

**РАЗДЕЛ 9  
ДИЗАЙН И ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ  
В СОВРЕМЕННОМ ПОЛИКУЛЬТУРНОМ МИРЕ**

**SECTION 9  
DESIGN AND DESIGN EDUCATION  
IN MODERN MULTICULTURAL WORLD**

**ОБРАЗЫ И СИМУЛЯКРЫ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ  
РЕАЛЬНОСТИ В ИСКУССТВЕ ПОСТМОДЕРНИЗМА**

**TYPES AND SIMULACRA OF ARTISTIC REALITY  
IN POSTMODERNISM ART**

*Г.П. Адамейко-Першенкова*

*G. Adameiko-Perchenkova*

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь

Belarusian State University, Minsk, Belarus

*e-mail: adameikopershenkova@bsu.by*

Образы реальности в искусстве постмодернизма, как конструирование действительности в архитектонике произведений, трансформируются в семиотические копии (симулякры), требующие смысловой расшифровки. Знаковая избыточность художественного языка в искусстве постмодернизма становится причиной формирования гиперреальности. Возникающие в гиперреальности пространственно-временные взаимоотношения являются отражением многообразных реальностей.

The types of reality in postmodernism art that serve to construct reality in the architectonics of composition, are transformed into semiotic copies (simulacra), requiring semantic interpretation. The sign excessiveness of the artistic language in postmodernism art causes the formation of hyperreality. The space-temporal relationships that arise in hyperreality are a reflection of the multitude of realities.

*Ключевые слова:* симулякр; художественная реальность; гиперреальность; постмодернизм; трансгрессия; виртуальная реальность.

*Keywords:* simulacra; artistic reality; hyperreality; postmodernism; transgression; virtual reality.

Авторские концепты реальности (образы реальности) в искусстве постмодернизма воплощаются посредством использования специфических средств выразительности и формообразования, которые создают архитектонику произведений с особыми нелинейными пространственно-временными измерениями. В художественном языке постмодерниз-

ма доминируют нехарактерные для классического искусства приемы: интертекст, ризома, след, складка, differance, требующие в той или иной степени семиотической расшифровки художественного текста и тесно связанные с эффектом симуляции, порождающей гиперреальность как самодостаточную (не имеющую истока) реальность в искусстве. Гиперреальность как фундаментальная основа художественного мироощущения реальности в искусстве постмодернизма неоднородна, многомерна и распадается на ряд форм (образов) реальности, выявление которых является целью данной статьи.

Представления об искусстве как отражении действительности (не только в контексте классической теории мимесиса, но и в плане постижения смысла, архитектоники физической реальности) связаны с традиционным понятием художественного образа как способа бытия произведения искусства. Однако, ввиду формирования в искусстве постмодернизма лишённой подлинника самодостаточной гиперреальности, понятие художественного образа трансформируется и теоретически пересматривается в эстетике постмодернизма и современном искусствоведении. На смену художественному образу как универсальной категории искусства приходит понятие “симулякр”, определяемое как отход от репрезентации художественного образа. В тотально семиотизированной гиперреальности постмодернизма образ-симулякр не онтологичен и не соотносится с отражением метафизических или эстетических взаимосвязей действительности, а осуществляется как процесс конструирования художественной реальности.

Симулякры бесконечно умножают образы, создавая “неоформленный необоснованный хаос, у которого нет иного “закона” кроме собственного повторения, своего воспроизведения в расходящемся и смешивающемся развитии”, – пишет Ж. Делёз [3, с. 93]. Симулякр возникает как оптический “эффект” глубокой игры различия и повторения, которая одновременно является его непосредственной составляющей: “Симулякр – это система, в которой различное соотносится с различным посредством самого различия” [3, с. 334].

Образная составляющая симулякра подлежит интерпретации, семиотической расшифровке. Перенасыщение художественных произведений постмодернизма семиотическими знаками происходит посредством использования:

– интертекстуальных отсылок, аллюзий, цитат (в музыкальной полистилистике, в “эkleктике” постмодернистской архитектуры, в таких художественных направлениях, как гиперманьеризм (анахронизм), трансавангард, неоэкспрессионизм и других;

– стохастических приемов формообразования в различных видах искусства (алеаторика);

– складчатых структур (нелинейная архитектура, сонорика);

– дробления художественной реальности на семиотические единицы с целью деконструкции (деконструктивизм);

– серийности и тиражирования, многозначность которых связана с самопорождением уникальных инвариантных повторений (сериализм, репетитивная техники в музыке, поп-арт, идея бесконечного комбинирования “пластических единиц” в оп-арте);

– симулятивного фотокопирования/клонирования в изобразительном гиперреализме (фотореализме), создающего психологический вакуум вокруг реальности.

Художественная реальность как пространство знаковой игры в искусстве постмодернизма открыта и по отношению к образности, тематике и приемам реалистичного искусства. Возвращение к “реальности” в эпоху бесстиля, стилистической множественности – лишь одна из ссылок на историю европейской культуры. В центре внимания повествовательного направления в живописи (нарративизма), оперирующего приемами реализма – соотношение морали и искусства. Используя в своем творчестве некоторые приемы натуралистического и реалистического искусства, такие художники как Э. Лэсли, Ж. Бил, Д. Хокни, Р. Китай, Т. Копши вместе с тем дистанцируются от реализма как творческого метода. Основные темы, которые затрагивают художников-нарративистов – война, насилие, жизнь мегаполиса, экзистенциальные тайны человека, которые трактуются символически и сверхобъективно.

Реалистическая тематика в искусстве постмодернизма присутствует также как живой отклик на социальные события, причем не только в социально ангажированном искусстве, но и в произведениях с полной экзистенциальной напряжением. Музыкальная композиция “О переселении душ” (“On The Transmigration Of Souls”) американца Дж. Адамса создана по заказу Нью-Йоркской филармонии и исполнена в первую годовщину теракта 11 сентября 2001 года. В композиционную ткань произведения “О переселении душ”, которую автор определил как “пространство памяти”, вошли имена погибших и те записочки, которые вывешивались разыскивающими их родными и близкими вокруг развалин. Современный философ и культуролог М. Эпштейн пишет, что Дж. Адамс вдохновился на создание своей потрясающей музыки, когда увидел кинокадры горящих небоскребов, из которых вываливаются миллионы бумаг, белой метелью застилают небо документы, факсы, графики, циркуляры, письма, записочки – вся это бумажная мишура жизни, которая медленно парит и опускается на землю в то время, как

души их владельцев уходят в небо. Произведение представляет собой пространство, где нет людей, есть только оставленные ими бумаги. В основе композиции вторичные знаки – тексты, созданные жертвами террора, сопровождающие их утрату и почти безнадежный поиск. Однако вторичные знаки в этом произведении ведут к глубокому потрясению основы создаваемой ими гиперреальности, по замечанию М. Эпштейна это знаки, взрывающие знаковую систему.

Поглощение реального пространства мнимой гиперреальностью ярко проявляется в различного рода акциях “искусства действия” (в музыкальных и визуальных хеппенингах, перформансах) и, в особенности, в искусстве лэнд-арт. Так, американский скульптор Христо (Христо Явачев) использует в качестве непосредственных объектов творчества обширные природные пространства и культурные памятники, обертывая их в ткань: среди его работ – “обернутые” острова во Флориде, мост Понт-Неф в Париже, Рейхстаг в Берлине, Великая Китайская стена и другие объекты. Такой творческий подход соответствует постмодернистскому снятию оппозиции между действительностью и искусством.

Новое радикальное приближение к реальному миру, особая глубина проявления гиперреальности в соотношении с физической действительностью обнаруживается в стилистике такого направления американского и европейского изобразительного искусства 1960 – 1970-х годов как гиперреализм. Другие названия этого направления – суперреализм, фотореализм, холодный реализм, радикальный реализм. Являясь формой фигуративного искусства, гиперреализм основывается на доскональной точности и детальности воспроизведения действительности, имитирующей специфику фотографии. В произведениях гиперреализма сохраняются все особенности фотоизображения и используются механические приемы копирования (диапроекция, лессировка, аэрограф вместо кисти, эмульсионное покрытие и другие). Приставка “гипер” вовсе не означает акцентирования на иллюзионистических качествах образа: изображение остается “вторичным”, в нем подчеркивается механистичность, устраняется из процесса создания человеческое присутствие, не допускается личное видение мира художником. Поэтому образный мир гиперреализма не подлинный, а симулятивный: он представляет собой дистанцированную от зрителя реальность, которая кажется неживой, холодной сверхреальностью. Образ реальности в произведениях гиперреализма отражен своей множественностью в стеклянных витринах магазинов, в полированных кузовах автомобилей, в отшлифованном до блеска граните. Точно воспроизведенная игра этих отражений создает впечатление взаимопроникновения пространственных зон, запутанного

соотношения планов, дезориентирует зрителя, порождая чувство ирреальности.

Как замечает немецкий философ и музыковед Т. Адорно, ввиду актуализации документальной манеры, утраты смыслообразующей субъективности в творчестве “реальности предоставлен свободный доступ”. Однако “напряженные отношения [реальности – Г.А.-П.] с лишенным власти и силы субъектом, который она делает совершенно несоизмеримым с опытом, делают нереальной саму реальность. Излишек реальности – это гибель реальности; и, убивая субъект, она сама себя обрекает на смерть; в этом переходе и проявляется то художественное начало, которое наличествует в антиискусстве”[1, с. 49].

Ж. Бодрийяр, сравнивая гиперреальность с предшествовавшим сюрреализмом, отмечает: “Сюрреализм был все еще солидарен с реализмом, критикуя его и порывая с ним, но и дублируя его в сфере воображаемого, гиперреальность представляет собой гораздо более высокую стадию, поскольку в ней стирается уже и само противоречие реального и воображаемого. Нереальность здесь – уже не нереальность сновидения или фантазма, чего-то до- или сверхреального; это нереальность галлюцинаторного самоподобия реальности”[2, с. 149].

Однако сюрреальность (не в историческом понимании “сюрреализма” как направления в искусстве 20 – 30-х годов XX века, а как концепция инореальности, иррациональной образности внутри симулятивной гиперреальности постмодернизма) можно обнаружить в живописи метафизической направленности (Венская школа фантастического реализма, неосюрреализм, поп-арт), некоторых абстрактных течениях, основанных на интуитивных принципах “автоматического письма” (абстрактный экспрессионизм, постживописная абстракция, живопись действия). В творчестве швейцарского художника Х.-Р. Гигера сюрреалистическая стилистика приобретает окраску кибернетических кошмаров. Его работы “Ли I” (1974), “Биомеханический пейзаж” (1976), “Некроном Ша” (1976), “Отражение в зеркале” (1977), “Дебби II, III” (1981) и другие – выполнены акриловыми красками с помощью аэрографа, что способствует созданию впечатления максимальной реалистичности зловещих образов. Многие “биомеханические” конструкции Х.-Р. Гигера, созданные им скульптурные образы обитателей иных миров и темных закоулков человеческой психики, использованы в съемках кинофильмов “Чужой” (1979), “Полтергейст 2: другая сторона” (1986), “Чужой 3” (1992) и других.

В архитектуре моделирование с помощью морфинга гибких, текучих, биоморфных архитектурных оболочек воссоздает характерное для сюрреализма состояние неопределенности, нестабильности формы,

спонтанности видений (концепция “жидкого” пространства Дж. Кипниса, концепция “формы-движения” Г. Линна, техника “поля” С. Алена). Стилистика сюрреализма проявляется в проектировании фантастической архитектуры и утопических городов, например, проект города-моста И. Фридмана; проекты П.-Ж. Грийо: город-лист “Аквила”, город-лагуна “Посейдон”, город на сваях “Эгея”; градостроительные проекты и парящие конструкции группы “Аркигрэм”; психоделический объект “Расширитель сознания ПСИ-АРХ” группы “Хаус-Руккер” (выставка 1967 года “Дизайн 2000 года”). Черты инореальности прослеживаются в некоторых постройках Р. Кулхааса: так, в Национальном театре танца в Гааге (1984 – 1987) на основе эстетики сюрреализма и принципов антигравитационной архитектуры И. Леонидова создан эффект парения массивной формы в “напряженном пространстве”.

Инореальность постмодернистских произведений вариативна и не ограничивается использованием стилистики сюрреализма. Инореальные образы включены в семиотические игры и неотделимы от процесса формирования в искусстве постмодернизма гиперреальности, которая полностью соответствует современным представлениям о мире как о нелинейной системе: она многомерна и включает в себя разнонаправленные векторы конструирования художественной реальности.

Космическая “реальность” – один из векторов художественной трансгрессии в область инореальности, включающий комплекс средств выразительности, направленный на воссоздание космической безграничности, а также стилизация технологической тематики, ассоциирующейся с освоением космоса: хай-тек – символическое отражение века “высоких технологий”; космический стиль в дизайне с активным использованием отражающих поверхностей серебристого и белого цветов, футуристических мотивов; космическая тематика в живописи и компьютерной графике. В музыке разрабатывается особый язык, способный отразить бездонность, разреженность и завлекающую таинственность Вселенной (“Космогония” К. Пендерецкого, “Спиральная галактика” Дж. Крамба из фортепианного цикла “Макрокосмос I”, “Лучи далеких звезд в искривленном пространстве” Э. Денисова из цикла “Три пьесы для клавирина и ударных”, “В созвездии Гончих Псов” В. Екимовского и др.); специфическое проникновение в космическую “реальность” происходит при медитативной концентрации в репетитивной технике.

Инореальность в постмодернистском искусстве также связана со сферой трансцендентных устремлений, активизацией интереса к мистике, восточному мировоззрению и мифологии. Данное разветвление гиперреальности можно определить как трансреальность (трансцендент-

ная реальность). Так, в изобразительном искусстве глубокая связь с мистикой и мифологией прослеживается в произведениях художников немецкого неоекспрессионизма. В музыке второй половины XX века по оценке белорусского музыковеда Т. Мдивани “есть целый ряд явлений, которые указывают на усиление интереса к сфере подсознательного и надрационального, мистического, магического и т. д. – особенно в интуитивной, медитативной музыке” [5, с. 38]. Дж. Кейдж свои художественные открытия основывает на музыкальных и религиозных практиках Востока (Индия, Япония, Китай). Григорианский хорал, индийская, тибетская, китайская музыка оказывают влияние на творчество Ла Монте Янга, Т. Райли, Ф. Гласса. Швейцарский композитор Б. Багби в своем творчестве обращается к средневековому эпосу и скандинавской мифологии: “Беовульф” (1990), “Эдда” (2000).

Наиболее последовательно симулятивная специфика гиперреальности проявляется в виртуальной реальности, как одном из самых ярких актов трансгрессии действительности, дающем новый художественный и пространственно-временной опыт взаимодействия с иной формой коммуникации – интерактивностью и погружением зрителя в художественный объект, предопределяя возможность его трансформации.

В 1990-х годах получила распространение виртуальная архитектура. Произведением архитектуры стали считаться виртуальные инсталляции, особые виртуальные среды пещерного типа, криволинейные поверхности и объемы, представляющие собой целые “здания”. Впервые была продемонстрирована архитектурная инсталляция в сети Интернет в рамках программы 4-й кибернетической конференции (4CyberConf), проходившей с 20 по 24 мая 1994 года в Центре искусств “Банф” (Канада). Это была комната-пещера из серии “Танцы с виртуальным дервишем: миры в прогрессии” М. Новака. Другой известный архитектор виртуального пространства С. Перелла в своих проектах разрабатывает теорию гиперповерхности, которая, по его мнению, создает особую напряженность тройственного континуума – пространственного, временного и информационного. Гипероболочки С. Переллы представляют собой крупномасштабные информационные дисплеи с наложением электронных мультимедийных образов на поверхность дифференциальной геометрии. Архитектурные гипероболочки американского теоретика и экспериментатора Х. Лалвани строятся на основе многомерной геометрии: один из его проектов представляет собой двумерную проекцию, выведенную из пятимерного евклидова пространства.

В рамках визуального искусства ведутся эксперименты с движущимися скульптурами (роботами, технокуклами) или интерактивными мультимедиа, как правило, управляемыми компьютером – например,

“Робот К-456” видеоартового художника Нам Джун Пайка, “Акробат” Мак-Мертри. Представитель киберпанковского боди-арта Стеларк (Стелиос Аркадиу) создает перформансы с механическими частями-заменителями человеческого тела. В своих акциях Стеларк пытается достичь иллюзии достоверного существования биомеханического человека. Американский публицист М. Дери считает, что виртуальная реальность (“киберделия” в его определении) “примирает трансцендентальные порывы контркультуры 1960-х годов с “информоманией” 1990-х” [4, с. 30].

В своих выразительных особенностях художественные направления и течения в изобразительном искусстве, архитектуре и музыке постмодернизма можно представить как панораму различного рода “реальностей”:

- гиперреальность как пространство знаковой игры и симуляции;
- поглощение реального пространства (в перформансах, акциях);
- сверхобъективная реальность с тематикой и приемами реалистичного искусства;
- инореальность: сюрреальность, психоделическая реальность, фантастическая реальность, трансцендентная реальность, космическая реальность;
- виртуальная реальность.

Многообразие образов и симулякров художественной реальности в искусстве постмодернизма так или иначе поглощается многомерной гиперреальностью, охватывающей художественную практику постмодернизма как единый коллективный гипертекст.

#### **БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ**

1. Адорно, Т. Эстетическая теория / Т. Адорно; пер. с нем. А.В. Дранова. – М.: Республика, 2001. – 527 с.
2. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть. – М.: Добросвет, 2000. – 387 с.
3. Делёз, Ж. Различие и повторение / Ж. Делёз. – СПб.: Петрополис, 1998. – 384 с.
4. Дери, М. Скорость убегания: Киберкультура на рубеже веков / Марк Дери; пер. с англ. Т. Парфеновой. – Екатеринбург: Ультра. Культура; М.: АСТ Москва, 2008. – 478 с.
5. Мдивани, Т.Г. Западный рационализм в музыкальном мышлении XX века / Т.Г. Мдивани. – Минск: Бел. наука, 2003. – 327 с.