

УДК 069+730+316.7

ББК 79.1+85.13+71

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-169-182

recieved 28.05.2019, accepted 21.06.2019

КОНСТАНТИН ЮЛЬЕВИЧ БОХОРОВ

Московский государственный
психолого-педагогический университет

Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-5109-353X

e-mail: bokhorov@yandex.ru

ИНСТАЛЛЯЦИЯ В ЭПОХУ ПОСТИНТЕРНЕТА

Аннотация. В современной культуре инсталляция стала ведущим жанром художественного творчества. В связи с этим принципиальным становится вопрос о критериальной базе для ее оценки. В статье он рассматривается на основе методологии, предложенной культурным теоретиком Борисом Гройсом, который критикует «реализм» инсталляционного творчества, характеризующий представление результатов своих тематических исследований художников, использующих открытые источники информации, в том числе Интернет, с позиций символического контекста музейной репрезентации. «Музей», в широком смысле этого слова, играет роль символической замены универсально-государства, исторически придавшего суверенный статус искусству в современной культуре. Инсталляция, таким образом, должна не просто репрезентировать наиболее доступным образом некую информацию в пространственно развернутой форме, а проблематизировать саму структуру репрезентации как производное от глобальных исторических трансформаций. Искусство, характеризующееся понятием «постинтернет», как раз и дает примеры подобных инсталляционных решений. В статье подробно рассматривается инсталляция немецкой художницы Хито Штейерль в рамках Мюнстерского скульптурного проекта 2016 года. Она вписывает институцию, ее представляющую, в глобальный контекст современности, обозначая семантический раскол ее культурных и экономических связей. Поэтому, хотя инсталляция Штейерль и не

характеризуется высокотехнологическими решениями, пластическим единством или связным нарративом представленного материала, она может считаться образцом удачного художественного воплощения этого жанра. Работа в жанре инсталляции художников постинтернета противопоставляется в статье тому, что делают художники и медиаторетики, использующие новые технологии для создания зрелищного и интерактивного медийного продукта, направленного на вовлечение зрителя в игру с высокотехнологической современностью. В частности, рассматривается проект Льва Мановича «On Broadway» 2014–2016 годов. Отмечается, что при всем технологическом совершенстве этого инсталляционного продукта и его пространственно-пластической выразительности он упрощает представление о пространстве, в которое вписана универсалистская художественная институция, и таким образом подрывает к ней доверие в реальности. Методология же Гройса позволяет описывать и критически оценивать различные типы инсталляций, претендующих на статус искусства в современной художественной культуре.

Ключевые слова: Борис Гройс, виртуальная реальность, инсталляция, Лев Манович, музей, Мюнстерский скульптурный проект, постинтернет, реализм, социальная скульптура, Хито Штейерль, художественная институция

KONSTANTIN Y. BOKHOROV

Moscow State Psychological-Pedagogical University

Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-5109-353X

e-mail: bokhorov@yandex.ru

INSTALLATION IN THE POST-INTERNET ERA

Abstract. In contemporary culture installation has become the leading genre of artistic creativity. In connection with this the question of criterial base for its evaluation becomes an essential one. In this article it is examined on the basis of a methodology suggested by cultural theoretician Boris Groys, who criticizes the “realism” of installation-based art which characterizes

the presentation of results of its thematic research by artists who use open sources of information, including the internet, from the positions of the symbolic context of museum representation. The “museum” in the broad sense of the word plays the role of the symbolic replacement of the universal government which endowed a sovereign status to art in contemporary culture. Thereby, installation must not simply represent in a most accessible manner certain information in a spatially unfolded form, but to problematize the very structure of representation as a derivative of global historical transformation. The art characterized by the conception of “post-internet,” is particularly the type of such installation-based solution. The article examines in detail the installations of German artist Hito Steyerl within the framework of the Muenster Sculptural Project of 2016. It fits in the institution representing it into the global context of modernity, indicating the semantic split of its cultural and economic connections. For this reason, although Steyerl’s installation is not characterized highly technological solutions, plastic unity, or a connected narrative of the presented material, it may be considered a specimen of a successful artistic manifestation of this genre. The work of the artists of the post-internet is juxtaposed in the article to what is done by artists and media-theoreticians who make use of new technologies for the creation of spectacular media products directed at engaging the viewer into play with highly technological contemporaneity. In particular, Lev Manovich’s project “On Broadway” from the years 2014-2016 is examined. Attention is drawn to the fact that notwithstanding all the technological perfection of this installation-based product and its spatial-plastic expressivity, it simplifies the perception of the space into which the universal artistic institution is fit in, and thereby brings discredit to it in reality. Thereby, the methodology of Groys makes it possible to describe and critically evaluate various types of installations laying claim to the status of art in contemporary artistic culture.

Keywords: Boris Groys, virtual reality, installation, Lev Manovich, museum, the Muenster Sculptural Project, post-internet, realism, social sculpture, Hito Steyerl, artistic institution

Сегодня в музейной практике инсталляция приобрела значение ведущего жанра современного искусства. В то время как другие жанры все более и более инструментализируются в культуре, обслуживая те или иные проектные задачи, инсталляция стала территорией

критической художественной рефлексии, где реализуются самые современные представления искусства о реальности. Мы, конечно, сталкиваемся и с многочисленными примерами чисто инструментальной, художественно некачественной инсталляции. Особенно это бросается в глаза, когда речь идет об использовании в инсталляциях различных технологических девайсов, позволяющих зрителю за счет интерактивности манипулировать цифровой реальностью. Очевидно, что в этой ситуации насущным становится разговор о критериях инсталляционности в современных художественных практиках, о том, как отличить художественную инсталляцию от различных эманаций «общества спектакля».

Теоретически инсталляция была обустроена в искусстве американским арт-критиком постструктуралистского направления Розалиндой Краусс, **предложившей понимать ее как скульптуру в расширенном поле**. По Краусс, инсталляция — это «аксиоматическая структура» — скульптура, которая является одновременно архитектурой и не-архитектурой [1]. Как классический пример этого жанра можно привести «Коридор с зеленым светом» 1970 года Брюса Наумана, создававшего как бы зияющий провал в традиционном выставочном пространстве. Скульптурность «Коридора» проблематизировала музей как архитектурную раму, легитимировавшую отсутствие искусства за счет своего наличия. Краусс, говоря о скульптуре в расширенном поле, также вводит понятие постмодернизма, описывающее новую конфигурацию пространства реальности, в котором теперь осуществляются художественные практики. Теория Краусс относится к концу 1970-х годов. За сорок лет представление о скульптурности и конфигурации реальности значительно эволюционировало за счет возрастания медиализации и **гетерономности**, что было связано, в том числе и с повсеместным внедрением Интернета.

Австрийский медиа-теоретик и куратор Петер Вайбель в духе традиции, восходящей еще к теории Лоуренса Аллоуэя 1958 года [2], утверждал, что «все современные художественные практики следуют сценариям и законам медиа... в искусстве больше нет ничего, поми-

мо медиа... за пределами и вне опыта медиа» [3]. А поскольку Интернет стал доминирующим медиа сегодня, то как важнейшую практику производства художественного теперь рассматривают связанное с ним искусство. При этом парадоксальным образом Борис Гройс, один из авторитетных теоретиков современной культуры, отмечает, что вместе с интернетизацией искусства в культуру возвращается реализм. В статье «От создателя формы к контент-провайдеру» [4] он пишет, что «каждый может использовать фото- или видеокамеру для создания изображений, программу Word — для того, чтобы их комментировать, и интернет — для того, чтобы распространять результаты своей работы по всему миру, избегая какой бы то ни было цензуры или процесса отбора» [4]. По мнению Гройса, получается, что в этом и заключается художественное творчество, поскольку Интернет медиализирует этот процесс, эмансипирует и делает его публичным.

Подобный подход можно, конечно, оспаривать с позиций традиционной эстетики, но если учесть, что самым распространенным типом художественных произведений сегодня являются **проекты-исследования**, накапливающие, сопоставляющие, интерпретирующие любые материалы, для высказывания по тем или иным проблемам современности, то обобщение Гройса не покажется таким уж парадоксальным. В условиях тотальной цифровизации все превращается в информацию, все попадает в Интернет и все в таком виде может стать предметом искусства. Гройс говорит: «это означает, что (художники) заимствуют средства производства и распространения, принятые в интернете и совместимые с его протоколами... В этом смысле художники перестают создавать форму. Вместо этого они становятся поставщиками содержания». И заключает, что «совокупный эффект этих стратегий не столь далек от **реализма XIX века**, так как художники объединяют традиционные средства репрезентации с личным выбором содержания и его субъективной интерпретацией» [4]. Поэтому Гройс и называет современных художников **контент-провайдерами, сравнивая их с журналистами**. Но у процесса производства такого «реалистического» искусства есть и определенные проблемы.

Созданное в парадигме Интернета «оно» и распространяется в пространстве сети, которое, казалось бы, полностью эмансипировано и открыто, что во многом и обусловило возникновение этого феномена. Однако Интернет не свободен от индивидуальных предпочтений и выбора пользователей, и, как отмечает Гройс, став контентом, «оно» попадает в те или иные зоны предпочтения, «контролируемые большими корпорациями, а не отдельными пользователями» [4]. В последние годы несвободный характер Интернета становится особенно заметен, на фоне усиливающегося влияния коммерческих и политических интересов на его конфигурацию. Следуя уже устоявшейся традиции в современной художественной теории, Гройс противопоставляет Интернету как новейшему фактору производства художественного более традиционные формы, а именно: музей, под которым он понимает всю систему репрезентации искусства в информационном обществе.

Идеологически музей, согласно концепции Гройса, — это общественная инстанция, противостоящая рынку уже по той причине, что исторически она является преемницей религиозных учреждений, потерявших свое эпистемологическое значение в эпоху французской революции. Музей был создан буржуазным обществом как убежище для произведений искусства, что на символическом уровне считывалось как гарантия обеспечения прав человека. Появление музея было тем событием, которое произвело революцию в культуре. Но, в отличие от Интернета с его свободой, возведенной в абсолют художественного творчества, музеи — это хранители универсалистской идеологии. Гройс пишет, что «европейские музеи уже у своих истоков были универсалистскими институциями — они ставили перед собой задачу представить историю всемирного, а не только национального искусства» [4].

Однако сегодня картина усложнилась. По мнению Гройса, «наше время характеризуется недостатком баланса между политической и экономической властью, между общественными институциями и коммерческими практиками. Здесь музей играет клю-

чевую политическую роль, по крайней мере, частично компенсируя отсутствие глобального общественного пространства и мировой политики» [4]. Но если раньше музей «имел институциональную поддержку в национальном государстве», то сегодня «лишен политической и институциональной поддержки, поскольку универсального, глобального государства не существует» [4]. Поэтому Гройс утверждает, что «современная художественная система играет роль символической замены такого универсального государства» [4]. Музей в собирательном смысле, то есть «различные биеннале, Документы и другие выставки ставят своей целью представить универсальные, глобальные искусство и культуру, что означает — **искусство и культуру несуществующего, утопического глобального государства**» [4].

Находясь на передовой современного художественного процесса, музейные экспозиции выражают всю противоречивость искусства в эпоху глобального развития информационных сетей и «отсутствие глобального общественного пространства и мировой политики» [4]. Поэтому такой музей, в соответствии с идеей Гройса, должен быть «избирателен», а «музейный отбор ... имеет значение, когда он преодолевает границы групп и чатов в интернете, когда он пересекает разделяющие линии, сегментирующие интернет», когда он «воссоздает универсалистский проект модернистского и современного музея», когда «выбор не фрагментирует, а, напротив, создает единое пространство репрезентации, в котором различные сегменты интернета получают равнозначное представление» [4]. А поскольку основной формой существования музея является экспозиция или инсталляция, то музей осуществляет свой отбор именно в этой форме, которая становится формой конфликта интересов универсалистского и реального искусства — музея и Интернета. Эти противоречия и определяет специфику, критерии, подходы и практики современной художественной инсталляции. Они основываются не на законах жанра в его стремлении достичь эстетической выразительности или решить интерактивные, перформативные, генеративные и т.п. задачи, а на проблематизации отношения Ин-

тернета и музея с его универсалистской, гуманистической функцией, когда отсутствует ощущение глобального общественного пространства и мировой политики.

В этом направлении развивается осмысление «не-архитектурного», то есть реального пространства современного капитализма, легитимирующего и производящего художественный продукт. Это путь, например, таких художников как Хито Штейерль, Пьера Юига, Джона Рафмана, Саймона Денни. Для этих художников характерно, что все они мыслят и работают в рамках так называемого пост-интернета, где Интернет — не голая технология сама-для-себя, а способ помыслить природное, политическое, экономическое и лингвистическое в новом эпистемологическом измерении.

Возьмем, например, инсталляцию Хито Штейерль «Hell Yeah We F* Die», 2016 года в Мюнстере. Ее тема — искусственный интеллект, воплощенный в развитии робототехники. Тем не менее в пространстве этой инсталляции не было ни компьютеров, ни роботов. В лобби банка, по сути, — галерее, где представлена корпоративная коллекция оп-артистской живописи 1960-х годов, зритель прежде всего видел синие антропоморфные фигуры больше человеческого роста: одна, как бы взрослый, упала, а другая, как бы ребенок, стоял над ним в недоумении. Следующий элемент инсталляции — блоки рубленных букв в духе Роберта Индиано, воспроизводящие надписи HELL YEAN WE F* DIE, то есть составленные из самых употребляемых в поп-культуре слов английского языка. Другой элемент — многоканальная видеоинсталляция на мониторах, смонтированных на конструкциях из оцинкованного профнастила и хромированных труб, воспроизводившая фрагменты видеодокументации динамического 3D моделирования синих антропоморфных, низкополигональных фигур. Проектировщики еще не рассчитали окончательно их динамические характеристики, поэтому на анимациях они двигались очень схематично и, когда сталкивались с препятствиями, теряли баланс и валились с ног. На других мониторах, обращенных в зал, показывалась документация испытаний уже реальных, человекообразных роботов, действия которых были еще далеки от совершенства. Музыкальный

саундтрек в стиле техно, сопровождавший инсталляцию, отдаленно напоминал ритмическую работу станков в механосборочном цехе. Возникало спланированное художником ощущение младенческой беспомощности проектируемых андроидов, вызывавшее сопереживание, как в фильмах-техноутопиях типа «Двухсотлетнего человека» или «ВАЛЛ-И». Этой более-менее сюжетно связанной части инсталляции противостоял еще один отдел, тоже выгороженный стойкой из профнастила, где на мониторе шел документальный фильм о последствиях военного вмешательства в Диярбакыре, в ходе которого активно применялась боевая робототехника, меняющая в наше время лицо войны. Из этого фильма также выяснялось, что выдающийся арабский механик и изобретатель, оставивший одно из уникальных описаний роботов в средние века, Аль-Джазири, жил и работал в XII веке в этом турецком городе, сейчас являющимся негласной столицей Курдистана и местом постоянно тлеющего межнационального конфликта. В нем же Штейерль, обращаясь к интернет-помощнику Сири, спрашивала ее, будут ли роботы, наконец, приносить пользу человечеству. Введя эту историю, Штейерль добавила еще одно измерение в объемную картину обсуждений последствий возникновения искусственного интеллекта.

Авторитетный американский критик современного искусства Бенжамин Бухло, говоря об инсталляционном качестве мюнстерского проекта, показывает, как его медийность и коммуникативность переходят в скульптурность: «Особые коммуникативные функции проекта Штейерль возникли из способности обращаться напрямую к клубку расистских, идеологических и политических предубеждений, усиленных разочарованием правящим технократическим триумфализмом. Любой зритель — местный или интернациональный — может увидеть конкретные проявления современной исламофобии (собственные или других), так же как критически отрефлексировать собственные разочарования кажущимся прогрессом цифровой эпохи. Проявленность этих коммуникативных связей, вкуче со всеми гранями личного идеологического разочарования зрителя, и конституирует актуальную **скульптурность “публичной сферы”**» [5].

Документальный контент, который мог бы лежать в сети и быть фактом социального реализма, по мысли Гройса, в инсталляции Штейерль превратился в объемную картину, или, по Бухло, — в «социальную скульптуру» в художественном пространстве. Причем, если еще дальше развивать коннотации, обозначенные художницей, то оказывается, что проблема искусственного интеллекта замыкается на современном банковском бизнесе, отвечающем за движение капитала по каналам компьютерных сетей и финансирование войны, являющимся в то же время тихой гаванью для искусства, получающего свою современную форму под этой эгидой. Скульптура пространственно-временных отношений, абсолютно не реализуемая, даже при условии его интерактивности, в виртуальном пространстве выстраивается художницей в физическом и символическом плане в условиях музея, причем так, что происходит переосмысление роли последнего в современном мире.

Мы не утверждаем при этом, что отмеченная инсталляция Хито Штейерль дает исчерпывающее представление о сложном устройстве современной реальности в эпоху Интернета, а лишь то, что она проявляет ее существенные аспекты, переводя их в режим чувственного восприятия, скульптурности, материализуя, опространствливая и территориализируя. Подчеркнем, что именно инсталляция как жанр заостряет противоречия существующих реально художественных институций и медиасреды, когда к искусству все больше и больше относятся как к информации или как к товару, местом обращения которого все больше и больше становится Интернет. Насколько инсталляция может противостоять такому отношению, выводя в экзистенциальный план восприятия зрителя социальную скульптурность происходящего с ним в реальности, настолько можно говорить о ее художественном качестве и критериях.

В той же статье Гройс пишет о том, что музей в эпоху Интернета имеет тенденцию к уходу в сеть. Но это проявляется не только в информационных веб-сайтах и интерактивных выставочных платформах, создаваемых музеями в сети, но и в показах в помещениях

художественных институций интерактивных работ, проектов с дополненной реальностью и тому подобных технологических изобретений. Можно сравнить подобные проекты с виртуальными порталами или интерфейсами, тем или иным способом катапультирующими зрителя в мир виртуальной реальности. Они создаются обычно для того, чтобы зритель мог пережить мир как хорошо организованную систему больших данных, описывающих, например, функционирование мегаполиса или некой биологической системы.

Как относиться к таким инсталляциям? Описывая проект Льва Мановича «On Broadway» 2014–2016 годов, отечественный исследователь новых медиа Антон Деникин говорит о нем как о «характерном примере постцифровой новой эстетики, поскольку сами данные и возможности их ранжирования пользователями образуют зону эстетического опыта. Пользовательская интерактивность трансформирует любой авторский замысел, а само произведение основано на цифровых методах работы с информацией: рандомизацией, базой данных, визуализацией и пр. Происходит отход от эстетизации исключительного (что характерно для искусства прежних эпох) к эстетизации обыденных, каждодневных пользовательских действий, апроприированных объектов и автономных процессов: распознавание паттернов, каталогизация и архивирование данных, переинтерпретация и расшифровка различной информации» [6].

Но «On Broadway» — это, по сути, интерактивная карта, установленная в выставочном зале, смотря в которую зрители могут получить разную информацию туристического содержания. Возможно, инсталляция Мановича и «образует зону эстетического опыта», «дает возможность интерактивной трансформации авторского замысла», отхода «от эстетизации исключительного к эстетизации обыденных, каждодневных действий» и т.д. Она ни коим образом не дает возможность пережить простой экзистенциальный опыт прогулки по реальному Бродвею, месту силы «мировой империи», используя метафору Антонио Негри, даже если с ее помощью и можно заказать бродвейскую пиццу или сувенирную продукцию. Посредством

эстетизации опыта и интерактивного вмешательства в авторский замысел она отвлекает пользователя от вопроса об истинной природе Бродвея в инфраструктуре перераспределения мировых богатств и производства искусства, при этом в духе XIX века выдавая реалистический материал за реальную картину мира.

Использованный пример не является статусным для критической художественной практики, но он хорошо характеризует «постцифровую новую эстетику», практикуемую крупными художественными институциями, и его создателя, одного из наиболее авторитетных медиа-теоретиков современного англоязычного мира. При всей «эстетической новизне», зрелищности, интерактивности и других спектаклярных достоинствах постцифровых инсталляций они упрощают представление о пространстве, в которое вписана универсалистская художественная институция, и таким образом подрывают к ней доверие в реальности. В них происходит возврат к модернистским техноутопиям, которые, как учит опыт итальянского футуризма, могут стать пропагандистским жупелом пропаганды в фашизоидных обществах.

Пост-интернет инсталляция, наоборот, навязывает другую политику образа. Она детерриториализирует художественную институцию, оккупируя ее, не столько обустроивает выход музея в Интернет, сколько дает нам пережить всю драматичность этого уже и так слишком явного выхода, этой интернетизации музея, ведущей к тому, что музей и сам может превратиться в контент-провайдера или рядового агента общества спектакля.

ЛИТЕРАТУРА

1. Краусс Р. Скульптура в расширенном поле [Электронный ресурс] // Художественный журнал. 1997. № 16.
URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/59/article/1217/> (Дата обращения: 01.05.2019).
2. Alloway L. The Arts and the Mass Media // Architectural Design. 1958. February. P. 84–85.

3. Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции [Электронный ресурс] // Логос. 2015. Т. 25. № 4 (106). С. 135–162.

URL: http://logosjournal.ru/arch/82/106_6.pdf (Дата обращения: 01.05.2019).

4. Гройс Б. От создателя формы к контент-провайдеру [Электронный ресурс] // Художественный журнал. 2018. № 104.

URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/72/article/1547> (Дата обращения: 01.05.2019).

5. Buchloh B.H.D. Rock Paper Scissors [Электронный ресурс] // Artforum. 2017. Vol. 56. № 1. URL: <http://artforum.com/inprint/id=70461> (Дата обращения: 01.05.2019).

6. Деникин А.А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства [Электронный ресурс] // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14. № 1. С. 36–45. URL: <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2017-14-1-36-45> (Дата обращения: 01.05.2019).

REFERENCES

1. Krauss R. Skul'ptura v rasshirennom pole [Sculpture in Expanded Field] [Electronic Source]. Hudozhestvennyj zhurnal [Artistic Journal]. 1997. № 16.

URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/59/article/1217/> (Access date: 01.05.2019).

2. Alloway L. The Arts and the Mass Media. Architectural Design. 1958. February, pp. 84–85.

3. Vajbel' P. Mediaiskusstvo: ot simulyacii k stimulyacii [Media Art: From Simulation to Simulation] [Electronic Resource]. Logos. 2015. Vol. 25. № 4 (106), pp. 135–162.

URL: http://logosjournal.ru/arch/82/106_6.pdf (Access date: 01.05.2019).

4. Grojs B. Ot sozdatelya formy k kontent-provajderu [From the Creator of Form to the Content Provider] [Electronic Resource]. Hudozhestvennyj zhurnal [Artistic Journal]. 2018. № 104.

URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/72/article/1547> (Access date: 01.05.2019).

5. Buchloh B.H.D. Rock Paper Scissors. Artforum. 2017. Vol. 56. № 1. URL: <http://artforum.com/inprint/id=70461> (Access date: 01.05.2019).

6. Denikin A.A. Postcifrovaya estetika v art-praktikah cifrovogo iskusstva [Post-Digital Aesthetics in the Artistic Practices of Digital Art] [Electronic Resources]. Observatoriya kul'tury [Observatory of Culture]. 2017. Vol. 14. № 1, pp. 36–45.

URL: <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2017-14-1-36-45>

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

КОНСТАНТИН ЮЛЬЕВИЧ БОХОРОВ,

кандидат культурологии,

доцент кафедры

«Прикладная информатика и мультимедийные технологии»,

Московский государственный

психолого-педагогический университет (МГППУ)

107143 г. Москва,

Открытое шоссе, д. 24 стр. 27.

Телефон +7 499 167-66-74

ORCID: 0000-0002-5109-353X

e-mail: bokhorov@yandex.ru

ABOUT THE AUTHOR:

KONSTANTIN YURYEVIICH BOKHOROV

PhD in Culturology,

Associate Professor of the Department

“Applied Informatics and Multimedia Technologies”

Moscow State Psychological-Pedagogical University (MGPPU)

107143 Moscow,

Otkrytoye shosse, 24 str. 27.

Telephone: +7 499 167-66-74

ORCID: 0000-0002-5109-353X

e-mail: bokhorov@yandex.ru