

УДК 130.2:7

## Формообразование в современном искусстве как культурологическая проблема

© Малей А. А.

*Учреждение образования «Государственный дворец творчества детей и молодежи»,  
Витебск*

*В контексте эволюции мышления в художественной культуре автор рассматривает развитие формы на плоскости. С точки зрения трехмерного сознания, точка, линия, пятно, треугольник, квадрат, круг и их производные в объеме представляют собой заданные изобразительные средства. Эти средства позволяют изображать визуальную реальность на плоскости и в объеме. В 1960–1970-е гг. начался процесс тотальной постмодернистской рефлексии по поводу модернистских достижений. Затем последовали долгая цепочка развития искусства с приставкой нео- и диалоги культур. Постмодернизм и деконструкция конца прошлого столетия привели к комбинаторному мышлению в культуре, что позволило проникнуть в суть принципов нелинейности в восприятии и осмыслении явлений культуры. В развитии изобразительного искусства это выражено в появлении произведений, ставших точками отсчета в репрезентации нелинейного художественного мышления. Динамика процессов формообразования ведет к возрастающему значению виртуального пространства по аналогии с процессами расширения масштабов интеллектуальной реальности в культуре.*  
**Ключевые слова:** постмодернизм, деконструкция, нелинейное художественное мышление, процесс формообразования, интеллектуальная реальность.

(Искусство и культура. — 2011. — № 4(4). — С. 71–77)

## Form building in contemporary art as a problem of cultural studies

© Malei A. A.

*Educational establishment "State hall of children and youth creative work", Vitebsk*

*In the context of evolution of thinking in art culture the author considers the development of the form of the flat surface. From the point of view of three dimensional consciousnesses a point, a line, a spot, a triangle, a square, a circle and their derivatives in the volume are the given pictorial means. These means make it possible to depict visual reality both on the flat surface and in the volume. The flat surface becomes a window making up an illusion of space depth. In the 1960–1970-ies the process of total post modernist reflection started regarding modernist achievements. Then a long chain of the development of art with the prefix neo followed as well as dialogues of cultures. The post modernism and the deconstruction of the late XX century resulted in the combinatory thinking in culture which made it possible to penetrate into the idea of principles of non linear in the perception and understanding of phenomena of culture. In the development of fine art it is expressed in the appearance of works which became the starting point in the representation of non linear artistic thinking. The dynamics of the processes of form building leads to the increasing significance of virtual space on analogy with the processes of widening of the scale of intellectual reality in culture.*  
**Key words:** post modernism, deconstruction, non linear artistic thinking, form building process, intellectual reality.

(Art and Culture. — 2011. — No. 4(4). — P. 71–77)

**П**редметами анализа этой статьи являются вопрос формотворчества в изобразительном искусстве и пути развития станково-

го искусства в целом в контексте художественной культуры XX–XXI вв. Это — вопросы теории и практики изобразительного искусства.

Адрес для корреспонденции: e-mail: avmaley@mail.ru — А. А. Малей

Вместе с тем, очевидным становится тот факт, что данная проблема соотносится с происходящим в зоне всей совокупности культуры. Несомненно то, что она представляет актуальность в поле искусствоведческих и культурологических исследований на острие процессов анализа переходов от одних эпох к другим, от одних форм мышления к другим, от одного способа восприятия пространства и времени к иному.

Цель статьи — актуализация проблем нелинейного мышления в современном искусстве как отражение динамики художественной эволюции.

**Линейность как принцип.** Нас интересует развитие формы на плоскости. Точка, линия, пятно, треугольник, квадрат, круг и их производные в объеме есть заданные изобразительные средства трехмерного сознания. Эти средства позволяют изображать визуальную реальность на плоскости и в объеме. Плоскость либо становится окном, создавая иллюзию пространственной глубины, либо используется как основа для пространства абстракции, воображаемо расширяясь вверх, вниз и в стороны. Независимо от того, предстает ли художественная форма на плоскости в виде предметного реализма или в виде метафизической формы, все происходит в параметрах трехмерного сознания.

Долгое время изобразительное искусство развивалось линейно: одни открытия сменялись другими, поступательно обогащая изобразительную палитру. Затем модернизм заглянул внутрь структуры произведения. Из нее формировались стили, направления и художественные идеи.

В 1960–1970-е гг. начался процесс тотальной постмодернистской рефлексии по поводу модернистских достижений. Затем последовали долгая цепочка развития искусства с приставкой *neo-* и диалоги культур.

Параллельно этому развивался совершенно новый вид творчества, в котором станковому искусству уже не было места, разве что в виде объекта в инсталляции. Этот про-

цесс берет начало в футуристическом движении начала XX века. Оно начиналось с репрезентации образа жизни художника, его мировоззрения и активного действия, только потом происходило расслоение по видам искусства сообразно эстетическим привязанностям художников. Безусловно, футуризм (а в России это — кубофутуризм), имеет свои стилевые особенности но стилиевой рисунок не самое главное в этом стиле. Есть более ценное, что привнесло это движение в искусство, и это — *действие* самого художника. Владимиру Маяковскому было мало просто прочесть аудитории свои авангардные стихи, ему нужно было еще надеть и продемонстрировать вызывающего цвета кофту и в ней эпатировать публику. Давид Бурлюк раскрашивал лицо с той же целью. Поэту для достижения желаемого эффекта не хватало важного эстетического компонента — действия.

Художник в футуризме становится составной частью своего произведения, которое представлено не в виде холста или объема, а в виде авангардного действия, и это не имело аналога в традиционном искусстве. Эстафету тут же подхватывают дадаисты, которые переносят действие и его смысл на предметы быта и искусства. Из этого истока начинается активный процесс формирования новых видов творчества — акций, перформансов и инсталляций, которые через энвайронмент (англ. *environment* — окружающая обстановка, среда) достигли своего расцвета к 1970-м годам XX в., а сама среда стала основой для создания такого рода произведений. Пространство холста было замещено пространством выставочных залов, квартир, улиц, парков и ландшафтов. Новое искусство несло в себе доведенный до физической осязаемости эффект присутствия. Произведения рождались здесь и сейчас, формируя ирреальное пространство, адекватное физической реальности.

Самым простым объяснением феномена сосуществования таких потоков в искусстве было бы объяснение его на основе диалектиче-

ского закона развития. Тем более, что очевиден факт вытекания одного потока из другого. Однако в 1910–1920-х гг. происходит выход за линейную логику развития событий в художественном творчестве.

**Сознание как новая реальность для формотворчества.** В 1917 г. Марсель Дюшан на одной из независимых выставок в Нью-Йорке выставил несколько бытовых предметов (в том числе перевернутый писсуар), не трансформировав их облик. Несколько позже Казимир Малевич создаст белый супрематизм и, как завершение его, напишет белилами холсты без изображения. Одновременно в своих теоретических работах он обосновывает понятие *нуля* в искусстве. Эти два практически не связанные друг с другом события знаменуют: 1) у М. Дюшана — создание невизуальной художественной формы; 2) у К. Малевича — создание невизуального (виртуального) пространства.

Форма, созданная М. Дюшаном (назовем ее формой М. Дюшана), образована при помощи действия. Предмет из пространства бытовой среды перемещается в пространство выставочного зала и получает имя, не связанное с его функциональной принадлежностью (произведение М. Дюшана названо «Фонтан»).

В результате такое действие провоцирует на изменение отношения к предмету в сознании зрителя. *Восприятие переориентируется из бытового в эстетическое, заставляя зрителя видеть в предмете его образно-пластические стороны, те самые, что в быту не воспринимались или воспринимались как его обыденная утилитарная форма.* В этом случае форма предмета получает двойную характеристику: видимый предмет как таковой плюс его художественный образ.

Форма предмета остается неизменной, но его утилитарность как бы отодвигается на второй план, потому что сознание зрителя настроено на поиск его эстетической субстанции, что приведет к пониманию *художественного*

содержания объекта. Этот момент понимания и есть видение невидимой формы через объект. Форма М. Дюшана представляет собой невизуальную художественную форму, т. е. нулевой эстетический компонент любой формы.

Открытие М. Дюшана не есть что-то надуманное или эпатажирующее, а понимание природы восприятия мира. При взгляде на любой предмет человеческое сознание воспринимает его в двойном пространстве — физическом и эстетическом. М. Дюшан лишь произвел действие, которое заставило заработать в чистом виде (момент ощущения без смыслового определения) эстетическое поле пространства сознания, и тем самым зафиксировал нулевую отметку художественной формы. Невизуальная форма в данном случае не создается специально, художник только определенным действием вычленил ее в «самость», заявив о ее присутствии как независимой от воли художника.

В 1918 г. К. Малевич создает серию белых экзистенциальных холстов. В Витебске он пишет теоретическое обоснование Белого супрематизма в трактате «Супрематизм. Мир как беспредметность, или Вечный покой». В 1920 г. на персональной выставке в Москве и в 1923 г. на коллективной выставке УНОВИСа в Петербурге он выставляет белые холсты без изображения под общим названием «Супрематическое зеркало». В том же году К. Малевич публикует трактат с таким же названием, в котором обосновывает понятие Нуля как беспредметное восприятие мира. Эти положения художника-теоретика актуальны и сейчас.

Заслуга К. Малевича среди русских авангардистов, ориентированных на органическое восприятие мира, состоит в том, что он глубже своих коллег заглянул в имманентные процессы искусства. И не только заглянул, но и определил нулевую точку этих процессов как скачок в нелинейное художественное мышление. К. Малевич открыл новое понятие пространства в искусстве, которое простирается в трансцендентное пространство, и нашел ему

адекватное художественное выражение — в виде чистой белой плоскости, осмысливая ее как Нуль.

Пространство белой плоскости не имеет визуального определения, т. е. здесь отсутствует иллюзия пространственного построения в линейной перспективе, когда предметы или формы находятся в разной удаленности друг от друга. В этом пространстве также отсутствуют и эстетические принципы построения пространства кубизма, конструктивизма или абстракционизма. Здесь вообще нет каких-либо визуальных зацепок, которые могли бы определить его как видимое пространство. К. Малевич создал *виртуальное* пространство, хотя и не знал о существовании такого понятия. Свое пространство он назвал Первопространство, Ничто, Вечный покой, Нуль.

Осмысление открытий К. Малевича и М. Дюшана произошло в конце 1950-х — начале 1960-х годов.

Белая плоскость К. Малевича, как и форма М. Дюшана, становится трансцендентным пространством только в результате действия. У М. Дюшана это действие есть перемещение предмета из одного пространства в другое, у К. Малевича это — медитативное действие. Для того, чтобы плоскость стала восприниматься как пространство, ее следует увидеть таким образом, чтобы поверхность плоскости исчезла, а взгляд растворился в ее белизне (синеве, желтизне и т. д.).

В этом, конечно, присутствует элемент эстетической провокации, она предстает в виде художественной подачи произведения. В 1960-х годах представления подобной плоскости не обошли вниманием почти все известные художники постмодернизма и концептуализма.

Понятие виртуального пространства увязывает пространственное представление с человеком. Это означает, что формотворчество развивается не благодаря моделированию космических, метафизических или природных миров, а на основе ощущения и ин-

туиции — безобразного представления о пространстве. В конце 1910-х — начале 1920-х гг. радикально изменилась основа, на которой развивалась форма, искусство ушло от отображения видимого или космического мира и стало опираться на другую «форму жизни», т. е. на подсознание и бессознательное человека.

Произошел бросок из физически-визуального в трансцендентно-феноменальное понимание мира, где трансцендентное выступает в совокупности феноменального сознания и интуиции. Изменилось восприятие мира, ведь в виртуальном пространстве нет линейности, и в виртуальном пространстве нет изображения как главного *средства* образного содержания. Виртуальное пространство само стало главным формообразующим элементом современного искусства.

Итак, прежде художник опирался на созерцательную основу мира. Мы воспринимаем мир через феномены сознания. Предметами для сознания являются феномены, а не объекты внешнего мира. Феноменальный мир — это некая зона между объективной реальностью и сознанием. Феноменальный мир ощущений и человеческих переживаний в виде понятий игры, любви, смерти, одиночества и других феноменов человеческого бытия есть виртуальный мир, или, по определению экзистенциалистов, мир «трансцендентного Я».

Феноменология как философское направление, расцвет которого приходится на конец 1950-х — начало 1960-х гг., совпадает с периодом становления виртуального эстетического пространства в искусстве. Термин «виртуальное пространство», как правило, определяет событие, которое происходит в пространстве воображения и не относится к понятию действительной реальности. В феноменологии сегодняшнее переживание давно прошедшего события — такая же реальность, как и пережитое событие. Мы *живем* в беспредметном мире трансцендентного Я, а в физическом мире только *находимся*.

К примеру, насколько реален слышимый нами голос в телефонной трубке? Звук голоса — результат вибрации голосовых связок — это реальный звук. Голос же в телефоне воспроизводит мембрана — это виртуальный голос. На большом расстоянии мы беседуем с человеком — это общение реально? Видимо, в обозримом будущем изобретут голограммные телефоны. Невероятно? Но ведь и 20 лет назад разговор по интернету посредством веб-камеры даже не мыслился... Представим, что одна из стен вашей квартиры исчезает, а вместо нее вы видите родственника на даче, где он в окружении друзей жарит шашлык. Вы видите их в натуральную величину, чувствуете запах дыма, слышите звуки надвигающейся грозы — все это вместе с видео создают 100-процентную картину *действительной* реальности. Вы общаетесь в реальном времени, решаете какие-то семейные проблемы, советуете закрыть теплицу и т. д. Реальны ли происходящие события, или это виртуальный «сон»? Мало кто усомнится в реальности происходящего.

Виртуальная реальность отличается от действительной только отсутствием физического контакта: нельзя дотронуться рукой. Виртуальное изображение — это то, что «видит» наш мозг, с той разницей, что видимое изображение (то, что можно представить) «вынесено наружу» при помощи технических средств. Протяни руку — и нащупаешь буфет в своей квартире. Пофантазируем дальше. Можно ли придумать аппарат, который покажет голограмму, воздействуя на определенные участки мозга? Насколько тогда будет отличаться физическое восприятие мира от виртуального? Возможно, аппарат даст более четкую картинку.

То, что мы называем виртуальным миром, на самом деле есть *разновидность феномена*. Это такой же продукт сознания, как и феномены объектов природы и человеческих переживаний. Интернет, телефон, телевизор визуализируют виртуальный мир и делают его физически реальным. Происходит процесс

физической интеграции одного мира в другой, причем очень органично. Все, что мы мыслим, мы воспроизводим в разных областях своей деятельности и таким образом создаем еще одну реальность — ноосферу. Среда, созданная человеком, обратно воздействует на сознание, и мы все с большим трудом отличаем физический мир от мира продукта сознания. Виртуальная реальность стремится к физическому воплощению, чтобы стать одним целым с физическим миром.

**Открытия М. Дюшана и К. Малевича и их последствия в искусстве.** Марк Ротко показал, что цвет как энергия вполне может дать живописи новую жизнь. А концептуализм отодвинул на вторые роли изобразительную форму, образовав определенное пространство для невизуальной формы. В это же самое время объектное искусство стало рассматривать произведения как объективную реальность. Все это дало новые перспективы для развития формы в станковом искусстве в новых условиях, т. е. в виртуальном эстетическом пространстве.

В станковом искусстве процесс формообразования происходит на плоскости. А для того, чтобы ready maid (например, писсуар М. Дюшана) стала художественной формой, необходимо некое действие. А для того чтобы белая плоскость стала пространством (у К. Малевича), также необходимо действие. Действие оказывается важным фактором в становлении современного искусства. Благодаря действию происходит переход из одного пространства в другое. Например, перенос камня из природы в выставочный зал — одновременно как медитационное, так и физическое действие, т. к. в результате переноса возникает нулевая точка преобразования физической формы камня в художественную форму — в виде перемещения в системе координат. Действие с точки зрения структурного построения пространства современного произведения — это коридор между физическим и виртуальным пространством.

Долгое время к плоскости относились как к поверхности, на которой наносили изображение. С открытием линейной перспективы плоскость стала восприниматься как основа для пространства. В картине появилась глубина, а рама стала окном в природу. Так продолжалось не одно столетие, пока фовисты и кубисты не сделали плоскость и пространством, и поверхностью одновременно. В русской беспредметности плоскость приобрела новое пространственное звучание, затем К. Малевич через плоскость вышел в виртуальный мир.

Появление виртуальной плоскости создает возможность для новых принципов формообразования.

Для того чтобы линия, пятно или точка стали «формой Дюшана», они должны быть объектами, а не средствами изображения. Например, линия, при помощи которой что-то изображают, — это просто линия. Линия как эстетическое определение, содержание или концепция — это объект. Чтобы средства изображения стали объектами, их следует видеть в двойном пространстве, в виде двух плоскостей — виртуальной и материальной. Подобным «видением» умело пользовались концептуалисты, которые через художественные приемы заставляли зрителя ощущать ценность эстетической идеи, а не оригинальность изображения.

Чтобы пространство стало двойным, а линия — объектом, художник должен совершить действие. Без этого плоскость останется плоскостью, а линия — обыкновенным средством изображения.

Очевиден вопрос: если средства изображения являются объектами, то почему мы не можем «построить» из этих объектов «инсталляцию» на плоскости?

Оперируя понятиями объекта и виртуального пространства, станковое искусство имеет все шансы снова стать авангардным искусством. Отношение к плоскости как к виртуальному пространству («нуль» К. Малевича) и отношение к изобразительным средствам

как к объектам («нуль» М. Дюшана) — отправные точки развития современного станкового искусства. В силу того, что плоскость в станковом искусстве — неизменный постулат, изменение отношения к ней с точки зрения пространства есть исходящая точка формообразования. Из этого следует вывод: чтобы развивалось станковое искусство, нужно менять отношение к плоскости как к пространству. Современное искусство развивается в объемно-пространственной среде. Точно так же может развиваться и станковое искусство, используя объемно-пространственное видение мира.

Для определения двойной пространственной структуры мы использовали трехмерное пространство и виртуальное пространство сознания. Однако есть еще реальность, не воспринимаемая сознанием, но данная в ощущении. Эта реальность сакрального мира. Чистая плоскость К. Малевича виртуальна лишь по определению, т. е. если мы созерцаем пустоту, то для того, чтобы эта пустота стала пространством, мы должны подключить воображение.

Если художник будет создавать произведение только в двойном пространстве сознания, это произведение будет локализовано пространством его мозга, без участия трансцендентной реальности. Такое искусство лишено духовной энергии. В инсталляционной форме добиться ощущения сакрального мира сложно. Инсталляция хорошо может передавать метафизические ощущения, но первенство в трансцендентном звучании произведения останется за живописью.

**Заключение.** Процессы, происходящие в современном искусстве, соотносимы друг с другом в разных его видах и жанрах. И в изучении формообразования мы обнаруживаем совместимость похожих составляющих также в различных формах всей культуры того или иного периода. Наряду с открытиями в естествознании в начале XX в. произошли и открытия в художественной культуре, ко-

гда традиционное мышление сменилось различными направлениями модернизма. Постмодернизм и деконструкция конца прошлого столетия привели к комбинаторному мышлению в культуре, что позволило проникнуть в суть принципов нелинейности в восприятии и осмыслении явлений культуры. В развитии изобразительного искусства это выра-

жено в появлении произведений, ставших точками отсчета в репрезентации нелинейного художественного мышления. Динамика процессов формообразования ведет к возрастающему значению виртуального пространства по аналогии с процессами расширения масштабов интеллектуальной реальности в культуре.

*Поступила в редакцию 12.09.2011 г.*

Репозиторий ВГУ