классического варианта течения. Именно в рамках новых направлений выделяются среднезападный и гейдельбергский флюксусы, которые самоопределились ещё при Мачунасе и с его лёгкой руки. В рамках новых направлений оказывается Йонас Мекас, взгляд которого на все эти события принципиально иной и не менее ангажированный, чем взгляд Букоффа.

Из первых двух составляющих, представленных Букоффом, формируется история флюксуса в том виде, в каком она известна сегодня большинству искусствоведов и коллекционеров. Именно относящиеся к ним артефакты при всех различных возможностях их интерпретации определяются как флюксус. Третья составляющая — новые направления, развившиеся после Мачунаса — направления, которые были созданы новыми его участниками. Они известны сегодня гораздо меньше, чем наследие Мачунаса и его соратников. Они часто не привлекаются в рамки исторических исследований и мало ценятся на аукционах. Поэтому сетевой флюксус ставит перед собой благородную задачу ввести все эти направления в круг известных и придать им статус классики флюксуса. Более того, именно они оказываются наиболее пригодными для экспонирования в пространстве сети. И Букофф с огромной энергией продвигает через электронные средства идею того, что флюксус жив и продолжает жить после ухода первого поколения его творцов. Он заявляет, что идея о смерти флюксуса не имеет под собой никаких оснований, поскольку через интернет его современные произведения могут обрести новую жизнь и продолжение в творчестве молодого поколения художников. Флюксус в наши дни, с этой точки зрения, есть именно сетевой флюксус. Но несмотря на новизну направления, он, тем не менее, составляет неразрывную целостность с флюксусом историческим, а вместе они и составляют флюксус как искусство.

За рамками указанных явлений находятся неосвоенные территории творчества, которые флюксус предлагает также вовлекать в область свойственной ему художественной деятельности. Флюксус как творческая сила приобретает в лице сетевой технологии весьма эффективный носитель, который может способствовать его распространению во многие сферы жизни и деятельности человека. Благодаря сетевым технологиям, флюксус приобретает реальные основания быть чем-то большим, чем направление и жанр, чем вид искусства, чем искусство вообще — он становится способом деятельности, «способом делания вещей». Примерами такого «делания», в освоении ещё необжитого флюксусом мира становятся цирк, олимпийские церемонии, науки и домашнее хозяйство — самые противоречивые явления, объединённые тем, что Букофф называет «неограниченной игрой в поисках неизведанных идей». Именно такой игрой занимаются те художественные группировки, которые объединяет сетевой флюксус и с творчеством которых можно ознакомиться, углубляясь в ответвления основного сайта.

Рождение сетевого флюксуса подтверждает идею Хиггинса о перспективах развития течения, согласно которой искусство должно развиваться из созданного Мачунасом и его единомышленниками центра во множестве разнообразных направлений. Он не может иметь единого линейного пути развития, но реализует бесчисленное множество вариантов, исходящих из одного идейного ядра. В этом

смысле флюксус и становится способом творчества, деятельностью технологией, опирающейся на ироническое отношение к результатам своего творчества. Идя по этому пути, каждый творец выстраивает свой флюксус, в котором общая ироническая направленность сочетается с фрагментами прошлого, настоящего и будущего, собирающимися в уникальную мозаику того или иного проекта.

Эту стратегию исповедует и сайт, позволяющий каждому создавать собственный сетевой флюксус. Пользователю, который начинает своё приобщение к миру флюксуса и пускается в путешествие по сайту, предлагается комбинировать указанные три направления. Он может выбирать свою траекторию изучения и постигать флюксус в любой последовательности: как историческую форму искусства, как современное направление или как творческую технологию. В зависимости от слагающейся траектории постижения картины флюксуса в сознании пользователей возникнут образы, которые внесут свой вклад в историю флюксуса, придадут его многообразию новую форму, добавят новшество в арсенал его выразительных средств.

Существенным отличием сетевого флюксуса от реального становится способ доведения художественной продукции до зрителя. Флюксус-сайты представляют ряд средств популяризации результатов творчества. Так, например, входящий в круг сетевого флюксуса сайт www.allenbukoff.com выглядит как коллаж из ссылок, которые выводят пользователя на виртуальные выставки, виртуальные музеи, виртуальные магазины, отражающие все многообразие современного флюксуса, патронируемого Аленом Букоффом. Зритель получает в пользование концепт, который открывает перед ним ряд возможностей. Он может либо ограничиться простым времяпрепровождением на страницах сайта, просмотрев готовые проекты, изучив рекламируемые технологии, либо, руководствуясь представленными инструкциями, самому начать заниматься созданием аналогичных проектов, либо пополнить собственную коллекцию посредством покупки выставленных шедевров. Тем самым музейный, исследовательский, художественно-творческий и коммерческий компоненты объединяются в одном проекте. Например, в разделе «sculpture» отрекомендован способ изготовления скульптурных артефактов из бетона, камня и дерева, разработанный Букоффом и его женой и демонстрирующий, что получилось из их желания стать художниками. Здесь изложена история возникновения соответствующей художественной идеи, озарившей авторов во время поездки, когда они увидели одну простую строительную технологию, представлены бумажные схемы, иллюстрирующие замысел, фотографии, демонстрирующие процесс изготовления первой скульптуры, сами скульптуры как результаты воплощения идеи. Далее даётся технология воплощения идеи — в разных способах вклеивания камней в цемент, в нарушениях формы бетонного блока, вкраплениях в него деревянных и металлических пластин, наконец, в экспонировании этих блоков в пейзаже, на фоне опавших листьев. Тем самым идея исчерпывается практически до конца. Но авторы сомневаются в этом, замечая в презентации, что это, может быть, и не конец творческого путешествия с цементно-каменными скульптурами. И это действительно был не конец, поскольку сайт предполагает интерактивность — через общение по электронной

почте, через обсуждение с художником отношения зрителей к представленному проекту. Тем самым указанному скульптурному артефакту обеспечивается продолжение существования в сети и в реальности, он включается в пространство вечно изменяющегося флюксуса. Флюксуса, уже ставшего частью сетевой среды, где только воспринимающий волен «превратить полифонию в гармонию и предотвратить ее вырождение в какофонию» [3, с. 118]. На это и надеются авторы сайта, предлагая зрителю флюксус-проекты.

Рассматриваемый проект строится на основании исключительно экономических, а не художественных принципов. Идея проекта возникла у Букоффа и его жены как некое таинственное путешествие в «кроличью нору». Ими были использованы характерные приемы минимализма, эйбиси-арт, арт-брют — «новой эстетики с минимальным присутствием авторского, индивидуалистического художественного содержания» [4, с. 127], их художественное высказывание не представляет собой принципиально нового художественного решения. Но использование данных средств как бренда, маркирующего сетевой проект как художественный, превращает его в успешное коммерческое предприятие. Цементная стена в торговом центре, куда они попали во время лыжной поездки в Юту, привела их к мысли о повторении ее в миниатюре. Необычность одной из стен вдохновила их на творчество, они стали учиться скульптуре, создавать на бумаге проекты аналогичных цементно-каменных стен. В результате возникла первая стена, представленная на сайте с огромным пиететом — как уникальный артефакт, ставший результатом озарения и определённого стечения обстоятельств. Но поскольку идея стен не давала авторам покоя, и они продолжали думать о них днём и ночью, сформировалась целостная технология создания таких стен, состоящая из нескольких чётко зафиксированных этапов. Такая коммерциализация технологий не в первый раз используется в искусстве — достаточно вспомнить хотя бы запатентованный Кляйном «международный синий» [4, с. 88]. С целью усиления ошеломляющего эффекта при рассказе об изобретении технологии создания бетонных артефактов, авторы даже фиксируют дату открытия — 13 августа 2001 года, делают это и для того, чтобы придать форму события, одномоментного художественного действия, своему жесту. Технология описывается во всех подробностях — изготовление деревянной рамы и цементного раствора, установка камней и зажимов, каждый шаг зафиксирован и прописан с целью придать подлинность каждому возникающему артефакту. Очевидно, что малейшее нарушение технологии лишает возникающий объект художественной ценности в рамках эстетической системы её изобретателей.

Первый сакрализированный акт создания миниатюрной каменно-цементной стены завершается созданием записи о совершённом действе; художники рассылают электронное письмо следующего содержания: «Мы решили стать художниками, и сегодня мы создаём нашу первую скульптуру». Но первая попытка показалась авторам неудачной и эксперименты продолжились. Дальнейшее совершенствование процесса — с добавлением воска и глины — позволило довести результат до полного совпадения с виденной в реальности стеной, и авторы остались довольны результатами своих изысканий. Во второй год освоения технологии экс-

перименты ширились — стали создаваться пустоты и пещеры, пьедесталы и таблички к каждому новому блоку. В конце концов, производство артефактов приобрело серийный характер. Осмысля созданные им блоки, Букофф стал выстраивать ассоциативный ряд, который должен возникнуть у того, кто созерцает камни: блок, по его мнению, приглашает к исследованию различных вопросов, от геологических и биологических, до медицинских и психологических, философских и экзистенциальных. И тем самым включается в опыт исследовательского (cognitive) искусства и флюксуса. Исследовательского — потому, что в процессе создания произведения искусства открывается возможность исследовать природные явления и пробудить в зрителе познавательный интерес к сути вещей. Флюксуса — потому, что приглашает зрителей к сотворчеству, к соучастию в организации проектов по созданному ноу-хау и к самостоятельному продолжению проекта. И не в меньшей степени — искусства коммерческого, работающего по законам рынка и использующего его методы продвижения продукта к потребителю. Тем самым процесс художественного творчества становится коммерческим спектаклем, обеспечивающим коммуникацию в обществе, которое «в своей основе является зрительским» и «не стремится ни к чему, кроме самого себя» [5, с. 26], погружаясь таким образом в стихию символического — медиа — обмена.

Искусство превращается в маску, «основная коммуникативная функция» которой — «не скрывать, а напрямую обозначать принадлежность её носителя и информировать об этом потенциальных наблюдателей» [6, с. 75]. Любой коммерческий проект флюксуса отсылает нас к потребительски-иронической эстетике, из которой он вырос, даже если маска произведения эту эстетику скрывает. Но эстетическое содержание, тем не менее, сохраняется, демонстрируя, что «новейшие технологии... это всего лишь посредники, которые мы можем использовать в разных целях» [7, с. 117]. Таким образом, сетевой флюксус приобретает все характерные признаки искусства, сочетающего творческие задачи с коммуникативными и коммерческими. И он успешно это делает, активно продвигаясь в сети.

ЛИТЕРАТУРА

1. Арсланова А. И. Современная коммуникативная ситуация и принципы формирования интернет-сообществ // Вестник Башкирского университета. 2011. Т. 16. № 2. С. 549–552.
2. Saper C. Fluxus as a laboratory // The fluxus reader / Edited by K. Friedman. Chichester: Academy editions, 1998. P. 136–151.
3. Бауман З. Индивидуализированное общество. М., 2002. 390 с.
4. Андреева Е. Ю. Постмодернизм. СПб., 2007. 488 с.
5. Дебор Г. Общество спектакля. М., 2000. 185 с.
6. Штейман М. А. Анатомия маски протеста: Коммуникативный аспект // Вестник Российского государственного гуманитарного университета. 2013. № 1. С. 74–85.
7. Пруденко Я. Д. Экология и творчество в эпоху новых медиа. Художник — медиа — зритель // Studia culturae. 2013. № 15. С. 117–122.