

АРТ-ПРАКТИКА FLUXUS – СОЕДИНЕНИЕ ТВОРЧЕСТВА И СОЦИАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Югай И.И.¹

¹НОУ ВПО «Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов», г. Санкт-Петербург, Россия (192238, г. Санкт-Петербург, ул. Фучика, д.15), e-mail: yugai@mail.wplus.net

В статье исследуется одно из направлений художественного авангарда второй половины двадцатого века - Fluxus. Используя культурно-исторический метод, автор рассматривает основные стадии развития Fluxus, выявляет характерные для Fluxus приемы, художественные решения, инновационные тенденции, оказавшие влияние на современное искусство. Полученные автором выводы позволяют лучше понять идейно-творческие тенденции, общемировоззренческие концепции искусства второй половины двадцатого века. Представители Fluxus одними из первых последовательно внедряли в свое творчество гипермедийность, игру, ввели понятие партитура (score) и использовали для организации коллективного творчества, сотворчества, содействовали распространению новых творческих практик, таких как творение без заранее определенной цели и заданных характеристик. Практический опыт Fluxus по созданию сети художественных организаций, руководство участием зрителя в арт-практике чрезвычайно востребованы современным искусством.

Ключевые слова: Fluxus, арт-практика, художественный авангард, гипермедиа.

ART PRACTICES OF FLUXUS – CONNECTION OF CREATIVITY AND SOCIAL ACTIVITY

Yugay I.I.¹

¹Saint-Petersburg University of Humanities and Social Sciences (19223815, Russia, Saint-Petersburg, Fuchika street, 15), e-mail: yugai@mail.wplus.net

In this article, Fluxus, one of the movements of avant-garde of the second half of the twentieth century, is investigated. Using the culture-historical method, the author explores the main stages of development of Fluxus, reveals approaches, art techniques and innovative tendencies characteristic of the movement and its impact on the modern art. The author's conclusions contribute to better understanding of ideological and creative tendencies and global concepts of art of the second half of the twentieth century. Representatives of Fluxus some of the first consistently inculcated into their creativity Hypermedia, game, introduced the concept of the score and used it as a way of organization of collective creativity, co-creation. They also facilitate the dissemination of new creative practices such as the creation without predetermined goals and characteristics. Fluxus' practical experience of making a network of art organizations, leading of viewer's participation in art practice are extremely demanded by contemporary art.

Keywords: Fluxus, art practice, avant-garde. hypermedia.

Идеи и концепции, воплощенные художественной практике авангардных течений второй половины XX века, во многом определили общее развитие современного искусства. Цель данного исследования – проследить проявление в арт-практике одного из направлений мирового авангарда середины XX века Fluxus, таких концепций, как трансформация формы и содержания художественной коммуникации, связь искусства и повседневной жизни, интермедийность. Материалом исследования является деятельность международного сообщества художников, музыкантов и поэтов Fluxus, его концепции и художественное наследие. При анализе использовались методы описательный, сравнительный, культурно-исторический.

В конце пятидесятих годов XX века идея обновления искусства и литературы увлекала многих художников, музыкантов и писателей Америки, Европы и Азии. Для объединения их усилий, обмена идеями, знакомства с работами друг друга американские художники Джордж Мациюнас и Дик Хиггинс задумали журнал «Fluxus». Участвовавшие в работе журнала художники, писатели и музыканты составили основу международной сети творческих контактов, с участием которой позже реализовывались проекты Fluxus.

Концепция Fluxus сформулирована в письмах Дика Хиггинса и Кена Фридмена, в манифесте «An Exemplativist Manifesto»[3]. Д. Хиггинс предложил список из девяти «свойств», которые должны были иметь работы Fluxus: интернационализм, экспериментальность, использование разных медиа, минимализм, соединение искусства и жизни, наличие скрытого смысла, игра или шутка, эфемерность и необычность [4]. Список К. Фридмена включал двенадцать критериев, основные из которых совпадали со списком Д. Хиггинса: глобализм, единство искусства и жизни, интермедийность, экспериментальный подход, случай, игра, простота, наличие скрытого смысла, иносказание, необычность, наличие временного изменения и музыки [1].

Серия перформативных выступлений в Америке и Европе с 1962 по 1964 годы привела к тому, что Fluxus начал восприниматься не только как определенная идеология, формирующая образ поведения, мировоззрение, но и как группа и художественное движение. В середине 1970-х к Fluxus присоединилось много новых художников. В это время были созданы такие работы, как «**Mystery Food**» Бена Вотье, материалом для которой послужили консервы, на которые Б. Вотье наклеил новые этикетки, «**Games and Puzzles**» Джорджа Брехта, серия шахматных фигурок Миеко Шиоми «**Fluxchess**», художественные марки «**Fluxstamps**» Боба Уотса. В этот период Fluxus занимался также социальными проектами, опубликовал одиннадцать выпусков газеты «V TRE», выпустил серию короткометражных фильмов, созданных Д. Хиггинсом, Йоко Оно и другими авторами в виде сборников, названных «**FLUXFILM**».

С середины 1970-х течение 1980-х Fluxus стало международной сетью ассоциаций и организаций. В этой сети отсутствовала иерархия, не было какого-либо формального центра, управляющего другими отделами. В этот период деятельность Fluxus включала помимо прочего создание системы распределения произведений. Журналы и произведения Fluxus были доступны не через традиционные места распространения произведений искусства, такие как музеи и галереи, но через альтернативные механизмы. Были основаны несколько специализированных магазинов – Fluxshops в США, Франции и Нидерландах. Помимо магазинов были созданы посылочные склады «Flux Mail-Order Warehouses» для рассылки работ и журналов. Поскольку участники Fluxus принципиально создавали свои произведения

не для продажи, это диктовало определенные решения, например, использовалась офсетная печать, одноразовые либо вторичные материалы (использованная вода в работе Б. Вотье «**Dirty Water**» или клочки бумаги в работе Кена Фридмена «**FluxClipping**», пластиковые коробки, консервные банки). Часто работы содержали аспекты самоуничтожения, для которого требовалось участие зрителя, например, в работе Бена Паттерсона «**Instruction No. 2**» был кусок мыла и инструкция «вымыть лицо».

Творческая концепция Fluxus

В манифесте «An Exemplativist Manifesto» Д. Хиггинс выделяет следующие принципы, на которых должна основываться деятельность Fluxus [3]:

- акцент на участии зрителя и коллективном творчестве;
- верховенство события (действия, исполнения);
- информационный обмен, который заключается в обучении сначала себя, потом других через представление своих жизненных открытий;
- произведение не может быть фиксированным, оно должно быть вовлечено «в продолжающийся процесс обмена опытом»;
- ориентация на процесс – автор должен предлагать не единственный вариант реализации идеи в произведении но альтернативы;
- непрофессионализм (художник не должен зарабатывать на произведении);
- интермедийность.

Рассмотрим некоторые из этих принципов подробнее. Специфической чертой и принципиальным требованием творчества Fluxus было требование неразделимости разных видов искусства, которую Д. Хиггинс называл **интермедийностью** (*intermedial*). Произведение Fluxus, по мысли Д. Хиггинса, должно было объединять текст, музыку, изображение, перформативное действие и т.д. Д. Хиггинс писал: «Я хотел бы предположить, что использование интермедийности является более или менее универсальным путем отказа от изобразительности в искусстве, поскольку признак нашего нового менталитета скорее неразрывность, чем разделение» [2, с. 16]. В качестве примеров интермедийных произведений Д. Хиггинс приводит работы Джона Кейджа и Филипа Корнера, в которых исследуются связи между музыкой и философией, самоиграющие музыкальные инструменты Джо Джонса, объединяющие музыку и скульптуры, стихи Роберта Филлоу и Эммет Уильямс, представляющие собой интермедиа между поэзией и скульптурой. В современной арт-практике появились термины, близкие по звучанию к понятию интермедийность: мультимедийность, гипермедийность. Однако концепция Д. Хиггинса подразумевает не универсальность навыков художника, способного использовать

выразительные возможности разных искусств, но отказ от жанрового деления, классификации искусства, системы профессиональной подготовки художника. Таким образом, данное требование связано с описанным выше требованием, сформулированным в манифесте «An Exemplativist Manifesto» – **непрофессионализмом**.

Д. Хиггинс считал, что пришла пора отказаться от представлений об искусстве как о деятельности, которой могут заниматься только профессионалы, как об особой исключительной миссии. Д. Хиггинс пишет, что искусство не должно быть «вписано в цикл профессионального ремесла», оно не должно быть средством заработка: «Когда имя художника определяет рыночную стоимость работы, а не ее значение в нашей жизни – будьте осторожны!» [9, с. 10]. По мнению участников Fluxus искусство доступно каждому, просто нужно найти такие формы художественной практики, которые не требовали бы специального обучения, складывались бы из простых действий. Анализируя эту специфику взглядов и практики Fluxus, исследователь Смит Оуэн приходит к заключению, что искусство в таком случае становится социальным актом [7].

В своем манифесте 1965 года «ART-FLUXUS ART-AMUSEMENT» Д. Мациюнас выступал против того, что в современном обществе «искусство должно выглядеть сложным, надменным, глубоким, серьезным, интеллектуальным, вдохновляющим, квалифицированным, значительным, показным, казаться ценным, чтобы приносить доход художнику... редким, ограниченным по количеству и, следовательно, доступным только для социальной элиты и учреждений» [6, с. 2].

Идея освобождения искусства от рынка, изменение существующего в буржуазном обществе отношения к произведениям искусства как к предметам роскоши характерна не только для Fluxus – это выражение идей художественного авангарда 1960 годов в целом. Но именно Fluxus предложили пути и решения, которые позволяли осуществить эти идеи.

Понятия Творчество и Познание в арт-практике Fluxus

В практике Fluxus творчество, как созидание нового, теснейшим образом связано с процессом познания. Познание заключалось не в получении новой информации, а в изменении отношения к знакомым вещам. Для этого особые усилия требовались как от автора, так и от зрителя. Так, целью творческой деятельности художника, представителя Fluxus, было не достижение какого либо конечного результата (исполнение пьесы, создания объекта), а моделирование специфической ситуации, соответствующей идеологии Fluxus. Предполагалось, что созданная ситуация запустит процесс познания, поиск значения, деконструкции существующих установок. Однако зрителю также придется приложить когнитивные усилия. Чтобы создать такую ситуацию, автор должен «обучиться сам» – увидеть нечто новое, с чем он может поделиться. Таким образом, в своей арт-практике

Fluxus расширяет обучающую и коммуникативную функции искусства, зачастую в ущерб эстетической.

Когнитивная направленность такого рода свойственна многим работам Fluxus, например «**Flux ESP Kit**» Риддли, «**Flux Corsage**» Фридмена, «**Games and Puzzles**» Дж.Брехта. «**Questionnaire**» Бена Паттерсона является маленькой картой со следующим текстом – «пожалуйста, внимательно ответьте на этот вопрос. Да () Нет ()». В работе Эрика Андерсена «**Opus 13**» дается задание "делать и / или не сделать что-то универсально". Эти работы и иже с ними предлагают совершение действия, выбора ответа, при этом формулировка задания направлена на деконструкцию принятого значения слов, фраз, что дает основу для нового понимания и осмысления.

Работа «**Giveaway Construction**» Элисон Ноулз инструктирует нас «найти что-то, что нам нравится на улице и отбросить это», а работа «**Gift of Tongues**» Эммет Уильямс: «петь многозначительно на языке, состоящем из многоточий». Такие инструкции не предназначены для реализации, но их можно понять как отправную точку для размышления и познания.

«**Theater Music**» Такехиса Косуги инструктирует зрителя «продолжать идти пристально», а «**Zen for Film**» Нам Джун Пайк представляет собой пустую 16 миллиметровую пленку. Хиггинс, обращаясь к художникам, призывал их к «меньшей отчужденности во взаимоотношениях – для чего искусство должно использоваться как средство для обмена. Наше участие... в таком обмене включает в себя новую диалектику которую мы проецируем на весь наш эстетический опыт – мы должны учиться для того чтобы учить, мы должны учить чтобы учиться» [2, с. 16].

В «**Performance Piece #8**» (1965) Элисон Ноулз предлагает совершить несколько операций, акцентируя внимание зрителя на относительности понятий которые используются в повседневной речи. Сценарий «**Performance Piece #8**» таков: «Разделить разные объекты на две группы. Каждая группа называется «все». Эти группы могут включать несколько человек. Есть и третья часть свободная от объектов, называемая «ничто». Каждый из объектов называется «что-то». Один исполнитель объединяет и использует объекты в любой период времени:

1. что-то и все
2. что то и ничто
3. что-то и что-то
4. все и все
5. все и ничто
6. ничто и ничто» [5, с. 35].

Этот ивент нельзя понять как серию отдельных заданий, но как определенную теорию, наполненную противоречиями. Работа предполагает новый тип участия, в котором зритель должен сам принимать решения, при этом ситуация, в которой зритель находится, постоянно меняется, смещаются ориентиры и участники действуют в постоянно меняющихся условиях. В связи с этим можно сказать, что большинство работ Fluxus – это пластичные среды, в которой происходит игра смыслов. Задача же художника в создании когнитивного пространства, в котором зритель сталкивается с ситуациями, требующими раздумий, сомнений, поиска решений.

Некоторые Fluxus произведения нельзя выполнить или завершить, некоторые работы могут быть интерпретированы по-разному. С помощью этих приемов авторы подчеркивали относительную природу познания, постоянность процесса обновления, перемен, являющихся сутью жизни. Чтобы участвовать в предлагаемом действии зрителю необходимо критическое мышление, активный поиск смыслов.

Именно в таком контексте понималось Д. Хиггинсом творчество зрителя, его свобода: «мы не боимся становления: наши мыслительные процессы - медитации... в том смысле, что они – являются процессом освобождения мысли и чувства, в противоположность управляемым процессам» [2, с. 162].

Упомянутые выше и многие другие работы Fluxus используют модели взаимодействия, используемые в игре. Fluxus заимствовал из игры не только непосредственность ее атмосферы, но и модель особой формы дискурса с открытым финалом, в котором увлекателен сам процесс взаимодействия по предложенным правилам, преобразование. Являясь чрезвычайно эффективным способом познания, игра позволяет преодолевать психологические, другие барьеры между участниками. Как форма познания она диалогична и противоположна односторонней передаче ограниченного объема информации.

Однако в отличие от игры, в которой, как правило, есть условие победы и поражения, есть цель, многие работы Fluxus не предполагают достижения цели. Например, в работе «**Games and Puzzles**» Дж. Брехта содержала раковину и загадочные инструкции, которые гласили: «упорядочите бусинки таким способом, чтобы никогда не появлялось слово CUAL», другая версия содержит несколько бусин или стеклянных шариков со следующей инструкцией: «расположите бусины так, чтобы они были одинаковыми. Расположите бусины так, чтобы они отличались». Таким образом, и эти и другие работы скорее играют с ожиданиями и познавательной способностью зрителя, чем предлагают игру традиционным способом. Они ставят под сомнение возможность начать такую игру, наличие смысла в инструкциях, возможность успешного завершения.

Произведения Fluxus должны быть пережиты через участие в них. Пьеса «**Ice Trick**» автора Ли Хэфлина сопровождалась инструкцией, в которой указано, что «фунт куска льда должен быть распространен среди членов аудитории во время исполнения и записи звука пожара или огня на сцене. Пьеса завершается, когда глыба льда растает» [8]. В этом и многих других произведениях Fluxus аудитория и исполнители не отделены, они становятся участниками. Результаты такого взаимодействия потенциально переменны и разнообразны, рассмотрим некоторые примеры.

Партитура (*score*) ивента Дж.Брехта «**Word Event**» заключается в единственном слове “Exit.” Работа часто выглядела как слово “Exit”, написанное кем-то на доске. «**Word Event**» исполнялся, когда аудитория покидало место действия после концерта, либо когда кто-то просто входил и выходил из этого помещения. Этот ивент, как и многие другие, был простым действием из жизни, совершаемым постоянно. Цель подобных партитур была в том, чтобы обратить внимание зрителя на повседневные действия, выполняемые автоматически, наполнить жизнь осмысленностью.

Партитуры, введенные Fluxus оформляют арт деятельность непрофессионального участника, хотя по форме они могут совпадать с обычными действиями, осуществляемыми в повседневной жизни, но их предписанность, зафиксированность на бумаге маркирует их как особый вид деятельности – арт практику.

С другой стороны, партитуры, являясь своего рода прообразами инетактивных компьютерных приложений, в которых пользователю предлагается та или иная роль. Особо развита такая форма участия зрителя в компьютерных и видео играх

Выводы: Среди достижений Fluxus можно выделить освоение новых, комбинированных форм медиа, социальную активность, выразившуюся в критике существующих культурных форм и систем художественной коммуникации, создание альтернативной международной сети распространения работ, организация неиерархической структуры для распространения произведений, совместной деятельности, отказ от эксклюзивности и коммерческой ценности искусства, традиционных форм музыки и изобразительного искусства, поиск новых форм арт-творчества.

Ключевыми специфическими аспектами деятельности Fluxus являются: гипермедийность, игра, сетевая культура, сотворчество, коллективное творчество, акцент на процесс освобождения мысли и чувства, творение без заранее определенной цели и заданных характеристик.

Список литературы

1. Friedman K. Fluxus and Company // Lund Art Press. — 1990. - No 4. — С. 292–296.
2. Higgins D. A Dialectic of Centuries: Notes Toward a Theory of the New Arts. — New York: Printed Editions, 1978.
3. Higgins D. An Exemplativist Manifesto // A Dialectic of Centuries: Notestowards a Theory of the New Arts. — New York: Printed Editions, 1978.
4. Higgins Dick Fluxus: Theory and Reception // The Fluxus Reader / ed. KenFriedman. — London: Academy Editions, 1998.
5. Knowles A. Performance Piece #8, 1965 / The Fluxus Performance Workbook / ed. Ken Friedman // El Djarida Magazine (special issue). — 1990. - No 9. — P. 35.
6. Maciunas, G. Art-FLUXUS art-amusement. — New York: Fluxus, 1965.
7. Smith O. At a distance : precursors to art and activism on the Internet / ed. Annmarie Chandler and Norie Neumark. — Mass.: Massachusetts Institute of Technology, 2005.
8. The Fluxus Performance Workbook / ed. Ken Friedman, Owen Smith, Lauren Sawchyn Performance Research e-Publications, 2002.
9. The Fluxus Reader / ed. Ken Friedman. — London: Academy Editions, 1998.

Рецензенты:

Ильченко С.Н., д.фил.н., доцент кафедры телережиссуры и тележурналистики Санкт-Петербургского государственного университета Кино и Телевидения, г. Санкт-Петербург.

Мышьякова Н.М., доктор искусствоведения, профессор, заведующая кафедрой Социально-культурного сервиса и туризма Санкт-Петербургского государственного университета сервиса и экономики, г. Санкт-Петербург.