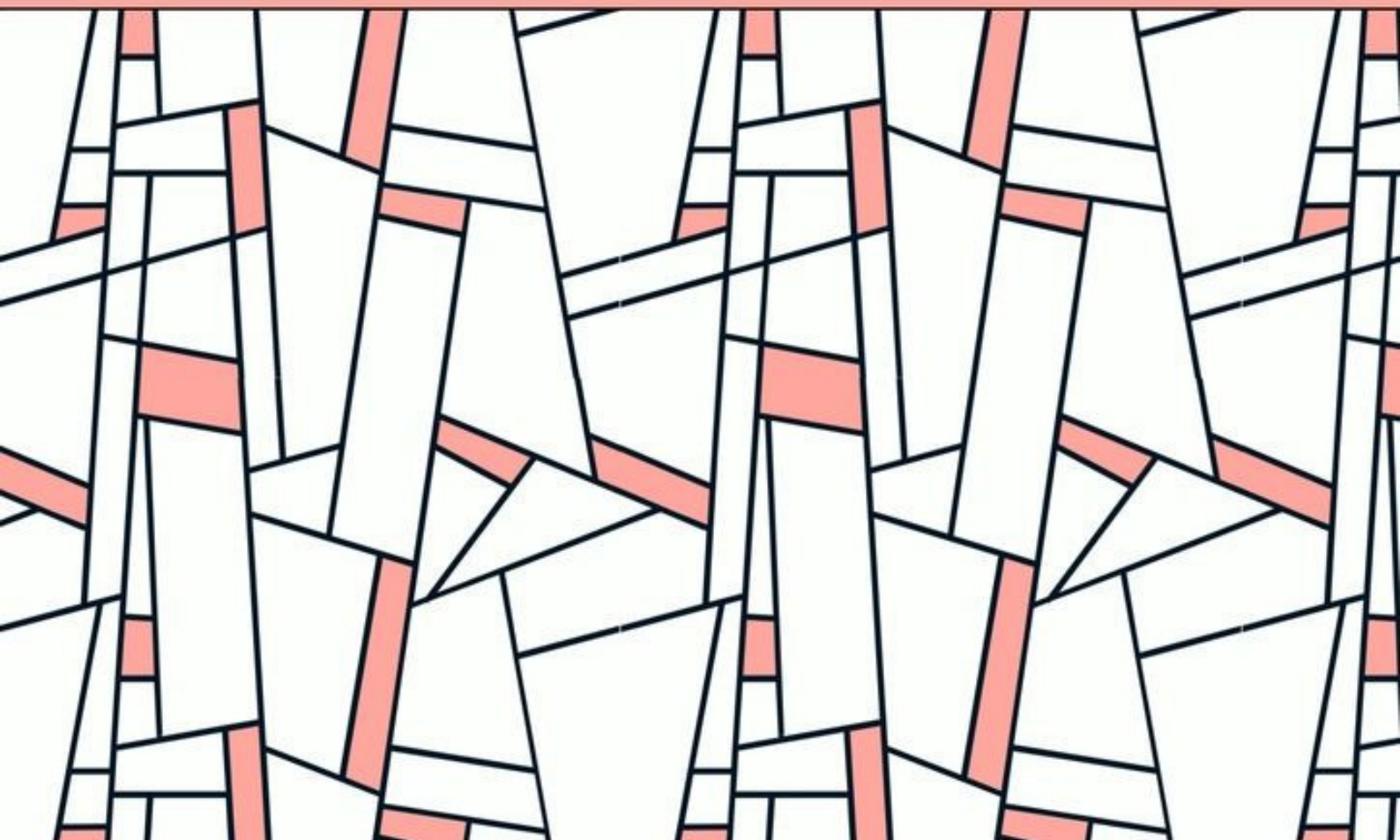


18+ *Вита* Хан-Магомедова

Искусство. Современное

ТЕТРАДЬ ПЕРВАЯ



Вита Хан-Магомедова

Искусство. Современное.

Тетрадь первая

«Издательские решения»

Хан-Магомедова В.

Искусство. Современное. Тетрадь первая / В. Хан-Магомедова —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-850819-6

Современное искусство — вызов для публики. Его знаковые работы — сваренные, слипшиеся в «поцелуе смерти» пистолеты (Ребекка Хорн), «Автопортрет» Марка Куинна из 5 л его собственной замороженной крови, большая акула в формальдегиде (Дэмьен Хёрст). Современное искусство шокирует и восхищает, но никого не оставляет равнодушным, художники применяют необычные материалы, препарируют привычные жанры. Что такое «социальная практика», «искусство без произведений искусства»? Ответы в тетради. Организация "Meta Inc." запрещена на территории РФ

ISBN 978-5-44-850819-6

© Хан-Магомедова В.
© Издательские решения

Содержание

Тетрадь первая	6
Преувеличения, противоречия, крайности	7
Вступление	7
Искусство «без произведений искусства»	9
Цифровое искусство	10
Эй, вы смеетесь надо мной?	12
Бренд в современном искусстве	14
Конец ознакомительного фрагмента.	15

Искусство. Современное Тетрадь первая

Вита Хан-Магомедова

© Вита Хан-Магомедова, 2018

ISBN 978-5-4485-0819-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Тетрадь первая

Преувеличения, противоречия, крайности

Вступление

«Современное искусство – не искусство и не современное, ибо нет искусства без критики, а критики без критериев» – утверждает Костас Мавракис, философ, искусствовед, автор книги «Защитить искусство, чтобы спасти цивилизацию» (2009). А Джилло Дорфлес, известный итальянский дизайнер, художник, критик, полагает, что сегодня речь идет не о произведениях искусства, а о фетишах. Профанация, чепуха, бездумное развлечение кажутся новыми категориями современного искусства, когда только рынок определяет ценность произведения, когда критика утратила своё былое значение, когда изгоняется любое оценочное суждение, когда на арт-сцене доминирует группа богатых художников-суперзвёзд – Такаси Мураками, Джефф Кунс, Дэмиен Хёрст, Маурицио Каттелан.

Странные произведения порой создают современные авторы, всё больше привлекая к участию зрителей. Афроамериканский художник Уильям Поуп в костюме супермена ползком добрался от Нижнего Манхэттена до Гарлема, изредка вступая в разговор с жителями Нью-Йорка (2001). В Ричмонде художница Шерон Флэттери и ее команда в мультимедийных инсталляциях, перформансах рассказывают истории, привлекая жителей города, обсуждая с ними расовые проблемы, насилие, семейные вопросы (2003). В таких акциях под названием «социальная практика» или «искусство взаимодействия» принимают участие художники Филип Паррено, Дуглас Гордон, Пьер Уиг.

В эпоху глобализации современное искусство изменяется, трансформируется и музей, который с использованием веб 2.0 технологии больше не является недоступным святилищем. А что делать с быстрым устареванием и исчезновением произведений современного искусства? Используемые авторами материалы, новые и непривычные, трудно заменить и подправить.

Художники ищут новые способы для изображения реальности, порой парадоксальные, где искусство ничего не показывает, скрывает тайну, где возникает «тишина и разочарование взгляда». Для понимания такого искусства нужен подготовленный зритель. Но для его формирования требуются десятилетия. Все эти позиции исследуются в десяти электронных Тетрадах. Речь идёт о новых веяниях в музеях (Тетрадь пятая), модификациях на художественном рынке (Тетрадь четвёртая), о проблемах, связанных с вложением в современное искусство, новой ролью зрителей, трансформацией музеев современного искусства (Тетрадь третья), появлении «искусства взаимодействия», искусства «без произведений искусства», даже о сложных проблемах сохранения современного искусства в музеях. И о том, почему не понимают современное искусство. Предпринята попытка выявить, что означает понятие «искусство сегодняшнего дня», в каких формах оно существует, как воздействует на зрителя.

В наши дни в искусстве, как и в жизни, огромное значение играет бренд – художника, произведения, музея, коллекционера, оказывающий огромное влияние на отношение к искусству, его функционирование. И, конечно, картину происходящего на мировой артсцене раскрывают и дополняют яркие, противоречивые, зрелищные или радикальные выставки модернистских и современных зарубежных художников в музеях мира и в Москве (Тетрадь седьмая), демонстрирующие новые тенденции, актуальную проблематику в «искусстве сегодняшнего дня».

В нашей стране в силу особых обстоятельств, в отличие от западной модели, искусство в XX начале XXI столетия развивалось по иному пути, художественный рынок сформировался поздно, механизмы функционирования игроков арт-системы – художников, кураторов, критиков, коллекционеров, музеев, галерей, художественного рынка – не проявились так ярко.

Поэтому новые тенденции, изменения в современном искусстве рассматриваются на примере западной модели.

Сегодня художники применяют необычные материалы, препарируют привычные жанры, порой провоцируют, отвергая существующие нормы и ценности. Попробуем проследить за этими изменениями и присмотреться, как нарушило установившиеся правила цифровое искусство, как изменился коллаж, что происходит с кичем, что такое «социальная практика» и что означает «искусство без произведений искусства». А как влияет на функционирование искусства, на жизнь нашу такое модное понятие как бренд – художника, произведения, музея, коллекционера? И, наконец, что произойдёт, если каждый превратится в критика?

Искусство «без произведений искусства»

Сегодня визуальное искусство переживает глубокий кризис идентичности, порождающий неоднозначное представление о нем, выявление множества метафорических значений, не согласованных друг с другом. Произошел раскол между миром искусства и реальностью. Поэтому в наши дни искусство во многих своих проявлениях оказывается, на первый взгляд, чуждым человеку, который не в состоянии постигнуть его язык. Необходим пересмотр критериев суждения об искусстве в свете изменений, произошедших в результате появления цифровых технологий, которые вызвали возникновение новых художественных языков и произвели революцию в средствах выражения. Манипуляция цифровыми изображениями может производить нечто вроде «визуальной мысли» – необычайно гибкой, способной создавать пространство в невероятных по диапазону границах, расширять сферу творчества и порождать произведение искусства. Цифровые технологии обнаруживают новаторский потенциал, который может изменять не только средства, но и сущность искусства.

Фундаментальное различие между традиционными инструментами, материалами (кисть, уголь, карандаш), ремесленным продуктом и продуктом технологии в том, что новые цифровые средства возникают главным образом благодаря тому, что обладают своим «разумом» – довольно сложными программами, которые пользователь, в данном случае цифровой художник, должен освоить. Использование технологий открывает перед художниками новые возможности осознания мира, новый способ общения с реальностью, типичный для современного общества.

Экспериментирование, характерное для авангардистских движений XX века, исчерпало себя, в то время как с помощью компьютерной технологии можно было с легкостью актуализировать культурные и формальные контаминации между разными языками. И появилось искусство, бытующее на границе между функцией и реальностью в огромном телематическом пространстве, где возникают чувства и эмоции, которыми раньше искусство не оперировало.

Одна из главных характерных особенностей цифровых технологий – их визуальная, а не текстуальная основа. Поэтому они находятся в центре коммуникации и их образы разрабатываются по тому же принципу, как в кино и на телевидении. В основе коммуникации цифровых технологий оказываются те же понятия «смотреть», «воспринимать» и «разрабатывать».

Цифровое искусство

Виртуальные произведения основаны на симуляции реального с помощью электронных средств. Продукт изолированной технологии, цифровое художественное творчество – результат гибрида «человек-машина». Технология в настоящее время – не только средство для спецэффектов, что можно видеть во многих произведениях цифрового искусства 1980—1990-х, она способствует установлению новых коммуникационных культурных процессов.

Корни манипуляции технологиями следует искать в концептуальном искусстве, отказавшемся от реальной и статичной предметности. Для понимания этого искусства необходимо, чтобы зритель идентифицировал как художественный процесс деконтекстуализацию неэстетического предмета, превращенного в искусство благодаря демиургической деятельности художника. Подобные концепции характерны для движений прошлого столетия, начиная с исторического авангарда. В дадаизме поэтика случайности вынуждает зрителя к новому прочтению обычного предмета, извлеченного из банальной повседневности и сакрализованного благодаря вмешательству художника. То же самое прозвучало и в поп-арте, и в «новом реализме».

А в «живописи действия» потребителя призывают интерпретировать жест художника, учитывая его абсолютную индифферентность по отношению к конечному продукту, значимому только в своем становлении. Наконец, в 1960-е в хэппенинге, боди-арт, лэнд-арт содержание все больше нивелируется, вплоть до его полного исключения, виртуализации. И тогда появляется искусство, которому удастся обойтись «без произведений искусства».

Такой переход постепенно дематериализует произведение, радикально его концептуализирует, пока наконец не превращает в транзисторию, временную и эфемерную, в событие, от которого останется лишь документальный след в форме видео, фильма, фотографии. Иными словами, в нечто виртуальное, больше не существующее в реальном мире. Этими нематериальными и несуществующими работами нельзя обладать. Можно сохранить лишь их технологически выстроенный след. Феномен концептуального искусства остается чуждым по отношению к социокультурной реальности своего времени и во многом является предшественником виртуального искусства, понимаемого как непредметное высказывание, как коммуникативный поток, как коллективное событие, которое надо понять.

На пороге культурного изменения, кибернетизации коллективного разума цифровое искусство продлевает современность. Новые технологии расширяют восприятие нефизических, нематериальных предметов. Это неизбежно приводит к кризису самой концепции искусства, функционирующей сегодня, к дихотомическим отношениям между традиционным и цифровым искусством. Цифровые технологии меняют наше восприятие реальности и искусства, снимают конфликт между разными формами изображения.

Есть мнение, что огромный потенциал коммуникационных возможностей цифрового произведения понижает его культурную ценность. Разрешить эту проблему поможет лингвистическая зрелость в области новых цифровых средств, это повысит эстетическую ценность цифрового искусства и позволит интерпретировать его на основе определенных эстетических критериев. И тогда цифровое искусство сможет стать привилегированным знаком современности.

Возможно, когда-нибудь на стенах домов и галерей вместо картин появятся мониторы, в которых коллекционеры будут хранить свои собрания файлов.

Какова коммерческая ценность произведения цифрового искусства, являющегося лишь информативным кодом? Как его хранить? Есть ли статус уникальности у произведения, которое можно легко копировать? Возможна ли собственность на нечто абстрактное и дематериализованное? Эксперты пытаются найти ответы на эти вопросы. Современность как проявление напряжения, любопытства, устремленности способна трансформировать «кризис ценностей»

в процесс обновления. Но вероятно, что и у цифрового искусства когда-нибудь возникнет свой кризис.

Главное проявление современной коммуникации – взаимодействие творчества, знания и художественных практик. Несомненно, мы присутствуем при появлении новой формы ремесла – технологического. А посредником между искусством, художником, наукой, знанием, рынком и новыми технологиями становится лаборатория современного искусства, заменившая сегодня мастерскую эпохи Возрождения. Произведение возникает в результате ремесленного, научного, технологического и экономического процесса. А лаборатория современного искусства будет посредником в творческом процессе между изначальной идеей художника и ее материализацией.

В окружающем мире появляются новые действующие лица: предприятия, институты, художественные практики, для которых характерны пересечения, порожденные взаимодействием искусства, науки, экономики, новых технологий и обществ. Эра компьютеров и информатики открывает новые способы выражения взаимосвязи, введения технологических процессов в искусство. Это позволяет устанавливать новые профессиональные и социальные сети внутри сферы искусства – между художниками, биеннале, покупателями, зрителями, галереями, музеями...

Главная особенность искусства начала XXI века – его глобальный характер. Это искусство выходит за пределы как арт-сцены, так и интернационального сотрудничества между художниками и институтами. Оно функционирует подобно экономическим системам развития в эру глобального капитализма.

Применение новых технологий придало искусству междисциплинарный характер, открыло неограниченные и неожиданные возможности, превратив художественный процесс в постоянный поиск нового, исследование разных техник, методов, с помощью которых художник «структурирует свою идентичность». Появились новые персонажи, которые обнаружили в новых технологиях мощный потенциал. На интернет ориентированы галереи, аукционные дома, по интернету можно покупать и антиквариат, и современное искусство. На виртуальных выставках произведения традиционных художников сливаются с работами художников-новаторов. В результате происходит интересное смешение живописи и цифровой фотографии, анимации, короткометражных фильмов, скульптуры, видеоарта и т. д. Социальные сети и сервисы Facebook, Fotolog, Flickr, Youtube благоприятствуют презентации клипов, короткометражных фильмов, фото, видео.

Художники создают блоги и сайты, показывают свои работы и ищут покупателей. Так появляется магазин искусства без посредников. Крупные музеи стремятся привлечь зрителя виртуальными прогулками по залам и выставкам. В то же время старинные художественные практики обретают новое звучание, как у Дэвида Хокни.

Эй, вы смеетесь надо мной?

Серьезный настрой не всегда приветствуется в искусстве. Коррупция, войны, насилие – невеселые темы. Но иногда художник стремится освободиться от драматических сюжетов и с помощью иронии и сарказма поведать о чем-то другом. Нет ничего нового в такой перемене позиции. Достаточно вспомнить хрестоматийные примеры: «Джоконда» Леонардо да Винчи и «Фонтан» (1917) Марселя Дюшана. Художники часто смотрят на мир с неожиданной точки зрения, чтобы высветить необычные ситуации или противостоять консерватизму существующих социальных норм, систем и мышления. И находят альтернативные приемы и подходы, используя юмор, иронию, пародию, сатиру, сарказм. Создание перспективы, искажающей нормальное видение мира, порождает ситуации, которые следует рассматривать с разных позиций.

Смех, ирония, возникающие из подобных искажений, действуют как светопроницаемый фильтр, смягчающий остроту непосредственной конфронтации с чем-то неприятным. Смех избавляет от стресса, напряжения, ужаса. В XX-начале XXI веках смех, юмор стал эффективным инструментом для интерпретации происходящих событий в обществе, с его нормами, моралью, условностями, равновесием. Возможно смех является аллергической реакцией на наследие модернизма. Классическое искусство прошлого столетия сегодня кажется слишком высоким, серьезным, мессианическим. А современное искусство, наоборот, стремится создавать предметы на более низком, более знакомом уровне, в более коммерческом ключе. Художники черпают вдохновение в каламбуре, шутках, фарсах, клоунаде, комиксах, комедии.

Ричард Принс с 1986-го создает серию картин «Грустные шутки»: «Я никогда не имел ни пенни за свое имя, поэтому изменил его». Он – автор картин, «перерисованных» комиксов. «Я не считаю, что делаю смешную работу. Шутки смешные, картины – нет» – говорит он. Обращаясь к смеху, иронии, художники разных поколений вступали в диалог с прошлым. В традиции Оноре Домье Эд Рейнхардт в 1940-начале 1950-х рисовал сатирические комиксы для журналов. На одном десять свиней (арт-критики) собрались для обсуждения бизнеса в искусстве. В серии инсталляций «Диалоги» Майк Келли раскрутил ту же идею, располагая на полу тряпичных кукол, ведущих художественно-теоретические дискуссии.

И получаются смешные, сатирические, нелепые работы. Часто смех в современном искусстве нервирует, но редко бывает плоским, комическое рождает сомнения. Смешное искусство наполняется жесткой иронией, в нем даже можно увидеть своеобразное проявление ужаса или горя. Все отвратительное, мрачное, злобное как в зеркале отражается на лице классического клоуна. Вспомним «Пьеро» Пикассо, психопатических клоунов Брюса Наумана или серию ультрастилизированных, но патетических клоунов Синди Шерман.

Хорошая шутка представляет ценность для современного искусства. Когда в галерее Хейворд в Лондоне зритель собирался уходить после осмотра выставки «Смех на иностранном языке» (2008), то обнаруживал картонную коробку у стены. Первая возникшая мысль: упаковщики забыли ее убрать после размещения экспонатов. Но через несколько минут металлический голос на английском с грубым японским акцентом произносит: «Привет, привет. Я – картонная коробка. Мне нравится быть картонной коробкой, так как я могу путешествовать по всему миру».

Современное искусство может вызывать смех как работы Пола Маккарти. Насмешка часто выходит за пределы установленных норм, как в работах Маурицио Каттелана: восковые мальчики, подвешенные на дереве в Милане, выглядели настолько правдоподобно, что жители города потребовали снять их, ибо «это было невыносимо». За последние 20 лет среди наиболее значимых работ с использованием юмора следует назвать фарфоровые скульптуры «Майкла Джексона» (1988) Джеффа Кунса, восковую фигуру «Папы, пораженного молнией» («Девятый час, 1999), Каттелана, произведения Хёрста. К смешному искусству относятся с подозрением.

И все же юмор в современном искусстве предстает более эффективным, когда он едкий, сомнительный, рождает страх, тревогу. Многие художники чувствуют себя комфортно в комических «зонах» искусства, поскольку смех, ирония, юмор благоприятствуют своеобразной интерпретации политических, социальных, культурных проблем. Пауль Вандерберг в скульптуре «Пара, которая смотрит по ТВ субботний вечерний фильм» (1969) использовал идею превращения персонажей в овощи перед экраном телевизора, буквально заменяя пару людей двумя морковками, расположившимися в кресле. Простая идея оригинально реализована. Это также комментарий слишком комфортного, слишком бездушного, растительного состояния многих американцев в 1969-м, когда в войне во Вьетнаме погибли многие американские солдаты.

Смех никогда не бывает безобидным – Фрейд, Бергсон. Смех обезоруживает, снижает боль, дает разрядку, смягчает эмоциональную нагрузку. Крупная фигуративная скульптура «В угол» (1998) Хуана Муньоса состоит из двух деревянных скамеек, на которых расположились семь монохромных резиновых фигур. Похожие на азиатов мужские персонажи, чуть меньше натуральной величины, одетые в одинаковые брюки и длинные пиджаки, представлены в состоянии истерического смеха. Возникают разные версии прочтения: возможно они пришли на футбольный матч или цирковое представление. Но они явно над чем-то смеются. И тогда вы обнаруживаете, что их лица странно идентичные и возможно это шутка, насмешка над зрителем. На выставках скульптуру устанавливают таким образом, что фигуры обращены лицом в угол и зритель может обойти скамейки. Крайняя веселость персонажей при явном отсутствии причины смеха провоцирует различные реакции у публики: от озадаченности до тревоги. И вдруг появляется ощущение, что это вы – предмет наблюдения и насмешки. Постоянно смеющиеся фигуры выглядят почти угрожающими.

Смех – визитная карточка китайского художника Ю Миньцзюня, который стал знаменитым 18 лет назад, благодаря выставке на Венецианской Биеннале (1999). Почти все его персонажи улыбаются, даже построенные в ряд осужденные и взвод карателей. Смеется и обезглавленный человек, держащий голову в руках. Смех как маска? В Китае существует защитная стратегия смеха – хохот во все горло. За всеми персонажами Ю Миньцзюня скрывается острая, завуалированная критика китайского общества, прошлого и современного. Он использует смех, чтобы подчеркнуть жестокие реалии жизни в Китае. «Веселье доступно всем» – говорит художник. «Когда долго рассматриваешь мои картины, возникает ощущение, что это проявление грусти и боли». Смех в Китае – вежливый способ скрыть свое замешательство. Со своими смеющимися персонажами Ю Миньцзюнь создал пространство свободы, которое он успешно применяет для материализации своих фантазий.

В комическом есть нечто эфемерное и исчезающее. Смех позволяет дистанцироваться от тяжелых последствий происходящих в мире драматических событий, сложных, болезненных ситуаций. Многие считают Каттелана шутником, но его скорее следует назвать социальным комментатором. Среди художников, которые смеются, – Эрвин Вурм, Сара Лукас, братья Динос и Джейк Чапмэн., П.Г.Ромеро... Каждый в своей манере, с неповторимыми интонациями. Сегодня смех провоцирует отчуждение, необходимое для насмешки над такими понятиями как добро и зло, богатство и бедность, цивилизация и варварство. Такая асимметрия – возможная причина для избрания художниками изошренных стратегий издевательства. Так многие художники насмеваются над экзотическими мифами, которые включают в свои дискурсы мультикультурализм. В наши дни перед угрозой новой мировой войны, терроризма и насилия обращение художников к комическому восстанавливает утраченную связь с миром. Смех как инструмент для передачи чувства различия обретает особенно важное значение в наши дни, когда общества все больше открыты для вхождения, восприятия других культур. Поэтому многие художники концентрируются на юмористических особенностях своих культур и трудностях межкультурной коммуникации.

Бренд в современном искусстве

Бренд художника – не просто ярлык, логотип или подпись. Это один из мощных маркетинговых инструментов, имеющихся в нашем распоряжении. Возьмите акулу, забальзамируйте ее, назовите операцию «Физическая невозможность смерти в голове живущего» и, если вас зовут Дэмиен Хёрст, сможете заработать 12 млн. долларов.

Является ли сам предмет искусством и следовательно превращает его исполнителя в художника? Имя художника или бренд делает его продукцией искусством? Несомненно одно: когда художник брендирован, арт-рынок стремится принять как творение искусства любую его работу.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.