

## ПОИСКИ НОВОГО ЯЗЫКА В ФИЛОСОФИИ

*В.В. Бычков*

### ПОСТНЕКЛАССИЧЕСКАЯ ЭСТЕТИКА: К ВОПРОСУ О ФОРМИРОВАНИИ СОВРЕМЕННОГО ЭСТЕТИЧЕСКОГО ЗНАНИЯ\*

Определив современную эпоху как переходную от Культуры через *пост*-культуру (собственно переходный этап) к чему-то принципиально и качественно *иному*<sup>1</sup>, я, естественно, в первую очередь задумываюсь о предмете, которому посвятил всю жизнь, — эстетике и художественно-эстетической культуре. Сегодня не надо быть большим провидцем, чтобы видеть глобальные процессы, протекающие как во всей культуре, искусстве, гуманитарных науках, так и в эстетическом сознании, в эстетике как науке. Другой вопрос, что пока еще трудно их адекватно осмыслить и сделать какие-то теоретические выводы. Тем не менее внимательное всматривание в развитие искусства и его теории, в самую историю эстетической мысли позволяет наметить общую картину того, что мы имеем сегодня в сфере эстетической теории, и усмотреть некоторые главные тенденции и направление развития эстетического опыта и параметры его вербального описания, т.е. характер современной эстетики и вектор ее развития. Или, по-иному, ее современную, предельно динамичную структуру.

Эстетику начала нового тысячелетия, нового столетия, а главное — новой цивилизационной эры — компьютерно/дигитально-сетевой я условно обозначил в свое время как *постнеклассическая*<sup>2</sup> и хотел бы теперь подробнее раскрыть смысл и содержание этого понятия, фактически — нового этапа в развитии эстетики, эстетического опыта, художественно-эстетической культуры как эмпирической сферы новейшего эстетического сознания, отвечающего потребностям современного человека, его новому менталитету и новой формирующейся рецептивности. Становление нового эстетического сознания протекало очень бурно и активно на протяжении всего XX в., и процесс этот сегодня находится, пожалуй, в точке апогея, когда возникла потребность в анализе накопленного за столетие крайне противоречивого опыта как эмпирии художественно-эстетической культуры, так и самой эстетической теории.

Для прошедшего столетия характерны две главные тенденции, два параллельно развивавшихся процесса: 1) завершение этапа *классической эстетики*, выразившееся в накоплении, осмыслении, переосмыслении эсте-

---

\* Статья написана в рамках исследовательского проекта № 08-04-00068а, поддержанного РГНФ.

<sup>1</sup> Подробнее о моем понимании Культуры и *пост*-культуры см.: *Бычков В.В. Феномен неклассического эстетического сознания // Вопр. философии. 2003. № 10. С. 61–63.*

<sup>2</sup> См.: *Бычков В.В. Эстетика. М., 2002. С. 516 и далее.*

тического наследия от античности по XX в. включительно и 2) формирование неклассической эстетики (нонклассики) – имплицитной эстетики, ориентированной на активное преодоление, отрицание классического наследия и формирование некоего альтернативного квазиэстетического во многом пространства, стремящегося вытеснить, заместить классическую эстетику, прежде всего на эмпирическом уровне, но с претензиями и на теоретизирование. В самом конце XX в. наметились тенденции к пересечению и даже некоторому продуктивному диалогу между этими главными тенденциями столетия, чему способствовало лавинообразное перетекание культуры со всеми ее составляющими (в том числе и искусства и эстетического опыта) в принципиально новое, неизвестное человечеству до сих пор пространство – *виртуальную реальность* дигитально-компьютерных электронных сетей. Здесь начинает формироваться принципиально новая сфера эстетического опыта и его теоретического осмысления, новая область эстетики – *виртуалистика*, которая активно опирается и на опыт классической эстетики, и на находки ее антипода – нонклассики. В целом современная эстетика как наука, охватывающая все пространство эстетического опыта и сознания, может быть представлена состоящей из трех взаимоотрицающих и одновременно взаимостимулирующих, взаимодополняющих областей: *классической эстетики, нонклассики и виртуалистики*, в комплексе и составляющих современную *постнеклассическую* эстетику, эстетику новейшей дигитальной эры человечества.

### Классическое ядро эстетики

Эта сущностная часть современной эстетики опирается на весь почти трехтысячелетний опыт развития искусства и эстетического сознания, а на последнем историческом этапе – и науки эстетики в европейско-средиземноморском ареале. Последний и существенный вклад в нее был сделан уже в XX в. на Западе – феноменологической эстетикой (Р.Ингарден, Н.Гартман, М.Дюфрен) и некоторыми отдельными исследователями, в России – теургической эстетикой (Вл. Соловьев, Н.Бердяев, П.Флоренский, С.Булгаков, А.Лосев, Н.Лосский, теоретики символизма – А.Белый, Вяч. Иванов).

В пространстве этой эстетики сформировались понимание предмета самой науки, ее категориальный аппарат и методология, т.е. была разработана эстетическая метафизика, или общая философская эстетика. Фундаментальными принципами ее являются признание *метафизических* оснований эстетического опыта и постановка *гуманитарной сферы*, самого *человека* в центр художественной культуры; конкретно-чувственное *выражение* духовной реальности и душевно-эмоциональной жизни человека в творческом акте; *миметизм* и *символизм* как основы этого выражения; духовное *созерцание* эстетического объекта на основе его чувственного восприятия; особое эстетическое *наслаждение* как свидетельство актуализации созерцательного процесса; достижение глубинного *катарсиса* и *полноты бытия* в процессе эстетического опыта; *духовное обогащение* эстетического субъекта. При этом нельзя не обратить внимание на то, что все эти принципы не хранились в банковских сейфах герметистов от эстетики за семью замками, а в открытой схватке выдержали мощную атаку на протяжении последнего столетия со стороны неклассических, а чаще даже и антикласси-

ческих новации, и естественно, их современные хранители и одновременно активные разработчики не могли не учитывать продуктивных элементов неклассической критики и новейших вызовов времени. Сегодня классическое ядро эстетики — это не просто академизированные Кант, Гегель, Шеллинг, Ницше, Соловьев или их последователи в XX в., но нечто, сформировавшееся на их основе при учете всего того, чем живет человек начала XXI в.

Исходя из всего сказанного предмет эстетики на сегодня наиболее оптимально может быть определен следующим образом.

*Эстетика — это наука о неутилитарном созерцательном или творческом отношении человека к реальности (любого типа — природной, предметной, духовной), изучающая специфический опыт ее освоения: 1) глубинного созерцательного контакта с ней, начинающегося с конкретно чувственного (зрительного, слухового, аудиовизуального) восприятия определенного класса объектов, или 2) выражения в произведениях искусства абсолютных духовных ценностей или духовно-эмоционального мира человека. В процессе (и в результате) этого опыта человек ощущает, чувствует, переживает в состояниях неопишуемой радости, катарсиса, духовного наслаждения восхождение, возведение своего Я к полной гармонии с Универсумом, свою органическую причастность к нему в единстве его духовно-материальных основ. Он достигает сущностной нераздельности с ним, реально переживает абсолютную полноту бытия как неопишуемое блаженное состояние и получает существенный заряд духовной энергии, духовно обогащается.*

Или короче: эстетика — это наука о неутилитарных субъект-объектных отношениях, в результате которых субъект в процессе конкретно-чувственного восприятия особого класса объектов или созидания их достигает состояний абсолютной личной свободы и полноты бытия, сопровождающихся духовным наслаждением.

Или несколько по-иному: эстетика — наука о таком опыте освоения реальности, который основан на созерцании или выражении в чувственно воспринимаемой форме абсолютных ценностей, не поддающихся адекватному словесному выражению, но явленных субъекту в переживании им сопричастности полноте бытия.

Или совсем коротко: эстетика — наука о гармонии человека с Универсумом.

Если внимательно всмотреться в это поле определений, то мы увидим, что оно не только вобрало в себя практически все классические определения предмета эстетики, но и как бы шире одних из них (позволяет, например, осмыслить ряд современных эстетических объектов, вроде бы не подпадающих под юрисдикцию классических определений) и уже других (не позволяет втягивать в орбиту эстетики очевидно внеэстетические объекты и явления). В частности, оно значительно шире определения эстетики как науки о прекрасном или философии искусства, ибо исследования последнего столетия убедительно показали, что к сфере эстетического опыта относятся далеко не только прекрасные феномены и, естественно, не только сфера искусства. Да это, собственно, и всегда знала эстетика, изначально введя в свой категориальный аппарат в качестве главных наряду с прекрасным понятия возвышенного, сопрягаемого классической традицией скорее с безобразным, чем с прекрасным, трагического, комического, да и собственно самого безобразного. А наряду с искусством всегда уделяла внимание эстетическим качествам природы во всех ее проявлениях. В свою очередь, появившаяся в начале XX в. и получившая распространение формулировка «эстетика — наука о выражении» (Кроче, Лосев) без каких-либо

ограничений позволяет включить в сферу эстетики массу внеэстетических элементов. Любой вербальный текст является своего рода выражением какого-то смысла, но далеко не все словесные (а тем более культурные — в структуралистской интерпретации) тексты имеют отношение к эстетической сфере. Данное здесь определение не исключает этой формулы, но ограничивает пределы *эстетического выражения* только специфическим *анагогическим* (от греч. *anagoge* — возведение, возвышение) и *эмоционально-побудительным выражением*, или собственно *художественным выражением*, основанным на художественной образности и художественном символизме, т.е. выражением, возводящим реципиента к метафизической реальности (или к сущностным основам бытия, явления, вещи, человека; к визуальным эйдосам Универсума и т.п.) и, как следствие этого, обязательно сопровождающимся духовной радостью, эстетическим наслаждением.

Далее, кажется, понятно без особых разъяснений, что перед нами в каком-то смысле метафизическое, идеальное определение, высвечивающее сущность эстетической сферы, на которую и нацелен главный вектор эстетики-науки. Фигурирующее в нем понятие *гармонии* как глобального принципа согласования разнородных и даже противоположных, конфликтных элементов, приведения их в единое целое, имеет космоантропный и даже в определенном смысле трансцендирующий характер. Гармония осуществляется в поле постоянного энергетического *напряжения* человеческой жизни между метафизическими, трансцендентными началами бытия и собственно человеческой экзистенцией в главных чувственно-эмоциональных модусах *любви* и *страдания* — основных модусах душевной жизни эмпирического человека, составляющих значительную часть пространства художественного выражения, которым они нередко возводятся почти до метафизического уровня, своего рода эстетического идеала.

Собственно эмпирическая сфера эстетического опыта до бесконечности многообразна, многолика, наполнена самыми разными феноменами, которые в своей глубинной интенции ориентированы на духовно-метафизическую, идеальную сущность, но реально, эмпирически выполняют функции бесчисленных ступеней и этапов *пути*, ведущего (часто издалека) к указанной гармонии. Только достаточно ограниченное число эстетических объектов (в частности, шедевров мирового искусства или фрагментов природного ландшафта, природных объектов) могут сразу в акте эстетического восприятия привести эстетически подготовленного и имеющего эстетическую установку субъекта в состояние указанной высшей гармонии, пережить абсолютную полноту бытия, достичь эстетического катарсиса. Подавляющее же большинство эстетических объектов при соприкосновении с аналогичным большинством эстетических субъектов приводят к возникновению неких промежуточных состояний (*этапов пути*) частичного контакта (гармонии) с Универсумом, обязательно сопровождающихся определенным уровнем эстетического удовольствия (эстетический объект «нравится» субъекту), радости, «легкого дыхания», т.е. приращением некоторой *духовной энергии*, некоего специфического невербализуемого «знания», которое современные эстетики, не находя адекватной терминологии, иногда называют «эстетическим знанием» или «эстетической информацией». И все это естественно входит в компетенцию эстетики, ее конкретных научных исследований.

К *основным* категориям эстетики, в совокупности более или менее полно описывающим ее предметное пространство, сегодня можно отнести *эстетическое, вкус, прекрасное, возвышенное, трагическое, катарсис, про-*

нию, игру, искусство. При анализе самого феномена искусства эстетика выработала еще ряд категорий, к главным из которых несомненно принадлежат *мимесис, художественный образ, художественный символ, стиль, форма-содержание*.

Категория *эстетического* является метакатегорией эстетики, о чем в первой трети прошлого столетия писал еще А.Ф.Лосев. Ее содержание фактически составляет предмет эстетики, а все остальные эстетические категории являются ее конкретизирующими модификациями, описывающими те или иные аспекты эстетического отношения. *Вкус* — главная характеристика эстетического субъекта, обозначающая его способность к эстетическому опыту — способность выявлять (чувствовать, переживать) эстетические качества объекта, эстетическую ценность, художественность искусства. Только наличие высоко развитого эстетического вкуса позволяет субъекту достичь высот эстетического опыта. Определенные зачатки вкуса заложены в генетической памяти человека, и далее он может сам развить его. Творцы искусства и определенный класс реципиентов (так называемые эстеты) обладают врожденным высоким уровнем эстетической чувствительности, эстетического вкуса, который не имеет пределов своего развития.

Одной из главных модификаций категории эстетического является категория *прекрасного*. Она наиболее полно характеризует традиционные эстетические ценности, выражает одну из основных и наиболее распространенных форм неутилитарных субъект-объектных отношений, возводящих субъект к гармонии с Универсумом, вызывающих в нем эстетическое наслаждение и комплекс вербально-смысловых образований в семантических полях совершенства, упорядоченности, оптимального духовно-материального бытия, гармонии идеальной и материальной сфер, идеала и идеализации и т.п. Сама наука эстетика возникла на базе изучения феномена прекрасного (красоты), который составлял главный предмет этой науки. В отличие от прекрасного под *красотой* современная эстетика понимает определенную совокупность характеристик только эстетического объекта, которую с древности пытались описывать понятиями *гармонии, совершенства, меры, соразмерности, порядка, симметрии, пропорции, числа, ритма, равенства* и т.д. и т.п.

По своей сути *красота* эстетического объекта есть *невербализуемое отображение или выражение неких глубинных сущностных (духовных, эйдетических, онтологических, математических) закономерностей Универсума, бытия, жизни*, явленное реципиенту в соответствующих визуальной, аудио- или процессуальной организации, структуре, конструкции, форме эстетического объекта. Этим красота принципиально отличается от *красивости*, которая опирается только на систему поверхностных формальных характеристик объекта, детерминированных скоропреходящими веяниями поверхностного вкуса и моды. Красивость — это лишь подобие красоты, ее симулякр.

Не углубляясь далее в описание главных категорий классической эстетики, смысл которых хорошо передан и в моих, и в других учебниках по эстетике, остановлюсь только на современном понимании *искусства*, или высокого искусства, того, что новоевропейская эстетика называла «изящными искусствами». Если попытаться кратко сформулировать суть понимания искусства в его классической парадигме, то она сводится к *миметическому* пониманию искусства в модусе *выражения* в произведении искусства *красоты* как специфической формы невербализуемого знания метафизической реальности и может быть описана следующим образом.



*Искусство — продукт человеческой деятельности. Его произведения созданы художником по принципу мимесиса (во многих историко-эстетических смыслах этого термина: буквальное подражание внешнему виду, выражение, отображение, изображение, копирование, обозначение) объективно существующей реальности (метафизической, духовной, природной, материальной, рукотворной, социальной, психической и т.п.) в художественных образах (тоже очень широко и по-разному понимаемых в истории европейской эстетики и теории искусства — от зеркальных копий до символов и почти условных знаков; от чисто материальных объектов до сугубо психических феноменов), позволяющих реципиенту проникнуть в сущностные глубины отображаемого предмета, не доступные для познания и постижения никакими другими средствами, а нередко и — в реальности, выходящие далеко за пределы самого отображаемого предмета. Сущность же, или истина, всегда связывалась в европейской традиции с красотой, прекрасным, поэтому искусство в конечном счете понималось как выражение или созидание красоты, доставляющие субъекту восприятия эстетическое наслаждение. Это понимание искусства остается актуальным и аутентичным и до сих пор, хотя в XX в. появилось множество артефактов и целых направлений в искусстве, никак не вписывающихся в рамки данного понимания, но они составляют уже объект другой части эстетики — нонклассики.*

Основу произведения искусства составляет художественный образ, под которым понимается органическая духовно-эйдетическая целостность, выражающая, презентующая некую реальность в модусе большего или меньшего изоморфизма (подобия формы) и реализующаяся (становящаяся, имеющая бытие) во всей своей полноте только в процессе эстетического восприятия конкретного произведения искусства конкретным реципиентом в его внутреннем мире.

Именно в так понимаемом образе полно раскрывается и реально функционирует некий уникальный художественный космос, свернутый (воплощенный) художником в акте создания произведения искусства в его предметную (живописную, музыкальную, поэтическую и т.п.) чувственно воспринимаемую реальность и развернувшийся уже в какой-то иной конкретности (иной ипостаси) во внутреннем мире субъекта восприятия. Образ во всей его полноте и целостности — это динамический феномен, сложный процесс художественного освоения человеком Универсума в его сущностных основаниях, как бы фокусирование его в конкретный момент бытия в конкретной точке художественно-эстетического пространства. Он предполагает наличие объективной или субъективной реальности, не всегда фиксируемой сознанием художника, но давшей толчок процессу художественного отображения.

Она более или менее существенно субъективно трансформируется в творческом акте в некую иную реальность самого чувственно воспринимаемого произведения. Затем в акте восприятия этого произведения происходит еще один процесс трансформации черт, формы, смысла, даже сущности исходной реальности (прообраза, первообраза, как иногда говорят в эстетике) и реальности произведения искусства («вторичного», материализованного, чувственно воспринимаемого формо-образа). Возникает конечный (уже фактически третий) образ, принципиально не поддающийся вербализации, как правило, достаточно далекий от первых двух, но сохраняющий тем не менее нечто (в этом суть изоморфизма и самого принципа отображения), присущее им и объединяющее их в единой системе

*образного* выражения, или художественного отображения. Именно этот третий образ, возникший на основе первых двух и как бы втянувший, вобравший их в себя, и является в прямом смысле слова полновесным конкретным *художественным образом данного произведения искусства*, и в процессе его разворачивания (становления) и может осуществиться реальный контакт (собственно окончательный этап *эстетического акта* восприятия произведения искусства) субъекта с Универсумом или даже с его Первопричиной (как при созерцании, например, иконы) в уникальном, присущем только данному образу модусе.

Сущностным *ядром* художественного образа является *художественный символ*. Внутри образа он представляет собой ту трудно вычленяемую на аналитическом уровне глубинную компоненту, которая целенаправленно *возводит* дух реципиента к *духовной* (метафизической) *реальности*, не содержащейся в самом произведении искусства, когда практически уже снимаются понятия субъекта и объекта. Художественный символ полностью актуализуется уже по ту сторону субъект-объектных отношений, с которых начинается процесс эстетического восприятия, созерцания произведения искусства. Например, в известной картине «Подсолнухи» Ван Гога собственно художественный образ, прежде всего, формируется вокруг визуального изображения букета подсолнухов в керамической вазе, и для большинства зрителей его (образа) развитие может остановиться на экспрессивном *визуальном образе* этого букета, вызывающем определенную, достаточно сильную эмоционально-эстетическую реакцию. На более же глубоком уровне художественного восприятия у реципиентов с развитой или обостренной художественно-эстетической чувствительностью этот первичный «картинный» образ начинает с помощью чисто художественных выразительных средств живописи (цветоформных гармоний и диссонансов, игры форм, фактуры, ассоциативных ходов, медитативных прорывов и т.п.) разворачиваться в художественный символ, который совершенно не поддается вербальному описанию, но именно он открывает «врата» духу зрителя в некие *иные* метафизические реальности, *полностью реализует событие эстетического восприятия* данной картины — полноценное *эстетическое созерцание*.

Символ как глубинное завершение/совершенство образа, его сущностное художественно-эстетическое (невербализуемое!) *содержание* свидетельствует о высокой значимости (ценности) произведения, высоком таланте или даже гениальности создавшего его мастера. Бесчисленные произведения искусства среднего уровня (хотя и добротного качества), как правило, *иницируют становление* только целостного художественного образа или даже совокупности промежуточных образов, но не художественного символа. Они не выводят реципиента на высшие уровни духовной реальности, но ограничиваются какими-то промежуточными (и бесчисленными), на что уже указывалось, ступенями к ним — в том числе эмоционально-психологическими и даже физиологическими уровнями психики реципиента. Практически большая часть произведений реалистического и натуралистического направлений, жанры комедии, оперетты, все массовое искусство находятся на этих ступенях художественно-эстетической содержательности — обладают художественной образностью того или иного уровня, но лишены художественного символизма. Он характерен только для *высокого* искусства любого вида и *сакрально-культурных* произведений *высокого* художественного качества. Именно такие про-

изведения, как правило, составляют фонд мировой художественной *классики*, т.е. являются *актуальными* для человечества в достаточно широких хронологическом и пространственном диапазонах.

Художественный символ содержит в себе в свернутом виде и раскрывает сознанию нечто, само по себе недоступное иным формам и способам коммуникации с Универсумом, бытия в нем. Поэтому его никак нельзя свести к понятиям рассудка или к любым иным (отличным от него самого) способам формализации. Смысл в символе неотделим от его формы, он существует только в ней, сквозь нее просвечивает, из нее разворачивается, ибо только в ней, в ее структуре содержится нечто, органически присущее (принадлежащее сущности) символизируемому.

Поэтому вряд ли имеет смысл говорить раздельно о форме и содержании произведения искусства. Сегодня целесообразнее рассматривать некий единый феномен *формы-содержания*, где дефис означает весьма условную и подвижную соединительно-разделительную грань на уровне чисто дискурсивных стратегий. Описанные выше художественный образ и символ возникают во внутреннем мире субъекта только при восприятии конкретной формы произведения искусства. Они составляют собственно содержание произведения, которое есть не что иное, как процесс разворачивания (становления) формы. Под последней имеется в виду система внутренней организации содержания, которая полностью являет себя во вне в качестве чувственно воспринимаемой.

## Нонклассика

Классическая эстетика составляет ядро, основу современной эстетики, однако многие феномены эстетического сознания и художественной практики, так или иначе вошедшие в поле художественно-эстетической культуры XX в., не могут быть описаны и осмыслены только на основе методологии и научного инструментария классической эстетики. Для этих целей на протяжении всего столетия имплицитно складывалась адекватная арт-эмпирии эстетическая теория, точнее паратеория, получившая обозначение *неклассической эстетики* (сокращенно — *нонклассики*) и ставшая естественной, очень подвижной и необходимой частью современной эстетики.

*Нонклассика* охватывает достаточно напряженное поле смыслов и представлений, реализующееся на путях выявления, высвечивания неких смысловых единиц, далеко не всегда поддающихся четкому, а тем более однозначно словесному определению, но получивших уже вербальное обозначение (паракатегориальное имя). Количество этих смысловых единиц нестабильно, строго не определено, ситуативно. Они возникают по мере внутренней необходимости, как бы выплывают из общего интеллектуального поля и исчезают в нем, выполнив свою функцию. Паракатегории неиерархичны, т.е. равноценны и равновесны, полисемантичны и не образуют никакой жесткой системы, однако за ними стоят вполне конкретные и определенные факты, вещи, явления, фрагменты, жесты современной арт-эмпирии.

Нонклассика — принципиально бессистемное, почти аморфное образование, некое пространство параэстетических смыслов, клубящихся вокруг классического эстетического ядра. Одни из них неожиданно приобретают достаточно конкретные понятийные очертания и вербальное закрепление, выходят почти на уровень дефиниций, а другие предстают в очень



расплывчатом облике, с трудом ощущаются как неопределенная смысловая реальность. При изменении интеллектуальной или художественной стратегии картина меняется: расплывчатое приобретает форму и очертание, а только что вполне вроде бы конкретное и определенное расплывается в бесконечной полисемии.

Нонклассика вводит в «актуальную» сферу эстетического (или околоэстетического) дискурса ряд понятий, большинство из которых в классической эстетике были не только маргинальными, но обычно вообще не попадали в эстетическое поле. Часть из них возникла внутри ницшеанства, фрейдизма, экзистенциализма, структурализма, постструктурализма, другие привлекаются из самых разных областей знания, нередко меняя свой изначальный смысл на новый. В первую очередь среди них можно указать на такие, как *лабиринт*, *абсурд*, *повседневность*, *телесность*, *жестокость*, *шок*, *вещь (вещность)*, *вещество*, *симулякр*, *артефакт*, *эклектика*, *жест*, *интертекст*, *гипертекст*, *деконструкция* и др.

Неклассическая эстетика — это имплицитная паратеория, точнее — некоторое смысловое образование, сложившееся в сфере эстетического сознания для более или менее адекватного выражения на вербальном уровне процессов, протекающих в современном авангардном (в широком смысле слова) арт-пространстве. Нонклассика акцентирует внимание на маргинальных в каком-то смысле для классической эстетики принципах *игры*, *иронизма*, *безобязного*, понимая их в качестве *базовых* принципов инновационного арт-сознания современности, ибо главный поток арт-деятельности XX в. был направляем именно этими принципами, и в нонклассике они вполне закономерно предстают в качестве основы ее смыслового поля и категориального аппарата. Наряду с ними в базовом категориальном поле центральное место заняли такие понятия, как *артефакт*, *текст*, *объект*, *симулякр*, *структура*, ориентированные на описание произведений современного искусства.

Расширительными понятиями *артефакт*, *текст*, *объект* обозначается продукт современного арт-производства, чем подчеркивается его принципиальное отличие от феномена, обозначавшегося в классической эстетике как «произведение искусства». Имеется в виду необязательность для современного арт-продукта необходимого для произведения искусства эстетического качества — *художественности*. Нонклассика констатирует, что результат деятельности современного художника прежде всего *объект* (или арт-объект), т.е. нечто, объективно существующее и предложенное в арт-пространстве современной экспозиции субъекту восприятия в качестве внеположенной реальности, и именно — арт-реальности. Классическими и первыми примерами объектов являются, как известно, реди-мейд Марселя Дюшана. Понятиями объект, артефакт сознательно нивелируется эстетическая специфика арт-объекта; он демонстративно уравнивается со всеми другими продуктами человеческой деятельности. В пространстве современного эстетического опыта его удерживают неутилитарность, контекст экспозиционного музея или выставки и, главное, вердикт арт-номенклатуры<sup>3</sup>, присвоившей ему статус «art».

Термин *текст* для обозначения арт-объекта или артефакта указывает на принадлежность так обозначенного феномена лингвистическому знаковому полю. Понятие *структура*, пришедшее на смену классической ка-

<sup>3</sup> Подробнее о современной неклассической арт-терминологии см.: Лексикон нонклассики. М., 2003 (Арт-номенклатура с. 39).

тегории «композиция», означает, что артефакт представляет собой некое сложное и достаточно жестко организованное образование из определенного количества элементов, к которым, как и к их связям и отношениям, применимы исследовательские методы и процедуры структурализма. Иногда в качестве синонима структуры используется понятие *конструкции*, которым подчеркивается техногенный характер изготовления артефакта, его *сделанность*.

Нонклассика не знает одного из фундаментальных принципов классической философии искусства — *отображения*. Место художественного образа и символа в ней занимает *симулякр*. Эта категория пришла в нонклассику из философии постструктурализма, где она указывала на наличие автономного означающего, не отсылающего ни к какому означаемому за принципиальным отсутствием такового. Симулякр — это образ, в принципе не имеющий первообраза, что в плане эстетической теории могло бы сблизить его с художественным образом в современной понимании, если бы он претендовал на его эстетические функции. Однако этого практически нет. Вся связь симулякра с эстетической сферой ограничивается его участием в своеобразной семантической *игре*. Симулякр не отсылает ни к чему иному, кроме себя самого, но при этом имитирует (играет, передразнивает, симулирует) ситуацию трансляции смысла. Симулякр — муляж, видимость, имитация образа, символа, знака; за ним не стоит никакой иной реальности кроме него самого. Эта категория оказалась адекватной сущностным процессам, стратегиям и парадигмам, определяющим ситуацию в арт-сознании современности. Сегодня художник в принципе отказывается от образно-символического контакта с реальностью и строит свои отношения с миром на симуляциях и симулякрах, псевдовещах и игровых действиях, моделирующих самих себя; на парадийно-ироническом передразнивании образно-символической природы классического искусства. Это предоставляет ему безграничные возможности в организации арт-продукции, ибо снимает какие-либо требования к форме арт-объекта, принципам ее организации и т.п. Симулякр — наиболее общая категория в ряду паракатегорий, описывающих стратегии, события и состояния современного арт-производства, принципы организации артефактов.

Ряд паракатегорий достаточно велик, поэтому здесь я кратко остановлюсь еще только на нескольких из них, значимых для понимания специфики современного арт-мышления. На одно из видных мест в художественно-эстетических пространствах XX в. выдвигается понятие *лабиринта*, выступающее символом запутанности, сложности, ризоматичности, многоаспектности человеческого существования и полисемии феноменов культуры. В этом смысле образ лабиринта возникает в постмодернистской литературе (у Борхеса, Эко и др.) и искусстве (у Хундертвассера в живописи, Гринуэя и Барни в кино, Штокхаузена в музыке и т.п.). Однако особую роль это понятие начинает играть при анализе сетевых (компьютерных) арт-практик, где киберпространства и виртуальные реальности строятся на принципах бесконечного лабиринта, т.е. становится значимой категорией теперь уже виртуалистики.

Одной из разновидностей лабиринта в сфере текстовых практик является *гипертекст*. Наиболее активно понятие гипертекста работает применительно к культуре, искусству и литературе XX в., многие произведения которых, особенно второй половины столетия, сознательно создаются в жанре гипертекста, гиперлитературы, т.к. этот тип текста наиболее адекватно

тен типу восприятия современного человека и ситуации XX в., особенно его второй половины. В современный лексикон понятие гипертекста наиболее активно вошло в связи с развитием компьютерных сетей коммуникаций. В частности, самым грандиозным гипертекстом является на сегодня Интернет. Принципиальная нелинейность и, как следствие, полисемия гипертекста, а также возможность свободной *навигации* в нем реципиента наиболее полно соответствуют современным тенденциям эстетического сознания на отказ от поисков какого-то одного смысла, одной линии развития, тенденции, сюжета; от абсолютизации каких-либо ценностей, от моногносеологизма и т.п.

В мирах *лабиринта* и *гипертекста* главным творческим принципом является *интуиция*, действия, мотивы, выражения которой нередко представляются разуму *парадоксальными* или *абсурдными*. Поэтому *абсурд* в нонклассике отнюдь не негативное понятие; он имеет здесь особую семантику, ибо на нем основываются многие арт-практики XX в. С помощью этого понятия описывается большой круг явлений современного искусства, литературы и культуры, не поддающихся формально-логической интерпретации, вербальной формализации и часто сознательно сконструированных на подчеркивании принципов алогизма, парадокса, нонсенса. Во многих направлениях авангарда и модернизма абсурд воспринимался не как нечто негативное, не как отсутствие смысла, но как значимое *иного* уровня, чем формально-логический. Абсурд, алогизм, парадоксальность, бессмыслица, беспредметное, нефигуративное, заумь, глоссолалия и т.п. понятия привлекались для обозначения тех арт-структур, которые выражали иррациональные основы бытия, жизни, творчества. Изображение и выражение абсурдности человеческой жизни, социальных отношений, бытия в целом занимают центральное место в произведениях Кафки, Джойса, Хармса, Введенского, Беккета, Ионеско, Берроуза, Дали, Гринуэя, Барни, Кейджа.

Основной смысл активного обращения современного арт-творчества к абсурду заключается, видимо, в расшатывании, разрушении традиционных представлений о разуме, рассудке, логике, порядке, как о незыблемых универсалиях человеческого бытия и культуры; в попытке путем эпатажа или *шока* (значимое понятие в нонклассике) активизировать человеческое сознание и творческий потенциал на поиски каких-то принципиально иных, альтернативных парадигм бытия, мышления, художественно-эстетического выражения, адекватных современному этапу космо-этно-антропо-цивилизационного процесса.

Особой значимостью в нонклассике наполняются такие понятия, входящие на уровень паракатегорий, как *неискусство* и *повседневность*. Если классический художник всегда пытался выразить свое отношение к повседневности путем ее соответствующей художественной интерпретации, то в инновационном искусстве XX в. с реди-мейд Дюшана наметилось принципиально иное отношение к повседневности, которое затем было развито в поп-арте, фотореализме, концептуализме, постмодернизме, арт-практиках последних десятилетий XX в. Повседневность стала рассматриваться как бесконечное поле возможностей для современных арт-проектов, неограниченное пространство приложения конструктивной энергии художника, потенциальное хранилище арт-продукции. Любой, произвольно взятый фрагмент повседневности изымается из потока обыденной жизни и переносится практически в нетронутым виде в пространство, понимаемое как художественное (выставочного зала, музея, экспозиционной площад-

ки и т.п.). Предметы обычно перемещаются непосредственно, а фрагменты того или иного эпизода повседневности — чаще всего в виде документальных фотографий, кино- или видеозаписей, изображений художников-фотореалистов, аудиозаписи и др. Смысл акта остается одним и тем же: наделять любой фрагмент повседневности *иным*, неповседневным, необычным, неутилитарным значением (или выявить это значение), превратить его в *событие* арт-мира, тем самым повысить эстетическую значительность любого фрагмента обыденности, в которой живет большая часть человечества. Своеобразный способ «демократизации» художественной сферы, активно начатый поп-артом и вскоре приведший к полной профанации искусства вообще.

Опыт модернистского, постмодернистского и иного «продвинутого» и «актуального» искусства второй половины XX в., с одной стороны, и философский постструктуралистский и постфрейдистский дискурсы — с другой, выдвинули в последней трети столетия на первый план и в философской мысли, и в параэстетическом сознании понятия *телесности, запятности, сексуальности, вещи, вещьности*. Сегодня они стали анти-заменителями изгнанного из современной культуры понятия *духовности*. Реабилитация чувственности достигла в современных арт-практиках своего апогея. Однако это все хорошо известно. Понятно, что без этих категорий нонклассика не может строить ни один свой дискурс, не может адекватно описать процессы в современном искусстве.

Среди других значимых категорий нонклассики мне хотелось бы еще указать на категории, описывающие главные творческие принципы современных арт-истов. Это *автоматизм* как основа творческого метода многих арт-практик XX в. (сюрреализма, литературы «потока сознания», ряда направлений в музыке). Далее *интертекст* в двух его главных смыслах: 1) как сознательное конструирование произведения путем цитирования других произведений и 2) как неосознаваемое автором вхождение в его текст в процессе творчества цитат, аллюзий, парафраз, следов, реминисценций из текстов других авторов. И, наконец, *деконструкция* как один из существенных принципов создания инновационных произведений искусства, а также и как важный прием их интерпретации.

Здесь схематически представлен один из возможных путей реконструкции имплицитной *неклассической эстетики*. Понятно, что его не следует рассматривать как единственно возможный. Адекватным может быть признано только некое множество подобных дискурсов при том, что каждый из них неадекватен адекватен целому, т.е. имеет смысл и значение, и действительно их *имеет*, только при допущении, что он не единственный и не претендует на полноту выражения смысла описываемого явления. Эта предпосылка позволяет нам подвести некоторые итоги предложенной реконструкции нонклассики, особенно в ее паракатегориальной части. Уже из приведенного ряда паракатегорий (в целом их поле значительно шире и в принципе ничем не ограничено) видно, что нонклассика отказалась от метафизических оснований эстетики и перенесла центр тяжести в методологическом плане в *эмпирическую* сферу. Нонклассика имплицитно функционирует в процессе осмысления современного состояния элитарного искусства (точнее, арт-производства) с опорой на опыт конкретных гуманитарных наук. По сути своей — это *экспериментальная*, предельно парадоксальная, даже *негативная* эстетика, параэстетика. Объект ее интеллектуального притяжения сам строится на принципах, активно отрицающих

главные принципы классической эстетики, предельно экспериментален и требует поэтому экспериментальных мыслительных процедур (адекватных языков) для своего описания или даже для дискурсивной саморефлексии. Понятно, что нонклассика имеет свой смысл только при реальной жизненности самой классики.

Несмотря на всю свою экспериментальность, парадоксальность, эпатажность, непохожесть на все, до сих пор входившее в эстетическую сферу, объект нонклассики тем не менее претендует на эстетический статус уже тем, что манифестирует свою полную *автономию* и *неутилитарность*, притом неутилитарность абсолютную, как бы доведенную до своего логического предела. Большая часть произведений инновационного потока арт-продукции XX столетия абсолютно бесполезна во всех смыслах. Они претендуют только на одно: быть тем, чем они являются — чистым объектом в экспопространстве; презентовать только себя в качестве самоценного объекта внимания неутилитарно настроенному реципиенту. В эстетическом поле эти арт-объекты удерживает часто только глобальный интерактивный *контекст* иронизма, игры или близкой к эстетической (все-таки!) организации структуры арт-объекта (например, на принципе напряженной оппозиционности или искусной технологической обработки).

Понятен отсюда и главный смысл, и, одновременно, принципиально переходный характер самой нонклассики, этого большого эксперимента в сфере эстетической интеллектуалистики, возникшего в глубинах арт-практики. Не открывая великих истин в эстетике, она дает ключ к современному искусству, возможность более или менее уверенно ориентироваться в инновационных процессах, протекающих в искусстве последнего столетия, как минимум. Тем самым она существенно расширяет поле традиционных эстетических представлений и позволяет по-новому взглянуть на многие глобальные положения эстетики, разработанные классикой, но нуждающиеся в существенной корректировке.

Анализ нонклассики как имплицитной теории самого современного искусства приводит, в частности, к выводу, что это искусство на своих основных исторических этапах авангарда, модернизма, постмодернизма последовательно движется в направлении полного отказа от традиционных (классических) эстетических ценностей, методов и способов освоения реальности к чему-то принципиально *иному*. В течение целого столетия готовило почву для этого иного. И сегодня, наконец, мы более или менее отчетливо видим зарождение этого иного — империи *net-арта* в широком смысле этого еще не устоявшегося термина, огромного пространства сетевого искусства в его беспредельных возможностях и модификациях, сетевой арт-культуры будущего, у истоков которой мы стоим. И принципиально нового эстетического опыта и новой сферы эстетики — *виртуалистики*, предметом которой и станет вся система сетевого эстетического опыта, эстетического сознания, сетевого искусства, самого сетевого человека — *net-человека*.

## Виртуалистика

Уже при анализе нонклассики мы отчасти убедились, что некоторые ее категории в существенной мере тяготеют к сетевым искусствам или даже возникли при анализе арт-ситуаций в Интернете. Внимательно наблюдая за тенденциями развития самого современного искусства,



а также изучая глобальный опыт освоения электронных сетей и средств электронной коммуникации человечеством, можно прийти почти к однозначному выводу, что современное искусство имеет явную тенденцию уйти из реальной действительности в виртуальную. Во-первых, практически все виды традиционных искусств сегодня имеют свои аналоги, дигитальные копии в Сети, не говоря уже о средствах рекламы и торговли произведениями искусства через Сеть. Во-вторых, многие молодые художники начинают пробовать свои силы в самой Сети для создания уникальных специфически сетевых произведений искусства, бытие которых невозможно нигде кроме как в Сети. Начинает активно развиваться новый вид искусства – сетевого. Наряду с этим и традиционный эстетический опыт, связанный с путешествиями (восприятием природы), посещениями музеев, картинных галерей, выставок все чаще заменяется, особенно молодежью, которая уже полжизни (а то и более того) живет в Сети, квазиопытом – виртуальным посещением через Интернет. И это – третий аргумент и, пожалуй, самый, весомый в доказательстве серьезности наших предположений: современные поколения уже не мыслят себе жизни вне виртуальной реальности. Net и электронные средства коммуникации все активнее затягивают современное молодое человечество в свои сети. И сфера искусства и эстетического или квазиэстетического не будет здесь исключением.

Для изучения нового сетевого эстетического опыта, новейших сетевых видов искусств и тенденций их развития в эстетике возникает потребность в новом большом разделе, который мы с Н.Б.Маньковской назвали *виртуалистикой* и начали проработку его основных принципов<sup>4</sup>. Главное отличие эстетического опыта, разворачивающегося в пространствах Интернета, от традиционного заключается в том, что здесь реципиент имеет дело с *виртуальной реальностью*, т.е. с некой психоэлектронной реальностью, которую он воспринимает через посредство целой системы электронных датчиков (не непосредственно, как в традиционном эстетическом опыте) и имеет возможность сам воздействовать на нее с помощью другой электронной системы управления. Нас, конечно, интересует уже не вся безбрежная сфера виртуальной реальности, но только та ее часть, которая имеет отношение к эстетической сфере. Предварительное определение этой реальности могло бы выглядеть следующим образом.

*Виртуальная реальность как художественно-эстетический феномен – это сложная автономная система, некая специфическая чувственно (визуально-аудио-гаптически) воспринимаемая через посредство специальной аппаратуры среда, создаваемая по особым эстетическим (или близким к ним) законам с помощью электронных средств компьютерной техники и полностью реализуемая в психике воспринимающего (равно активно действующего в этой среде) субъекта; особый, максимально приближенный к реальной действительности (на уровне восприятия) искусственно моделируемый динамический континуум, возникающий в рамках и по законам (пока только формирующимся) компьютерно-сетевого искусства, в котором реципиент имеет возможность сам активно действовать.*

<sup>4</sup> Подробнее см.: Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства. // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. Вып. 2. М., 2006. С. 32–61; *Они же*. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта // Вопр. философии. 2006. № 11. С. 47–59.

Суть виртуальной реальности заключается в том, что реципиент, находящийся в специально оборудованном кресле, с помощью системы сенсорных датчиков, соединяющих его с компьютером, может проникать в образ своего электронного двойника (другого «Я») внутрь киберпространства, отчасти сам формировать его и свой собственный образ, активно участвовать в арт-игровых ситуациях, изначальные установки которых предлагаются компьютерной программой, созданной net-арт-мастером (сетевым художником), модифицировать их по своему усмотрению, коммуницировать как с виртуальными, фантомными персонажами программы или собственного изобретения (электронного моделирования), так и с другими реципиентами-участниками, net-арт-партнерами, вошедшими, как и он, в это пространство через свой компьютер в любой точке земного шара, и при этом испытывать комплекс ощущений, полностью адекватный действиям и ощущениям человека в реальной жизненной ситуации.

В отличие от классического искусства, виртуальные арт-миры в идеале ориентированы не на отображение жизни, а на ее свободное моделирование, претендуют быть самой этой жизнью, самоорганизующейся в сложной нелинейной психотехногенной системе: человек — компьютер — сетевой пространственно-временной континуум. Фактически это ничем не ограниченный пучок возможных жизней человека, активно использующий все органы чувств и способы реагирования на внешние раздражители; в пределе полная электронная замена реальной жизни виртуальной, создаваемой по законам сетевого искусства на паритетных началах программистами — net-артистами (художниками/инженерами нарождающегося сетевого искусства) и самим реципиентом-участником. Перед реципиентом открываются неограниченные возможности перевоплощений в кого угодно (в другого человека, исторического или мифологического персонажа, в животное, фантастическое существо, инопланетянина и т.п.). Важнейшим условием, однако, такого «перевоплощения» должно быть постоянное сохранение реципиентом своего подлинного «Я», ощущение дистанции между реальным «Я» и виртуальным. Только в этом случае виртуальная реальность может претендовать на статус феномена искусства и участвовать в событии эстетического опыта.

Подготовка к перенесению эстетического опыта в виртуальную реальность исподволь и внесознательно велась на протяжении всего XX в. — и в пространствах научно-технической деятельности, и в утилитарно-обыденной жизни, и в авангардно-модернистских направлениях искусства, и в научно-фантастических видах искусства (литературе, кино), и в сфере электронных игр, и во всей культурно-цивилизационной среде. Началось все задолго до прихода компьютера в обиход, но компьютерная эра сделала этот процесс необратимым. Широчайшее внедрение компьютера, Интернета, дигитальных технологий в жизнь обычного человека, начиная с самого раннего возраста, существенно меняет всю ментально-психическую структуру личности, переориентирует его с традиционного культурно-цивилизационного опыта на принципиально иной, далекий от всего, с чем человек имел дело в обозримый период истории. Этот фактор пока мало осмысливается, но он уже составляет существенную антропологическую проблему, а для эстетиков — и эстетическую.

Собственно виртуальная реальность как полноценный феномен компьютерно-сетевого искусства находится еще в стадии активного становления. Тем не менее уже сегодня мы можем наблюдать за формами и этапами

этого становления, подготовить методологическую базу для изучения возникающего принципиально нового феномена бытия и сознания, выявить пространство ныне существующих аналогий, пара-, квази-, прото-феноменов компьютерно-сетевой арт-виртуальности и соответствующих (и существенных) сдвигов в сознании (эстетическом, прежде всего) человека начинающейся новейшей эры.

Введение понятия «виртуальной реальности» для художественно-эстетической сферы привело к выявлению более строгой классификации всей области виртуальности, так или иначе связанной с искусством и эстетическим опытом, и частично уже выявленной наукой, по пяти классам: 1. *естественная виртуальность*; 2. *искусство как виртуальная реальность*; 3. *паравиртуальная реальность*; 4. *протовиртуальная реальность*; 5. *виртуальная реальность*. В центре интереса виртуалистики находятся последние три класса, однако, и первые не должны быть полностью исключены из поля внимания нового раздела эстетики, ибо они дают возможность увидеть некоторые онто-эстетические аспекты собственно виртуальной реальности.

К *паравиртуальной реальности* относятся, по крайней мере, две сферы в художественной культуре XX в.: а) психоделическое искусство, создаваемое художниками при измененном состоянии сознания под воздействием наркотических средств, и б) всевозможные наработки элементов виртуальности в авангардно-модернистско-постмодернистском искусстве, возникших на базе традиционных «носителей» искусства, без применения особой техники, прежде всего электроники. Эти элементы и даже целые квазивиртуальные миры создаются отчасти осознанно, но чаще всего возникают самопроизвольно под влиянием всей современной, техногенно ориентированной культуры, точнее уже в *пост-культуре*.

Сегодня почти очевиден своеобразный «телеологизм» бурного, кажущегося хаотическим развития ситуации в художественно-эстетической культуре XX в., складывающейся, по большому счету, из нескольких главных тенденций, которые в основном составляют предмет неонклассики и применительно к данной теме могут быть сформулированы следующим образом: расшатывание и разрушение традиционных средств художественных языков классического искусства и классического эстетического сознания; попытки поиска и формирования иных принципов, приемов, способов неутилитарной арт-деятельности на основе новых, полисемантических, конвенциональных, релятивных установок организации некой ситуативной деятельности-реальности; выработка инновационных парадигм творческой деятельности и восприятия на основе «измененного» сознания, в котором господствующее положение занимают не формально-логические, одномерно-дискурсивные конструкты и словесные тексты, но полисемантические аудиовизуальные, тактильно-гаптические структуры, ориентированные на функционирование «новой телесности», в том числе и виртуальной, и обращенные отнюдь не к рационально-рассудочной сфере человеческого сознания<sup>5</sup>. Уже в современной компьютерной продукции мы видим нередко виртуозное использование практически большинства наработок и находок авангардно-модернистских элитарных искусств и арт-практик XX в. (футуризма, экспрессионизма, абстрактного искусства, дадаизма, сюрреализма, конструктивизма, театра абсурда, конкретной музыки и визуальной поэзии, концептуального искусства, боди-арта и т. п.) в

<sup>5</sup> Подробнее об этих трансформациях, см.: Бычков В.В. Эстетика. С. 359–515.

самых различных сочетаниях, совершенно свободно и технически профессионально выполненных в динамической процессуальности и немислимом для внекомпьютерного мышления развитии.

К *протовиртуальной реальности* относятся все формы и элементы виртуальности, возникающие или сознательно создаваемые на базе или с применением современной компьютерной техники. Здесь можно выделить по меньшей мере три класса виртуальных наработок: а) включение элементов виртуальной реальности в наиболее восприимчивые к ней «продвинутые» виды «технических» (возникших на технической основе) искусств, в результате чего возникают начальные формы художественно-эстетической виртуальной реальности (компьютерные спецэффекты в кино, видеoinсталляции, особые жанры новейшего кино, например, кинопроекта Питера Гринуэя «Чемоданы Тульса Люпера»); б) создание на основе элементов виртуальной реальности артефактов массовой культуры и прикладных продуктов, содержащих признаки художественности (компьютерные игры, видеоконピューтерные аттракционы, лазерно-электронные шоу, компьютерные тренажеры, другая утилитарная компьютерная виртуальность); в) возникновение арт-практик внутри сети, транслирующих и адаптирующих к работе Интернета традиционные арт-формы (сетевая литература, виртуальные выставки, музеи, путешествия по памятникам искусства и т.п.), и появление принципиально новых сетевых арт-проектов (net-арт, трансмузыка, компьютерные объекты и инсталляции, сетевой энвайронмент и т.п.), рассчитанных на аудиовизуальное восприятие без сенсорного подключения реципиента к Сети. На протовиртуальном этапе ощущение условной границы между реципиентом и артефактом не утрачивается, чувство дистанции сохраняется, полного погружения в виртуальную реальность не происходит, т.е. эстетический опыт еще не утрачивает своей традиционно сложившейся сущности.

При этом происходит активное приспособление психики реципиента к новой сетевой системе условностей, особенно визуальных, ибо внутри Сети уже сложился совершенно свой визуальный мир со своей графикой, своим пространственно-временным континуумом, множеством визуальных условностей, к которым современное поколение привыкает с детства, и они принимаются им как нечто само собой разумеющееся. Однако для человека, который знал мир еще до компьютерной эры, эти условности хорошо заметны и существенны. В какой мере эти условности станут эстетически значимыми для сетевого искусства и как на них смогут играть новейшие net-артисты, — значимая проблема для виртуалистики.

Сегодня во многом становится очевидным, что на путях поисков новейших средств художественного выражения в авангардно-модернистских направления искусства XX в., активных экспериментов в сферах пара- и протовиртуальности интенсивно нарабатывался новый эстетический опыт, переформировывались менталитет и структуры восприятия современного реципиента с внесознательной ориентацией на принятие виртуальной реальности в качестве эстетического феномена ближайшего будущего. Остается только соединить принципы компьютерно-сетевой игры с наработками протовиртуального театра, новейшего кинематографа, некоторых арт-практик *пост*-культуры в электронно-сетевую целостность и запустить туда нашего виртуального двойника, и мы окажемся в полномасштабной виртуальной реальности принципиально нового вида искусства — сетевого, управляемого волей

активного реципиента и дающего ему ощущение аутентичного эстетического опыта, реализующегося в иной, отличной и от реальной жизни, и от традиционного искусства среде.

Очевидно, что виртуальная реальность предполагает совершенно новый эстетический опыт, с которым человек еще никогда не встречался, и, соответственно, потребует и совершенно новых, адекватных методов его изучения, осмысления, описания. В частности, если традиционное искусство опиралось на *миметический* и *символический* принципы, то в виртуальной реальности они как бы полностью отсутствуют или существенно модифицированы. Человек не изображает, не выражает и не созерцает нечто, но реально живет и действует в виртуальной жизненной среде по особым правилам игры. Фактически виртуальная реальность становится для человека XXI века особой квазидуховной средой, в которой он ощущает себя, тем не менее, вполне материальным существом в материальном мире.

Виртуальная реальность как эстетический феномен сегодня еще terra incognita, которая настоятельно требует пристального внимания современных эстетиков. И здесь они не обойдутся без соответствующих самых современных наработок психологов, социологов, математиков-программистов, искусствоведов разных специальностей, философов, культурологов, богословов. Главные вопросы, возникающие перед исследователями: что за реальность открывается человеку, проникающему за экран компьютерного монитора, в дигитальные пространства электронного мира? Как она соотносится с физической и метафизической реальностями классической эстетики? В каком смысле виртуальный эстетический опыт является эстетическим? В каких категориях он может быть описан?

Понятно, что для описания виртуальной реальности на первом этапе придется применять многие из категорий, наработанных неклассикой, на что я уже указывал выше. На первом месте здесь, очевидно, будут категории *виртуальности* и *виртуальной реальности*. Виртуалистики не обойтись также без категорий *симулякра*, *артефакта*, *объекта*, *вещи*, *тела* и *телесности*, *ландшафта*, *повседневности*, *гипертекста*, *интертекста*, *палимпсеста*, *энвайронмента*, *лабиринта*, *деконструкции*, *абсурда*, *автоматизма* и других категорий неклассики. К ним прибавятся категории, непосредственно всплывающие в связи с собственно компьютерными технологиями организации компьютерного образа (или симулякра) типа *адаптации*, *интерактивности*, *навигации*, *имплозии*, *конструирования*, *морфинга*, *пастиша*, *ризомы*<sup>6</sup>, и ряд этот будет постоянно удлиняться по мере развития сетевых виртуальных искусств и углубления виртуального эстетического опыта.

Ясно, что и главные категории классической эстетики на каком-то более совершенном этапе развития художественной виртуальности будут востребованы в полной мере. Уже сейчас неклассика и виртуалистика активно работают с феноменами, описываемыми категориями *игры*, *иронии*, *безобразного*. Да и без категории прекрасного, пожалуй, уже не обойтись в виртуалистике, правда, пока больше в модификациях красоты или гламура, однако и собственно прекрасные объекты уже активно поселяются в Сети, хотя бы в виде цифровых аналогов классических произведений искусства или природных объектов и пейзажей. Более того, если быть последовательным оптимистом, то можно предположить, что эстетический опыт

<sup>6</sup> Подробнее обо всех этих и подобных категориях, разработанных применительно к эстетике в основном Н.Б.Маньковской, см.: Лексикон неклассики.



виртуальной реальности может в перспективе вывести человека и в метафизические пространства, с которыми пока имело дело только высокое классическое искусство.

Таким образом современная эстетика, т.е. как минимум эстетика XXI в. представляется мне немислимой без намеченных здесь трех главных разделов эстетической теории, осмысляемых и разрабатываемых с учетом всего доступного нам историко-эстетического материала и самого современного эстетического и квази/около-эстетического опыта. *Классическая эстетика*, выявляющая метафизическое ядро эстетики как науки и сущностные параметры эстетического опыта и сознания, сохраняет свое центральное положение в эстетической теории в качестве философской эстетики, опирается на классические исследования прошлых столетий в области эстетики и высокое классическое искусство и при этом постоянно модифицируется под воздействием двух других разделов современной эстетики. *Нонклассика* – динамичный раздел современной эстетики, опирающийся, прежде всего, на новейшие, часто экспериментальные поиски в сферах арт-практик и гуманитарных исследований, нередко оппозиционных классическим методам, принципам, эстетическим ценностям. Он может рассматриваться как своеобразная творческая лаборатория внутри эстетики, где отрабатываются новые эстетические материалы, гипотезы, теории, категориальный аппарат; дает существенные импульсы для пересмотра и корректировки отдельных положений классической эстетики. *Виртуалистика* – новый раздел эстетики, сопрягающий весь существующий теоретический и практический эстетический опыт с активно формирующимся опытом жизни современного человека в компьютерных сетях – эстетика существования человека в виртуальной реальности.