

А.Г. Курдин*

ОТСУТСТВУЮЩАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ СОБЫТИЕ

Статья посвящена проблеме онтологической актуальности современной эстетики и искусства в ситуации тотальной неподлинности (симуляции) происходящего в культуре и в жизни. В связи с господством индустриального (информационно-кибернетического) производства (воспроизводства) феноменов культуры, паразитирующего на категориях традиционной (классической) эстетики и стирающего экзистенциальные границы реального и иллюзорного (виртуального), естественного и искусственного, в статье осуществляется попытка «онтологического поворота» современной эстетики и ее переориентации с утверждения феноменов *присутствия* посредством чувства удовольствия / наслаждения на событие *отсутствия как опустошения присутствия*, раскрывающего себя в качестве *особенного* в чувстве боли и различных его модификациях. Бытие современного искусства конституируется актуальностью художественно-эстетического события.

Ключевые слова: *отсутствующая реальность, эстетика отсутствия, событие ранения, боль, опустошение, художественно-эстетическое событие.*

После критики Ж. Бодрийяром современной культуры очень сложно говорить о какой-либо онтологии. Тем более об онтологии искусства. Однако, как мне кажется, именно в той пустоте, которую обнажает Бодрийяр, в «черной дыре», в «провале отсутствия» открывается подлинное основание бытия. И чем глубже рана, чем больше разрыв между внутренней опустошенностью мира и внешней его фантазматической гиперзаполненностью, тем настойчивее проявляет себя жажда соприкосновения с подлинной реальностью. Но что такое «подлинная реальность»? Бодрийяр говорит, что в современной ситуации

* © Курдин А.Г., 2008

Курдин Андрей Геннадьевич (andrej-kurdin@yandex.ru), кафедра философии Самарской гуманитарной академии, 443011, Россия, г. Самара, ул. 8-я Радиальная, 31.

нет никакой реальности и нет никакой подлинности. Все симулякры и симуляции. Человек и мир больше не вступают в непосредственный контакт, не взаимодействуют, более того – их попросту нет. Человек и мир *отсутствуют*. Вместо них, замещая их, присутствуют (имеются в наличии) видимости, которые одновременно слишком далеко и «слишком близко, чтобы быть настоящими». Этими видимостями, как считает Бодрийяр, управляет генеративная программа-матрица (код) воспроизводства фантазмов, которая одновременно осуществляет селективный их отбор по принципу «тактильного тестирования-ощупывания» [См.: 2. С. 111-167]. Реальное бытие человека и мира у-ничтожено.

Вместе с тем, как это ни парадоксально, я полагаю, что именно у-ничтоженная реальность, отсутствующая реальность и есть то *подлинное*, что взывает к современному человеку. Внезапно (осознанно или неосознанно) человек срывается, вырывается из запрограммированной симуляции и воспроизводства единообразия и встречается с *собственным отсутствием*. И опыт этого «срыва» в пустоту (опустошение) есть событие. Здесь сразу же напрашивается вопрос: в чем причина этого «события-срыва»? И еще: в чем и как проявляется это «событие-срыв» и *что* оно есть?

Бодрийяр не дает философско-онтологического ответа на вопрос о причинах «радикального сопротивления» человека миру симулякров, хотя постоянно ссылается на примеры такого сопротивления и сам ищет способ реализации «террористического акта», направленного против гиперреальности.

В качестве возможного ответа на первый вопрос мне представляется следующее.

В силу того, что человек не есть галлюцинация, так же как он не есть вещь среди других вещей, даже если он в современной ситуации представляется-подменяется ими, он в своем существе сопротивляется этой подмене. Человек вырывается из мира сущего, как и из мира репрезентации (представления), потому что он по своей природе существо метафизическое. Это означает, что он в своем истоке имеет прямое отношение к бытию, он – понимающее бытие в мире. Но, чтобы это «понимающее бытие в мире» открылось, ему необходимо вступать в отношение к миру «сущего» и миру «представления». По этому поводу М. Хайдеггер пишет: «Человеческое бытие может вступать в отношение к сущему только потому, что выдвинуто в Ничто» [11. С. 41]. «Выдвинутость в Ничто» есть разрыв человека с предметно-репрезентативным миром ради восстановления онтологического отношения к нему.

Кроме того, человек как биологический организм пока еще не вписывается целиком в искусственное, закодированное пространство гиперреальности (виртуальной реальности), потому что его *распад и смерть* взрывают все коды.

Однако расшифровка генома человека (2000 год) и современные биотехнологии, вероятно, в ближайшем будущем позволят уже практически решать эту

«проблему», осуществляя переход в «постчеловеческую эру» [См.: 3, 9, 10]. Вместе с тем следует подчеркнуть, что физическая смерть (смертность) человека является смысловым горизонтом человеческого мира, преодолев который мы окончательно этот мир покидаем.

Отвечая на второй вопрос, следует сказать, что событие-срыв проявляет себя через боль: оно есть *ранение*. *Ранение* не только связано с человеком, это рана на *теле бытия*, разлом, изнутри которого только и видно, *что и как есть*. *Ранение* втягивает человека в открыто-опустошенное место, высвобождая его (человека) из сетей обычного (привычного) существования для своего особенного отношения к Бытию и Ничто. *Событие ранения – это особенное, данное в чувстве боли как ранящее отсутствие*.

Боль, страдание и жестокость, возникшие вместе с первым человеком, постоянно указывали на реальность жизни, открывали пространство непосредственного контакта человека с миром. Постоянное *ранение* реальностью, неизменно ведущее к *смертельному ранению*, и осознание собственного бытия как «бытия-к-смерти» (М. Хайдеггер) предоставили человеку двоякую возможность: «бегство от/из реальности» (символическое моделирование реальности) и преобразование реальности (техническая модификация). В любом случае эта возможность была возможностью уклонения от опыта, в котором приоткрывалось *отсутствие*. Вместе с тем вплоть до середины XX века это уклонение не имело характер *тотального* вытеснения-замещения и забвения этого опыта посредством индустрии «бесконечного развлечения». Культ развлечения и «легкой жизни», гипергедонизм как идеология и смысл жизни создали виртуальное пространство, в которое современный человек стремится попасть во что бы то ни стало, отрекаясь от реальных связей с миром и людьми, отрекаясь от самого себя как особенного, понимающе-осмысляющего бытия в мире.

В современной ситуации техническое и символическое объединились в «семиургию» (термин Ж. Бодрийера), замкнутую на самой себе индустрию знаков, вытеснив реальное за пределы видимости. Однако я полагаю, что *не видимая* реальность не перестает быть реальностью, реальностью отсутствующей, выражаясь словами М. Хайдеггера, сокрытой, потаенной, подлинной. Для того чтобы эта реальность появилась, проступила, стала реализацией онтологического *присутствия*, должно свершиться *событие опустошения* техно-семиургического (искусственно-симулятивного) пространства, окружающего нас повсюду и заслоняющего мир. Это событие, прежде всего, должно затронуть, ранить нас, так как мы сами создали это пространство, так как мы сами, зачарованные им, поверили в собственные грезы как в наиреальнейшую реальность. Опыт опустошения/у-*ничто*-жения этого пространства открывает подлинное бытие как присутствие.

Теперь зададимся вопросом: как возможно в современной ситуации искусство?

Бодрийяр говорит: «Итак, искусство теперь повсюду, поскольку в самом сердце реальности теперь — искусственность. Следовательно, искусство мертво, потому что не только умерла его критическая трансцендентность, но и сама реальность, всецело пропитавшись эстетикой своей собственной структурности, слилась со своим образом» [2. С. 155].

В этом высказывании, на мой взгляд, озвучена центральная проблема современного искусства, проблема господства искусственного, рационально-технического аспекта в сфере художественно-эстетического творчества. Эта проблема тянет за собой целый ряд других не менее значимых проблем, таких как: соотношение реального (истина, правда жизни) и воображаемого (вымысел), естественного (откровенного, интуитивного, спонтанного, непосредственного) и искусственного (рационально-технического, опосредованного, формального, методологического), онтологического и симулятивного (выгодного продажного притворства, гиперреализма и виртуальности, специальных эффектов, интеллектуальных и манипулятивных стратегий, серийного (массового) воспроизводства, тотального кода).

Развивая эту проблематику, Бодрийяр продолжает: раньше «удовольствие состояло скорее в том, чтобы в искусственном и поддельном обнаружить нечто «естественное». Сегодня же, когда реальное и воображаемое слились в одно операциональное целое, во всем присутствуют эстетические чары: мы подсознательно каким-то шестым чувством воспринимаем съемочные трюки, монтаж, сценарий, передержку реальности в ярком свете моделей — уже не пространство производства, а намагниченную знаками ленту для кодирования и декодирования информации ...» [2. С. 154].

Таким образом, по Бодрийяру, вся наша реальность сводится к кибернетическому Коду по принципу «вопрос-ответ» или «1\0» или даже 1+1+1+1+1 и т.д.

Какой же альтернативный способ существования искусства в современном кибернетическом мире предлагает Ж. Бодрийяр?

В работе «Символический обмен и смерть» Бодрийяр еще верит в то, что есть возможность «другого» искусства, революционного по отношению к симуляции, подрывающего ее генеративную программу, взламывающую ее код. В частности, он видит проявления такого искусства в стихийном (народном) граффити как возможности запечатлеть на «мертвом теле города» реальность своего бытия посредством графического начертания собственного имени, времени и места проживания, в поэзии, которая уничтожает/уклоняется от власти кода, в возвращении к первобытным ритуалам и жертвоприношениям.

В последующих работах Бодрийяр становится более пессимистичным. Исследователь его творчества А. В. Дьяков излагает суть этого пессимизма следующим образом: «Существует, говорит Бодрийяр, симуляция аутентичная и неаутентичная, иными словами — «истинная» и «ложная». Только этот критерий и остался у искусства. «Плохая» симуляция бесконечно добавляет то же

самое к тому же самому, так что искусство становится серией нападков на собственный труп. «Хорошая» симуляция заключается в том, чтобы вырвать то же самое у того же самого, так, что в каждом образе что-то исчезает, не доходя до полного уничтожения. Такое искусство основано на двойной стратегии: стирать следы реальности и одновременно сопротивляться этому стиранию...» [3. С. 240].

Другой философ и теоретик искусства Т. Адорно также считал, что культуриндустрия, культивируя развлекательность, убивает всякую попытку мыслить самостоятельно. Согласно Адорно, традиционное искусство сегодня не может адекватно постигать реальность, прикрывая истинное положение вещей иллюзией красоты и гармонии. «Искусство» создаваемое в процессе «индустриального производства» культуры выступает как прямой «обман масс», насильственное навязывание им ложного представления о действительности, отвечающего экономическим и политическим интересам господствующего класса (власти). В связи с этим Адорно выдвигает теорию негативного, разрушающего и разрушающегося искусства.

Он считает, что «современное искусство в «управляемом мире», где творчество личности практически сведено к нулю, не может существовать иначе, как в форме саморазрушения. Художник-творец не может выразить себя безотносительно к тем требованиям, которые техника диктует ему на каждом этапе своего развития. Но, обращаясь к техническим средствам, художник оказывается обреченным выражать себя в формах, отчужденных от его личности, а потому не может не стремиться к тому, чтобы вновь и вновь не ломать эти формы. В основе любого эстетического акта, по мысли Адорно, лежит противоречие между «миметически»-природным и «рационально»-техническим аспектами, которое может быть разрешено только негативным, разрушительным способом в момент уничтожения» [1. С. 9].

Как мы видим, оба мыслителя, Бодрийяр и Адорно, говорят о невозможности и неадекватности традиционного искусства «красоты, гармонии, блага».

Также оба мыслителя сходятся во мнении о том, что современное искусство может существовать только через разрушение-уничтожение.

И эти два аспекта следует принять и продолжить дальнейшее их осмысление. Дело в том, что и Адорно, и Бодрийяр, на мой взгляд, все-таки остаются социологами и культурологами искусства и не выходят к философско-онтологическим истокам данной проблематики.

Существо искусства в современной ситуации требует нового философско-эстетического понимания. Мне представляется, что это новое понимание должно исходить из того основания, в котором коренится существо современного искусства, а именно из *отсутствия*. Отсутствие – это опустошенное место в сущем, которое есть освобождение *от сущего* (налично данного) в искусстве и вместе с тем это освобождение *для вовлеченности бытия в искусство*.

Опыт *отсутствия*, данный событийно в *эстетическом чувстве боли* как утраты, потери гармонии, любви, красоты, смысла, «мирности мира», обнажает-обнаруживает онтологическое связи человека с миром, разрыв которых есть *событие ранения*.

Эстетика, таким образом, должна быть переориентирована с феноменов налично данного присутствия и утверждающего это присутствие чувства удовольствия/наслаждения на **онтологическое отсутствие и событие ранения, данное нам в разных регистрах эстетического чувства боли.**

В связи с тем, что в современной эстетике и искусствознании отсутствует ясность в понимании смысла и соотношения таких концептов, как: «искусство», «произведение искусства», «артефакт», «художественное произведение», «эстетический объект» и др., а также в силу дискредитации онтологического статуса и роли искусства в современном мире («смерть искусства», «разыскуствление искусства», «утрата самоочевидности искусства», индустриальное (вос)производство искусства, симуляция и т.п.), я предлагаю употреблять эти концепты как средство схватывания и описания только тел культуры, а не художественно-эстетических событий (тела и события это ведь не одно и то же. События не являются также функциями тел. Тела и события связаны между собой, но эта связь не является связью причинения. Точнее было бы определить эту связь как взаимную вовлеченность в свершающееся: тела вовлечены в события, а события вплетены в тела. События как бы просвечивают сквозь тела, пульсируют и сотрясают. События организуют и дезорганизуют тела).

Кроме того, эти концепты не позволяют схватывать процессуальность творчества, которое никогда не становится объектом, продуктом производства, произведением, текстом – всем тем, что можно описывать лишь с точки зрения структуры, функций, кодов, теряя из виду *онтологическое событие творения*.

Я считаю, что в современной ситуации можно выделить три модуса существования искусства:

- 1) гиперреализм, воспроизводство, симуляция;
- 2) интеллектуальная игра;
- 3) художественно-эстетическое событие.

Первые два модуса не имеют онтологического статуса, это всего лишь фантазматические спекуляции образами, мыслями, знаками, эффектами, приемами, кодами с целью возбуждения и поддержания «бесконечного желания» того, что выгодно их производителю. Это манипулятивные практики власти и бизнеса. В своем большинстве это книжки, которые читают не читая, тут же выбрасывают, забывают и снова покупают следующую и т.д., это сериалы, которым не видно конца, в которых время и пространство как будто застыли в оцепенении ничего не значащих высказываний, это музыка, которую не слушают, но включают для того, чтобы, выражаясь фигурально, «поливала потихоньку» и прочее. В качестве наиболее яркого примера фантазматической спекуляции можно указать на литературу В. Пелевина, Б. Акунина и Д. Липскеро-

ва. Литература этих авторов – явная пародия на искусство, «хороший» симулякр искусства. В области кинематографии наиболее ярко в этой стезе заявило о себе японское аниме.

Что касается модуса существования искусства как «интеллектуальной игры», то здесь следует указать на стремление современного искусства к излишней рассудочной усложненности, избыточной интеллектуализации, комбинированию, моделированию, концептуализации и т. п. Такое стремление связывается сторонниками этого искусства с попыткой уклонения от массового потребления и противопоставляется «массовой культуре». Однако когда искусство начинает «творить» «концепты», а не «аффекты», оно становится философией искусства, искусствоведческим исследованием или даже экспериментальной лабораторией искусства. Кроме того, такое искусство легко встраивается в «операциональную модель» симуляции (интеллектуальная игра с искусством в искусство) и утрачивает онтологический статус. Примером такого искусства является так называемое «концептуальное искусство».

И, наконец, третий модус бытия искусства – художественно-эстетическое событие, вытесненный на периферию культуры онтологический вызов кибернетическому коду.

Прежде всего, я предлагаю различать **художественное событие**, **художественно-эстетическое событие** и собственно **эстетическое событие**. Различие между ними устанавливает условная (подвижная) граница между художественным и реальным мирами. Это означает, что художественное событие имманентно художественному миру, вплетено в его «нервную ткань», но вместе с тем оно есть приготовление к художественно-эстетическому событию, ориентировано на него. Художественно-эстетическое событие имманентно-трансцендентно художественному миру, оно есть актуализация художественного события для мира реципиента. Художественно-эстетическое событие вовлекает автора, произведение и реципиента в творческое свершение-раскрытие эстетического феномена. Эстетическое событие не имеет отношения к искусству, оно имманентно-трансцендентно реальному миру сущего. Свершаясь, оно втягивает человека и мир в эстетико-онтологическое отношение.

Художественное событие в отличие от классического его определения, данного Ю.М. Лотманом («событием в тексте является перемещение персонажа через границу семантического поля»), я предлагаю толковать как *ранение*, в котором свершается раскрытие/сокрытие эстетического горизонта [7. С. 282-283].

Художественные события – это разрывы-раны на «теле» произведения, затрагивающие все уровни его организации, пронизывающие его насквозь и предоставляющие возможность выхода за его пределы. Художественные события конституируют «границы» произведения и вместе с тем стремятся преодолеть их, вырваться из художественного мира в мир реальный. Художественные события в отличие от художественно-эстетических событий могут

быть созданы (рационально или интуитивно, осознанно или неосознанно, специально или случайно – не столь важно) художником посредством различных изобразительно-выразительных средств. Художественное событие в отношении художественно-эстетического события есть созданная возможность для актуализации последнего. Другое дело, что художественно-эстетическое событие, несмотря на эту потенциальность, может ей не воспользоваться, не стать актуальностью эстетического свершения. *Художественно-эстетическое событие* нельзя произвести и тем более воспроизвести. Как справедливо замечает С.А. Лишаев, эстетический феномен имеет событийную (уникально-непредсказуемую) природу и поэтому его нельзя создать специально с помощью какой либо технологии (термин «технология» понимается здесь в самом широком смысле) [См.: 5, 6]. Эстетический феномен, пользуясь определением М. Хайдеггера, это то, что «само-из-себя-себя-показывает» (другой перевод: «само-по-себе-себя-показывающее») и поэтому он не подчиняется никакой разработке и утилизации. Художественно-эстетическое событие – это *глубокое ранение*, вышедшее за пределы художественного мира и затронувшее/ранившее реципиента.

Следует подчеркнуть, что возможность бытия искусства как художественно-эстетического события рассматривается мной только в горизонте онтологической эстетики *отсутствия*.

Это означает, как мне представляется, что в современной ситуации «симулякров и симуляций», то есть тотальной неподлинности происходящего, бытие художественного произведения может открываться только как *отсутствие* в событии опустошения/у-**ничто**-жения (ранения) художественного мира. В связи с этим основным эстетическим чувством, в котором может свершиться это событие, будут чувство боли и различные его модификации (шок, страдание, чувство утраты, опустошенность и др.). Как пишет замечательный современный французский писатель Оливье Ролен, книги – это «боль, вписанная буквами на бумаге» или даже «вкрапленная прямо в плоть». И далее: эта боль (искусство) «является моей последней связью с миром» [8. С. 122].

Библиографический список

1. Беляев, А.А. Адорно Теодор / А.А. Беляев; под общ. ред. А.А. Беляева [и др.] // Эстетика: Словарь. – М.: Политиздат, 1989. – С. 9-10.
2. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – М.: Добросвет, 2000. – 387 с.
3. Бодрийяр, Ж. Ад того же самого / Ж. Бодрийяр // Прозрачность зла. – М.: Добросвет, 2000.
4. Дьяков, А.В. Жан Бодрийяр: Стратегии «радикального мышления» / А.В. Дьяков; под ред. А.С. Колесникова. – СПб.: Изд-во С.- Петерб. ун-та, 2008. – 357 с.
5. Лишаев, С.А. Эстетика Другого: монография / С.А. Лишаев; науч. ред. В.А. Колев. – Самара, 2000. – 366 с.

6. Лишаев, С.А. Эстетика Другого: эстетическое расположение и деятельность: монография / С.А. Лишаев; науч. ред. В. А. Конев. – Самара, 2003. – 296 с.
7. Лотман, Ю.М. Структура художественного текста / Ю.М. Лотман. – М., 1970. – 384 с.
8. Ролен, О. Порт – Судан: Роман / О. Ролен; пер. с французского Е. Андрейчиковой. – Пермь: Пермское книжное издательство, 2000. – 136 с.
9. Тарантул, В.З. Геном человека: энциклопедия, написанная четырьмя буквами / В.З. Тарантул. – М.: Языки славянской культуры, 2003. – 392 с.
10. Фукуяма, Ф. Наше постчеловеческое будущее: Последствия биотехнологической революции / Ф. Фукуяма; пер. с англ. М.Б. Левина. – М.: ООО “Издательство АСТ”: ОАО “ЛЮКС”, 2004. – 349 с.
11. Хайдеггер, М. Что такое метафизика? / М. Хайдеггер; пер. с нем. В.В. Библихина. – М.: Академический Проект, 2007. – С.24-46.

A.G. Kurdin

ABSENT REALITY AND ARTISTIC/ESTHETIC EVENT

The paper is devoted to the problem of ontological relevance of contemporary esthetics and arts under conditions of total lack of authenticity of events in culture and everyday life. The contemporary life is characterized by a clear domination of industrial production of cultural phenomena. Such production (or reproduction) is parasitizing on the categories and criteria of traditional (classical) esthetics, and is erasing existential borders of the real and imaginary, and the natural and artificial. The author offers new insights into contemporary esthetics, trying to shift attention from the enforcement of presence (participation) through the sense of pleasure to the notion of absence due to dissolution of presence (participation). The dissolution of presence reveals as a perception of something special in the sense of pain, grief, suffering or their modifications. The contemporary art is shaped by the relevance of the artistic and esthetic events.

Key words and phrases: *absent reality, esthetics of absence, damage, pain, devastation, artistic/esthetic event.*

Статья принята в печать в окончательном варианте 25.08.08 г.