

**Вселенная арт-группы AES+F между возвышенным и банальным**

**Научный руководитель – Немченко Лилия Михайловна**

*Позднякова Влада Александровна*

*Студент (магистр)*

Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н.Ельцина,

Уральский гуманитарный институт, Екатеринбург, Россия

*E-mail: pozdnyakova.vlada@gmail.com*

**Вселенная арт-группы AES+F: между возвышенным и банальным**

*Позднякова Влада Александровна*

*Студент*

*Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина*

*Департамент философии, Екатеринбург, Россия*

*E-mail: pozdnyakova.vlada@gmail.com*

Кантианское понимание аффирмативного искусства как «искусства ради искусства» и политика некоторых культурных учреждений сформировало некоторое количество клише в отношении экспонатов, находящихся в пространстве музея. Один из них немецкий философ Теодор В. Адорно сформировал следующим образом: «Стало общепризнанным утверждать, что из всего того, что имеет отношение к искусству, ничто — ни в нем самом, ни в его отношении к миру со всем, что его составляет, ни даже само право искусства на существование — уже не является ни самоочевидным, ни само собой разумеющимся» [1]. Пребывая в данной модели понимания функционирования искусства, арт-группа AES+F его перекодирует, создавая узел между миром классического искусства и глобальной цифрализацией всех сторон жизни. Совмещение категорий безобразного и возвышенного является достаточно распространённой практикой со времён первого исторического авангарда, однако как этот приём используется в реалиях современного нам искусства? Насколько использование этого провокационного метода в эпоху медийного искусства сохранило свою высокую миссию? Является ли этот приём самоцелью или лишь «отличительным знаком», как например, в теории Ж. Бодрийяра?

На примере «триптиха» российской арт-группы AES+F «The Liminal Space» (2005-2012) представляется возможным выявить буквальные цитаты из реальности через коллажирование окружающих нас образов мира рекламы, медийных образов, погружая их во вневременной контекст. Коллектив соблюдает «правила игры» как классического искусства в его обывательском понимании, так и современного, уходящего корнями в модернизм. Атрибуты салонного искусства, которые аккумулирует в себе черты Высокого Ренессанса в Италии, маньеризма, барокко, рококо и академизма сосуществуют с отсылками к очевидной повседневности. Нарочито театральные позы, которые выглядят неестественными и чересчур эстетизированными, соседствуют с пространством типизированного аэропорта, графикой компьютерной игры начала 2000-х или фешенебельного отеля. Эффект «растянутого» движения, который достигается через соединение многочисленных фотографий, для зрителя представляется чем-то непривычным и приятным для созерцания. Этот эффект одновременно является «визитной карточкой» AES+F, но также вводит в традицию музейного классика видеоарта Билла Виолы, нарратив видео которого также сводится к всматриванию в движение в замедленном времени, непривычный для обыденной перцепции. Сверх того, коллектив следует правилам арт-рынка, когда художнику ещё

с начала XX было необходимо выработать свой неповторимый подчёрк, тем самым участвуя в генерации нескончаемых «измов», когда «шок реципиента становится главнейшим принципом художественной интенции» [2].

Тем не менее, корпус видео работ арт-группы остаются тесно связанными с миром современного выставочного искусства. На это указывают несколько факторов: произведения видеоарта, в создании которых участвует команда разных специалистов, всё больше становятся имперсональными. Смерть автора также задаёт вектор для современного искусства, так как в эпоху «выставок-блокбастеров», когда часто за короткое время необходимо сделать впечатляющий, монументальный объект, традиционный ручной труд одного автора проигрывает на рынке галерейного выставочного искусства. Более того, у отдельного художника нет больше монополии на исключительность своего видения, и тем самым происходит «кризис репрезентации, размытия традиционных форм художественной деятельности и исчезновение автора - все эти факторы созданы новыми медиа» [3].

Начиная с авангарда, прямо или опосредованно идёт процесс слияния традиционного искусства с технологией, сначала механической, а теперь компьютерной, которая чужда самой природе аффирмативного искусства. Однако тесная связь с диджитал имеет и обратную сторону. Стремление освоить новое медиа, погоня за мнимой контемпоральностью, может обернуться лишь формализмом, и «для художника возникает очевидная опасность пойти на поводу у компьютера. И не все художники могут отказаться от обольщения машиной, начинается «игра для игры» компьютерной, «искусство для компьютера» [4]. Подобные произведения не проходят проверку временем и устаревают также быстро, как и компьютерные технологии на той или иной стадии своего развития. Тем не менее, достаточно длинный метр для галерейного видео, большой процент времени, выделенный на чисто визуальные задачи, уводит цикл работ «The Liminal Space» в сферу формализма, «искусства ради искусства» в не лучшем смысле этого выражения.

Вышеперечисленное позволяет сделать вывод, что вселенная арт-группы AES+F составляет хаб между привычными недиджитальными визуальными образами из классической западно-европейской культуры и отсылками к злободневным проблемам настоящего, которые мы можем наблюдать в новостной ленте или в рекламе. Это балансирование предоставляет участникам коллектива выстраивать свои уникальные взаимоотношения с современным миром искусства, который одновременно требует и визуальной «всеядности», и порождение новых смыслов в дискурсивном поле культуры одновременно. Несмотря на попытку мимикрировать в пространство аффирмативного искусства, которое визуально напоминает «ожившие» плафоны палатки времён барокко, всё равно данные произведения генетически связаны с условиями современного арт-рынка и конструируются по правилам современного искусства.

### Источники и литература

- 1 Адорно В.Т. Эстетическая теория. М., 2001. С. 12.
- 2 Бюргер П. Теория авангарда. М., 2014. С. 30.
- 3 Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. №4: [http://logosjournal.ru/arch/82/106\\_6.pdf](http://logosjournal.ru/arch/82/106_6.pdf)
- 4 Конфедерат О.В. Концептуальный видео-арт: опыт чистого восприятия // Вестник ЧелГУ. 2008. №12: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptualnyy-video-art-opyt-chistogo-voSPIriyatiya>