

Правительство Москвы
Департамент культуры города Москвы
Музейно-выставочное объединение «Манеж»
Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб»

РАСЩЕПЛЕНИЕ ВИЗУАЛЬНОГО: ЗНАЧЕНИЕ НОВЫХ МЕДИА

Сборник статей по материалам
Международного симпозиума
«Pro&Contra медиакультуры»

Авторы-составители:
Ольга Шишко, Андрей Щербенок

[ЗА и ПРОТИВ] [PRO&CONTRA]

Москва / Moscow
2015

РАСЩЕПЛЕНИЯ ВИЗУАЛЬНОГО: ЗНАЧЕНИЕ НОВЫХ МЕДИА

Сборник статей

Авторы-составители: Ольга Шишко, Андрей Щербенок

Составитель: Ольга Лукьянова

Дизайн и вёрстка: Ольга Селиванова

Перевод: Кирилл Меламуд

Редакционное сопровождение: Александра Литвина

Литературный редактор: Оксана Андросова

Издание Музейно-выставочного объединения «Манеж» подготовлено по материалам Международного симпозиума «Pro&Contra медиакультуры»

Организатор: МВО «Манеж»

Генеральный директор: Ирина Толпина

Со-организатор: Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб»

Генеральный партнер: Фонд Михаила Прохорова

При поддержке: Института Сервантеса в Москве и Швейцарского совета по культуре «Про Гельвеция» в рамках программы «Swiss Made в России. Обмен в сфере современной культуры. 2013—2015»

Место проведения: Центральный выставочный зал «Манеж», Манежная пл, 1, Москва, Россия

Кураторы: Ольга Шишко, Андрей Щербенок

Координатор: Ольга Лукьянова

Над проектом работали: Анна Буали, Селена Волконская, Ольга Погасова, Николай Онищенко, Сергей Огиря, Елена Румянцева, Софья Сорокина, Ольга Селиванова, Сергей Шмаков

Содержание

Медиация I: Биологическое / Технологическое

10**Дмитрий Булатов.** По ту сторону медиума

20**Михаил Степанов.** След машины: генеалогия «комплекса аппарат–оператор» Вилема Флюссера

28**Полина Дроняева.** Новые медиа как «технологии себя»

34**Ксения Федорова.** Трансмедиальность, трансграмотность, трансдукция и эстетика технологически возвышенного

42**Ирина Аристархова.** Животное в гостях у художника: био-арт Кэти Хай

52**Марта Хеберле.** Живые медиа. Реальность, вытесненная копиями, и монстры гиперреальности

56**Любовь Бугаева.** На пути к искусству будущего: от биодинамики к нейросинематике

64**Эльвира Жагун.** Ошибка как формообразующая стратегия в современном искусстве

Медиация II: Конструкция / Репрезентация

78.....**Екатерина Лазарева.** Футуризм как предчувствие новых медиа

84**Сабина Химмельсбах.** Невидимое измерение современного городского пространства. Новые медиа практики исследуют медиатизацию и акустическую сложность городской сферы

88**Дмитрий Галкин.** New media: домашние, бездомные, интимные

96**Николай Поселягин.** Фотография после индексальности

100**Андрей Щербенок.** Киновещь и CGI

106**Ольга Шишко.** Путевка в рай, или Превращения панорамной живописи: от физических погружений к критическим манипуляциям

114.....**Лев Манович.** Против поиска

120.....**Оливер Грау.** Современные медиаискусства и гуманитарные науки в наших демократиях

Справочная информация

132.....Биографии участников

Ирина Толпина
Генеральный директор
Музейно-выставочного
объединения «Манеж»

Музейно-выставочное объединение «Манеж» — это площадка для проектов различных форматов с широчайшим охватом тем. Одна из важнейших наших задач — развитие серьёзных образовательных и исследовательских программ, связанных как с классической, так и с современной культурой.

Международный симпозиум «Pro&Contra медиакультуры» — как раз одно из таких событий. Конференция в дни своего проведения сделала ЦВЗ «Манеж» центром притяжения как для профессионального сообщества: специалистов в области искусства, медиа, кино, философии, — так и для большого числа зрителей, не экспертов, но людей, живо интересующихся всеми новым, что возникает в культуре сегодня, в мире стремительно развивающихся технологий, ежедневных научных открытий, глобальных сетей и новых визуальных кодов. Учитывая всё возрастающий в Москве интерес к медийному искусству, это интеллектуальное событие было необходимо и очень своевременно, ведь такого рода искусство по-прежнему представлено недостаточно полно. Симпозиум, с одной стороны, точно соответствовал нашему общему просветительскому стремлению, с другой, стал для города ярким, современным и инновационным проектом.

[ЗА и ПРОТИВ] [PRO&CONTRA]

16–19.10.2013
ЦВЗ «Манеж»

В основу сборника легли материалы международного симпозиума «Pro&Contra медиакультуры» с одноимённой темой «Расщепления визуального: значение новых медиа», который был проведён 16–19 октября 2013 года в Центральном выставочном зале «Манеж» (Москва).

Авторы программы конференции — куратор и один из ведущих специалистов по медиаискусству в России Ольги Шишко и киновед и историк культуры Андрей Щербенок. Симпозиум собрал специалистов из различных областей гуманитарного знания для профессиональной и открытой дискуссии о новых медиа и новой визуальности в целом. Среди участников были ведущие российские и зарубежные эксперты в области современной культуры и искусства: историк искусства и глава Отделения изобразительного искусства в Дунайском университете Оливер Грау, арт-директор Дома цифрового искусства в Базеле Сабина Химмельсбах, эксперт по теории новых медиа Лев Манович, художник, теоретик искусства и куратор Балтийского филиала ГЦСИ Дмитрий Булатов, первая российская net-art художница и профессор Академии Мерц в Штутгарте Ольга Лялина и многие другие.

В первую очередь в фокусе рассмотрения оказалась сущность этой новизны: каково соотношение новой визуальности медиа-искусства с классическим визуальным пространством? В чем принципиальные отличия новых медиа от экспериментов классического авангарда? Как новые медиа изменяют понятие документального свидетельства и наше повседневное восприятие?





Ольга Шишко, Ирина Аристархова



Видеоконференция Льва Мановича



Оливер Грау



Аудитория симпозиума



Дмитрий Галкин, Дмитрий Булатов



Александра Дементьева, Екатерина Лазарева, Андрей Щербенок, Ольга Шишко



Сабина Химмельсбах



Андрей Щербенок



Ольга Шишко



Выступление Оливера Грау



Команда и участники симпозиума «Pro&Contra 2013»

РАСЩЕПЛЕНИЕ ВИЗУАЛЬНОГО: ЗНАЧЕНИЕ НОВЫХ МЕДИА

Медиация I:
Биологическое / Технологическое

Дмитрий Булатов По ту сторону медиума

1. Проблематика дрейфующего гибрида

Основной вопрос, который неизменно доминирует в сегодняшних дискуссиях о науке и новейших технологиях, — это вопрос об их способности оказывать трансформирующее воздействие на все сферы современной жизни и на самого человека. Очевидно, что реальная, качественная новизна происходящего на наших глазах технологического сдвига не сводится только к появлению новых практик, связанных с научными изысканиями. Суть его заключается в том, что эти практики, взаимодействуя друг с другом, начинают порождать сложную системную целостность — новое пространство человеческого существования. Ключевым фактором этой «сборки» выступают различные наукоёмкие направления — от робототехники, IT и нанотехнологий до целого спектра нейро- и биомедицинских наук. Эффект их взаимопроникновения — в максимально полном использовании знаний о первоосновах живой и неживой материи, знаний о физической природе человека. Обратная сторона — в том, что могущественные технологии, до сих пор изменявшие главным образом окружающий мир, сегодня оказываются нацелены на самого человека — его психическую и биологическую структуру.

Стремление современной науки познать, и тем самым преодолеть целый ряд

природных закономерностей заставляет нас вспомнить о знаменитом гетевском изречении *“stirb und werde”* — умри и обновись, прежди и будь. Или, выражаясь современным языком — предполагает усилие по овладению постбиологической «персонологией» (то есть бесконечно глубоким переплетением живого и неживого, искусственного и естественного, и т. д.), стремление постичь которую, является, как известно, одним из элементов культуры всего Новейшего времени. Но если это так, то тогда наука как способ познания окружающего и вынесения универсального суждения о нем, очевидно, есть то, что связано не просто с человеком, а с пространством возможного становления человека. В этой ситуации распространение технологий нового поколения, олицетворяющих собой неизбежность трансформаций постбиологического толка, создает колоссальные возможности для манипулирования этим пространством. Исчезают границы между биологическим и абиологическим, формируются множественные идентичности, а наше тело приобретает свойства дрейфующего гибрида. Возникают новые ограничения человеческой свободы и, соответственно, необходимость ее переосмысления. Обостряется традиционная полемика о том, что мы видим, и о том, что стоит за этой видимостью, об отношении сознания к окружающему миру, ибо с помощью новейших технологий



1. Art Orienté Objet: Марион Лаваль-Жанте и Бенуа Маньен (Франция). «Да живёт во мне лошадь», 2011. Постепенное введение в тело художника сыворотки лошадиной крови. Биомедицинский перформанс. Фотография: Миха Фрас

появляется возможность конструировать этот мир на физическом уровне.

Рассмотрение этих и многих других вопросов вряд ли возможно, на наш взгляд, без учета опыта *science art* — направления современного искусства, представители которого используют новейшие технологии, исследовательские методики и концептуальные основания при создании своих произведений. Предметом интереса здесь являются те научно-художественные и социальные практики, которые способствуют объединению языков и средств «физического» описания, с одной стороны, и гуманитарного, индивидуально-психологического описания, с другой. Подобное соотношение материальных и семиотических элементов становится возможным за счет использования в искусстве понятия «информации», допускающего не только формальные, но и субъективно-вероятностные описания. Передача информации подразумевает возможность выражения как индивидуальных смыслов и ценностей, так и (в силу кодовой её воплощённости в материальном носителе) воспроизведение физических условий ее представления — пространственных, временных и субстратных. Особенно отчетливо такие возможности искусства сегодня проявляются в различных междисциплинарных областях, объединяющих собой художественные, технобиологические и биомедицинские исследования. Тотальная перестройка человеческого тела, дополнение его искусственными элементами, изменение наших взаимосвязей с физическим пространством и временем — каждая из этих тем максимально проблематизирует традиционно сложившиеся отношения человека с окружающим миром, границы жизни

и смерти, различия между смоделированным объектом и биологическим существом.

Однако то, что несомненным образом определяет смену парадигм в современном *science art'e* — это возможность не столько материализовать свое собственное сообщение на том или ином физическом носителе, обладающем свойствами роста, изменчивости, автосохранения и репродуктивности (чем, собственно, и занимается сейчас NBIC-наука), сколько посредством уникальных стратегий выявить сообщение самого этого медиума, в силу новых свойств манифестирующего свое автономное и «нечеловеческое» измерение. Насколько парадоксальным может быть подобное взаимодействие искусства и науки, каковы перспективы распространения технологий новейшего поколения, и как следует понимать природу понуждения, заставляющего человека участвовать в становлении технических систем, которые в перспективе могут превзойти его самого — все эти вопросы являются предметом многочисленных дискуссий в художественном сообществе.

2. Технологическая материя и новое состояние живого

Произведения технобиохудожников характеризуют усложнённые представления о жизни. Возникшие, как правило, в лабораториях и часто в сотрудничестве с научно-исследовательскими центрами, произведения технобиологического искусства являются нам фундаментальное отличие традиционных технологий макромира от технологий XXI века. Это отличие заключается в том, что в наших

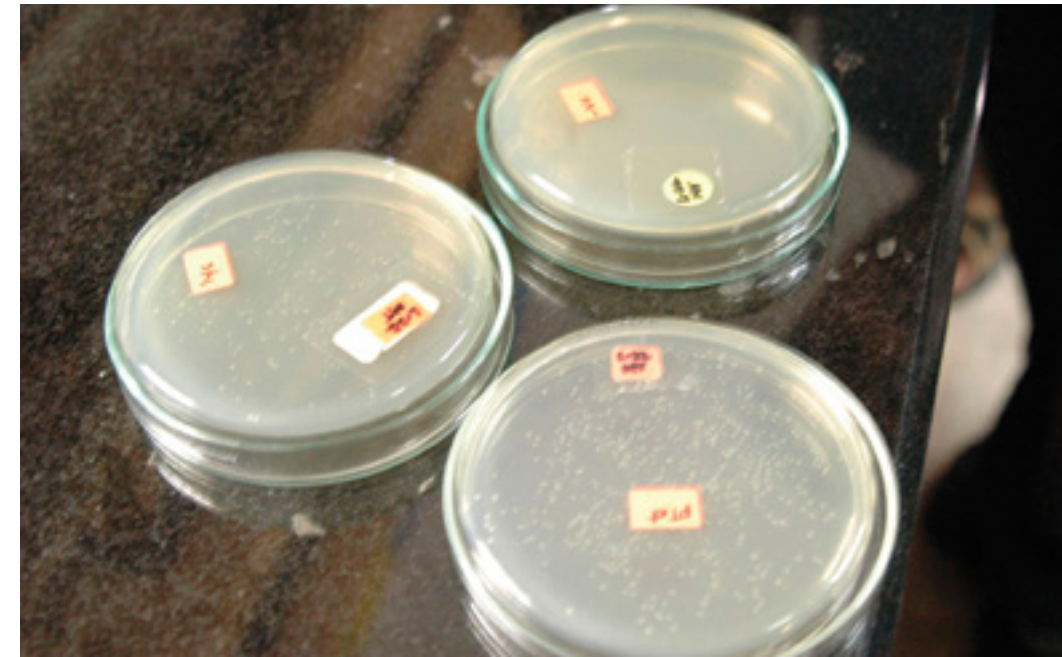
2. Мишель и Андре Денкостер (Швейцария). «Маятниковый хор», 2011. Хоральное песнопение для 9 голосов а капелла и 18 гидравлических домкратов. Фотография: Мишель и Андре Денкостер



традиционных технологиях мы всегда имеем дело с тем, что обрабатывается и что обрабатывает, с операционной системой и оператором, с материалом и инструментом. Однако этой основной двойственности природные процессы не знают. Окружающая нас действительность наглядно показывает, что в природе живое само себя создает, само «строит» и формирует, само управляет и само регулирует. Это значит, что идеи так называемой «самосборки» оказываются не только возможными, но и успешно осуществляются на протяжении миллионов лет в виде более сложного процесса — самовоспроизводства. В качестве примера достаточно вспомнить механизм репликации молекул ДНК. В своих теоретических работах 1950-х годов, посвященных процессу воспроизводства, Джон фон Нейман показал, что существует некоторая пороговая сложность автомата, начиная с которой саморепликация становится возможной. Им также была высказана идея, что, начиная с некоторого более высокого уровня сложности, такой процесс возможен с нарастанием сложности создаваемых систем. Таким образом, основная специфика «технологий третьего тысячелетия» заключается в потенциальном объединении обрабатывающего инструмента и обрабатываемого материала с целью автоматического преобразования информации в желаемую материальную систему.

Разумеется, произведения искусства, рождающиеся в подобных условиях искусственно оформленной жизни, не могут не делать эту искусственность своей неизбежной темой. В первую очередь этот вопрос, конечно же, связан с границами артикуляции самого принципа жизни. С размышлениями

о пределах того, что, с одной стороны, отвечает за возникновение, развитие и дифференциацию живого, а с другой — управляет перемещениями, отличает организм от его среды, и тем самым делает возможным инструментальные отношения. Переход художников от имитационных практик к прямой операциональной деятельности, где технология оказывается непосредственно связанной с целевым состоянием организма, позволяет сосредоточиться на трансформациях внутреннего, физиологического времени — того, что Анри Бергсон называл «временными длительностями и ритмом, в котором движется живая материя». Большинство работ технобиологического искусства нацелены именно на изменение этих «внутренних ритмов тела» — на те формы «искусственности», которые проявляют себя в циркуляции веществ, распаде и создании молекул, организации органов и генезисе кодов. При этом становится очевидной разница с классическими способами моделирования живого — если AI и ALife, например, были озабочены артикуляцией понятия «жизни», описанием ее универсальных особенностей, то технобиология озабочена артикуляцией тех вещей, которые постоянно трансформируют жизнь. Отсюда возникает и различие в режимах технологического воздействия: структурирование технологиями отныне заключается не в том, чтобы поместить материю в условия жесткого внешнего контроля, а в том, чтобы создать такие условия, при которых элементы самой материи, удерживаемые определенными отношениями, будут самостоятельно собирать себя в особую технологическую форму. В этом смысле



3. (Art) ScienceBLR (Бангалор). «Стихи подросткового гена», 2009. Последовательность ДНК бактерии, воссоздающей аромат земли после муссонного ливня. Фотография: (Art) ScienceBLR

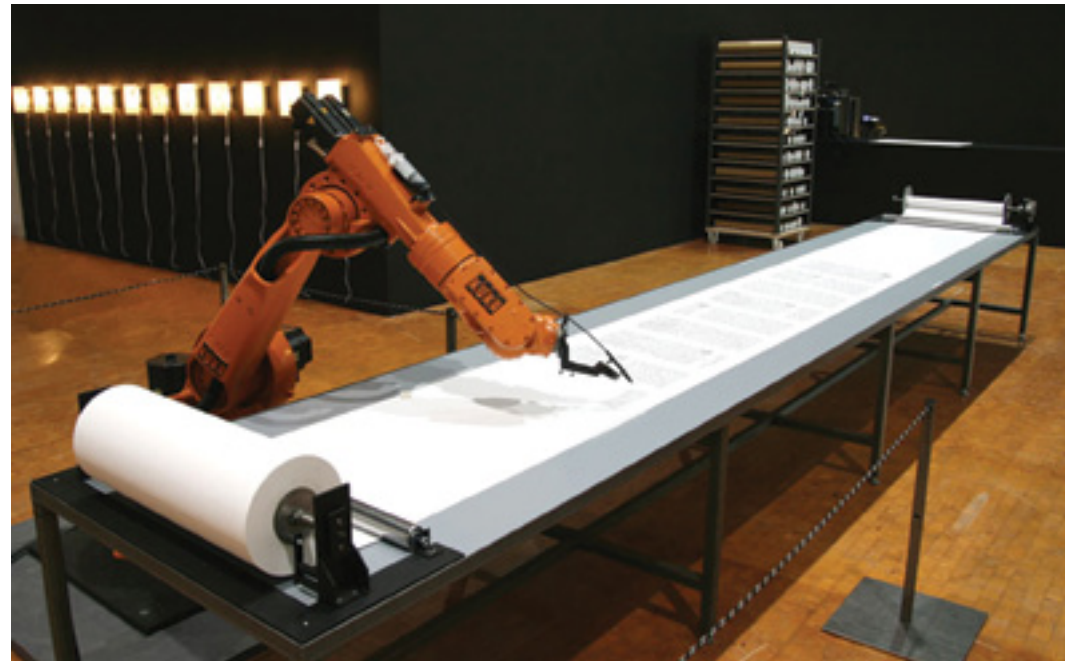
«природное» и «новое техническое» находят точку соприкосновения. Основная задача художников, использующих такие стратегии при производстве своих художественных работ, заключается в поиске новых подходов на основе подобного понимания конструктивности, осознания роли технологий и их места в окружающем мире. Вопрос сводится к тому, чтобы продемонстрировать: техника — это не способ борьбы с природой, а прямое продолжение развития природы, в котором человек является, возможно, лишь одним из инструментов ее самоорганизации.

Современное технобиологическое искусство исходит из предпосылки, что новое медиальное явление конструируется художником принципиально как новообразование, то есть предполагается, что в результате его деятельности возникает реальность с усложненной структурой пространства решений (противоречий, связей и отношений). Только при этом условии — усложнении связей и противоречий между элементами самой медиальной среды — можно говорить об активном развитии нового медиального носителя. Для того чтобы охарактеризовать системную новизну произведений искусства, сочетающих в себе конструктивные подходы на территории технобиологии, в своих предыдущих публикациях на данную тему мы ввели понятие метабола (метаболизированной метафоры). Под метаолой [греч. *metabole* — перемена, превращение] нами понимается такой тип организации физического носителя информации, который отражает уплотнение качественных и количественных характеристик конструкции за счет активации, моделирования или учета влияния метаболических

процессов. В биологии под метаболическими процессами, как известно, подразумевается обмен веществом, энергией и информацией. Когда мы отмечаем, что главным системным требованием современного технобиологического искусства является структурное уплотнение несущей конструкции, мы тем самым говорим о становлении различных форм суррогатной материи за счет обеспечения медиального носителя свойствами роста, изменчивости, автосохранения и репродуктивности.

Очевидно, что на таком уровне существования новой медиальной среды мы уже не можем быть уверены в корректности деления процессов на естественные и искусственные. В этом режиме органическое сливается с неорганическим, а материальное с нематериальным, выявляя при этом свой постбиологический характер. Представители гуманитарной мысли уже давно привыкли к понятиям с приставкой «пост-» (постструктурализм, постиндустриализм и т.д.), связывая с ними определенные содержания. Во всех этих словах элемент «пост-» является кодовым — он несет в себе указание на некую сверхпривычную, выходящую воню форму, которую он не в состоянии поименовать, а потому лишь ограничивает ее предыдущее значение. В условиях постбиологии такое ограничение накладывается на основной критерий, согласно которому опознается биологическая сущность. Согласно этому критерию, её существование и скорость её эволюции задается физической неотделимостью генотипа (информации о виде) от самой особи. Постбиологический же объект — напротив — сочетает в себе признаки как живого

4. Матиас Гоммель, Мартина Хайтц, Ян Заппе (Германия). «BIOS (Библия)», 2007. Промышленный робот-каллиграф, переписывающий свиток Пятикнижия. Фотография: RobotLab



организма, так и технического изделия. Совокупность этих свойств позволяет ему достичь сверхвысокой скорости эволюции за счет вынесения информации о его воспроизводстве за пределы самого организма. Все эти качества метабол — структурное уплотнение и экспансия «неживого», превратимость при сохранении раздельности, интеграция на основе дифференциации — помогают нам перейти от рассмотрения вопроса о статусе наблюдаемого объекта — «живой/неживой» — к рассмотрению вопроса о роли, которую играют эти материализованные динамические системы в пространстве отношений. Другими словами, речь идет об осмыслении феномена существования новой медиальной среды «на грани хаоса», двойственности и колебания при создании посредством метаболических процессов связей и отношений, образующих единство неживого в сборке. Основным исследуемым медиумом здесь является синтетическая материя, а основным изучаемым вопросом — «живой» аспект, способность к высказыванию, резерв существующих возможностей, которые можно обнаружить, если находишься в этом «неживом» измерении.

3. Технологическое бессознательное как медиум

Размышления о физическом носителе информации и его сообщении, медиальном пространстве и его знаках не начинаются с анализа специфики и условий производства различных типов суррогатной материи. В истории европейской мысли всегда существовала острая полемика о субъекте, первооснове или субстанции, которые

предположительно скрываются за внешними проявлениями мира. «Спрашиваешь ли ты, из чего это сделано — из земли, огня, воды, и т.д., или же ты спрашиваешь, каков паттерн этого?» — лишь одна из формулировок классического вопроса о реальности. И если традиционное учение о бытии задавалось вопросом об общем логосе или паттерне того, что стоит за природными феноменами, то интерес современной теории медиа сосредоточен на том, что находится за семиотической поверхностью, — в ситуации, когда знаки, равно как и физические носители этих знаков, являются не «естественными», а «синтетическими», рожденными в условиях искусственно оформленной жизни. В этих условиях вопрос о «множественности форм единого», как правило, решается через описание особенностей и внутренних свойств самой медиальной среды. Предполагается, что эти свойства могут быть рассмотрены как проявление универсальных свойств физического носителя информации, которые считаются частью его сущности или принципом организации. Поэтому не удивительно, что большинство практиков и теоретиков современного технологического искусства в своих изысканиях сосредотачиваются на вопросах изготовления, технических характеристиках и анализе функционирования носителей художественного сообщения. Со временем такие исследования оформились в целую сеть дискурсивных практик — «*biomedia*», «*nanomedia*», «*hybrid media*», и т.д., сфокусированных на том, как выглядит и функционирует природа «изнутри». Нередко в качестве основного аргумента этих практик звучит то, что современный уровень естественных наук



5. Хелен Пайнор и Пета Кленси (Австралия). «Тело — это много места», 2011. Аудиовизуальная инсталляция на основе перфузионной сердечной системы и функционирующих свиных сердец. Фотография: Джоди Каргилл

и интенсивность развития технологий делают излишним постановку онтологического вопроса («Каков логос становления ответственности?») в пользу эпистемологической классификации («Отличается ли изучение суррогатных или гибридных форм жизни в технобиологических искусствах от других областей исследования?»). В результате такого подхода художественные изыскания на территории новейших технологий зачастую заменяются научно-техническим исследованием, инсталлированным в художественный контекст. Вполне может стать, что обилие произведений, по своей сути неотличимых от дизайна, которые мы видим сегодня на выставках и фестивалях современного технологического искусства, — эффект подобной сциентистской аргументации.

Не подвергая сомнению необходимость изысканий в области физических носителей художественного сообщения, отметим и другую, не менее продуктивную форму исследования того, что может скрываться за знаковыми структурами того или иного медиального носителя. Как таковая эта форма исследования заключается не столько в выяснении принципов функционирования нового медиума, сколько в очерчивании границ их применимости. Что если медиум произведения технологического искусства является не только материальным основанием — хардвером в робототехнике, молекулами и клетками в биологии, топологической интенсификацией в нанотехнологиях? Что если в основе этого медиума лежит совокупность силовых полей, имеющих единую природу происхождения и обуславливающих возможность художественного

высказывания? Что если дело в самих режимах активации и транслирования информации? Все эти вопросы подвигают нас на размышления «субмедиального» характера, не связанные с материальностью практик «*mediality*», и способствуют проведению анализа причин, обуславливающих встроенность этих практик в общую картину становления новой технологической реальности.

Один из возможных подходов, дающих ответы на поставленные вопросы, был обозначен «археологией новых медиа» — активно развивающейся областью медиаисследований, которая утверждает, что реальность новых технологий находится главным образом в дискурсах, повторяющихся культурных мотивах, направляющих и формирующих ее развитие, а не в «новотехнологических вещах» и «артефактах», образующих ядро, вокруг которого все вращается и эволюционирует. Эти «дискурсивные объекты» (*top-down-структуры*, упорядочивающие и структурирующие опыт) представители археологии медиа склонны рассматривать в качестве «посланных скрытой преемственности», которые в истории новых технологий функционируют циклическим образом. В этом смысле любой медиум, как физическое основание художественного сообщения, может быть увиден как то, что Мишель Фуко называл «эпистемой», то есть связный язык, которым пользуются все авторы конкретной эпохи. Только в случае «археологии новых медиа» этот язык являет нам свод заранее сфабрикованных форм технологического опыта, которые в какой-то момент активируются в сознании автора — и вне его сознательного контроля. Очевидно, что понятий таким образом

6. Сейко Минами (Япония). «Желание кодов», 2010—2011. Интерактивная инсталляция, генерирующая автономную трёхмерную звуко-визуальную среду. Фотография: Рюити Мауро



проект теории медиа очень напоминает одну из современных концепций психоанализа — лингвистическую. Последняя также утверждает, что наша речь состоит из двух уровней, неразделимо существующих внутри языка, так что каждое наше высказывание оказывается двойным: оно транспортирует сознательный, заданный нами смысл, — но в то же время и бессознательный смысл как манифестацию «сконструированных комплексов желаний, верований и процедур, встроенных в сложные коды коммуникации». Под влиянием теоретиков археологии медиа в рамках такого дискурса становится возможным говорить о бесконечных знаковых потоках — по аналогии с потоками желания — другими словами, о некоей форме «бессознательного», описывающего совокупность психических процессов, актов и состояний, обусловленных технологическими нарративами и мифами, выступающими в качестве «строительных блоков» культурных традиций. Предлагая выход за рамки отдельных исторических контекстов, археология новых медиа вступает в противоречие с привычным способом понимания технокультуры как поступательного прогресса — и в этом можно увидеть очевидное достоинство данного метода. Действительно, этот подход подчеркивает скорее циклическое, а не хронологическое движение, повторяемость, а не уникальное изобретение, позволяя таким образом трактовать историю как многослойную конструкцию и динамическую систему взаимоотношений.

Однако возможно ли в рамках такого *top-down-подхода* вести речь о «бессознательном» по отношению к тому

высказыванию, которое формируется самим физическим носителем информации? Ведь эти носители, будь то аналоговые, цифровые и уж тем более технобиологические, обладают собственной материальностью и реальностью. Они существуют вне зависимости от человеческого поведения, человеческого воображения и, прежде всего, человеческого бессознательного. С этой точки зрения послание медиума вряд ли можно назвать «бессознательным», имея в виду наличие некоего субмедиального субъекта, чье послание зритель может и должен правильно интерпретировать. Может быть, настало время инициировать медиадискурс, где бы изначально отсутствовала тенденция к регуляции медиа, постоянно обновляемая представителями археологии новых технологий, а субмедиальный субъект являлся бы не антропоморфным субъектом речи, язык которого нужно понять, — а «чужим» субъектом чистого действия и трансформации? В этом отношении вполне можно было бы говорить о «технологическом бессознательном», имея в виду не только и не столько преломление в сознании технологических нарративов и мифов, сколько скрытое и формирующее воздействие базовых элементов медиаальных носителей. Возможно, важнейшей характеристикой такого «технологического бессознательного» являлось бы то, что оно структурировано не антропоцентрически, и охватывает не только людей, но и сами части технологических систем, всё человеческое окружение. Как бы ни понималась археологами новых медиа природа человеческого, можно утверждать,



7. Гай Бен-Ари и Кирстен Хадсон (Австралия). *In potētia*, 2012. Трансформация клеток крайней плоти взрослого мужчины в функционирующую нейронную сеть (биологический мозг), технологии тканевой инженерии iPS-клеток. Мультимедийная инсталляция. Фотография: «Куда Бегут Собаки»

что сообщение физического носителя информации, обладающего свойствами роста, изменчивости, автосохранения и репродуктивности, — это нечеловеческое, дегуманизованное сообщение. И в этом контексте «технологическое бессознательное» можно было бы воспринимать как самообнаружение несущей инфраструктуры технологического порядка, сохраняющей свое автономное, нечеловеческое измерение даже тогда и именно тогда, когда она используется людьми в целях сознательной и человеческой коммуникации.

4. Мягкий контроль

Если сегодня и имеет смысл говорить о каких-либо совместных траекториях становления человека и тех форм «искусственностей», которые рождаются на наших глазах, то эта совокупность, на наш взгляд, должна описываться как в терминах дискурсивных топосов и фреймов, так и в терминах регуляторных отношений. Именно эта схема в полной мере очерчивает возникновение новых составных структур, которые обладают способностью к самоорганизации, обратной связи, и являются самореференциальными в своем технологическом состоянии. В то время как «дискурсивные формации», изучаемые археологией новых медиа, затрагивают социальное измерение индивидуума, его роли, функции и привязанности — эти в высшей степени подверженные манипуляциям субъективные представления, «технологическое бессознательное» обращается

к до-индивидуальному, до-когнитивному и до-вербальному измерению субъективности. Его воздействие заключается в мобилизации и модулировании до-социального уровня, заставляя аффекты, ощущения и отношения — как еще не прошедшие стадию индивидуации или не приписанные субъекту — функционировать в качестве модулируемого элемента технобиологической сущности. В отличие от топосов медиаархеологии, которые всегда являют собой «культурные а, значит, идеологические конструкции», осуществляющие контроль по принципу *“top-down”*, контроль «технологического бессознательного», основанный на восходящем принципе *“bottom-up”*, сводится к созданию таких сил и напряженностей, при которых биологический домен самостоятельно мобилизует себя в технологическую систему. Эти два режима мягкого, распределенного структурирования технологиями — дискурсивный и недискурсивный — функционируют как две стороны одной медали. И они в равной степени не зависят от технэ, являясь частным случаем автоматизма. Но именно последний, недискурсивный режим наделяет современные технологии своего рода всевластием, так как пронизывает роли, функции и смыслы, посредством которых индивидуумы и опознают друг друга, и отчуждаются друг от друга.

Находясь в силовом поле «технологического бессознательного», мы уже не являемся пользователями технологий, субъектами, которые относятся к ним как к внешнему объекту. По мере формирования единых информационно-биологических сред мы оказываемся задействованы в качестве агентов самих

8. Джеймс Аугер и Джимми Луазо (Великобритания). «Загробная жизнь», в разработке с 2009. Гроб, вибратор. Система генерации электроэнергии на основе разложения погребённых человеческих тел при помощи микробиологических топливных элементов



медиальных носителей, функционируя как элементы их входа-выхода, как простые передаточные звенья, содействующие и/или блокирующие сообщения, коммуникацию и знаки. «Технологическое бессознательное» пронизывает все замкнутые сущности, не проводя никакого различия между человеческим и нечеловеческим, субъектом и объектом. Оно полагает биологическое открытой множественностью, являя индивидуума в качестве набора элементов, потоков, аффектов и органов, которые действуют на одном и том же уровне, и которые нельзя артикулировать в качестве бинарных оппозиций. Функции, органы и силы человека оказываются частью определенных функций, органов и сил технобиологической совокупности, базовое состояние которой уже следует описывать в терминах общих свойств целого. Сегодня мы можем только предполагать, что подобное «коммуникативно-биологическое» слияние человека и технологий является залогом становления структур более высокого, гипертехнического единства, доля биологического в котором будет неуклонно снижаться. В пользу этого соображения, кстати, говорит открытие техноценозов (слабо связанных между собой технологических сущностей, способных эволюционировать по частям и не отрицающихся эволюционным отбором), которое было сделано и математически описано тридцать лет назад русским инженером и философом Борисом Кудриным. Таким образом, как в случае эволюционных сочетаний «человек-машина», так и в случае больших технобиологических систем речь идет о принципе, не просто едином для природы и техники, но и превосходящем их порог.

5. Изобретая эксперимент

Кибернетический организм, нейронные культуры, компоненты синтетической биологии не являются традиционными основаниями для художественных практик в том смысле, в каком ими являются масло на холсте, линия на бумаге или экранное изображение. Это технические основания, возникшие в ответ на ограниченность интереса большинства художников областью имажинативной игры, что всегда и ожидалось от изобразительных искусств. В этих условиях, которые на самом деле являлись условиями кризиса, у современного искусства не было выбора, кроме как идентифицироваться с поиском новых технических оснований, таких, которые не были бы связаны с традицией. Ситуация заставила искусство обратиться к новейшим технологиям как к наиболее радикальной альтернативе традиционным медиаальтернативным носителям. Однако — и парадоксальным образом — это совпало с осознанием, что новейшие технологии не в меньшей, а, может быть, даже и в большей степени сращивают между собой физическое и индивидуально-психологическое толкования медиума. В этом смысле оппозиция между живым и мертвым, естественным и искусственным более не имеет значения из-за механического, повторяющегося и всегда потенциального характера времени, в котором находится этот медиаальный носитель. Понятие повторения, машинальности, безотчетности занимает здесь центральное место. Медиум технобиологии, только на первый взгляд имеющий различного рода основания — биологическое



9. Туур Ван Бален (Бельгия). «Золотой голубь», 2010. Реализация новой биологической функции у голубей, испражняющихся мощными средствами. Мультимедийная инсталляция. Фотография: Питер Барт

и абиологическое — не замкнут на себя, он вписывается в единые правила автоматизма. Являясь обобщенной версией этого медиума, автоматизм объединяет как «дискурсивные единства» археологии новых медиа, так и регуляторные отношения, производимые инфраструктурой технологического порядка. Именно здесь, в самой идее автоматизма как общего свода правил, подразумевающих утверждение технологически обусловленного подчинения и манипуляции, мы и находим «живой» аспект этого неживого измерения. Тот ресурс существующих возможностей, который позволяет нам задаваться вопросом об онтологических качествах «живого» по отношению к природе технического.

Эти возможности подразумевают включение человека в систему технологических связей и растождествление с ее механизмами за счет создания новых форм и новых идентичностей в полностью субъективной, авторской манере. Присвоение и изменение описанных технологических режимов может происходить на различных уровнях — как на уровне повествования о технологиях (дискурсивное высказывание), так и на уровне ощущений, аффектов и телесно-технологических темпоральностей (недискурсивное высказывание). В основе того и другого — дискурсивного и недискурсивного — типов высказывания лежит функция повторяемости, которая связывает воедино семиотические и материальные элементы режимов технологического воздействия. И как руководствуясь правилами, практикующий в той или иной дисциплине обретает свободу для импровизации, так и погружаясь

в автоматизм технического основания медиума, мы получаем возможность затем тонко отменить правила его бытования, предложив еще более сложную комбинацию правил. Тем самым возвращая себя к технэ, посредством которого производится субъективность. Однако эту возможность и это право — право переизобрести и переписать сами основы медиаального носителя — необходимо создать. Такая практика свидетельствует о способности художника — а, в конце концов, и самого зрителя — не просто наделять техническое пространство когнитивным или эстетическим содержанием, но, в первую очередь — экзистенциальным. Таким образом, демонстрируя особую логику создания новых форм и новых идентичностей, искусство формулирует главную задачу человека, живущего в эпоху новых технологий — конструирование живого будущего (т.е. будущего, наделяющего нас свободой), а не мертвого, механического будущего, которое строится и без нашего участия.

Материал проиллюстрирован проектами из второго тома антологии «Эволюция от кутюр. Искусство и наука в эпоху постбиологии» (под ред. Дмитрия Булатова, БФ ГЦСИ, 2013). Выражаем благодарность авторам, предоставившим право на публикацию изображений в России, а также Балтийскому филиалу Государственного центра современного искусства за информационную поддержку (<http://www.videodoc.ncca-kaliningrad.ru/>).

Михаил Степанов

След машины: генеалогия «комплекса аппарат–оператор» Вилема Флюссера

1.

Авангард, как европейский, так и русский, заморожен становлением Великой машины, принимаемой как новая Природа. Футуристы 1910-х годов восхваляли машины и машинную технику как вид новой высшей реальности, замещающей старую природу. Дадаисты приветствовали машинизм Татлина и создавая собственный вариант «машинного искусства», иронизировали над восторгами и страхами перед машиной¹. Конструктивисты со всей серьезностью строили новый мир посредством машин. Сюрреалисты конструировали неработающие невозможные машины, запускающие работу бессознательного, и т. д. Отметим, что взаимоотношения человека и машины в целом являются одной из центральных проблем культуры зрелого индустриального общества конца XIX — начала XX века, когда машинная

1 «Своеобразным откликом на «Башню Третьего Интернационала» Татлина стала «Гласто-дио-дада-драма» Й. Баадера. На известной фотографии с «Ярмарки дада», опубликованной в «Альманахе дада», Гросс и Хартфилд демонстрируют свой программный плакат «Искусство умерло, да здравствует новое машинное искусство Татлина». Очевидно, что берлинским дадаистам Татлин представлялся русским идеологом «антиискусства». В отличие от пафоса автоматизации футуристов, дадаистское отношение к машине имело и скептический аспект: механизмы в их понимании — и причина инвалидности («механизм военной Машины») и её следствие (замена биологических частей механическими)». — см.: Изюмская М. [Послесловие] // Альманах дада. — Москва: «Гилея», 2000. С. 141—142.

техника уверенно обосновывается во всех сферах человеческого бытия: таким полноценным представителем машины оказывается как пулемет, так и фотоаппарат.

Однозначного и ясного отношения к машине в этот период едва ли можно ожидать. Осциллируя между ужасом и восторгом, отношение к машине в культуре всё более усложняется. С одной стороны, — ужас порабощения человека машиной, растущее одиночество и незащищённость в системах тейлоризма и на конвейерах Генри Форда, выхланивающих остатки человеческого в человеке. Уроки Первой мировой войны, где впервые в истории было задействовано огромное количество технологических средств массового уничтожения людей, также не прошли даром². С другой стороны, — открытие новой реальности, реальности машинного — чистой и лишённой наслоений человеческого.

Дзига Вертов в своих пламенных манифестах 1920-х годов утверждает аппарат как новую чувственность «нового человека». Вооруженный глаз — механическое око, показывает то, что может видеть только он: «Киноглаз живет и движется во времени и в пространстве, воспринимает и фиксирует впечатления совсем не как человеческий,

2 Нечеловеческую техногенность войны описывают художественные работы Эрнста Юнгера, Луи Фердинанда Селина, Отто Дикса и др.

а по-другому»³. Камера в руках человека, выступая продолжением его тела, независима от замысла, это не только средство фиксации жизни пойманной «врасплох», но и главный участник всеобщей машинерии, освобождения не столько от «кухонного рабства» и тяжелого труда, сколько от человеческой природы. Киноаппарат сам фиксирует и организует материал, он носитель нечеловеческой чувственности⁴. В варианте манифеста «Мы» (1922) Вертов стыдит человека за его «грузность и неуклюжесть»: «Стыдно перед машинами за неумение людей держать себя, но что же делать, когда без-ошибочные манеры электричества волнуют нас больше, чем беспорядочная спешка активных и разлагающая вялость пассивных людей/.../. Машина такой же участник, как и человек в «организации необходимых движений вещей в пространстве»⁵, в создании человека будущего. Метакинематографические ходы Вертова, такие, как введение образа оператора в «Человеке с киноаппаратом» и образа монтажера звукозаписи в следующем фильме «Симфония ДОНБАССА» (известном как «Энтузиазм») воплощают его главные идеи сотрудничества, слияния человека и машины в едином творческом порыве⁶.

Требование «нового человека», будь то биологическое улучшение (отбор, селекция — евгеника) или механическое протезирование, преследует одну простую цель — выведение новой человеческой породы, особи, способной построить новый мир. Этот новый мир должен быть более «истинным», «реальным» — лучшим, по аналогии с новым человеком⁷. Строительством нового мира предполагалось осуществлять через освобождение человека техникой. «Переработка действительности», провозглашаемая авангардом, стала доступна через новые

3 Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. — М.: Искусство, 1966. С. 55.

4 Михаил Ямпольский отмечает это превращение оператора Михаила Кауфмана в объект съёмки, и считает, что тем самым Вертов ещё раз подчеркнул идею того, что машина имеет свой взгляд. Этот объект-оператор «придавал материалу характер "чужого видения"», см.: Ямпольский М. Язык — Тело — Случай: Кинематограф и поиски смысла. — М.: НЛО, 2004. С. 222.

5 Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. — М.: Искусство, 1966. С. 47.

6 Ичин К. Пролетариат врасплох: «Симфония ДОНБАССА» Дзиги Вертова // Авангард и идеология: русские примеры. — Белград: Филологический факультет, 2009. С. 628—629.

7 Идея улучшения человеческой породы занимала умы не только художников и литераторов авангарда, но и была важной частью работ философов-носимволов (П. Т. де Шарден, К.Э. Циолковский, В.И. Вернадский и др.). Особое место в их ряду занимает проект оживления мертвых «Философии общего дела» Н.Ф. Федорова, которого вместе с другим русским исследователем А.А. Богдановым ренуттируют в предтечи трансгуманизма: Stambler I. Life extension — a conservative enterprise? Some fin-de-siècle and early twentieth-century precursors of transhumanism. // Journal of Evolution and Technology — Vol. 21 Issue 1 — March 2010. P. 13—26.

медиаальные средства, такие как радио, кино-, фотоаппараты. Массовое же производство, и как следствие удешевление и простота в обращении с фото- и кинокамерами, превратило их в массовые «протезы» для зрения. Таким образом вертовские «киноглаз» и «радиоуха»⁸ воплощают одержимость всевозможными машинами, сакрализацию и поклонение технике, свойственные авангарду первой половины двадцатого века.

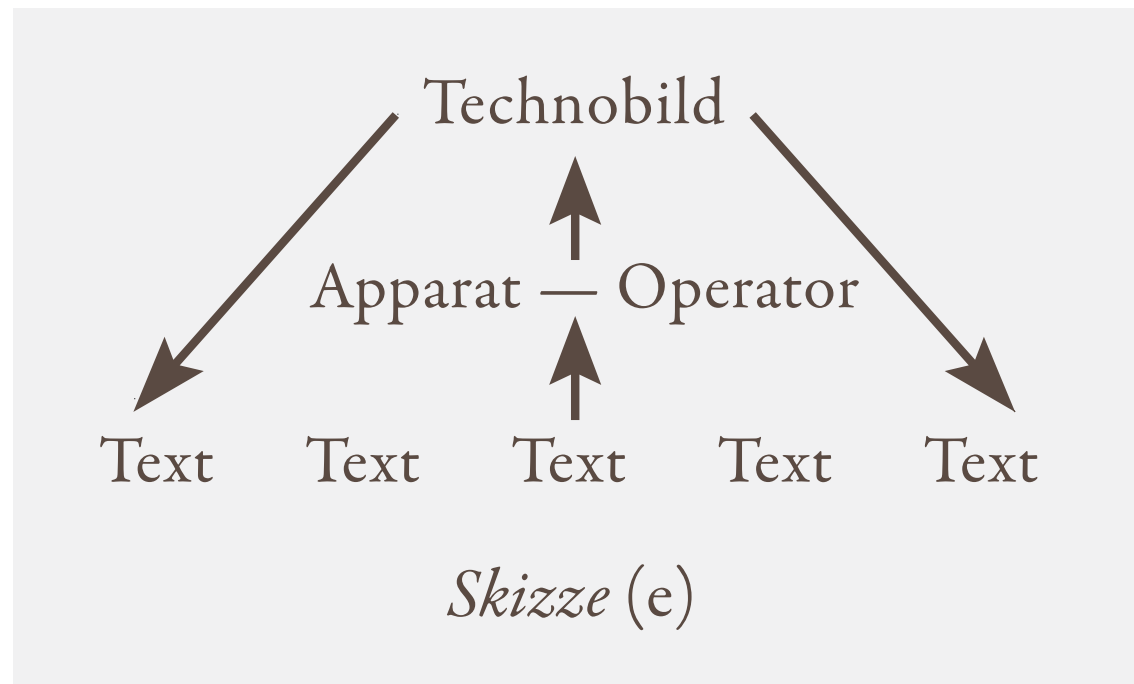
Одновременно меняется понимание способностей человека, в частности видения. Человеческое зрение признается недостаточным для фиксации некоторых сторон реальности, так, например, глазу оказывается недоступна тонкая реальность движения. Фотоаппарат и кинокамера заменяют несовершенство живописи и глаза. Недоступная глазу человека реальность, достигаемая посредством фото- и киноаппаратуры, — реальность, по сути производимая ими, что, однако ещё не опознаётся, поэтому объявляется исключительной реальностью, связанной с реальностью бессознательного. На место человеческого глаза приходит объектив камеры: «Мы сегодня раскрепощаем аппарат и заставляем его работать в противоположном направлении, дальше от копированного»⁹. Человек с фотоаппаратом от использования фотоаппарата как имитатора глаза дошел до идеи камеры как протеза-усилителя признанного ущербным человеческого глаза.

Как показывают исследователи, авангард открывает в машине способ переустройства мира, способ скорейшего низвержения ремесленного ручного искусства со всем его субъективизмом и мелкобуржуазностью. Поэтика авангардизма — «машинеризм» во всём. Даже в орнаменте тканей, в рисунках того времени преобладают производственные мотивы: «зубцы, колёса, рычажки», «серп и молот»¹⁰. Искусство должно быть машинным, служить повседневно-сти, и быть главным элементом «жизнестроения». Машина конструирует нового субъекта, открывающего новую эпоху — эпоху позитивного развития интеграции человека и машины. Повседневность должна быть трансформирована посредством машин, преобразующих материальность, пространство,

8 См.: Ичин К. Пролетариат врасплох: «Симфония ДОНБАССА» Дзиги Вертова // Авангард и идеология: русские примеры/ ред. — сост. Корнелия Ичин. — Белград: Филологический факультет, 2009. С.625—636.

9 Из манифеста Киноки. Переворот: Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. — М.: Искусство, 1966. С. 53.

10 Бобилевич Г. «Скрещение нитей — перекресток концепций». Язык текстильного дизайна русского авангарда // Авангард и идеология: русские примеры/ — Белград: Филологический факультет, 2009. С. 503—521.



язык и визуальность, и далее самого человека — его восприятие, мышление, поведение. Машина, таким образом, выступает как проект глобальной реорганизации мира, результат социального прогресса через разрушение границ между жизнью и искусством, биологией и механикой¹¹.

Говоря о машине авангарда и о машине вообще, мы не можем дать единственного определения, охватывающего все аспекты машинного, мы имеем дело со множеством следов, постоянно стирающихся, наличествующих и отсутствующих. В своей работе «О грамматологии» (1967) Жан Деррида определяет след следующим образом: «След есть ничто, он не есть сущее, он выходит за рамки вопроса "что это есть?"», и при случае делает его возможным¹². Машина относится и к природе, и к культуре, её исток уходит в бесконечность. Речь идет о следе машины.

2.

Авангард оказывается пространством, где сходится множество следов. Один перекрещивается с другим, тот с третьим, и так до полной неразличимости. В данной статье я намериваюсь проследить за концептом «комплекс аппарат-оператор» пионера теории медиа Вилема Флюссера, генеалогические

11 См.: Spieker S. Orthopaedie und Avangarde. Dziga Vertovs Filmauge aus prothetischer Sicht. // Apparatur und Rhapsodie. Zu den Filmen des Dziga Vertov/Hrsg. Natascha Meyer u. Jurij Muraschov. — Frankfurt a.M. 2000. S. 147—171.

12 Деррида, Ж. О грамматологии/пер. с фр. — М., 2000. С. 205.

корни которого обнаруживаются во многих идеях авангарда. Этот след выводит нас к современности и позволяет показать всё возрастающую роль машинного в дискурсе и практиках медиа в настоящем.

В всем философском наследии Вилема Флюссера наиболее очевиден стойкий интерес к проблеме визуального, в частности фотографического. Но если пойти дальше очевидных вещей, мы столкнемся с проходящей практически через все его произведения проблемой взаимоотношений человека с технологиями, или иначе, в формулировке самого автора — с «комплексом аппарат-оператор».

Исследователь философии Флюссера Райнер Гульддин утверждает: «Абсолютно центральную роль в произведениях Вилема Флюссера играет гибридное, интердисциплинарное понятие аппарата, располагающееся между теорией информации, философией, литературой и социологией»¹³. Он показывает, как трансформировался на протяжении всего активного творчества Флюссера этот концепт. Его генеалогические корни протягиваются далеко назад, а именно в ранние 1920—30-е годы, к пражской легенде о Големе, восходящей к XVII веку, которая легла в основу одноименного романа Густава Майринка (1915) и была экранизирована Паулем Вегенером и Карлом Бёзе (1920), к «R. U. R.» (Разумным Универсальным Роботам) Карла Чапена

13 Guldin, R. Golem, Roboter und andere Gebilde. Zu Vilém Flussers Apparatbegriff // FLUSSER STUDIES 09 — <http://www.flusserstudies.net/pag/09/guldin-golem-roboter.pdf>

1921 года и к административным аппаратам Кафки — эти три специфические составляющие идеи аппарата Флюссера вычлениаются Гульдиным и прослеживаются в их социально-политическом значении.

В своих работах Флюссер делает несколько попыток развести технические устройства — инструменты, машины, аппараты, делает это не совсем строго и достаточно схематично: инструмент служит работе по информированию предметов, машина же — это информирование предметов на основе научной теории, аппарат не служит работе — это игрушка, имеющая дело с информацией. Цель аппарата «не в том, чтобы изменять мир, но в том, чтобы изменять значения мира»¹⁴. Причем сам аппарат остается непроницаемым чёрным ящиком, и тот, кто имеет с ним дело, никогда не может до конца его распознать. Эти определения Флюссер дает в наиболее известной работе «За философию фотографии», утверждая в духе негативной антропологии идею порабощения человека аппаратом.

Отмечу, что по Флюссеру, исторически первым аппаратом является как раз фотоаппарат. С ним свершился переход от манипуляций орудиями к манипуляциям с веществами и образами¹⁵. Фотография создаётся на основе научной теории, производится из химических материалов и света, представляет собой материальную поверхность.

Первые фотографии воспринимались как медиум объективности, которая наконец независимо от человеческих чувств показывает, доставляет нам вещи такими, какие они есть в «природе»¹⁶. Лишь позднее идеи перцептивного синтеза сделали необходимым несколько иначе рассмотреть данные, поставляемые медиа. Единство мира предстало в многообразии, и сам субъект, находящийся всегда уже в отношениях с языком и культурой, то есть с медиа и культур-техниками, исторически наполненными формами визуализации и репрезентации и следовательно с медиа, навязывает миру единство. Это отмечает Вилем Флюссер и показывает, как категория аппарата обуславливает тип культуры.

У Флюссера технические устройства повторяют одни и те же движения — симулируют функции тела и мышление. На первый взгляд получается, что человек расщеплен — тело и мышление всё также разделены,

14 Флюссер, В. За философию фотографии/Пер. с нем. — СПб.: Изд-во СПбГУ, 2007. С. 27.

15 Флюссер В. О проецировании/пер. с нем // Хора. Журнал современной зарубежной философии и философской компаративистики. №3/4, (9/10) — 2009. С. 71.

16 Hörisch J. Der Sinn und die Sinne. Eine Geschichte der Medien. Frankfurt am Main: Eichborn-Verl., 2001. S. 227f.

заменимы по отдельности и протезируемы: есть бездумные протезы тела, и есть «как бы» мыслящие протезы — аппараты. Однако приоткроем внимательней к размышлениям Флюссера, к его анализу аппаратов. Мы увидим, что протезы кончаются в «нулевом измерении численного мышления»¹⁷ — на цифровых медиа. Центральной здесь становится не функциональность, заложенная в них программой, а то, что они могут сверх заложенной функции. Аппараты — это устройства для игры, цель которой — новая информация, расширение осмысленного мира.

Таким образом, первое аппаратное детище — фотография — никакое не объективное отражение реальности, как аппаратный продукт она генерирует собственную абстрактную реальность, синтезирует всегда лишь какую-то специфическую, абстрактную ее форму. Понимание того факта, что мир, с которым люди вступают в контакт посредством аппаратов, некая тривиальная и двумерная поверхность образа, данного фотографией, а всегда нечто большее, что позволяет занять критическую позицию по отношению к данностям. Критическая позиция к миру разворачивается не в консервативном дуализме тела и мышления, образа и отображения, а исходит из того, чтобы сам этот дуализм подвергается критике. Критика реализуется в практике не противопоставления, а создания новой среды, практике проецирования (Projizieren)¹⁸. Новая практика, о которой говорит Флюссер, — это проецирование/проектирование возможного, а не отображение наличного. В то время

17 В концепции культуры Флюссера «нулевое измерение» — это финал технологического развития человечества. В работе «О проецировании» он набрасывает эскиз медальной истории человечества: «медленное и трудоёмкое культурное развитие человечества может рассматриваться как пошаговое отступление из жизненного мира, как возрастающее отчуждение. С первым шагом назад из жизненного мира — из контекста людей, насающихся вещей, — мы становимся обработчиками, и отсюда следующая практика — производство инструментов. Со вторым шагом назад — на этот раз из трёхмерности обработанных вещей — мы становимся наблюдателями, и отсюда следующая практика — изготовление образов. С третьим шагом назад — на этот раз из двухмерности воображения — мы становимся скрипторами, и отсюда следующая практика — изготовление текстов. С четвёртым шагом назад — на этот раз из одномерности алфавитного письма — мы становимся калькуляторами, и отсюда следующая практика — современная техника. Этот четвёртый шаг в направлении тотальной абстракции — в направлении нульмерности — был совершён вместе с эпохой Возрождения, и в настоящее время он полностью осуществлён. Следующий шаг назад, в абстракцию, нецелесообразен: меньше, чем ничто, быть не может. Поэтому мы, так сказать, поворачиваемся на 180 градусов, и начинаем так же медленно и трудоёмко шагать назад в направлении конкретного (жизненного) мира. Отсюда новая практика компьютеризации и проектирования от точечных элементов к линиям, поверхностям, телам и нам, имеющим отношения к телам». — см.: Флюссер В. О проецировании/пер. с нем. // Хора. Журнал современной зарубежной философии и философской компаративистики. 2009. №3/4, (9/10). — С. 72—73.

18 См. аналитику понятия проекции: Зигфрид Цилински. Набрасывать и выявлять. Аспекты генеалогии проекции/Пер. с нем. — СПб.: Эйдос, 2013.



2. Скриншот фильма «Голем, как он пришёл в этот мир», 1920. Реж. Карл Бёзе и Пауль Вегенер
3. Скриншот фильма «Голем, как он пришёл в этот мир», 1920. Реж. Карл Бёзе и Пауль Вегенер
4. Скриншот фильма «Голем, как он пришёл в этот мир», 1920. Реж. Карл Бёзе и Пауль Вегенер
5. Скриншот фильма «Голем, как он пришёл в этот мир», 1920. Реж. Карл Бёзе и Пауль Вегенер

как старые образы ищут сходства с наличным, новые «синтетические образы» представляют собой проект возможного. Синтетические образы — компьютерные, фото-, видео-, киноизображения не симулируют, отображают, или воспроизводят действительность, а создают или проектируют реальность.

В общих чертах описание аппарата Флюссером строится на кибернетике Норберта Винера, но с добавлением экзистенциальной размерности. Здесь можно выделить три центральных момента:

- абсурдный кругооборот технического;
- формирование новых отношений, основанных на взаимозависимости аппарата и оператора;
- непрозрачность процессов, происходящих внутри аппарата («чёрный ящик»).

Однако мы не найдём у Флюссера окончательного определения аппарата, он постоянно трансформирует и перерабатывает его.

Наиболее актуальное определение, утверждающее слитность аппарата и оператора в «комплекс аппарат — оператор», как мне представляется, дано в «Коммунологии». Ни аппарат не поглощает оператора, ни оператор не владеет окончательно аппаратом, напротив, они служат друг другу¹⁹. По идее Флюссера, аппарат перекодирует текст в технообраз, осуществляет

19 Flusser V. Kommunikologie. — Aufl. 4 — Mannheim: Bollmann, 2007. S. 151.

визуализацию того, что прежде существовало лишь в виде символов, понятий, формул, текстов, и едва ли может быть представлено (илл. 1).

Благодаря такой нечеловеческой перекодировке «устанавливается новый уровень сознания», формируется «новый воображаемый мир, который стоит не "под" понятийным мышлением, а "над" ним»²⁰. С изменением значений мира, по мысли Флюссера, должны происходить и изменения самого мира. Это «единственная форма революции, которая нам ещё осталась — осознанно создавать непредвиденную информацию, извлекать из аппарата и помещать в образ то, чего нет в его программе — играть против аппарата»²¹.

3.

Именно здесь, как мне представляется, в финале мыслей Флюссера, актуально обратиться к их генеалогическому истоку, а именно популярной в первой половине XX века легенде о Големе, из родного Флюссеру города — Праги.

Существует несколько вариантов легенды о Големе, но общим для них всех является то, что Голем запускается после загрузки сакрального текста, и так же выключается, превращаясь в груду глины.

20 Flusser V. Eine neue Einbildungskraft // Schriften von Vilem Flusser/Hrsg. von Stefan Bollmann; Bd. 1. Mannheim: Bollmann, 1994. S. 263

21 Флюссер В. За философию фотографии/Пер. с нем. — СПб.: Изд-во СПбГУ, 2007. С. 96—97.

В 1920 году Карл Бёзе и Пауль Вегенер экранизировали легенду в фильме «Голем, как он пришел в этот мир»; фильм практически полностью сохранился и дошел до наших дней, в отличие от предыдущих фильмов о Големе, от которых остались лишь отдельные кадры. Я хочу обратиться именно к этому кинематографическому варианту легенды, так как это очень важно для нашего дальнейшего обсуждения.

По сценарию фильма, демон Астарот, исчадие ада, сообщает рабби Лёву тайное имя, оживляющее Голема. Рабби монтирует специальным образом этот текст в тело Голема, чем оживляет его (илл. 2).

Далее следует проверка на работоспособность и управляемость. Удостоверившись в полном соответствии запрашиваемым требованиям, Голема выключают через извлечение текста с инсталлирующим именем. Эти манипуляции повторяют процесс установки программы в аппарат, что можно наблюдать практически на любом современном электронном устройстве.

Но приходит время, когда темные силы пробуждают в Големе основную программу, а именно программу Астарота — злого демона, над которым нет власти человека. Голем восстает против человека (илл. 3).

Это центральный сюжет как легенды, так и фильма, на котором обычно и останавливаются. Р. Гульдин в своем исследовании также отмечает неизбежный выход аппаратов из-под человеческого контроля, что происходит и в легенде о Големе, и в пьесе «R. U. R.» Чапека. Однако если внимательно смотреть фильм, обнаруживаются действия, которые

не укладываются в ожидаемую общепринятую схему rise of the machines. Голем симпатизирует людям и тянется к ним, не к тем, которые хотят им управлять, а к проявляющим бескорыстный интерес, например, в сцене на приеме у императора. Голем проявляет эмпатию к окружившим его дамам, замороженным диковинным существом. Одна из них дарит Голему цветок (илл. 4).

Так практически незаметно в Големе происходят трансформации, или говоря современным языком — программный сбой. Он хочет дружбы и равенства с человеком, но с ним обращаются как с рабом.

Этот момент совершенно ускользает от критиков после следующих сцен ярости Голема, где он убивает рыцаря Флориана, возлюбленного дочери рабби Мириам, по указанию коварного помощника рабби Фамулуса (который тоже в неё влюблён). Мощная по драматическому накалу сцена закрепляет мнение, что центральным ядром сюжета является конфликт между человеком и машиной, но здесь следует обратиться к самым последним кадрам, в которых показан одинокий монстр, бессмысленно бредущий по городу. Чего же он ищет? На кого бы напасть? Нет, это не так. Голем, своего рода монолитный аппарат, ищет человека, лишь вместе с которым он способен делать хоть что-то осмысленное. В пределе его влечёт желание игры и дружбы.

Он встречает резвящихся детей, и желая поиграть с ними, счастливо улыбается (что совершенно не укладывается в иконографию монстров киноэкспрессионизма). В игре же Голем неожиданно



выключается ребёнком, вытащившим амулет из его груди (илл. 5).

Этот сюжетный виток самый важный, так как здесь обнаруживается то, что становится очевидным только сейчас, на современном уровне развития технологий — аппарат не противопоставлен человеку, они в любом случае образуют новое динамическое единство.

Авангард открыл феномен *medium'a* или среды, в которой происходят взаимодействия человека с человеком, человека с окружающей средой, человека с аппаратом, осознание же этого открытия происходит только сейчас. В этой среде происходят рост и развитие, она питает, она растёт и изменяется вместе с комплексом элементов, её составляющих.

4.

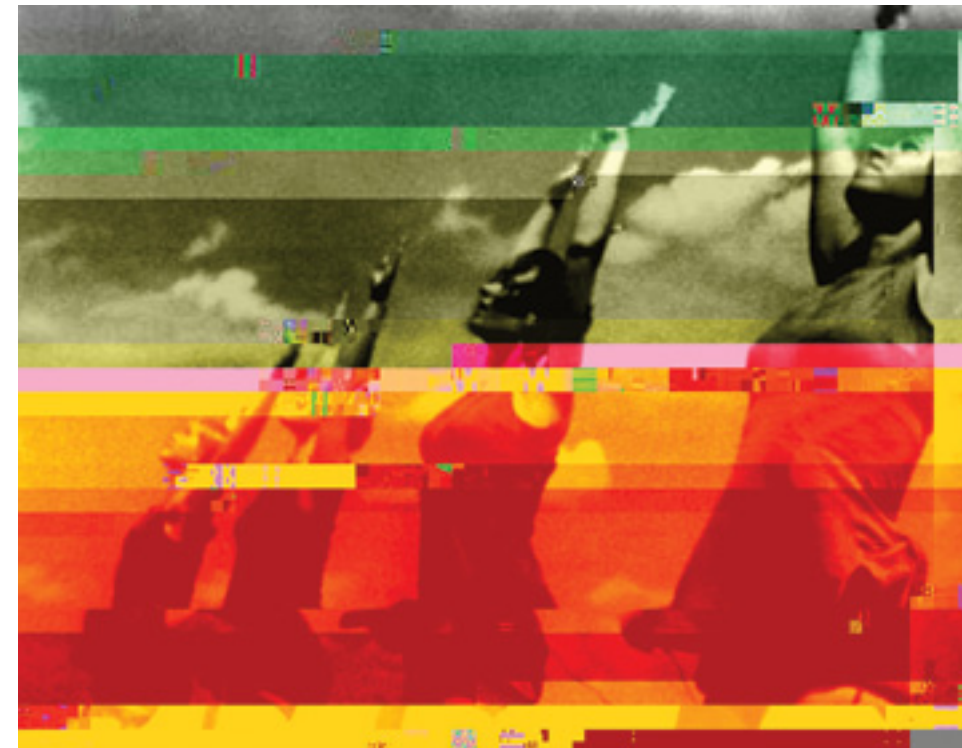
Выслеженная в авангарде идея *medium'a* — в частности, принципиального взаимодействия аппарата и человека — не тождественна популярной идее автономии технологий. Сами по себе техника и технологии — лишь один из элементов усложняющейся среды человеческого обитания. Они настолько же автономны, насколько автономен человек. Можно говорить и об их равенстве, в пользу этого говорит феномен, подрывающий популярные идеи, как технологического, так и социального детерминизма.

Это феномен *glitch'a* — программной или аппаратной ошибки, технического сбоя. Глитч возникает из самого существа машины, как зов аппарата к невозможной автономии, к свободе производства смысла.

Спонтанные (или намеренные) ошибки в программе, наблюдаемые в глитч-арте, не только расширяют эстетические границы в искусстве, но и открывают голос самой машины. Глитч-арт по большей части эксплуатирует программные ресурсы — это эстетизация программной ошибки или реформатирования файлов, когда образ, представленный в виде кода (текста) редактором, читается, сжимается или изменяется, в результате трансформируя получаемое изображение.

Для того, чтобы случайный «выкрик» аппарата получил значение, чтобы он включился в человеческий мир, необходим оператор — тот кто выберет конкретный образ из множества абстрактных выкриков сломанного аппарата — это и есть машина. Как комплексное динамическое сопряжение элементов, «машина» или в формулировке Флюссера «комплекс аппарат-оператор», прослеживается от авангардистского Голема до современного глитча, и раскрывается как *medium* или среда, обеспечивающая релевантное существование и понимание мира.

Новая визуальность, новые компьютерные образы или, говоря вонкабуляром Флюссера, — «технообразы» представляют собой полную противоположность традиционным



конкретным «отображениям реальности», они абстрактны и *"komputiert"* — созданы из точек посредством новой синтетической способности воображения, которая и есть аппаратная сила, не управляемая человеком. Воображение уравнивает человека и машину в их совместном слитном процессе создания значений мира. Нулевое измерение, где возможна эта техника — цифровая техника, не имеет никакой референции с человеком-размерным миром объектов, где человек-субъект им подчинен. Здесь субъект уже не автономен как кантовский субъект, а возможен как проект. Он свободен в игре зависимостей, он *"vernetzt"* во множестве технических и социальных отношений. «Мы не являемся больше субъектами данного нам объективного мира, а мы теперь проекты альтернативных миров»²². Свобода этого субъекта как проекта заключается в проектировании — набрасывании и выявлении новых связей и отношений, новых смыслов. «Человек как проект, этот формально мыслящий системаналитик — и синтетик, — есть художник»²³.

Именно в этом проектировании — набрасывании и выявлении — осуществляется функционирование сложного

22 Flusser V. Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung // Schriften von Vilém Flusser/Hrsg. von Stefan Bollmann; Bd. 3. — Mannheim: Bollmann, 1994. S. 283.

23 Flusser V. Digitaler Schein // Schriften von Vilém Flusser/Hrsg. von Stefan Bollmann; Bd. 1. — Mannheim: Bollmann, 1994. S. 285.

6. Глитч-арт работа М. Степанова по надрам фильма «Голем, как он пришёл в этот мир», 1920. Реж. Карл Бёзе и Пауль Вегенер

7. Глитч-арт работа М. Степанова по надрам фильма «Олимпия», 1938. Реж. Лени Рифеншталь

Полина Дроняева

Новые медиа как «технологии себя»

В заданном контексте «между галереей и метро» под «новыми медиа» я в первую очередь имею в виду интерактивные медиа (без особого дальнейшего различения между интерактивным искусством и интерактивными гаджетами повседневного широкого потребления), а также веб 2.0. «Технологии себя» — термин французского философа Мишеля Фуко. Английское *Technologies of the self* (последние переводы предпочитают просто *self*) иногда переводятся на русский как «техники себя», но последнее часто употребляется в текстах по йоге и другим практикам по саморазвитию, поэтому я предпочитаю буквальный перевод «технологии». Встречается равнозначный вариант «практики себя». Так как в основе этих практик лежит выработка полезных привычек в поведении, я в результате перехожу к описанию именно таковых, с той лишь разницей, что техника — это осознанная привычка, а я рассматриваю примеры ещё не осознанных привычек.

Мишель Фуко определил «технологии себя» как практики и стратегии, с помощью которых индивиды представляют самим себе собственное этическое самопонимание. В результате своего экстенсивного изучения древних практик Фуко отмечает, что «произошла инверсия в иерархии двух принципов древности: «заботься о себе» и «познай себя». В грено-романской культуре знание

самого себя проявляется как следствие заботы о себе. В современном же мире, наоборот, знание себя является фундаментальным принципом»¹.

Некоторые из этих «технологий» древних практик звучат очень современно. Например, «три техники себя стоиков: письма друзьям и самораскрытие, исследование себя и своего сознания, включая пересмотр того, что было сделано, что должно было сделано, и сравнение того и другого... ведение дневника... третья техника стоиков, аскеза, не раскрытие тайного себя, но запоминание»².

И вот, впервые в истории человечества человек получил в свои руки доступный инструмент, так удачно названный Маклюэном продолжением нашей нервной системы, в отличие от трактора, который продолжает наши руки и ноги, или бинокля, который продолжает наши глаза³. Новые медиа — это в первую очередь инструменты для познания себя, в том же смысле, что имели в виду древние греки: через «заботу о себе», через постоянное осмысление самых мелких событий частной жизни.

1 Martin L., Gutman H., Hutton P., eds. (1988). *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*. — Amherst: University of Massachusetts Press.

2 Фуко М. (1982/2007). *Герменевтика субъекта*. СПб.: Наука.

3 Маклюэн М. (1962/2005). *Галактика Гуттенберга*.

Почему я считаю продуктивным рассматривать новые медиа как «технологии себя»? Потому что это позволяет минимизировать влияние картезианства в нашем дискурсе о современном искусстве, о новых медиа в искусстве. Это также даёт возможность мыслить аудиторию современного искусства как активного агента, как соавтора произведения.

Картезианство в философии в широком смысле — это такая картина мира, в которой субъект отделяет себя от объектов, на которые делит окружающий мир⁴. Своего пика такой подход достиг в XIX веке (с победой позитивизма в науках). Одновременно росло и сопротивление ему. Например, в области искусства и истории искусств возрос интерес к звуку и аудиоокружению. Слух противопоставлялся зрению как одна из стратегий отхода от картезианства: последнее, как и зрение, предполагает человека, отделённого от предмета, тогда как слушающий проникается звуками всем телом в силу самой физики звука. «Представление о визуализации, при котором рационализованная система координат Декарта ставит воспринимающего субъекта в качестве единственной точки (зрения), из которой наружный мир расходится равными лучами, уступило место более гибкому, мобильному и объёмному представлению о пространстве, в котором растворяется дуальность «субъект — объект», а также разница между отдельными точками и плоскостями... Слышащий субъект — это субъект, представленный не в качестве точки, а как мембрана, не как картинка, а как канал, пропускающий голося, шумы и музыку»⁵.

В философии же, после неудачной попытки Ницше, самым последовательным антикартезианцем стал Мартин Хайдеггер (Хайдеггер 1993). Фуко относится к той же линии антикартезианства в философии, что и Хайдеггер. А как неоднократно показал в своих работах Хьюберт Дрейфус, подход, разработанный на основании идей Хайдеггера, помог достичь прогресса в области искусственного интеллекта и робототехники.

Если идеи Хайдеггера помогают эффективно выстроить работу робота и его интерфейс «машина — среда», то при создании интерактивных устройств «человек — машина» эти идеи тем более

4 Taylor C. *Engaged agency and background in Heidegger* // *The Cambridge Companion to Heidegger*. Ed. Guignon C. Cambridge University Press, 1993.

5 Connor S. *The Modern Auditory I // Rewriting the Self. Histories from the Renaissance to the Present*. Ed. Porter R. Routledge, 1997. http://www.arts.rpi.edu/public_html/century/eao12/ConnorModernAuditoryI.pdf

представляются незаменимыми. Именно их изучают студенты института Интерактивного дизайна в Линце (Австрия)⁶.

Интерактивность в мире искусства шире технических возможностей интерфейса. Главный интерфейс в искусстве — это человеческое сознание. Произведения искусства, которые меньше похожи на окно или сцену (для пассивного созерцания) и больше на инструмент, обращающий внимание зрителя на самого себя, своё сознание и ощущения — вот идеал, которого мы все ожидаем от художников, работающих с новыми медиа. И именно к этому идеалу стремятся студенты в Линце.

Применяя похожий подход, мы увидим, что наш мир наполнился технологиями себя благодаря интерактивным технологиям. Мы сколь угодно много можем спорить о полезности произведённой и накопленной на сайтах Веб 2.0 информации, но одно должно быть для нас несомненно: само наличие этих сайтов — отличная технология себя.

То же можно сказать и об интерактивных гаджетах. Кому-то покажутся подобные технические игрушки способом инфантилизации населения. Я же вижу в них инструменты для выработки новых привычек — привычек реагировать на контент, взаимодействовать с ним. При этом глубина содержания самого контента становится здесь на второе место. Главное — производимые с ним манипуляции.

Три привычки постепенно утверждаются в современном мире вездесущих интерактивных технологий: 1) привычка взаимодействия с контентом, 2) привычка искать и находить каналы для обратной связи, 3) привычка регистрировать окружающее — либо высказывать свое мнение (в комментариях или на своих страничках в соцсетях), вести блоги в соцсетях, либо как минимум фотографировать, делать аудио- и видеозаписи происходящего. И ещё одна, четвёртая привычка, которая воспитывается интерактивными технологиями, включена во все три описанные, но её важно выделить: *привычка делиться*.

Все эти полезные привычки стали возможными благодаря открытым архитектурам, стандартам и кодам Веб 2.0, когда интернет стал платформой со встроенной «этикой кооперации»⁷.

В качестве примера первой привычки возьмём движение мэш-апов (*Mash-up*, также

6 www.interface.ufg.ac.at

7 Тим О'Рейли (2005). *Что такое Веб 2.0*. <http://old.computerra.ru/think/234100/>

ремикс, фэн-вид). Это манипуляции с готовыми видеороликами: монтаж и перемонтаж, переозвучка и т.п. Получаются вполне полноценные арт-объекты. Некоторые из них, как работы Джонатана Макинтоша, могут играть роль политического комментария, критики.

Кстати, Макинтош в своей работе об истории политического видеоремикса указывает, что первый такой ремикс был сделан в России (некий Э. Шуб прокомментировал нарезку из голливудских фильмов)⁸.

Сам Макинтош делает критические ремиксы как с левой политической критикой, так и с феминистической критикой гендерной направленности рекламы для детей. Он даже разработал веб-приложение как инструмент медиаобразования, с помощью которого вы сами можете смонтировать видеоряд рекламы для девочек с аудиорядом рекламы для мальчиков и впечатлиться результатом⁹.

Нечто подобное, т.е. комментарий через ремикс, без добавлений постороннего контента, мы в нашей лаборатории выполнили с передачами радиостанции «Эхо Москвы»¹⁰, а также со спамом. Реальный спам, ежедневно получаемый на телефон от Билайна, был нами сонифицирован и представлен на прошлой Московской биеннале (в рамках спецпроекта «Внутренности») как «Спам-арт»¹¹. Как автор могу подтвердить то особое удовлетворение, очищение от нанесённых спамом обид, которое испытываешь, препарируя раздражающий спам.

Но часто ремиксы — просто продукты фан-клубов, как дань любви к определённым сериалам, т.е. фэн-виды. Макинтош и здесь попробовал себя: очень популярен его мэш-ап сюжетов из двух разных сериалов о вампирах¹².

Таким образом человек выражает своё отношение к любимому фильму. Для нас, исследователей, здесь интересно то, как именно это происходит — через действия, манипуляции. Зрителю недостаточно теперь пассивно наслаждаться фильмом, ему особенно приятно перемонтировать любимые сцены, иногда поменять к ним

8 McIntosh J. A History of Subversive Remix Video before YouTube: Thirty Political Video Mashups Made between World War II and 2005 // Fan / Remix Video, eds Coppa F., Russo J., special issue, Transformative Works and Cultures, no. 9, 2012. Доступно онлайн: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/371/299>

9 www.genderremixer.com

10 Дроняева П., Сенько А. Идеальный политолог. Аудиоснейп. 2008. <http://www.acousticimages.net/works/theidealpolitolog.html>

11 Дроняева. Спам-арт. 2011. <http://www.acousticimages.net/works/spamart.html>

12 www.rebelliouspixels.com/2009/buffy-vs-edward-twilight-remixed

музыку и т.п. (см. также «10 оригинальных жанров YouTube» 2013).

Вторая привычка — стараться быть услышанным. Привычка наличия обратной связи. Люди соскучились по активным действиям, манипуляциям. В нашей лаборатории мы это наблюдаем при каждом выступлении нашей интерактивной инсталляции, позволяющей посетителям создавать полноценную музыку своими движениями¹³. Таким людям уже скучно в обычной картинной галерее. Но те проекты, где предлагается нажать на кнопку, чтобы получить результат, тоже не для них. Это тоже не интерактивное искусство. Его правильнее называть реактивным. Таким образом, здесь всё ещё находится лагуна, которая ждёт своего заполнения талантливыми художниками.

Или другая полезная привычка — вести блоги. Интересны в этом плане армейские блоги. Кто бы мог подумать, что у паренька, находящегося целый год в казарме, найдутся темы для практически круглосуточных твитов! А таков был блог Кирилла Диденка. Читать такой блог — это не искать новостей или анализа политической ситуации, но наблюдать сиюминутные реакции молодой души на различные моменты, которые всем нам жизнь предлагает ежедневно: ранний подъём, физические нагрузки, насмешки соседей, новые приятели, подготовка к празднику, посадка клумб в ближайшем городе и тому подобные незначительные происшествия.

Но их сила именно в этой незначительности, за счёт которой новые способы реагирования на окружающее быстрее и легче усваиваются.

Новые технологии позволили ребятам возобновить практику стоиков ежедневного отчёта о своей жизни, а нам дали возможность принимать эти отчёты (что для греков также входило в условия выполнения этих практик). Здесь не сама жизнь, здесь отчёт о ней важен для самосовершенствования.

Один автор такого армейского блога так и пишет: «Частенько в армии я спрашивал себя: "Зачем я веду дневник? Может, ну его..." Но что-то подсказывало: "Пиши, так интереснее!" Теперь понимаю, что вся эта "писанина" — это способ остаться человеком и не сойти с ума от армейской монотонности, абсурда и безделья»¹⁴.

13 www.acousticimages.net/works/acousticimages.html

14 Армейский дневник. 2013. http://man-inarmy.blogspot.ru/2013/09/blog-post_30.html



Да и просто невинная привычка фотографировать всё и вся тоже может рассматриваться как современная версия древнегреческих «практик себя». Памела Рутледж, психолог, специализирующийся на новых медиа, так рассматривает акт фотографирования посетителями музейных экспонатов:

«Фотографирование не только более богатая форма передачи информации, но также и более демократичная. Фотография может вдохновить на новую работу или быть использованной в мэш-апе, или быть включённой в работу, которая будет выставлена через месяц в этом же музее. Обновление старого — не новая идея в истории искусств»¹⁵.

Также Рутледж рассматривает шуточные микроблоги в Твиттере как «интерактивные перформансы»: *«Мы привыкли искать развлечения в кино, видео, комиксах, книгах или журналах, и в некотором роде наше использование Твиттера происходит в том же духе. Но Твиттер интерактивен, он позволяет — а иногда даже требует — участия аудитории в совместном создании контента, который бы продолжал или расширял рассказ. Это создаёт ощущение соучастия и собственного вклада в юмор, чего нет в традиционном выступлении комика»¹⁶.*

Итак, рассматривая новые медиа как технологии себя, мы 1) переносим фокус анализа

15 Rutledge Pamela. New Media is the New Museum. Part 2, 2010. Доступно онлайн: <http://www.psychologytoday.com/blog/positivelymedia/201012/new-media-is-the-newmuseum-part-2>

16 Rutledge P. Fake and Funny: Twitter as Interactive Performance Art. 2012. Доступно онлайн: <http://www.psychologytoday.com/blog/positively-media/201212/fake-andfunny-twitter-interactive-performance-art>

с контента с одной стороны, и с технической составляющей — с другой стороны, на человеческую составляющую взаимодействия «человек — медиа», 2) избавляемся от картезианства и рассматриваем пользователя новых медиа как активно взаимодействующего с окружающей средой, 3) получаем возможность рассмотреть манипуляции, производимые с новыми медиа как самодостаточную деятельность, придавая ей значимость: мы считаем, что эти манипуляции формируют привычки, способные создать новые сценарии поведения, которые могут быть экстраполированы на более важные сферы жизни — принятие решения, участие в жизни общества, потребность в выражении мнения, активная жизненная позиция, поиск обратной связи.

Мелкие, незначительные действия, часто по отношению к незначительным поводам, тем не менее, могут играть решающую роль в становлении новых условий для человеческого существования. Как Фуко, так и Хайдеггер видели огромный потенциал для освобождения человека именно в мелких, маргинальных действиях и событиях (Об этом пишет Дрейфус¹⁷; нельзя не вспомнить здесь и «микropolitику» Делёза и Гваттари).

Согласно Дрейфусу, Хайдеггер настаивал, что мы должны научиться ценить маргинальные практики, то, что он называл «спасительная сила незначительных вещей» — такие действия, как поход в лес или проба молодого местного вина с друзьями. Эти действия маргинальны, потому что сопротивляются

17 Dreyfus H. Heidegger and Foucault on the Subject, Agency and Practices. 2004. Доступно онлайн: http://socrates.berkeley.edu/~hdreyfus/html/paper_heidandfoucault.html

1. Полина Дроняева. Интерактивная инсталляция "Acoustic Images", фестиваль Opus IV, Брюссель, 2012

возможности упорядочить их и сделать более эффективными (как того требуют тоталитарная наука и техника современности). Но всё-таки такая угроза существует. Поэтому мы должны охранять эти практики от исчезновения, следить за тем, чтобы их нельзя было «мобилизовать» как ресурсы.

Когда-нибудь эти маргинальные, неэффективные практики займут центральное место в нашей жизни, в то время как «эффективное упорядочение», правящее миром сейчас, станет маргинальным. Поэтому так важно развивать в людях чувствительность и сохранять все нетехнические практики и привычки¹⁸.

Как это часто бывает, литературные произведения часто являют нам неожиданные образцы подобных маргинальных действий и «нетехнических» привычек, ставших вдруг центральными. Например, Андерсен в своей сказке «Свинопас» описал типичного пользователя интерактивных гаджетов в образе принцессы¹⁹.

Лоренс Стерн, основатель сентиментализма, руководствовался полемикой с Гоббсом при написании «Сентиментального путешествия» (1768). Зло не является естественным началом человека, настаивал Гоббс, люди способны развить хорошие качества, заботясь о себе через познание своих глубинных чувств, своих душ. «Сентиментальное путешествие» даже предлагает несколько примеров — по одному в каждой главке — как именно это может быть сделано.

Например, в одной главе Стерн описывает, как он пытается подстроить ритм своей кареты к ритму и содержанию своих мыслей. В другой главе рассказывает, как он определил, что человек, который хотел устроиться к нему в слуги, хороший, ещё до того, как тот успел произнести слово.

Но одно происшествие заняло у Стерна целых три главы, оно называется «Двери сарая»:

«Когда мосье Дессен оставил нас, сказав, что вернётся через пять минут, рука её покоилась в моей, а лица наши обращены были к дверям сарая. Пятиминутный разговор в подобном положении стоит пяти-векового разговора, при котором лица

18 Dreyfus, H. Heidegger on the connection between nihilism, art, technology, and politics // The Cambridge Companion to Heidegger. Ed. Guignon C. Cambridge University Press, 1993. Downloadable at <http://socrates.berkeley.edu/~hdreyfus/pdf/HdgerOnArtTechPoli.pdf>

19 Более подробно о том, как «Свинопас» рассказывает о новых медиа, см.: Dronyaeva P. The Rage of the Swineherd. Phenomenology of Paratactic Commons // Paratactic Commons Conference, Amber 12 Art and Technology Festival. — Istanbul 2012/2013: amberTXT/BIS. P. 185—194. Доступно онлайн: <http://www.scribd.com/doc/157454705/amber-12-Art-and-Technology-Festival>

собеседников обращены к улице: ведь в последнем случае он питается внешними предметами и происшествиями — когда же глаза наши устремлены на пустое место, вы черпаете единственно из самого себя».

Человек, глазеющий в упор на тупой, скучный, ничего не значащий предмет, вынужденный находить смыслы внутри себя (не имея возможности черпать их из внешних событий) — это же портрет современного человека перед теле- или компьютерным экраном! Искать смыслы в себе, а не в происходящем на экране. И чем бессмысленнее содержание (контент), представленный извне, тем глубже приходится копаться в самом себе в поисках творчества и самопознания.

Так и у Андерсена: принцесса проводила время у бессмысленного на вид горшочка с бубенчиками, но ведь дело было не в горшочке и не в той информации, которую он передавал, а в тех манипуляциях, которые нужно было для этого проделать. Принцесса, таким образом, переносит фокус с информации на манипуляции, с контента гаджета на его интерактивность. Принцу кажется, что интерактивность вторична, маргинальна по отношению к контенту. Принцесса же делает маргинальные действия центральными.

И только сейчас, когда интерактивные медиа стали повсеместными, критики могут задуматься, как новые технологии подчёркивают определённые «технологии себя», и к каким результатам в будущем это может привести.

Например, Штокбургер предсказывает развитие «интерсубъективных отношений» внутри сообществ по обмену файлами и т.п.:

«Цифровые технологии открыли возможности для всех этапов индивидуальной работы со звуком: композиции, распространения и потребления, а также новые формы социального взаимодействия, как например, сообщества по обмену файлами, состоящие из людей, которые интернализируют идеи об утопии, и... возникает вопрос, не наблюдаем ли мы временный отход (от общения) перед будущим установлением новых социальных формаций и возвращением сообществ на новом уровне взаимодействий»²⁰.

Хирози Ёсиока также признаёт важность технического окружения как предпосылки к развитию определённого стандарта поведения: «Одно из главных преимуществ современного существования в окружении

20 Stockburger A. Utopia Inside. Tracing Aspects of the Utopian in Contemporary Sonic Culture // Diederichsen D., Ruhm C. (eds.). Immediacy and Non-simultaneity: Utopia of Sound. — Vienna: Publications of the Academy of Fine Arts. Schlegelbrugg, 2010. P. 179—193.



цифровых медиа заключается в том, что мы подходим ближе к перспективе «толерантности сложности» не столько в результате философского или научного продвижения, сколько обычного всеобщего стиля поведения, который мы приобрели через ежедневное использование цифровыми технологиями²¹.

Конечно, здесь не идёт речь о техническом или каком-либо другом детерминизме. Наоборот, информация, которую мы получаем и передаём, как и технические средства, с помощью которых мы это делаем, уходят на второй план. На первый план выходят «технологии/техники себя», пока ещё новые (в силу новизны технических средств), но при более пристальном рассмотрении — хорошо забытые старые (похожие на техники, изученные Фуко у древних греков), пока ещё маргинальные, но, как указывал Хайдеггер, полные огромного потенциала, если станут центральными.

Литература

- 10 оригинальных жанров YouTube. Шредс, мэшапы и другие жанры видео, которые мы знаем благодаря видеосервису. Частный корреспондент. 15 июля 2013. Доступно онлайн http://www.chaskor.ru/article/10_originalnyh_zhanrov_youtube_32241
- Дрейфус Х. (1978). Чего не могут вычислительные машины: Критика искусственного разума. М.: Прогресс. Редакция литературы по философии и педагогике.
- Дроняева (2013) Хайдеггер и искусство. Блог «2.0 в нашу пользу» <http://2-0-we-lead.livejournal.com/7487.html>
- Стерн Л. (1768) Сентиментальное путешествие.

21 Yoshioka H. Tolerance of Complexity // Coded Cultures, — Vienna, 2009. P. 42—43.



- Хайдеггер М. (1993) Европейский нигилизм. Время и бытие. М.: Республика.
- Хайдеггер М. (1993) Вопрос о технике. Время и бытие. М.: Республика.
- Dreyfus H. L. (2004) Heidegger and Foucault on the Subject, Agency and Practices. Доступно онлайн: http://socrates.berkeley.edu/~hdreyfus/html/paper_heidandfoucault.html
- Jay, Martin (1993a). Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought. University of California Press
- Jay, Martin (1993b). The Rise of Hermeneutics and the Crisis of Ocularcentrism. In Force Fields: Between Intellectual History and Cultural Critique. New York
- McIntosh Jonathan <http://www.rebelliouspixels.com/2010/right-wing-radio-duck-donald-discovers-glenn-beck>
- <http://www.rebelliouspixels.com/2009/buffy-vs-edward-twilight-remixed>
- <http://www.rebelliouspixels.com/2012/lego-violence-super-cut>
- <http://www.genderremixer.com/>

- Полина Дроняева. Интерактивная инсталляция "Acoustic Images", фестиваль Opus IV, Брюссель, 2012
- Полина Дроняева. Интерактивная инсталляция "Acoustic Images", фестиваль Opus IV, Брюссель, 2012

Ксения Федорова

Трансмедиальность, трансграмотность, трансдукция и эстетика технологически возвышенного

Цифровые технологии представляют множество новых способов выражения, кодировок существующих объектов и процессов, но прежде всего они порождают новые феномены. В данном случае я рассматриваю практики медиаискусства в контексте двух курсов: трансмедиальность и возвышенное.

Исследования транс- (а также интер-) медиальности изучают отношения между различными медиа, формами материального производства и способами восприятия. Понятие возвышенного, в свою очередь, подразумевает романтический поиск недостижимого идеала, непознаваемого абсолюта и отправляет к вопросу о негативном порядке репрезентации, т. е. о возможности представления непредставимого. Ключевой момент во взаимосвязи между двумя дискурсами — это аффективные аспекты опыта нахождения на границе и встречи с тем, что по ту сторону замкнутого круга этих границ. Одно из центральных допущений цифровой культуры — это то, что цифровой код служит наиболее объективным и нейтральным средством перевода между различными медиаязыками. Однако это положение проблематизируется физическими процессами, обеспечивающими действительность символического выражения. В частности, даже, казалось бы, мгновенная электрическая передача предполагает последовательность событий, а значит — пространство между этими событиями.

Это «между» и есть то, где происходит трансформация сигнала, переход из состояния в состояние, и именно этот зазор, зона не актуального, но возможного и дает повод для более расширительной эстетической трактовки этих процессов.

Примеров практик, представляющих различные типы отношений, возникающих на стыке медиа, множество. Приведем лишь несколько: взаимовлияющие рекомбинации движения, речи и письменного текста в перформансе «Телотекст» Саймона Биггса, Сью Хоксли и Гарта Пейна, интерактивная инсталляция объединения «Куда бегут собаки» на тему визуальной репрезентации запаха, визуальные и акустические интерпретации физических данных в «психогеофизических» исследованиях Мартина Хауса и группы micro_research.

Подходы к трансмедиальности

Понятие трансмедиальности, описывая отношения между типами медиарепрезентации, ставит вопрос о статусе медиаграниц и пространства между ними. Независимо от подхода — онтологического или структурного¹, — эти границы, несомненно,

1 См.: Schroeter J. Discourses and Models of Intermediality // CLCWeb: Comparative Literature and Culture, Vol. 13, Issue 3, 2011.

существуют. Например, Ирина Раевски признает, что границы между медиа искусственно сконструированы, но они необходимы, поскольку именно отчетливость и специфичность границ и референций между ними делает возможной сложность и разнообразие интермедийных художественных практик². Примеры «способов пересечения медийных границ» — транспозиция (например, киноадаптации литературных текстов), комбинация (опера, кино, синтетические искусства), отсылки (в фильме — к живописи, в живописи — к фотографии, и т. д.)³. Результирующие «смыслы» ассоциируются здесь со специфическим напряжением между медийными характеристиками, которые вступают в игру только когда задействованы все элементы.

Раевски, Вернер Вольф и другие авторы предоставляют ценную методологию для интер/трансмедийных исследований⁴, однако не обсуждают новые медиальные практики. Джей Болтер и Ричард Грузин в своей известной теории ремедиации различают два мотива, характерных в частности для отношений между старыми и новыми медийными практиками, — «дань» и «соперничество», то есть имитация или реконтекстуализация старого медиума в новом. Обе тенденции стремятся к одному: расширить границы репрезентации с целью интенсификации опыта того, что находится по ту сторону репрезентации, непостижимого «реального», того, к чему на протяжении всей своей истории стремилось искусство. По их мнению, такая задача «резонирует с двойным интересом современных медиа: прозрачное представление реального и наслаждение непроницаемостью самих медиа». Они называют это логикой прозрачной непосредственности и гипермедийности⁵. Эти характеристики еще будут рассмотрены ниже в отношении типов опыта, диктуемых арт-стратегиями, сначала же попробуем прояснить специфический когнитивный процесс, стоящий

2 См.: Rajewsky I. Border Talks: The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality // Media Borders, Multimodality and Intermediality, ed. Ellestrom L. — London: Palgrave Macmillan, 2010, p. 61.

3 Различение, проводимое Раевски, похоже на категоризацию интермедийных отношений Гансом Лундом: комбинация (с подкатегориями «интерференции» и «сосуществования»), интеграция и трансформация. См.: Lund H. Intermediality. Word, Image, Sound in Collaboration // Changing Borders: Contemporary Positions in Intermediality, ed. Arvidson J., Askander M., Bruhn J., Fuehrer H. — Lund: Intermedia Studis Press, 2007, p. 15.

4 Раевски также обращается к различению «интра-» и «экстракомпозиционных» отношений между медиа, введенному Вернером Вольфом. См.: Werner W., Intermediality // The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory, ed. Herman D., Ryan M.-L. — London: Routledge, 2005, p. 252.

5 См.: Wolf W. Intermediality // The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory, ed. Herman D., Ryan M.-L. — London: Routledge, 2005, p. 252.

за трансмедиальностью. В этом отчасти поможет понятие возвышенного.

Эффект возвышенного в трансмедиальности. Технологическое возвышенное

В своем наиболее известном описании, данном Кантом, чувство возвышенного возникает в результате разрыва между воображением и рассудком. Оно указывает на существование непознаваемого, того, что превосходит нашу способность чувственного восприятия, находится по ту сторону категориальной репрезентации. Сталкиваясь с границами репрезентации, зритель сталкивается с границей в онтологическом смысле. Чувство возвышенного — это опыт лиминальности, то есть нахождения на границе знания и незнания, реального и невозможного. Жорж Батай называл это состояние «внутренним опытом» («путешествием на край возможного для человека»⁶), Морис Бланшо — «опытом-пределом» («радикальной постановкой себя под вопрос»⁷), а Мишель Фуко в одной из поздних работ писал, что «трансгрессия вынуждает границу признать факт своего неминуемого исчезновения, чтобы найти себя в исключенном... Соответственно, трансгрессия не относится к границе как внешнее к внутреннему..., их отношения скорее спиралевидны...»⁸.

Преодоление границ и утверждение безграничности сходно с описанием трансмедиальности как необходимого условия любой медиальности. Согласно Ларсу Эллерстрёму, связи между медиа настолько тесны, что «скорее можно сказать, что медиа пересекаются друг с другом, чем что они граничат»⁹. Это позволяет допустить, что «внешнее», или «находящееся по ту сторону» одного медиума — это уже другой медиум, следовательно, модус трансгрессии и лиминальности внутренне присущ медиа. Однако между ними нет пробелов. Именно это имел в виду и У. Дж. Т. Митчелл, когда утверждал, что «визуальных медиа не существует», и что «все медиа — это смешанные медиа, сочетающие разные коды, дискурсивные конвенции, каналы, сенсорные

6 Bataille G. Inner Experience/ Leslie Anne Boldt. — NY: State University of New York Press, 1988, p. 7.

7 Blanchot M. The Infinite Conversation. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993, p. 203.

8 Essential Works of Foucault, ed. by Paul Rabinow. Vol. 1 "Ethics". The New Press, 1998, p. 73 74.

9 Ellestrom L. Introduction // Media Borders, Multimodality and Intermediality, p. 4.

и когнитивные модусы»¹⁰. Анализ модальности Эллестрёма полезен тем, что демонстрирует, что основа аффективного подхода к отношениям между медиа присутствует уже в том, как устроены сами медиа. Так, процесс медиации может быть описан как результат отчуждения, дистанцирования и трансцендирования. Действие возвышенного, испытываемое по отношению к искусственно произведенному, принципиально отличается от испытываемого по отношению к природе. Так, видится логичным введение понятия технологического возвышенного.

Медиум — инструмент, техника — лежит у истоков творческой деятельности человека. Понятие возвышенного, уже в том виде как оно было введено Псевдо-Лонгином, тесно связано с технэ. Технэ — часть поэсиса, которая действует таким образом, что репрезентация природы, мимесис, оказывается не просто копией природы, но тем, что «раскрывает природу как логос» — то есть как всеобщий порядок вещей, как знание (согласно интерпретации Филиппа Лаку-Лабарта)¹¹. Элемент возвышенного сопровождает техне, но лишь до тех пор, пока оно отражает нечто недоступное контролю человека, некую логику, превосходящую человеческое разумение, и тем не менее, уже присутствующую в природе.

Неутомимое исследование новых технологических методов в искусстве XX века, которое привело к текущему состоянию повсеместной медиагибридности¹², — это особенно яркий случай *novatio* (Лиотар)¹³, или технологического возвышенного. Техно-возвышенное провоцирует особое напряжение между созерцательным и активным модусами человеческого сознания. Технологии — продукт деятельности человека, тем не менее они приобретают некоторую автономию, когда их уже нельзя контролировать, но только созерцать. Управляемые человеком, они порождают ощущение близости и безопасности, и всё же оставляют место для непредсказуемого и неконтролируемого: зритель/пользователь не знает точного механизма электронных операций. Именно по этой причине столкновение с воз-

10 Mitchell W.J.T. *Picture Theory*. — Chicago: Chicago University Press, 1994, p. 94—95.

11 Lacoue-Labarthe P. *Problématique du sublime* // *Encyclopaedia Universalis France S.A.*, 1989.

12 Известный исследователь трансмедиальности Роберто Симановски называет ее «авангардом» современности. Simanowski R. *Transmedialität als Kennzeichen moderner Kunst* // *Transmedialität. Studien zu paraliterarischen Verfahren*, hg. Urs Meyer, Roberto Simanowski, Christoph Zeller. — Göttingen: Wallstein-Verlag 2006, p. 79—81.

13 Lyotard J-F, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984, p. 79.

можностями искусственного интеллекта и цифровой реальности оказывается одновременно захватывающим и жутким¹⁴.

Цифровые технологии: кодификация и переводимость

Ключевое технологическое условие, определившее природу трансмедиальности с конца XX века, — это цифровой компьютер. Язык компьютерных систем принципиально отличается от языка других медиа, поскольку основан на электронном кодировании, которое делает возможным новый тип перевода — алгоритмический. Информация с любого медиума может быть переведена на язык компьютерных данных, электронных форматов и методов обработки. Он становится зоной, общей для всех медиа, абстрактной платформой для их коммуникации, фундаментом системы, лежащей в основе любых интерфейсов. Точкой отсчета в споре о цифровом эссенциализме, о потенциальной программируемости и переводимости медиа служит принцип Универсальной Машины Алана Тьюринга. В силу своих формальных качеств язык чисел (бинарный код) рассматривается как окончательный универсальный язык, позволяющий связывать и переводить элементы одной символической системы в другую. Лев Манович называет «транскодирование» в числе основных принципов новых медиа, определяя его просто как «перевод в другой формат». Код, таким образом, обеспечивает основу для гибридности не только медиа, но и органов чувств, участвующих в производстве и восприятии этих медиа.

Как эти характеристики определяют аффективное измерение кода? Какие эстетические подходы здесь задействованы? Одним из условий для таких аффективных реакций на кодированные структуры и процессы может быть вышеназванная потенциально всё может быть закодировано и переведено. Это «всё» не дано сразу, соответственно, существует определенная доля неуверенности и непредсказуемости, заложенная в сущности кода как инструмента обозначения. Сама кодификация может рассматриваться как процедура трансгрессии

14 С эпитетом «технологическое» или без него, понятие возвышенного неоднократно применялось в контексте исследований медиа и техники. См.: Mosco V. *The Digital Sublime. Myth, Power, and Cyberspace*. — Cambridge MA: The MIT Press, 2004; Gilbert-Rolfe G. *Beauty and the Contemporary Sublime*. — N. Y., 1999; de Mul J. *Romantic Desire in Postmodern Art and Philosophy*. N. Y., 1999; Nye D.E. *American Technological Sublime*. — Cambridge, 1996; Beyond the Finite: *The Sublime in Art and Science*, eds. Hoffmann R., Whyte I. B. — Oxford University Press, 2011.



границ индивидуума, конкретной материальной сущности и создания символического, тотализирующего выражения. Однако по-прежнему остаются скрытые связи между этими двумя сферами: символическое существует не само по себе, а в сцепке с материально ощутимым событием. Эффект возвышенного в отношении закодированного вызывается именно сутью этой связи, которая не выразима и не представима.

Рекомбинация телесной памяти: «Телотекст»

Перформанс «Телотекст» ("Bodytext", 2011 —) медиахудожника Саймона Биггса, танцовщицы Сью Хоксли и звукового художника Гарта Пэйна исследует вопрос медиальной переводимости при помощи цифрового кода и сенсорных эффектов. «Телотекст» представляет собой взаимодействие жеста, речи и компьютерной системы, обрабатывающей и преобразующей их в реальном времени. Речь, произносимая Хоксли — это набор личных ассоциаций с конкретными движениями, описание воображаемого танца и своеобразная автобиография тела. Компьютерная программа записывает эту речь в качестве текста и проецирует на экран в рекомбинированном виде, что и становится сценарием производимого перед нами танца. Однако голосом же, произнося команды, вроде "shift" (сместить), "enter" (войти), "cut"

(вырезать), "go to sleep" (уснуть) перформер может заставлять текст вновь измениться.

По выражению авторов, этот перформанс — о воплощении и (пере) означивании памяти, и о том, «как медиа могут быть использованы для записи сложных наборов данных, а значит, действовать в интересах сохранения или нарушения чувства самости». ¹⁵ Именно это «нарушение чувства самости», внутренний дисбаланс и смещение и интересует меня в этой работе. Эти ощущения — прямой результат процесса перевода между различными уровнями интерпретации данных, с одной стороны, и аффективными модальностями, с другой. Движение отражается в словах и в электронных данных, оба текста играют роль надписи (*inscription*), однако в одном случае идет речь о взаимодействии между естественным языком и живым организмом (телом), в другом — между машинным кодом и производимым звуком, изображением, и в итоге — движением. Результат этих операций перевода, транскрипции и преобразования — это динамичный аппарат, не определяемый ни человеческим фактором, ни электронным, но ими обоими. Танец в живом режиме кодирует компьютер, и сам оказывается кодируемым, делая очевидным, насколько тонки в данном случае грани между человеческим и машинным. Именно

15 Biggs S., Hawksley S. *Memory Maps in Interactive Dance Environments* // *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 2006. Vol 2/2, p.123.

2. «Куда бегут собаки». «Лица запаха», 2012. © «Куда бегут собаки»



3. «Куда бегут собаки». «Лица запаха», 2012. © «Куда бегут собаки»



эта ситуация парадокса и неопределимости границы и позволяет здесь потенциально возникнуть чувству возвышенного.

На сегодня существует множество описаний того, каким образом воплощенная экспрессивность образует смыслы (М. Хансен, Б. Массуми и др.). Один из вопросов — что происходит с этими смыслами при переносе в другие медиа. Пытаясь найти ответ, философ Брайан Ротман отстаивает необходимость альтернативы символической нотации в форме захвата телесного движения. «... Вместо ослабления роли тела или оставления его позади, именно через объединение с ним — слияние, дополнение, захват и реинжинеринг, — такая технология сможет сделать архаизмом наше современное алфавитное распределение»¹⁶. В то время как нотация опирается на предопределенную структуру различий между дискретными элементами, захват представляет собой «связную топологическую модель внутренних различий, устанавливаемых *a posteriori*».¹⁷ Различия захватываются в течение одного непрерывного движения исполнителя, которое, в свою очередь, всегда заряжено определенной эмпирической модальностью. Именно здесь, как представляется, опять-таки и возникает пространство для возвышенного. Для Ротмана жестко-тактильное — это по-прежнему форма письма, специфичность которой состоит в том, что она «превосходит текстуальное»,

16 Rotman B. Corporeal or Gesturo-haptic Writing // Configurations, Volume 10, Number 3, Fall 2002. P. 425.

17 Там же.

превосходит все, что относится к «интерпретативной деятельности по дешифровке», все что устанавливается «до действия»¹⁸. «Энзотекстуальность» жестко-тактильного определяется через опосредующую технологию, передающую телесные события. Таким образом, не только объект репрезентации провозглашается неартикулируемым и непредставимым, но и само средство репрезентации, медиум, осуществляющий цифровой захват, также оперирует по ту сторону репрезентации, а значит, на уровне аффекта.

Сенсорные идентификации: «Лица запаха»

«Лица запаха» (2012) российской группы «Куда бегут собаки» в игровой форме говорит о магии обонятельного восприятия и его ассоциативных качествах. Проблема в данном случае — это создание образа запаха, то есть формы его репрезентации и воспроизводимости, отличной от самого запаха. С одной стороны, это проблема языка запаха, его переводимости, с другой — проблема статуса визуального образа. Причудливый аппарат, состоящий из многочисленных газовых труб, сканирует тело зрителя, фиксируя химический состав воздуха вокруг него, и с помощью техники фоторобота «реконструирует» «лицо» суммарного запаха. По словам художников, этот «костыль» для человеческой памяти осознанно дефектен, но в этом он «напрямую соответствует

18 Там же, с. 434—435.



4. «Куда бегут собаки». «Лица запаха», 2012. Выставка «Фронтир», LABORATORIA Art&Science Space, вид экспозиции, 2013. © LABORATORIA Art&Science Space

требованиям тотальной визуализации, в которых мы существуем»¹⁹. Визуальный образ рассматривается как самый надежный (или по крайней мере, как ясный и легкий для восприятия), но как показывает данный пример, он на самом деле не проявляет никаких ассоциаций, связанных в сознании с теми или иными запахами.

Вопрос преобразования и переводимости здесь получает критичную и ироническую трактовку. Как и «Телотекст», «Лица запаха» имеет дело с проблемой выразимости и перевода воспоминаний о внутренних телесных и ментальных состояниях на язык символов. Здесь нет ничего открыто возвышенного, но в каком-то смысле оно присутствует латентно, как то, что принадлежит невыразимому и непереводаемому, то, что остается «в осадке», после и запахов, и их «изображений», или скорее как невозстановимое «до» них.

Детекция среды: группа micro_research

Третий пример, психогеофизические интервенции Мартина Хауса (Martin Howse) и его коллег по платформе micro_research привносит новый элемент — вопрос об отношении не к невидимому и невыразимому внутри, но к невидимому снаружи. Интересен здесь сам подход, который выражается в создании фиктивных историй, карт и сонификаций скрытых данных

19 <http://where-dogs-run.livejournal.com/9454.html>

среды — инфоскейпов. Звуковые стратегии и самодельные устройства используются для создания и архивации записей различных «спектральных экологий и трансзвуковых машинных сборок». Например, «Детекторы» (2009) — это картографические прогулки с целью исследования электромагнитных выбросов в городской среде и волн, порождаемых бытовыми электроприборами. В других работах речь может идти о сонификации сетевых отношений между растениями и микроорганизмами («Удобряя город», 2013). Происходит распознавание в самом широком смысле — «нахождение смысла в том, что есть».

Таким образом, в этих работах имеется и элемент количественного анализа конкретных геофизических измерений, и спекулятивные воображаемые конструкции, предоставляющие объективным данным психическое измерение. За игривостью этих процедур стоит допущение — особенно интересное в нашем контексте — взаимоотношений между материальными условиями, человеческим восприятием и естественной потребностью в создании воображаемых миров. Последняя может обладать такой же онтологической значимостью, что и первые. Это может быть прямой противоположностью «Телотексту», где танцовщик позволяет техническому аппарату управлять своим телом. В случае micro_research наоборот: машина позволяет нам слышать не только окружающую среду, но и себя самих — слушающими.



Материальные преобразования и трансграмотность

Все эти работы посвящены интерпретации — человеком или машиной. Смысл содержится во взаимной игре между различными типами медиа и их модальностями, но он также возникает в процессах перевода между соматическим уровнем и уровнем нематериального языка системы, уровнем кода. «Телотекст» исследует различие между режимом экспрессивности (аффективным и относящимся к телу) и режимом инструкции (прагматическим, логическим). В «Лицах запаха» нет текста в смысле организованного и направленного сообщения, скорее здесь присутствует естественная ситуация, расположение химических элементов в атмосфере вокруг тела, которое не выражает, не инструктирует, но просто существует, чтобы быть воспринятым и проинтерпретированным. Сходным образом Мартин Хаус создает механизмы интерпретации естественных состояний, совершенно независимых от непосредственной человеческой деятельности, которые, тем не менее, должны быть выявлены, проанализированы и отличены от всего многообразия других состояний. Все работы динамичны: исходное состояние (телесные воспоминания, запахи, инфоскейп), абстрагируясь от своей изначальной материальной природы, трансформируется в другое состояние, уже в другом медиуме. Именно эта трансформация производит результирующую реакцию растерянности, изумления и даже трепета.

Если роль материальности тела, химических и электромагнетических характеристик

окружающей среды четко признается, то что же лежит за материальностью самого медиума перевода, компьютера — не столь очевидно. В этой связи уместно напомнить критическую позицию Фридриха Киттлера в отношении программного обеспечения. Для него «софт» заслоняет собой «железо» и составляет «постсовременную вавилонскую башню»; тогда как «все операции с кодом, несмотря на метафорические способности к запросу и возвращению, сводятся к абсолютно локальным манипуляциям с последовательностями, то есть, боюсь, к обозначению разности напряжения»²⁰. Сложный процесс перевода с языка символов на операции по смене напряжения может быть назван преобразованием (трансдукцией). Имея дело с различиями в системах сигнификации, он обозначает саму фактуру разъединения. Он возрождает телесный характер передачи сигналов и тем самым обогащает терминологический аппарат теорий перевода (равно как и теорий аффекта) такими метафорами, как сопротивление и искажение, поток и турбулентность. Однако, что не может быть обозначено разницей напряжения, так это сторона опыта, уникальная для каждого случая интерпретации. В процессе человеческого восприятия информация опосредуется и обрабатывается органами чувств, которые структурированы не символически, а через посредство модальностей. Поэтому

.....
²⁰ Kittler F. There is no Software // Kittler F. Literature, Media, Information Systems: Essays, ed. by Johnston J., G+B Arts, 1997. P. 150.



не может быть прямого перевода, но всегда лишь порождение нового значения, которое возникает как раз на границе, в «промежутке» между двумя медиа.

Более подходящим способом описания такого рода искусства может быть не ремедиация, а трансграмотность (*transliteracy*), способность оперировать информацией вне зависимости от ее медианосителя. В первом случае используется логика компиляции и вложения (отношения части и целого), трансграмотность же, по словам Биггса, — «менее телеологична и скорее просодична» (т.е. интонационна)²¹. Так, открываются возможности для большей вариативности, причем на более фундаментальном уровне — уже не формальном и символическом («реальное» Болтера-Грузина относится, пожалуй, к нему), а на уровне материально-телесной структуры.

Заключение

В заключение отметим, что продуктивный вызов в этой настройке на волну «неартикулируемого», в способности слышать случайные акустические события или наблюдать визуальный след иначе неразличимых движений (как следует из Ротмана), состоит в том, чтобы найти в этом смысл. Новые значения возникают в момент сдвига. Порождающая способность кода всегда идет рука об руку с человеческой аффективной способностью

.....
²¹ Интервью с художниками «Телотекста», проведенное автором в апреле 2012.

к интерпретации, одно стимулирует другое. В конечном счете, именно человек распознает отличия, однако его открытия невозможны без работы компьютера. Значения материальности (и её трансформации, как изменения напряжения) не могут быть определены заранее, они рождаются на стыке физического и ментального, артефакта и пользователя. Воплощенные текстуральности в кооперации с логикой цифрового кода приобретают новые смыслы, выходящие за пределы традиционных понятий о текстуральности и бросающие им вызов, поскольку сдвигается и перестраивается сам локус сигнификации. В отношении человека это означает, что цифровой компьютер — это медиум, который может разобрать и заново собрать то, что считается неартикулируемым (неразличимым и непрерывным по причине своей несимволической природы), то есть дать ему жизнь в другом порядке вещей. Именно эта инаковость указывает на эффект технологически возвышенного.

Понятие «взаимодействия» (*interplay*), используемое художниками для описания процессов перевода и преобразования, отнюдь не банально, если рассматривать его в контексте идеи аппарата — продуктивного взаимодействия между человеком и машиной. В этом взаимодействии возникают новые позиции субъекта, новые «я», способные к новым типам опыта, операций и совместимых связей.

Ирина Аристархова Животное в гостях у художника: био-арт Кэти Хай

Давайте скажем «да» тому, кто или что появляется, прежде чем мы что-то определим, что-то почувствуем, как-либо идентифицируем, будет ли это иммигрант, приглашенный гость, нежданный посетитель, гражданин другой страны, человек, животное, божественное существо, что-то живое или мертвое, мужского или женского пола.

Жак Деррида¹

Введение

Вопрос о животном как госте хоть и не является самым типичным, во многих аспектах представляет из себя полезную платформу для обсуждения более широкого круга этических и эстетических вопросов, поднимаемых в так называемом био-арте — искусстве, использующем живые существа и живую материю в качестве первичного медиума и материала².

.....
¹ Derrida J., Dufourmantelle A. Of Hospitality / trans. Rachel Bowlby — Stanford, CA: Stanford University Press, 2000. P. 77.
² Эта статья — результат моего участия в «Группе визуализации животных» в Пенсильванском государственном университете, под руководством Джоан Ландес и при поддержке Института гуманитарных исследований. Я благодарна членам группы, ученым и художникам, принявшим участие в её деятельности, и моим коллегам с факультета женских исследований и Школы визуальных искусств за их замечания и критические предложения при прочтении первых вариантов статьи. Однако прежде всего я благодарна Кэти Хай за её искусство и её готовность ответить на мои вопро-

В этой статье я задаю два вопроса и рассматриваю их через призму работ по био-искусству художницы Кэти Хай. Первый вопрос: что значит сказать «да» животному? Другими словами, как принять животное безусловно? Второй вопрос звучит как предупреждение: следует ли нам сказать «да», и превратить животных в гостей?

В своем арт-проекте, общее название которого переводится и как «Принимая животное», и как «Обнимаю животное», Кэти Хай принимает лабораторных крыс в качестве гостей и заботится о них у себя дома (а затем в выставочном пространстве) до их смерти. Она демонстрирует, что если мы говорим «да» принятию/объятию животных, то это требует от нас критического пересмотра понятия гостеприимства. Такой пересмотр раскрывает его антропологические основания, а соответственно, и ограниченность данного понятия и принятых нами практик гостеприимства в отношении животных. Эта статья — попытка обдумать современные представления о гостеприимстве в отношении животного в искусстве и критически их переоценить³.

.....
сы, а также за предоставленную возможность напечатать образцы её художественных работ.

³ См. например: Aristarkhova I. Man as Hospitable Space: The Male Pregnancy Project // Performance Research: A Journal of the Performing Arts 14:4 (2009). P. 25—30; Domela P., ed., Coffee Break — Refugee — Hospitality — Occupation: Visual Art and Contemporary Curatorial Work in a Changing Europe. — Liverpool:

Художница проблематизирует и более общие современные допущения относительно гостеприимства как универсальной желательной практики. Её работа показывает, как гостеприимство проявляется по отношению к животному, а также позволяет очертить границы подобного гостеприимства и задуматься над его пределами, и в этом данная работа отличается от большинства других⁴.

Животное, животные и гостеприимство

Понятие «гостеприимства в отношении животного» уже в течение некоторого времени фигурирует в качестве «радикальной возможности» в философских размышлениях о животных и гостеприимстве. Жак Деррида⁵ обсуждал темы животных и гостеприимства обычно параллельно, привлекая внимание к различным способам, какими проявляется «обхватывающее насилие» в дискурсе и практике. Гостеприимство, хотя и связанное с жестокостью и насилием (или как альтернатива, или как сопутствующая возможная составляющая), является тем понятием, которому Деррида уделяет особое внимание как месту сопротивления и надежды. Дэвид Кларк в своем знаменитом эссе «Что значит быть “последним кантианцем” в нацистской Германии: жизнь с животными по Левинасу» утверждает, что «радикальные возможности могут открыться, если этический вопрос

.....
Liverpool Biennale of Contemporary Art, 2005); Gere Ch., Corris M. Transmission: The Rules of Engagement 13. Non-Relational Aesthetics. — London: Artword Press, 2008; Corris M., Joseph-Lester J., Kivland S., eds. Transmission Annual: Hospitality. — London: Artwords Press, 2010.

⁴ Помимо прочего, см. Baker S. The Postmodern Animal. — London: Reaktion Books, 2000; Britton S., Collins D., eds. The Eight Day: The Transgenic Art of Eduardo Kac. — Tempe: Arizona State University Press, 2003; Bunt S. A Complicated Balancing Act? How Can We Assess the Use of Animals in Art and Science? // The Aesthetics of Care, ed. Oron Catts. — Perth: University of Western Australia, 2002, p. 12—8; Zurr C., Zurr I. The Ethics of Experiential Engagement with the Manipulation of Life // Tactical Biopolitics: Art, Activism and Technoscience, ed. Beatriz da Costa and Kavita Philip. — Cambridge, MA: The MIT Press, 2008, p. 125—42; Mitchell R. Bioart and the Vitality of Media. — Seattle, WA: University of Washington Press, 2010; Wolfe C. From Dead Meat to Glow-in-the-dark Bunnies: Seeing "the Animal Question" in Contemporary Art // Ecosee: Image, Rhetoric, Nature, ed. Sidney I. Dobrin and Sean Morey. — Albany, NY: State University of New York Press, 2009, p. 129—52.

⁵ Derrida J. Eating Well or the Calculation of the Subject/Points, Interviews, 1974—1994, ed. Elisabeth Weber and Peggy Kamuf. — Stanford, CA: Stanford University Press, 1995, p. 255—87; Derrida J. Adieu to Emmanuel Levinas. — Stanford, CA: Stanford University Press, 1999; Derrida J. Hospitality // Angelaki 5, no. 3 (2000), p. 3—18; Derrida J. And Say the Animal Responded? // Zoontologies: The Question of the Animal, ed. Wolfe C. and Willis D. — MN: University of Minnesota Press, 2003, p. 121—46; Derrida J., Wills D. The Animal That Therefore I Am (More To Follow). — New York: Fordham University Press, 2008; Derrida J., Rudinisco E. Violence Against Animals // For What Tomorrow: A Dialogue/trans. Jeff Fort. — Stanford, CA: Stanford University Press, 2004, p. 62—76; Derrida J., Dufourmantelle A., Of Hospitality.

«кто мой ближний?» расширяется до включения наших знакомых не-людей»⁶. Многие авторы согласны с ним в том, что нам следует распространить свою этику гостеприимства и на животных в качестве расширения и экстраполяции понятий «беспредельной» ответственности и «радикального» гостеприимства к другому, встречающихся у Левинаса и Деррида. Однако сам же Деррида справедливо предостерегал против такого «логичного» включения. Его предостережение исходит из признания того, что животные оказываются гостями не только исходя из наших понятий о гостеприимстве, но и на территории, которую мы считаем своей собственной (будь то дом, ферма, заповедник или страна).

Для Деррида определение гостеприимства, условного или безусловного, основано на вопросе «места (дом, гостиница, больница, хоспис, семья, город, народ, язык и т.д.)» и его ойкономии, «законе дома»⁷. При безусловном гостеприимстве хозяин предоставляет свой дом и самого себя в полное распоряжение гостя, всё «свое собственное, не спрашивая имени, не прося о возмещении или о выполнении каких-либо, пусть даже самых незначительных, условий»⁸. Однако самое сложное в этом — определить, кто и как решает, что является «своим собственным». Деррида здесь подчеркивает связь между самим определением гостеприимства и темой права, а значит, обязанности и ответственности. Кто имеет право и обязанность давать, причем особенно важно здесь то, что «кто» — это (человек) субъект:

.....
«Это право человека, право на гостеприимство — и для нас здесь уже возникает важный вопрос об антропологическом измерении гостеприимства или права на гостеприимство: что может быть сказано, и можно ли вообще говорить о гостеприимстве по отношению к не-человеку, например, к божеству, животному или растению? Обязан ли кто-то проявлять гостеприимство, и можно ли употребить это слово, когда речь идет о том, чтобы принять или быть принятым другим или чужим/посторонним (l'étranger) — богом, животным или растением, если мы будем употреблять эти условные категории?»⁹

.....

⁶ Clark D. On Being "the Last Kantian" in Nazi Germany: Dwelling With Animals After Levinas // Animal Acts: Configuring the Human in Western History, ed. Ham J., Senior V. — NY and London: Routledge, 1997. P. 54.

⁷ Derrida J. Hospitality. P. 4.

⁸ Derrida, Dufourmantelle. Of Hospitality. P. 77.

⁹ Derrida J. Hospitality. P. 4.

Рассматривая вопрос о животном как госте, Деррида указывает, что для того, чтобы нечеловеческое Другое могло быть принято в качестве гостя, необходимо пересмотреть само понятие хозяина в его «антропологическом измерении»¹⁰. Можем ли мы в принципе представить себе менее антропоморфичное и антропологичное понятие о гостеприимстве?

Двое из интерпретаторов работ Деррида о гостеприимстве и животном будут полезны для нашего рассмотрения. В своей книге «Этого не достаточно: эссе о животной и человеческой природе у Деррида» Леонард Лолор предлагает нам принимать животных, даже несмотря на то, что сейчас они представляют собой «пищу» для гостеприимства, как божественного, так и мирского. Лолор вслед за Деррида утверждает, что «необходимо принести в жертву само жертвоприношение. Вместо подмены, определяющей для жертвоприношения, должно быть некое спасение путем замены или даже потери. В пространстве, которое есть (а это не мир форм и не мир, данный в ощущениях), мы должны принять животных»¹¹. Колеблясь между гостеприимством как «не-поминки» (наименьшее, чего можно желать от актов принятия в гости животных) и гостеприимством как «предоставлением в распоряжение животного всего своего дома и себя самого» (наибольшее, чего можно желать), Лолор призывает сегодня к «восприимчивости» по отношению к животным — к радикальному отходу от текущей практики захватывания животных для пищи, одежды, экспериментирования, развлечения и других форм присвоения.

Для Келли Оливер понятие Деррида о гостеприимстве, распространенном на животных, требует разбора того, что составляет «животную этику». Она утверждает, что мы должны быть способны думать о животной этике, используя понятие животного родства, в фокусе которого и не полное отличие, и не полное тождество людей и животных. В конце концов, подчеркивает Оливер, мы отличаемся и не отличаемся в одно и то же время. Оливер интересуют «отношения между человеком и животным, людьми и животными»¹². В своей стратегической артикуляции людей и животных во множественном числе Оливер стремится

10 В своей книге «Adieu to Emmanuel Levinas» Деррида подробно рассматривает вопрос «бога» и гостеприимства, следуя Левинасу.

11 Lawler L. This is Not Sufficient: An Essay on Animality in Derrida. — NY: Columbia University Press, 2007. P. 73.

12 Oliver K. Animal Lessons: How They Teach Us to be Human. — NY: Columbia University Press, 1997. P. 21.

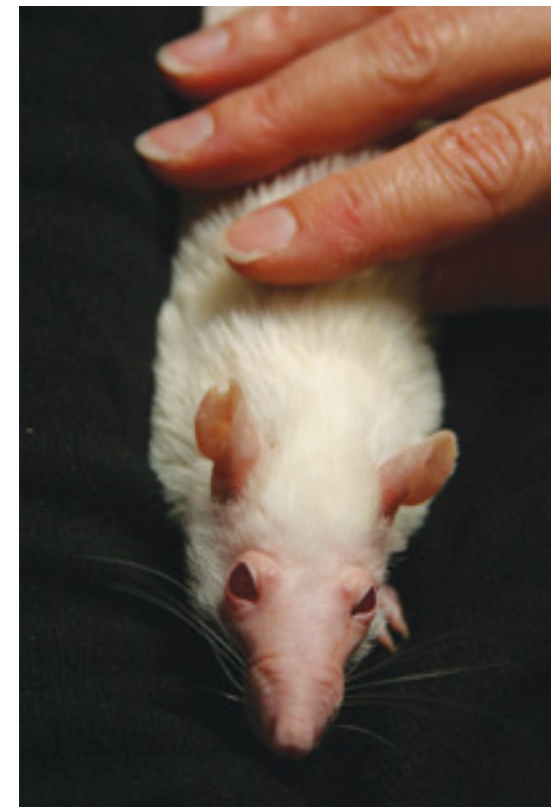
умножить отличия и сделать невозможным противопоставление этих категорий как универсальных. Оливер призывает к созданию этики «взаимности и восприимчивости», основанной на возникающем осознании взаимозависимости и общей жизни животных и людей: «признавая родство недостижимым идеалом (причем жестоким и кровавым идеалом), мы открываемся возможности "странного родства", основанного не на крови и рождении, но на общей телесности и жестах любви и дружбы между живыми существами, каковое становится возможным за счет совместного существования тел в мире, от которого мы все зависим»¹³. Признание «странного родства» с животными Оливер рассматривает как основу для постановки вопроса о «чистоте» нашей принятой этики отношения к животным. Это позволит нам заново определить её не как вопрос чистоты помысла, но скорее как призыв к безусловному гостеприимству; это понятие связано с призывом к «безусловному гостеприимству» самого Деррида, когда он предлагал сказать «да» ещё до того, как мы узнали, кто/что прибыл(о). Оливер называет это «устойчивой этикой», когда необходимость делиться и быть щедрыми безусловно — центральный момент в ответе на «экологический кризис» нашего времени¹⁴. Как же выглядит «устойчивая этика», основанная на признании «странного родства» с животными? Можно ли сказать безусловное «да», проявляя гостеприимство к животному без того, чтобы антропоморфизировать его или сводить животное к антропологическим измерениям нашего гостеприимства? Далее я покажу, каким образом антропологическое измерение гостеприимства демонстрируется и критикуется в работах Кэти Хай. Мы увидим, как ее творчество помогает нам сориентироваться в этических, концептуальных и эстетических проблемах, связанных с гостеприимством в отношении животных.

Жизнь с крысами: от убежища к раю (с 2004 до настоящего времени)

Кэти Хай — американская художница, живет и работает в Трое, штат Нью-Йорк, и городе Нью-Йорке. В своей работе она использует разные медиа, включая видео и инсталляции. Одна из первых среди художников в области био-арта работала

13 Там же, с. 228.

14 Там же, с. 306.



1. Кэти Хай. «Принимая животное», 2005. Предоставлено художницей

2. Кэти Хай. «Принимая животное», 2006. Предоставлено художницей

с трансгенными животными. Это направление в био-искусстве использует трансгенные живые субстанции и существа в качестве материалов и медиа. Речь идет в том числе об использовании таких биотехнологий, как клонирование, генетическая манипуляция и инженерия тканей. Я хочу остановиться на био-арт работе Кэти Хай «Принимая животных» (2004—2006). В ней художница «спасла» нескольких крыс от лабораторных экспериментов и взяла их жить к себе домой, а затем разместила в выставочном пространстве.

Контекст

Работа Хай с трансгенными крысами началась в 2004 году под впечатлением от двух концептуальных проектов: сочинений Донны Харауэй об онкомыши (в которой она представляла мышшь как свою сестру¹⁵) и более позднего — о «виде-спутнике»¹⁶ и теорий Делёза и Гваттари о «становлении животным»¹⁷. Хай также признает влияние ещё одного художника, работающего с трансгенными животными, Адама Зарецкого,

15 Haraway D. Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan_Meets_OncoMouse: Feminism and Technoscience. — NY: Routledge, 1997.

16 Haraway D. The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness. — NY: The Prickly Press, 2003.

17 Deleuze G, Guattari F. A Thousand Plateaus / trans. Brian Massumi. — MN: University of Minnesota Press, 1978.

который вдохновил её и помог осуществить этот проект¹⁸. Хай выбрала для своей работы лабораторных крыс с модификацией гена B27, связанного с аутоиммунными заболеваниями, прежде всего артритом и заболеваниями пищеварительной системы. Выбор Хай был основан на том, что у этих животных те же симптомы, что и у неё самой. В дополнение к этой общей проблеме со здоровьем Хай задействует другие стратегии для того, чтобы на собственном опыте испытать связь с крысами через развитие сочувствия. Так, она называет их своими сестрами в духе Харауэй. Это даётся ей нелегко, так как первоначально она испытывала отвращение к ним:

«Почему я решила работать с крысами? Я боюсь их. Я не знаю, как с ними обращаться. Меня от них тошнит. У меня мурашки начинают бегать по телу. До этого проекта я никогда не прикасалась к крысе, кроме как случайно — если она пробежала по мне, когда

18 Можно представить себе новое, богатое открытиями и подробное прочтение работ Кэти Хай в связи с понятием «виде-спутника» у Донны Харауэй, представлением о «превращении в животное» Делёза и Гваттари и феминистскими исследованиями животных, однако всё это остается за пределами рассмотрения в данной работе. Ещё одна монография, посвящённая понятию «романтического гостеприимства» в отношении поэмы Анны Барбо «Петиция мышши», также указывает на плодотворную связь с творчеством Хай: Melville P. Romantic Hospitality and the Resistance to Accommodation. — Waterloo, Ontario: Wilfrid Laurier University Press, 2007. Это свидетельство смысловой наполненности и значительности проекта Хай, заслуживающего дальнейшего внимания со стороны академического сообщества.

я спала, или шла по темной улице. Они пугают меня. Животные, разносящие чуму, ближе всех к земле, крадущиеся, хитрые паразиты. . . .»¹⁹

Уже из этого описания испытываемого отвращения ясно, что Хай осознавала сложности «простой и безболезненной» идентификации с трансгенными крысами. Речь идет о процессе становления сестрами, а не об изначально существующем «природном» родстве. «Я отождествляюсь с крысами, и чувствую, что мы как бы отражаем друг друга. И они, и я списаны с воспроизводства. Я чувствую с ними некое странное родство. Если им больно, когда до них дотрагиваются, я понимаю, что у них лихорадка»²⁰. Это скорее «странное», чем «естественное» родство, что очень близко тому, что предлагала Оливер. Требуется активная работа в связи с этическим вызовом в отношениях, возникающих при взаимодействии с животным. Чтобы отождествиться с крысами, ей нужно преодолеть свое привычное отвращение к их прикосновению, запаху, производимым ими звукам. Даже воспоминание об этих существах всё ещё «приводит меня в ужас», говорит Хай. Художница помнит о том, что с этими животными она может отождествиться в качестве человека, поскольку их гены изменены при помощи человеческого генетического материала: «Они являются дополненными, трансформированными, переходными комбинированными существами, в отличие от других животных, они особенно близки мне в силу того, что им добавлено это небольшое количество человеческого ДНК». Хорошо понимая опасность антропоцентризма, она также стремится проводить четкое разграничение между крысами и своими домашними животными: «Я понимаю, что они не умеют вести себя как домашние животные. Они не домашние животные»²¹. Она признает, что крыс невозможно легко приручить, вписав в привычный ход домашней жизни. Ведь они даже не знакомы с условностями подобного поведения; «они не умеют вести себя как домашние животные. Они всегда плохо ведут себя».

Хай формулирует свой художественный замысел в рамках более широкой темы «столкновение человека с животным». Она уже использовала животных — в основном домашних кошек и собак — в своих ранних работах, и также работала со специалистами

19 High, (2008), p. 466.

20 Там же.

21 Там же. См. также Serpell J. People in Disguise: Anthropomorphism and the Human-Pet Relationship // Thinking with Animals: New Perspective on Anthropomorphism, ed. Daston L., Mitman G. - NY: Columbia University Press, 2005. P. 121—36.

по коммуникации с животными и телепатии. Однако работа с крысами серьезно отличается от этих предыдущих произведений. Ранее она исследовала антропоморфические проекции человеческих фантазий и тревог («Животное влечение», 2000) или создавала серию видеоработ о своем «сотрудничестве» с животными в конкретных ситуациях, воплощающих собой столкновение животного и человека («Животные фильмы», 2002—2003). В работе «Принять животное» в фокусе сам акт жизни вместе с этими лабораторными крысами, а опосредованные результаты этих взаимодействий — видео, инсталляции, фотографии, тексты, ресурсы в интернете — имеют второстепенное значение. Поводом для создания данного произведения послужило искреннее желание Хай спасти этих подопытных крыс, предоставив им возможность до конца жизни гостить у нее дома. В данном случае гостеприимство включало в себя кров, заботу и пищу. Свой дом она преобразовала в убежище для этих «тварей» вдалеке от лабораторных опытов. Хотя Хай и предвидела тот день, когда крысы будут ей доставлены почтой по заказу из той особенной лаборатории, которая владеет патентом на их воспроизводство (и заплатила по 300 USD за каждую), момент их появления все равно оказался для нее неожиданностью. Ведь они были не только долгожданными гостями издалека. Они являлись не только не-людьми. Они ещё были ей отвратительны.

Художница готовила себя к гостеприимству и психологически и физически, еще до прибытия крыс, стараясь продумать наилучшую форму заботы об их малейших нуждах, какими бы они ни были. При этом Хай не хотела навязывать крысам никаких заранее установленных правил поведения, относясь к их прибытию как к началу сотрудничества: «Вместе с крысами мы сформируем закрытую систему, в которой будем понимать друг друга и реагировать друг на друга, формулируя свои условия. Выработка наших собственных правил будет нашим общим делом»²². Быть открытой, в соответствии с идеями Агамбена, была одной из её задач.

Но что означает сотрудничество между человеком и животным? В ответ на просьбу прояснить природу такого «сотрудничества» Хай ответила, что «они (крысы) действуют; они ищут внимания; они становятся очень дружелюбными и требовательными; хотят играть;

22 High K. Playing with Rats // Tactical Biopolitics: Art, Activism and Technoscience, ed. da Costa B, Philip K. - Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. P. 466. Также: <http://kathyhigh.com/project-embracinganimal.html> (accessed March 12, 2014); Playing with Rats, video documentation, duration varied, 2004—2005; Rat Love Manifesto, <http://www.embracinganimal.com> (accessed November 1, 2010).

чего-то не едят; мой вклад в данное сотрудничество — это осознанность и наблюдение; я верю в телепатическое общение с животными, какое-то общение между нами происходит; осознанность в любой момент; как в любовных отношениях; нечто невербальное»²³.

Стоит отметить, что художница, по-видимому, одновременно очарована тем, что крысы — то же, что она сама (поскольку у них мутация гена B27), иное, чем она и её семья домашних животных (вредители, паразиты), а также нечто третьего рода — животные-киборги, созданные человеком трансформеры, появившиеся на свет в результате драконовой экспериментальной процедуры (только 2—3 процента трансгенных беременных успешны, а крыса-мать погибает в любом случае). Они её странная «родня», её «спутники», её гости нового рода — не домашние любимцы, не опасные вредители. Однако она не просто считается с этим «странным родством» с крысами, отождествившись с ними за счет общей физической проблемы. Её гостеприимство методологически и философски стремится стать произведением, сотворенным и каждой индивидуальной крысой, и ради именно этой крысы, и повествующим именно о ней, а не вообще о животных или людях.

Работа

«Я купила [трансгенных крыс], чтобы провести исследование и лечить их холистическими альтернативными методами, обогащённой окружающей средой, хорошей пищей и игрой. Я хочу построить с ними отношения, поскольку страдаю таким же аутоиммунным заболеванием, как они»²⁴.

В проекте участвовали две группы крыс, сначала дома, а затем — на выставке. Для первой купленной ею группы Хай установила специальный комплекс, в который вошла дом-клетка из детского магазина. Художница ухаживала за ними в течение года, до смерти подопечных. Цветок и Эхо (так их звали) жили в большом домике-клетке размером шестьдесят сантиметров на метр двадцать. Новая хозяйка изучила диету и поведение крыс до их появления, и старалась ухаживать за ними в соответствии с полученными знаниями, а также собственными наблюдениями за их поведением в данном пространстве. Надо отметить, что при постройке дома для крыс

23 Кэти Хай и Ирина Аристархова, переписка, интервью и телефонные разговоры, март 2010.

24 High (2008), p. 466.

учитывались советы ветеринара (Хай консультировалась у ветеринара все годы, пока длился проект). Это был, по словам художницы, «роскошный» дом в виде скульптурной инсталляции. Хай вела подробный ежедневник, куда записывала симптомы самочувствия и поведения крыс, заботясь о том, чтобы у них была не только пища и вода, но и «социальная жизнь». Художница не раз отмечала, что существенно изменила распорядок своей жизни ради принятия крыс у себя дома и ухода за ними. Крысы умерли у неё на руках.

Позже, в 2004 году, сразу после смерти первой группы крыс, Нато Томпсон, куратор выставки «Становление животным» в Массачусетском Музее современного искусства (MassMoCA), пригласил Хай воспроизвести работу с крысами в выставочном пространстве²⁵. На раздумье у Хай ушло немало времени, и она выдвинула несколько условий для ухода за крысами в галерее (например, переоборудовать для ее инсталляции воздуховодные трубы), хотя многие ее друзья, художники по био-арту, использующие трансгенных животных в своей работе, не понимали ее колебаний (ее сомнения важны с точки зрения гостеприимства и его антропологических границ, о чем речь будет ниже). Говоря об этой работе, художница часто подчеркивает, что до сих пор не знает, было ли правильным ее согласие продолжить работу в выставочном формате даже после того, как куратор и галерея выполнили все ее условия. Тем не менее, она согласилась и приобрела еще одну группу из трех крыс — Матильду, Тару и Звезду, вместе они назывались «Барби» — и выставила их на десять месяцев в новопостроенных «домах-клетках» в галерейном пространстве. Крысам обеспечивалось ветеринарное наблюдение и уход обслуживающего персонала. В клетках было открытое пространство, структуры для лазания, камни, земля, пластиковые детские игрушки и «амбар». Предполагалось, что это будет убежище (или хотя бы его образ) как от публики, так и от биотехнологических опытов.

Так как для крыс, с точки зрения Хай, выставка в галерее была «трудной ситуацией», то «надо было предоставить им очень комфортабельное жилье». Но несмотря на все усилия, в день открытия выставки организация «Люди за этическое отношение к животным» (PETA) ее не одобрила (как того хотела галерея) именно из-за проекта Хай. Позже выставка все же получила их одобрение: представитель PETA изменил свое отношение, получив

25 Thompson N., ed. Becoming Animal: Contemporary Art in the Animal Kingdom. - Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.

больше информации об условиях проживания крыс в галерее. После выставки в MassMoCA Матильда вернулись в дом Хай, а Звезду и Тару взяли к себе работники MassMoCA, Майк и Пэг Уилбер, которые, по словам Хай, «просто умоляли отдать им крыс». Крысы умерли у них через полгода²⁶. Сейчас Хай работает над произведением «Крысиний рай», посвященным продолжению поиска комфортного и гостеприимного прибежища для крыс. В этом произведении предполагается создать большой парк, где крысы смогут свободно играть и бегать. Окружающая среда будет включать элементы, основанные на новейших исследованиях морфина и болеутоляющих, которые позволят облегчать боль и страдание крыс от их аутоиммунных болезней.

В документации крысы обычно показаны в клетках. На фотографиях Хай взаимодействует с крысами: играет с ними, кормит их и т. д., но не держит на руках или пускает на кровать как своих кошек и собак. Она специально избегает показывать крыс в таком положении, которое включало бы в сознании стереотипы, связанные с «домашними животными» (например, животное на кровати). Здесь наблюдается резкий контраст с ее предшествующими видеоработами, в которых присутствуют домашние животные. В них была ярко представлена именно интимность и одомашненность этих животных, закодированная в позах и жестах. Животные представляли в виде членов семьи и друзей. Здесь же, с крысами, если и родство, то дальнее. Она исходила при этом из истории других художественных произведений с животными, формализовавших такие репрезентации. Например, известный пример био-арта с участием трансгенного животного — это ЗФБ (зеленый флюоресцентный белок) — кролик, созданный художником Эдуардо Кацом. Кац, один из основателей био-арта, работал в лаборатории генетических исследований во Франции с ее сотрудниками над созданием кролика, мех которого должен был продемонстрировать генетическую модифицированность ЗФБ, взятым от медузы. Художник собирался забрать родившегося кролика к себе домой и ухаживать за ним «как за членом семьи». Однако по причине юридических сложностей ему не удалось стать владельцем

26 Благодарю Шэннон Салливан, которая обратила мое внимание на опасность превращения крыс в «домашних животных» для работников выставки, если они не разделяют нежелание Хай «одомашнивать» их. Об истории владения домашними животными, его классовых, расовых и гендерных аспектах на Западе, в особенности во Франции, см.: Kete K. The Beast in the Boudoir: Petkeeping in Nineteenth-Century Paris. — Berkley, CA: University of California Press, 1994; Grier K. Buying your Friends: The Pet Business and American Consumer Culture // Commodity Everything: Relationships of the Market, ed. Strasser S. — NY: Routledge, 2003, p. 43—70; Serpell (2005), p. 121—36.

кролика, забрать его из лаборатории домой в Чикаго, и «произведение» так и не было завершено в соответствии со своим замыслом. Единственным документом остался знаменитый теперь образ художника со свернувшимся у него на руках кроликом²⁷.

Помимо визуальной стратегии одомашнивания, Хай также хотела избежать постановочных репрезентаций этих животных в виде портретов «фриков», биологических чудовищ и монстров, внушающих смесь ужаса и симпатии (ср. портреты трансгенных крыс Кэтерин Чалмерс). Однако этого достичь непросто, если учесть более широкий культурный и визуальный контекст, опосредующий то, как мы видим образы трансгенных животных, используемых в современных биомедицинских опытах. Хай попыталась преодолеть портретную эстетику с помощью эффекта интимности в новых фотографических образах, передающих сотрудничество. На одной из выставок мы видим снимки крыс, сделанные специальной камерой с чрезвычайно близкого расстояния. Эти фотоработы создают ощущение близости крысиных тел, особенно глаз и кожи, и превращают их в индивидуально значимых живых существ. Это документация взаимодействия и сотрудничества художницы с крысами нарушает визуальную экономию нашего взгляда, постоянно впадающего в одомашнивание животных за счет антропологической системы восприятия и ассоциаций²⁸.

В целом Хай не очень интересовалась «документацией» проекта, поскольку он направлен не на «репрезентацию» или «показ» трансгенных животных, а на поддержку долговременного потока взаимодействия. Хотя фотообразы крыс, включенные в качестве документации в текст Хай 2008 года, существенно не отличаются от других общепринятых репрезентаций животных в искусстве,

27 Стив Бейкер отметил, что неспособность Каца привезти кролика домой привела к «горькой иронии...: если бы все прошло благополучно, Альба, вероятно, жила бы более приемлемой жизнью в Чикаго, и проект ЗФБ-кролик был бы попросту не таким интересным». Baker. Kac and Derrida: Philosophy in the Wild? // Aesthetics of Care, ed. Oron Catts, p. 78. Другие известные художники, рассматривающие в своих работах логику присвоения и одомашнивания в отношениях человека и животных, — это Бриндис Снэбьорнсдоттир и Марк Уилсон. Они указывают на собственнический характер человеческого гостеприимства во многих своих работах. Важная точна сходства между ними и Хай состоит в том акценте, который они ставят на значении опыта самих животных. См.: Snæbjörnsdóttir B, Wilson M. (a) fly — flug / trans. G. Sigurbjörnsdóttir. - Reykjavik: National Museum of Iceland, 2006; Snæbjörnsdóttir B. Spaces of Encounter: Art and Revision // Human — Animal Relations. Doctoral Thesis, Valand School of Fine Arts, Faculty of Fine, Applied and Performing Arts, University of Gothenburg, 2009. http://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/19606/1/gupea_2077_19606_1.pdf (accessed November 1, 2010).

28 Например: Kramer C. Digital Beasts as Visual Esperanto: Getty Images and the Colonization of Sight // Thinking with Animals: New Perspective on Anthropomorphism, ed. Daston I., Mitman G. — NY: Columbia University Press, 2005, p. 137—72.

в других контекстах ей это удается. Таким образом, Хай избегает двух крайностей био-арта по отношению к трансгенным существам — зрелищных изображений часто «чудовищного» характера, подчеркивающих отличия от людей, и «семейных портретов», где трансгенное животное предстает пусть странным, но членом семьи. В этой длительной работе Хай удается репрезентировать «странное родство» с крысами, в которое она верит и старается передать новым художественным образом. Именно такое странное родство она и Оливер предлагают положить в основу альтернативной эстетики и этики отношения к животному²⁹.

Проект Хай отличается еще и тем, что пытается безусловно принять, самым радикальным для себя образом, несколько конкретных крыс, этих самых. Они не представляют совокупность всех трансгенных крыс. Она хочет прекратить страдания и улучшить жизнь именно этим крысам. В этом аспекте замысел Хай сопоставим с работой другой художницы био-арта, К.Д. Торнтон. Она также стремилась обратиться к нуждам конкретного животного и спасти или улучшить их жизнь своим гостеприимством. В своей работе «Эстетика жестокости против эстетики сочувствия»³⁰ Торнтон описывает, как она взяла домой курицу, ранее использовавшуюся для биомедицинских опытов и пережившую «два потенциально летальных удушения газом». Вот как она вспоминает о поведении курицы у себя дома:

«Сначала она плохо ориентировалась, но через некоторое время уцелевшая курица могла садиться на насест и, как казалось, начала быстро выздоравливать. Через несколько дней я обнаружила, что Спанки, как ее звали, стала забираться ко мне на колени, когда я похлопывала себя по бедру: это не было ни результатом дрессировки, ни врожденным умением. К моему удивлению, она понимала мой “язык” — тот же сигнал, который я использовала в общении с кошками. Через несколько месяцев она стала откладывать яйца, причем когда она

29 Даже если образы избегли «театрализации», нинаной альтернативной эстетики они, как кажется, не предоставили (на эту тему см. Nadarajan G. Specters of the Animal: The Transgenic Work of Eduardo Kac // The Eight Day: The Transgenic Art of Eduardo Kac, ed. Britton S., Collins D. — Tempe: Arizona State University Press, 2003, p. 44—50; Wolfe. From Dead Meat; Baker. Postmodern Animal). В дальнейшем Хай поделилась со мной еще тремя изображениями, показанными на отдельной выставке, и никогда не выставившимся фрагмент видео, где крысы играют с художницей, и она делает им массаж хвоста. Она написала мне: «Я не распространяю эти изображения, потому что я еще не решила, как их надо показывать». (Хай и Аристархова, Личная переписка).

30 Thornton K. The Aesthetics of Cruelty vs. the Aesthetics of Empathy // Catts. The Aesthetics of Care, p. 5—11.

была готова занять место на диване, который был любимым местом для этого, она давала мне знать об этом своим кудахтаньем. Ее яйца позже были использованы в серии статических и интерактивных работ, но я никогда ни одного из них не съела, поскольку я считала ее “соавтором” этих работ. Она должна была присутствовать и на открытии выставки, но после того, как распространились слухи о планирующихся выступлениях активистов, эти планы пришлось изменить»³¹.

Торнтон стала, по воле случая, хозяйкой для единственной курицы — Спанки — которая, по ее мнению, нуждалась в помощи в тот конкретный момент. В результате она, подобно Хай, выработала определенную этическую позицию в своем био-арте, по отношению к именно этому конкретному животному³².

На вопрос о том, рассматривала ли она возможность отпустить трансгенных крыс после их приобретения, Хай ответила, что рассматривала, но не знала, как сделать это с полной ответственностью. В свою очередь Адам Зарецкий, вдохновивший её купить крыс, принципиально отпускал трансгенных животных, с которыми работал³³. Неуверенность Хай в правильности такой стратегии определялась двумя факторами: во-первых, непонятно, как животные смогут жить сами по себе, если они родились и выросли в лабораторных условиях, и, во-вторых, они будут представлять опасность генетического загрязнения, если будут смешиваться с другими, генетически не модифицированными животными, потенциально передавая им свои аутоиммунные болезни. Хотя трансгенные крысы наверняка сбегают из лабораторий или их отпускают (как Зарецкий), чувство ответственности, присущее подходу Хай к этой проблеме, достойно внимания в свете идей Лолора и Оливер.

31 Там же, p. 9—10.

32 О курице в искусстве см.: Squier S. Poultry Science, Chicken Culture: A Partial Alphabet - New Brunswick NJ: Rutgers University Press, 2011.

33 Зарецкий описывает один такой, хоть и иронично оформленный, жест: «Мы также придерживаемся того мнения, что швейцарские мыши диного типа, не покидавшие лаборатории в течение сотен поколений, заслуживают своего шанса. Наша искренняя надежда состоит в том, что некоторые из них смогут обосноваться на американской земле. Если это осуществится, то перед нами будет реализация американской мечты грызунами. Они были насильственно депортированы из Швейцарии Рокфеллерами, сохранились как вещь в гнезде биотехнологических исследований Бостона — лаборатории Чарльз Ривер, их принуждали участвовать в акциях современных художников, и вот теперь у них появился шанс обрести свободу и независимость у ручьев Библейского пояса... в полях генно-модифицированной пшеницы поп-американской... житницы Запада». Adam Zaretsky. The Workhorse Zoo Bioethics Quiz // The Aesthetics of Care, ed. Catts, p. 89.

Мне представляется, что «невольное» гостеприимство Кэти Хай в отношении трансгенных крыс отличается от других художественных произведений (в которых трансгенных животных показывают, используют, освобождают, едят, убивают или заботятся о них) тем, что взаимодействие с крысами в данном случае не было частью какого-то большего проекта и не служило большей цели, чем установление контакта с ними. Страдание этих конкретных крыс было основной причиной гостеприимства Хай, и ее художественный (на мой взгляд — в равной степени) этический ответ на их страдание состоял в том, чтобы предотвратить им уход и убежище. Здесь сразу же возникает вопрос: нужно ли было представлять это как произведение искусства? Я бы сказала, что эта работа остается произведением искусства постольку, поскольку решила сама Хай, и поскольку ставит под вопрос само себя и свой эстетический импульс, а не только подход биомедицинских наук, который послужил поводом для нее. Хай решила таким образом отреагировать на страдание конкретного животного, с которым ей довелось встретиться. В работе Кэти Хай присутствует тот частный случай гостеприимства, который только и может показать нам, что такое гостеприимство вообще — то гостеприимство, которого, по словам Деррида, «мы не знаем». В дополнение к конкретизации «невозможного да» в отношении животного оно также устанавливает понимание «отношений» с Животным как отношений с этим конкретным животным. Это не отношения с «Животным», определяемым через противопоставление Человеку. Это животное даже не выступает в качестве представителя всех трансгенных животных с целью дать эстетическую критику биомедицинских наук. Речь идет о Цветке и Эхо, разместившихся дома у художницы, а не о Животном как онтологической категории. Эта встреча выносит на поверхность сингулярность крысы. Эти отношения с крысами в их уникальной ситуации представляют собой наиболее важную черту художественного жеста Хай. Для них требуются время, усилие и «осознанность»³⁴.

Животное в гостях у человека?

«Испуганные призраком мучения животных, которое они ощущают внутри себя, они возможно, сказали бы: “Эта земля, которая,

34 См.: High. Playing with Rats; Хай и Аристархова, личная переписка; High Rat Love Manifesto; Squier. Poultry Science, Chicken Culture.

как кажется, принадлежит мне, на самом деле не моя”. Они сказали бы: “давайте откроем все двери и уничтожим все стены”. Возможно, это был бы народ, который так сильно любит мир, что он захочет впустить и выпустить всех без исключения. Возможно, мы назвали бы таких людей “друзьями выхода»³⁵.

«Для Деррида», — пишет Келли Оливер, — «этика неизбежно имеет дело с преувеличением. Чтобы быть этикой, или этическим, надо быть экстремальным»³⁶. Идея принять у себя дома в Трое лабораторных крыс с аутоиммунными заболеваниями и ухаживать за ними больше, чем за своими собственными членами семьи и домашними животными, как раз обладает привкусом такой крайней и беспредельной этической реакции. Однако общепринятые представления о том, где проходят границы и каковы параметры нормальной этической реакции на страдания живых существ, формируются в обществе через культурный консенсус, наступающий не сам по себе, а в результате сложной полемики, дебатов и выражения несогласия. Работы таких художников, как Кэти Хай, помогают как осознать границы и параметры этически-эстетического в био-арте, так и потенциально обновить философские и культурные постулаты, на которых они основаны. Принятие животного Хай помогает раскрыть «антропологическое измерение» самого закона гостеприимства, где понимание и проявление гостеприимства как человеческого права и человеческой ответственности не подходит к животным напрямую, как на это надеются и Кларк, и Лолор, и Оливер, следуя Деррида. Дело не в том, что такое право определено людьми как таковое, но в том, как оно определено: животным приходится подстраиваться и жить с гостеприимством, с самого начала определенным как «антропологическое» право.

Можно сказать, что крысы, по отношению к которым было проявлено такое чрезвычайное гостеприимство Хай, вдвойне лишены права на гостеприимство: во-первых, они животные, во-вторых — «не умеют себя вести, как домашние животные». Соответственно, работа Хай, проявляющей акт гостеприимства в отношении этих животных, ставит под вопрос и тем самым раскрывает антропологическую и антропоморфную логику гостеприимства, распространенного и на животных. В случае животного

35 Lawlor L. Following the Rats: Becoming Animal // Deleuze and Guattari SubStance, 37–3, 2008, p. 184.

36 Oliver. Animal Lessons, p. 117.

гостеприимство затруднено тем, что оно по сути является навязыванием заведенного порядка домашней жизни, его структуры, его связи с отношениями собственности и его норм. Различные усилия, предпринятые Хай для того, чтобы крысы почувствовали себя как дома, демонстрируют сложности с определением присутствующих в гостеприимстве аспектов присваивания: это и радикальное изменение распорядка жизни и жилых пространств в «ее» доме с целью приспособления к жизненным ритмам крыс, и постоянное внимание к их комфорту, социальной жизни и безопасности, чтобы обеспечить их выживание, и постоянные старания художницы понять их поведение, чтобы предчувствовать их потребности в той окружающей среде, которую она создала для них. Хотя у Хай было искреннее намерение «стать друзьями» и «наладить общение и сотрудничество» с животными — и в некоторых аспектах это ей удалось — данная работа также подчеркивает проблематичность подобных заявлений, поскольку взаимодействия все же происходили по большей части на ее условиях и в выбранном ей пространстве. Хай испытывала намного больше сомнений и этической неуверенности, когда крысы находились в выставочном пространстве, которое она не могла контролировать в той же мере, как свой дом. Известный искусствовед био-арта Стив Бэйкер тоже написал мне, что считает самой сомнительной частью работы решение Хай участвовать в выставке «Становление животным», так как это запятало ее проект, сделав его частью мира искусства. Мне же важно то, насколько мы учитываем или нет в этом разговоре состояние самих крыс, а именно: с точки зрения крысы, нахождение в галерее или дома не так важно, как сами условия проживания, уход и благополучие. В галерее у них было больше места, там было больше общения, не было домашних животных, которые их дома пугали своим лаем, и т. д. С точки зрения искусствоведов, галерея — это этически «сомнительное» место для био-арта, где крыс выставили «напоказ», сделали из них шоу, где их эксплуатируют и используют. А с точки зрения самой крысы?

Признавая большой вклад Хай в радикальную переоценку антропологических и антропоморфных параметров гостеприимства в био-арте, следует признать, что животное может стать заложником нашего желания его «приютить» и спасти³⁷. Это, однако,

37 Я развила эту тему в статье по этике джайнизма; Aristarkhova, I. Thou Shall Not Harm All Living Beings: Feminism, Jainism, and Animals // Hypatia: Journal of Feminist Philosophy, 27–3, 2012. P. 636–50.

определяющая характеристика гостеприимства: хочется как лучше, но получиться может по-разному. Хай купила трансгенных крыс, потому что могла это сделать, а не только потому, что не могла не сделать. Решение приютить их у себя дома и его выполнение зависело исключительно от нее. Возможно ли проявить гостеприимство в отношении животного без того, чтобы каким бы то ни было образом навязывать ему наши представления о своем и чужом, от чего предостерегал Деррида? Дневники Хай показывают, что это вопрос не риторический, на него необходимо отвечать в каждом конкретном случае. «Объективные» данные о состоянии Матильды, Тары и Стар (крыс, живших в выставочном пространстве) при жизни и после смерти свидетельствуют об улучшении многих показателей по сравнению с их жизнью в лаборатории. Хай тщательно задокументировала эти улучшения на протяжении всего проекта: они набрали вес, у них было больше пространства, необходимого для грызунов, они были в компании других крыс, они были центром внимания сами по себе, а не в силу их лабораторного использования, они прожили намного дольше, чем крысы в лаборатории, лихорадка и глазные проблемы случались реже, они получали более правильное и целостное медицинское обслуживание — лечение глаз, массаж, диету, подходящую при аутоиммунных заболеваниях, они умерли в присутствии сострадающего свидетеля — «я обнимала каждую крысу в момент её смерти»³⁸.

Первая публикация: Journal of Aesthetics & Culture, Vol. 2 (2010), <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/5888/662>.

38 High. Playing with Rats, p. 475.

Марта Хеберле

Живые медиа. Реальность, вытесненная копиями, и монстры гиперреальности

I. Когда возникли живые медиа

На протяжении полувека мы наблюдаем стремительное развитие новых направлений науки. Интересным образом, новые дисциплины не ориентированы исключительно на технэ, но, напротив, сдвинуты в сторону биос, точнее, находятся на их пересечении, отсюда и возникает название «биотехнология». Прогресс в этой области стал возможен благодаря открытию кода жизни, а также предположению о том, что существует определенное соотношение между генетическим и компьютерным кодами. Согласно определению, биотехнология — это «использование живых систем и организмов для создания полезных продуктов, или любое технологическое применение биологических систем, живых организмов и их производных, для создания или модификации продуктов для конкретных целей»¹. Особенностью этих продуктов является то, что часто они живые — живые клетки, ткани или даже целые организмы. Однако, хотя они демонстрируют признаки жизни, распознаваемые нами, это жизнь другого рода, опосредованная или произведенная технологическими средствами, запрограммированная и произведенная посредством манипуляций на молекулярном уровне. Юджин Тэкер описывает

.....

¹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Biotechnology>, [accessed on 7.10.2013].

процесс трансформации плоти в данные и затем обратно данных — в плоть как био-медиа². Это широкий термин, который включает не только живой биологический материал, поэтому для целей своего исследования я буду говорить о живых медиа. Это выражение указывает на два важных аспекта: жизненность и опосредованность. Речь идет об обмене данными между силиконом и карбоном.

Живые медиа требуют новой онтологии и новой таксономии. Описание их в понятиях, применяемых в дискурсах цифровых медиа, оказывается недостаточным. Философские понятия о жизни также часто оказываются неприменимы. Определение этой новой разновидности оказывается особенно затруднительной, поскольку мы до сих пор вполне не понимаем, что такое обычная жизнь. До сих пор не разработано всеобъемлющего определения, включающего все аспекты. Среди существующих определений встречаются формулировки, основанные на термодинамической, редукционистской и кибернетической моделях, а также многие другие. Такое многообразие подразумевает, возможно, что жизнь — это феномен относительного, а не абсолютного характера. В «Волшебной горе» Томаса Манна мы находим загадочное высказывание: «Что такое

.....

² Thacker E. Biomed. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.

жизнь? Никому не известно. Она стала осознавать себя, как только появилась, но она не знала, что она такое»³. Сегодня мы можем добавить: что такое синтетическая жизнь? Это также никому не известно.

Хотя не вполне понятно и доступно для понимания, что же это такое, а существующие определения оказываются бесполезными, техники синтетического создания жизни, разработанные в русле биотехнологии, становятся все более популярными. Художники также заинтересовались их применением. Движущей силой искусства, в отличие от науки, не является необходимость практического применения. Оно является сферой неестественного воображения, границы которому ставят (тем более в случае живых организмов) лишь соображения этического характера. Поэтому считается допустимым производить живые медиа без учета парадигмы полезности, исключительно исходя из соображений эстетической самоценности. Уильям Берроуз сформулировал убеждение, что «все художники пытаются буквально создать жизнь»⁴. Невероятный прорыв, вызванный био-артом, состоит в том, что художники уже буквально создают жизнь.

Я пытаюсь понять, что этот факт значит для визуального искусства, и какое влияние он оказывает на некоторые понятия, которые до сих пор считались принципиальными для художественных практик. Посредством анализа избранных произведений искусства я хотела бы исследовать, что эти новые медиа значат для реальности.

II. Реальность, вытесненная копиями

Результаты научного исследования, такие как овца Долли или синтетическая клетка Крэйга Вентера, обладают одной особенностью: они совершенно неотличимы от подобных организмов, возникших естественным путем. Эта совершенная идентичность демонстрирует успешность данных исследований. Для того чтобы определить искусственное или естественное происхождение организма, необходимо серьезное генетическое исследование, поскольку внешний вид не позволяет сделать никакого вывода. Это относится и к работам поп-арт художника Эдуардо Каца «ЗФБ-кролик», и более недавней, «Естественная история загадки». Что касается

.....

³ Mann T. The Magic Mountain. New York: Vintage, 1966. First published in 1924, Germany.

⁴ Цит. по: George Gessert. Notes on Genetic Art // Lenonardo, 26 (3) 205—211, 1993.

первой, то миф относительно нее состоит в том, что кролик Альба светится зеленым светом благодаря тому, что он получил инъекцию зеленого флюоресцентного белка (этот ген встречается у медузы *Aequorea victoria*). Автор утверждает, что создал новое животное, не существующее в природе. Однако это свое уникальное качество животное проявляет только при подсветке синим светом. При нормальных условиях это обыкновенный кролик-альбинос. Еще более странным оказывается тот факт, что живой экспонат Каца, вероятно, никогда не выставлялся живьем. Его присутствие было заменено документацией в виде фотографий и плакатов, на которых был представлен зеленый кролик. Второй проект представлял собой генетическую манипуляцию, когда ДНК, взятое из крови художника, было внедрено в растение петунья. Генетически-модифицированное растение, внешне неотличимое от обычной петунии, в отличие от ЗФБ-кролика было широко показано по всему миру. Если бы не прилагавшееся описание, в котором художник излагал свой концепт, цветок вполне можно было принять за объект ready-made арта или ботанической выставки.

Особенность двух вышеназванных, а также многих других, основанных на подобных идеях, проектов био-арта, состоит в том, что они живые, и что они являются точной копией реальности. Реальное фактическое присутствие аннигилирует существовавший с незапамятных времен принцип визуального искусства, выражаемый в понятии репрезентации, и заменяет его смелой демонстративной презентацией. Иллюзия, которой посвящены исследования Эрнста Гомбрича⁵, определенная степень сходства в сопровождении очевидного отличия, символизм картины и индексальность фотографии — все это уступает место идентичности копии, зловещему присутствию новой жизни. Однако если копия — это нечто неотличимое от реальности, если синтетическое обладает такими же характеристиками и чертами, как и естественное, то что происходит с понятиями реального и искусственного и с убеждением в том, что есть четкое различие между ними? Эти термины теряют свой смысл, становятся бесполезными и перестают существовать. В разговоре о копиях реальности можно вспомнить теорию симулякра Жана Бодрийара⁶. Однако ситуация в сфере био-арта, свидетелями которой мы являемся, не может быть описана при помощи этого понятия. Если

.....

⁵ Gombrich E. Art and illusion: a study in the psychology of pictorial representation. — London: Phaidon, 1977, first published in 1960.

⁶ Baudrillard J. Simulacra and Simulation. — Michigan: University of Michigan Press, 1994. First published in 1981, France.

симулякр — это раздутый знак, приобретший самостоятельное значение, потеряв связь с реальностью, то живые знаки, созданные художниками, остаются фактическими и устрашающе реальными. Кроме того, они состоят из известных белков, биоматериала, общего для всех организмов, поэтому они никогда не потеряют отсылки к реальности, наоборот: они и есть реальность. Более того, их реальность не ограничивается узким контекстом искусства. Гибридное растение или животное не всегда будет находиться на выставке, и, поскольку оно не несет очевидной угрозы окружающей среде, вполне возможно, что оно будет выпущено на волю. Оно сольется с экосистемой, и может даже начать размножаться с похожими организмами. То, что когда-то считалось естественным, возможно, будет поглощено своей верной копией; реальность, замещенная своим свидетельством.

Ещё один аспект, заслуживающий внимания, особенно если мы подумаем о том, как первые работы в этом направлении были представлены публике, — это презентация репрезентации произведения искусства в качестве такового. По причине законодательных ограничений и особых условий, которые могут потребоваться для живого организма, среди художников, работающих с живыми медиа, все большее распространение получает не прямой или неполный способ выставления объектов. Сталкиваясь с документацией в виде фотографий или видео, мы справедливо считаем её индексальной. Однако если мы посмотрим глубже и примем во внимание концепцию, стоящую за художественным произведением, то станет очевидно, что она указывает на нечто отличное от реальности, или на некую иную реальность, на нечто, не встречающееся обычно в природе. Такое свидетельство имеет особый характер: в нем есть следы того, что мы называем индексом, однако это индекс синтетического, искусственного.

III. Монстры гиперреальности

Однако мечты создателей искусственной жизни и просто любопытство бесконечны, и вот, помимо идентичных существующим, создаются и вполне новые живые организмы, о которых известно еще меньше. Правда, будучи созданы на основе известных генов и белков, они все же сохраняют некую связь с прототипическими организмами, и соответственно, с естественным. В то же время они жутковаты своей неизвестностью и, как мы знаем, могут нести в себе угрозу той реальности, которую мы

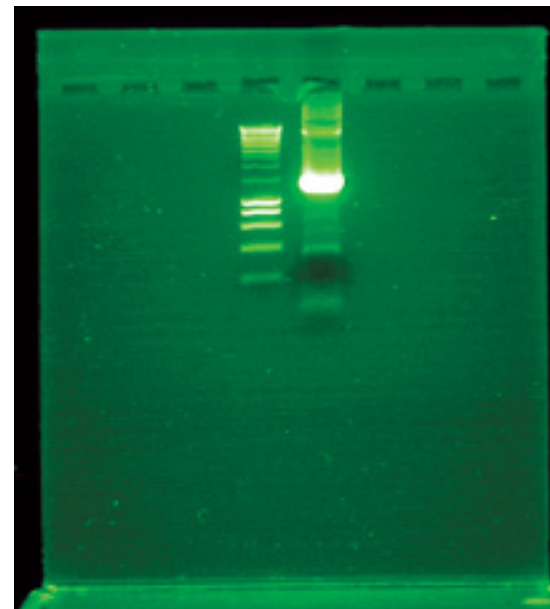
знаем. «Странная, чуждая фактичность забрасывает в состояние неопределённости все человеческие предпосылки — историю, биологию, геологию, космологию — относительно человека и его отношений с миром»⁷. Это, например, относится к работе Верены Каминиарз "Ich vergleiche Mich zu Dir", название которой можно перевести «Я сравниваю себя с тобой». Проект, который художница также предпочла выставить в форме документации, состоит из проекции цифрового видео и серии фотографий в натуральную величину. В них представлен плоский червь планария, обладающий способностью к регенерации тканей тела. В результате авторской манипуляции организм сформировал две головы, каждая из которых осуществляет контроль за движениями тела. Процесс принятия решений не урегулирован, и животное пребывает в бесконечной борьбе в жутком поиске неопределенной цели.

Модифицированный организм, химера, созданный из существа, встречающегося в природе, чудовищен, внушает ужас и отвращение. Мы признаём его живым, однако в то же время он далек от жизни, какой мы её знаем. С одной стороны, он обладает чертами, ассоциирующимися у нас с живыми существами, с другой стороны, идет полностью вразрез с такими ассоциациями. Угроза лабораторной аберрации содержится в неоспоримом сходстве с другими живыми существами и очевидном отличии от них. Создается некий новый уровень, гиперреальность, построенная на основе знакомой реальности. Документация, представленная вместо подлинного живого артефакта, поистине индексальна; тем не менее, этот индекс указывает на гиперреальность, нечто большее реальности.

IV. Другие связи

Помимо идентичных копий и *lusus naturae*, есть также другие уровни отношений, которые могут быть установлены между реальностью и тем, что принадлежит к реальности иного рода. Я хотела бы обсудить чрезвычайно мощный и сложный проект Роберта Б. Лисека «Спектр». Лисек приготовил новую разновидность медиированной люциферазой бактерии *E.coli*, чрезвычайно быстро размножающуюся в воде. Он тщательно проанализировал коммуникационные сети Варшавы на предмет распространения вызываемой бактерией болезни. Таким

⁷ Thacker E. *After Life*. — Chicago: University of Chicago Press, 2010.



образом, проект стал симуляцией биотеррористической атаки на столицу Польши. Лисек, помимо создания биолюминесцентной бактерии, представил широкий контекст путем исследования отношений между молекулярной технологией, кодом, проблемами, связанными с сетевыми технологиями, и теми, которые определяются понятием безопасности. Данные, полученные в результате процесса самовоспроизведения бактериальной ДНК, были оформлены в виде визуальной проекции трехмерных твердых тел и звуковых последовательностей. Более того, видео и аудио были основаны не только на данных ПЦР, но они также изображали процесс самовоспроизведения. Единственный поток света или волна звука быстро превращаются в стену из света и звука, отражая скоростное размножение бактерии.

В проекте «Спектр» не только создается гиперреальность в виде генетически модифицированной люциферазой бактерии, ранее не встречавшейся в природе. Он указывает на вселяющую беспокойство возможность реального вторжения чуждой жизни в нашу реальность. Данные, описывающие процесс самовоспроизведения, представлены в виде осязаемых, захватывающих образов, тем самым гиперреальность прокладывает себе дорогу в реальность, обращаясь к нам напрямую. Это отношение также возможно рассматривать как символическое. В конечном счете именно художник анализировал цифровые данные, и на основании полученных результатов в дальнейшем разработал программу, позволяющую представить процесс воспроизведения. Поэтому общая форма произведения и вызываемое им ощущение — это результат произвольного решения. Однако



1. Роберт Б. Лисек. «Спектр», 2008
2. Верена Каминиарз. "Ich vergleiche Mich zu Dir" («Я сравниваю себя с тобой»), 2002

необходимо отметить, что перевод процесса бактериального размножения в звуковые и световые волны никогда не определялся только задачей эффекта, скорость и определенные частоты также отражают характеристики самого процесса. Это сублиминальный перенос сущности данного феномена, далекий от сухих научных объяснений.

Когда я думаю о том, какой же вывод следует сделать из этих размышлений, я вспоминаю о проекте, осуществленном лауреатами премии «Дизайнеры и художники за геномику». Хотя эта работа, как кажется, скорее принадлежит к сфере дизайна, а не искусства, по причине отсутствия концептуальной глубины, тем не менее о ней стоит здесь упомянуть. «Живое зеркало» Лауры Синти и Ховарда Боланда состоит из специально выращенных бактерий, ориентирующихся в магнитном поле, электромагнитных катушек и фотоманипуляций. Катушки производят сдвиги в магнитном поле, заставляя бактерии менять ориентацию тела. Это меняет способ рассеивания света. На основании оценки пикселей в более светлых и более темных частях снятых фотографий производится манипуляция световыми импульсами с целью представить трехмерные образы внутри живой бактериальной культуры. Этот проект исключителен: он стал гиперреальностью, которая становится отражением нашей реальности, гиперреальностью, буквально отражающей нас.

Любовь Бугаева

На пути к искусству будущего: от биодинамики к нейросинематике

В исследованиях кино последнего времени нередко встречается слова *нейрокино, нейросинема, нейросинематика*. В неуклонном росте частотности слов, начинающихся с *нейро-*, — тенденция к соединению нейронауки и гуманитарного знания, которую многие критики называют экспансией. Один из хорошо известных примеров — изучение читательского восприятия романа Джейн Остин «Мэнсфилд-парк», проведенное в 2012 году в Стэнфордском университете группой Натали Филипс. Филипс и ее коллеги, в задачи которых входило изучение концентрации внимания при чтении, с помощью ФМРТ следили за работой мозга при быстром (просмотровом) и медленном (внимательном) чтении отрывков из романа. «Сейчас модно использовать нейронауку в литературоведении, — пишет Алиса Кварт, автор статьи “Adventures in Neurohumanities”, — но хороший ли это способ прочтения романа?»¹ Хотя вопрос задан в связи с романом Джейн Остин, смысл его гораздо шире, и относится не только к литературе, но к медиаарту и кино. Сейчас модно использовать нейронауку в исследованиях кино, но хороший ли это способ интерпретации фильма? По словам Дженнифер Эштон, «знание того, как устроен твой мозг,

1 Quart A. Adventures in Neurohumanities // The Nation, May 27, 2013. P. 18.

не помогает понять иронию и метафору, отличить значимое от незначимого»². Эштон принадлежит к категории людей, которых называют *нейросомневающимися (neuro doubters)*. Нейросомневающиеся, «возможно, и неплохо относятся к нейронауке, но им не нравится её неоправданное использование <...> плохо информированными популяризаторами, <...> они ставят под вопрос правомерность продвижения нейронауки в другие дисциплины и создания, к примеру, нейроправа, в котором доказательство повреждения мозга может служить основанием для юридической защиты людей, обвиненных в тяжких преступлениях, или нейроэстетики — модной смеси истории искусства и нейронауки»³.

Нейросомневающиеся своими сомнениями в целесообразности нейроподхода при изучении кино или литературы поднимают несколько важных вопросов, а не только лежащий на поверхности: хороший ли это способ исследования произведения искусства — фильма, романа и т.п. В первую очередь вопросы, связанные с редукционизмом, который, по их мнению, влечёт за собой синтез нейронауки и гуманитарных наук.

2 Quart A. Adventures in Neurohumanities // The Nation, May 27, 2013. P. 18.

3 Quart A. Neuroscience: Under Attack // The New York Times, November 23, 2012. P. SR 12.

Но действительно ли нейроподход неизбежно ведет к редукционизму?

Возможно, обращение гуманитарных наук к нейронауке явилось своего рода реакцией на антропологический, общественный и другие повороты в гуманитарных науках, естественнонаучным аргументом «против интерпретации». Нейроподход в гуманитарных исследованиях — далеко не «конец интерпретации», тем не менее, это попытка отыскать для интерпретации твердые — естественнонаучные — основания, приблизиться к реальности, осуществить *reality-check*. Однако это не единственный способ добиться данной цели. Как отмечает А. Кварт, объясняя притягательность нейронауки для гуманитариев, «утешительно верить, что нейровизуализация и машинный анализ откроют нам истину о нашем мозге и о том, что внутри мозга. <...> Но, может быть, ожидая, что это будет последним откровением, мы слишком много требуем от нейронауки»⁴. Редукционизм интерпретации произведения искусства при применении к нему нейровизуальных методов исследования — это исключительно редукционизм исследовательской мысли.

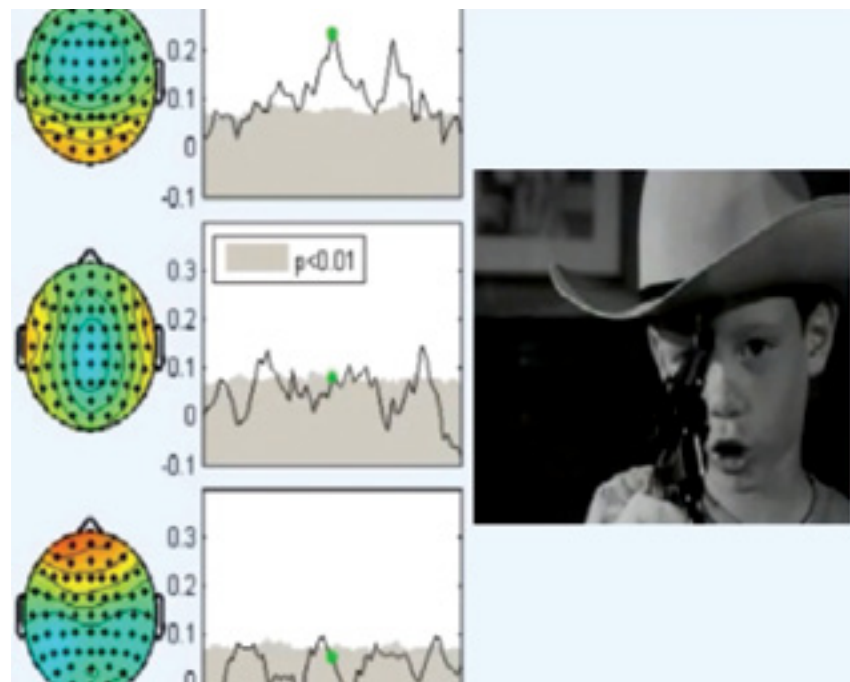
Нейронаучные интерпретации произведения искусства не обязательно вытесняют другие виды интерпретаций. По крайней мере, этого не происходит в новой парадигме нейросинематики (науки о нейрофизиологических аспектах искусства кино), основанной Ури Хассоном и его коллегами в 2008 году⁵. Следует принять во внимание, что нейросинематика как область исследования не является некой гомогенной общностью с единым унифицированным подходом к кино. Внутри нейросинематики сосуществуют несколько подходов и парадигм. Цели и задачи исследования могут быть сформулированы таким образом, что результаты нейросинематического эксперимента являются подтверждением общеизвестных положений и субъективных ощущений. Например, что Альфред Хичкок — мастер саспенса, или что активность мозга существенно возрастает, когда на экране крупным планом дано дуло пистолета или звучит зловещая музыка, или что сцены насилия, представленные крайне натуралистично, вызывают у зрителя резко негативную реакцию и желание прервать просмотр фильма. В то же время исследователи могут ставить и решать более сложные задачи.

4 Quart A. Neuroscience: Under Attack // The New York Times, November 23, 2012. P. SR 12.

5 Hasson U., Landesman O., Knappmeyer B., Vallines I., Rubin N., Heeger D. Neurocinematics: The Neuroscience of Film // Projections: The Journal for Movies and Mind, 2008, vol. 2, No. 1. P. 1—26.

Можно говорить о двух парадигмах в нейросинематике: научно-исследовательской и творческой; впрочем, данное разделение является условным. Не существует нейрокино без нейроисследования. Разграничение парадигм связано с ролью, которая отводится кино в этом процессе. Если фильмы или видеофрагменты выступают в качестве видеостимулов при изучении активности коры головного мозга, то мы имеем дело с научно-исследовательской парадигмой. Если конечным продуктом проекта является фильм как художественное произведение, созданное в результате нейровизуальных исследований, то мы имеем дело с творческой парадигмой. Однако в обоих случаях нейровизуальное исследование — неотъемлемая составная часть нейрокино.

В научно-исследовательской парадигме в нейросинематике в свою очередь возможны два подхода: 1) от репрезентации (фильма) — к восприятию, от образа — к активности мозга, и 2) от восприятия — к репрезентации, от сигналов мозга — к образу. Оба подхода представлены в исследованиях Джека Л. Галланта и его коллег из лаборатории Калифорнийского университета Беркли в США. Работа над декодированием деятельности мозга начиналась с реконструкции при помощи данных ФМРТ фотографических образов, предъявленных реципиенту. Следующим шагом стала реконструкция визуальных образов в динамике. Американские исследователи записывают сигналы мозга во время просмотра трейлеров и отдельных эпизодов фильма и составляют некое подобие словаря соответствий для последующего перевода с языка мозговой деятельности на язык визуальных кинематографических образов. Синдзи Нисимото и Джек Галлант уже составили обширную базу данных — около 5000 часов видеозаписей, отобранных методом случайной выборки. Построена трехмерная компьютерная модель мозга, которая позволяет, с одной стороны, моделировать активность мозга при просмотре видеозаписей, а с другой, моделировать сами визуальные образы на основе сигналов мозга, зарегистрированных во время просмотра произвольно выбранных эпизодов, не использовавшихся ранее при разработке декодера. При реконструкции визуального содержания применяется электронный тезаурус для английского языка (*WordNet*), основной словарной единицей которого является синсет (синонимический ряд). Для каждого синсета (дерево, рыба, транспорт и т.п.) установлено соответствие с деятельностью мозга. Сравнение «фильма», полученного в ходе подобной реконструкции с точностью до 70 процентов



1. Запись мозговой активности во время просмотра фильма. Лаборатория Джена Галланта, Калифорнийский университет Беркли, США

совпадает с видеозаписью, предъявленной участнику эксперимента. Как отмечает Галлант, декодирование и кодирование — взаимнообратные процессы; знание принципов кодирования позволяет направить процесс в любую сторону: от образа — к сигналам мозга и от сигналов мозга — к образу.

Нейросинематический подход от сигналов мозга к образу (фильму) представлен также в недавних исследованиях японских специалистов, которым с большой долей точности удалось расшифровать сновидения. К этому времени уже имелся некоторый опыт обучающихся компьютерных программ для расшифровки возникающих в мозгу образов. Ёти Мияваки и его коллеги исходили из предположения, что визуальные образы, сохраняющиеся в памяти после пробуждения, возникают не только в фазе быстрого сна, но и в самой первой стадии. Они также предположили совпадение активности коры головного мозга при созерцании субъектом определенного визуального стимула (например, дерева или машины) на экране компьютера и видении аналогичного образа (дерева, машины) во время сна. Таким образом, ещё до начала эксперимента по расшифровке сновидений были достигнуты успехи в расшифровке сигналов мозга при просмотре картинок из компьютерной базы данных.

Во время эксперимента участник засыпает, его мозг сканируют, затем (в первой или второй фазе сна) будят и спрашивают, что ему снилось. Из рассказа о сновидении вычлняются ключевые слова-образы. Эти слова, как и в экспериментах Джека

Галланта, закладываются в *WordNet*, после чего определяются базовые для участников эксперимента синсеты. Полученные ответы сравниваются с данными сканера. Расшифровка этих данных стала возможной благодаря большой предварительной работе по анализу визуальных образов: из базы данных открытого доступа *ImageNets*, в которой картинки группируются по тому же принципу, как и в *WordNet*, и из базы *Google Images* были отобраны изображения всех основных синсетов. Эксперимент с каждым участником повторяется не менее 200 раз. Процент совпадений и, соответственно, точность расшифровки сна в экспериментах японских исследователей достигает 69—70%. Данные эксперименты доказывают возможность реконструкции образа сновидения на основе полученных сигналов мозга⁶.

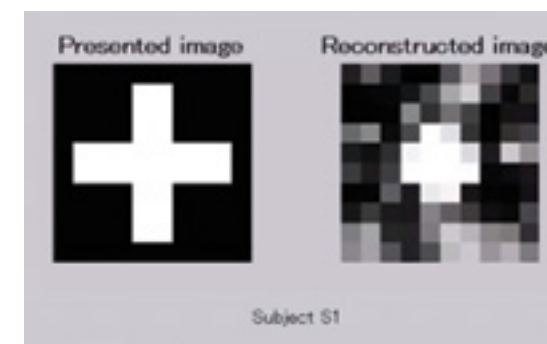
Если данное направление исследований, устанавливающее соответствие между активностью мозга и визуальными образами, в том числе образами из сновидений, продолжит свое развитие (что более чем вероятно), то возможная область приложения его достижений захватывает воображение. Так, метод нейровизуализации может быть использован в психотерапии — для реконструкции галлюцинаций или страшных воспоминаний пациентов, в криминалистике — для восстановления деталей преступления, не говоря уже

6 Horikawa T., Tamaki M., Miyawaki Y., Kamitani Y. Neural decoding of visual imagery during sleep // *Science*, 2013, 340. P. 639—642; Miyawaki Y., Uchida H., Yamashita O., Sato M., Morito Y., Tanabe H. S., Sadato N., Kamitani Y. Visual Image Reconstruction from Human Brain Activity using a Combination of Multiscale Local Image Decoders // *Neuron*, 10 December 2008, vol. 60, issue 5. P. 915—929.



о нейромаркетинге, где данные исследования уже используются.

Впрочем, пока удается с большой степенью точности реконструировать только относительно стабильные визуальные образы, которые реципиент видит на экране компьютера или во сне. Следующим шагом, возможно, станет реконструкция действий субъекта сновидений или действий по отношению к объектам сновидений. Затем, скорее всего, реконструкция нарративных цепочек, складывающихся в сновидении. Тогда (если фантазировать дальше) рано или поздно станет осуществимым «изъятие» сновидения из мозга и демонстрация его как фильма на экране. Уже сейчас можно встретить предположения, что отдельные кинолюбители начнут выкладывать свои сновидения, реконструированные на основе записей сигналов мозга во время сна, как видеоролики в Интернет. Возможно, будут возникать сообщества авторов снов, которые будут делиться ими друг с другом. Словом, будет осуществляться практика, сходная с практикой писателей, разделяющих в своем литературном творчестве принципы психоделического реализма. Как известно, психоделическая литература в узком смысле слова — это воспроизведение галлюциноза вне зависимости от способа (химического, религиозного и т. п.) его инспирации. Павел Пепперштейн и его единомышленники обсуждали друг с другом свои видения, которые затем использовали в произведениях; одни сны считались общественным достоянием, другие предназначались исключительно для индивидуального использования. Легко можно представить,



2. Реконструкция образа на основе данных ФМРТ. Лаборатория Джена Галланта, Калифорнийский университет Беркли, США

3. Реконструкция визуального образа на основе данных ФМРТ. Лаборатория в Киото, Япония

что нечто подобное будет происходить с фильмами, полученными в результате «перевода» активности мозга в цифровое кино.

Однако, чтобы приблизиться к этому — пока еще фантастическому — будущему, необходимо не только создать подобие двуязычного словаря, максимально объемного и точного, над чем сейчас работают Синдзи Нисимото и Джек Галлант, но и многое другое. Кино — один из видов нарративных медиа, то есть медиа, при помощи которых может быть развернута та или иная форма нарратива. Репрезентация в подобных медиа укоренена в определенной дискурсивной ситуации (в определенном контексте), и должна интерпретироваться на основе данной ситуации (или контекста). Она сигнализирует о временной и причинной последовательности событий, которые, собственно, и отличают историю от описания, в то время как происходящие на экране события вносят в этот экраный мир элемент дисбаланса. В нарративе некто рассказывает собеседнику по какому-то случаю и с какой-то целью о том, что что-то случилось с кем-то или с чем-то⁷. Таким образом нарратив передает опыт проживания событий внутри рассказываемой истории по мере ее развития, передает ощущение, «каково это» — обладать тем или иным опытом⁸. Чтобы максимально приблизиться к созданию кино на основе реконструкции сигналов мозга, необходимо исследовать вербальные и визуальные

7 Herman D. *Basic Elements of Narrative*. — Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2009. P. 3.

8 Herman D. *Basic Elements of Narrative*. — Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2009. P. XV—XVI.

нарративные структуры фильма в их отношении к активности коры мозга, изучить эмоциональную и оценочную составляющие кинообраза и соответствующую деятельность мозга.

Корпус нейровизуальных исследований предполагает, что в процессе понимания нарратива можно выделить следующие функции мозга: работа памяти в центральных и боковых префронтальных участках коры головного мозга для отбора и упорядочения информации, селективный процесс орбитофронтальной коры головного мозга и переднего отдела для модулирования внимания, работа задних отделов, извлекающих основанную на опыте информацию, участвующих в пространственно-зрительном воображении и модулирующих память, работа срединных отделов префронтальной коры головного мозга, способствующая пониманию ментальных состояний персонажей⁹. Кроме того, в отличие от более традиционных параметров стимулов, ориентированных на выполнение определенной задачи, в ситуации непринужденного просмотра кинофильма так называемые *default mode network (DMN)*, как правило, активны. Какую активность в участках мозга, задействованных в понимании нарратива, вызывает восприятие отдельного киноэпизода? На этот вопрос пока нет исчерпывающего ответа.

Пожалуй, наиболее успешными в приложении нейроподхода к кино являются исследования самого создателя термина «нейросинематика» Ури Хассона. Именно они проложили путь для углубленного анализа деятельности мозга, имеющей место при просмотре киноэпизодов. Первые эксперименты в области нейровизуализации были проведены С. Зеки и У. Хассоном с коллегами еще в самом начале 2000-х годов, так что для молодой науки нейросинематика уже имеет солидный возраст¹⁰. В ходе экспериментов были обнаружены важные связи между свойствами кинонарратива и общим для зрителей характером мозговой активности, получившей название интерсубъективной синхронизации. Интерсубъективная синхронизация — это прочное достоверное сходство в паттернах мозговой активности лиц во время просмотра одного и того же фильма. Именно открытие данного феномена стало важным шагом к нейрокино как кино

9 Mar R. The Neuropsychology of Narrative: Story Comprehension, Story Production and Their Interrelation // *Neuropsychologia*, 2004, 42, P. 1414—1434.

10 Bartels A., Zeki S. Functional Brain Mapping During Free Viewing of Natural Scenes // *Human Brain Mapping*, 2004, 21, P. 75—83; Hasson U., Nir Y., Levy I., Fuhrmann G., Malach R. Intersubject Synchronization of Cortical Activity During Natural Vision // *Science*, 2004, vol. 303, P. 1634—1640.

будущего, так как в случае интерсубъективной синхронизации мы имеем дело с общей закономерностью, которую можно использовать при создании фильмов.

Интерсубъективной синхронизации можно добиться разными способами, самый естественный из которых — непрерывный и непрерываемый просмотр сюжетного фильма. Так, в эксперименте Ийро Яскелайнена и его коллег¹¹ все участники для того чтобы составить цельное представление об истории и действующих лицах, посмотрели фильм полностью: первые 72 минуты фильма «Столкновение» (*Crash*, 2004, реж. Пол Хэггис) без сканера, то есть без регистрации мозговой активности, и последние 36 минут с записью в ФМРТ. Единство обстановки при просмотре привело к существенной интерсубъективной синхронизации участников. Являясь пионерами в использовании видеоряда в качестве продолжительной стимуляции, и Хассон с коллегами, и Яскелайнен с коллегами не считают нейровизуальный подход самодостаточным. По их мнению, для анализа сигналов мозга при использовании фильма как стимула необходимо специальное знание о работе над фильмом (в частности понимание, что такое кинонарратив, темпоральная структура фильма, специальные эффекты, взаимодействие звука и визуального образа). Хассон настаивает на связи нейровизуальных исследований и стимульного материала с интерпретациями фильма, полученными в ходе более традиционных исследований. Таким образом, нейросинематика в своем нередукционистском варианте выступает за синтез естественнонаучных и гуманитарного подхода, за их взаимодополнительность. Действительно, семантический и технический анализ нарративного контента, получивший название аннотации, играет в нередукционистской нейросинематике важную роль, хотя пока не наблюдается серьезного продвижения в развитии её методов.

Существенный вклад в нейросинематику вносит группа Пии Тикки, работающая на базе Университета Аалто в Финляндии. Пия Тикка и ее коллеги недавно создали 30-минутный драматический фильм «Королева» (*The Queen*, 2013), предназначенный для исследовательских целей. Фильм предполагает сравнение активности мозга участников эксперимента с синдромом Аспергера, участников нормального типа деятельности мозга и психопатов, когда они смотрят в ФМРТ эпизоды, в которых персонажи

11 Jääskeläinen I., Koskentalo K., Balk M., Autti T., Kauramäki J., Pomren C., Sams M. Inter-subject Synchronization of Prefrontal Cortex Hemodynamic Activity During Natural Viewing // *Open Neuroimaging Journal*, 2008, 2, P. 14—19.

демонстрируют на экране социо-эмоциональное поведение. Таким образом, фильм «Королева» — творческий продукт и одновременно стимульный материал нейровизуальных исследований.

Продолжая линию нейровизуальных исследований, заданную Ури Хассоном, финские исследователи уделяют серьезное внимание нарративным структурам фильма. К примеру, полнометражный фильм «Девушка со спичечной фабрики» (*Match Factory Girl*, 68 минут, реж. Аки Каурисмяки, 1990), который был использован в качестве видеостимула, способствовал обнаружению различий между активностью мозга, которая ассоциируется с пониманием сложных социо-эмоциональных ситуаций в фильме. Исследователи Тикка и Хлушук просканировали участников во время просмотра эпизода финского драматического фильма «Сердцебиение» (*Heart Beats*, 7 минут, реж. Саара Кантелл, 2009) и чтения той же самой истории, представленной в форме текста, с тем чтобы определить отделы мозга, ответственные за понимание нарратива вне зависимости от формы его представления. В результате эксперимента было выявлено совпадение в активности отделов мозга при чтении истории и при просмотре фильма до 71%.

Кроме того, Пия Тикка — автор концепции кинематографа, учитывающей эмоциональный опыт и получившей название «энактивное кино». Что это такое? В нарративных медиасистемах, направленных на активное взаимодействие, таких как интерактивные игры и кино, участники-зрители взаимодействуют с виртуальной и кино-реальностью. Данное взаимодействие может носить достаточно примитивный характер, что и происходит в случае интерактивного кино, но может принимать и более сложные формы. Простой вариант интерактивности в кино и на телеэкране — это возможность выбора между двумя (или больше) вариантами развития сюжета. В телесериалах, в первую очередь китайского и тайваньского производства, такая возможность предоставляется зрителю на сайте сериала, где посетитель сайта может проголосовать за тот или иной вариант продолжения истории: например, что герои после ссоры помирятся или, наоборот, окончательно разойдутся. Так как голосование на сайте проводится между эпизодами сериала, то подобная интерактивность не вмешивается в процесс восприятия фильма и проект интерактивности, хотя и примитивный, оказывается успешным. По сути, в этом случае мы имеем дело с телеверсией многоходового нарратива, то есть нарратива, предоставляющего возможность

выбора в критических моментах повествования, известного по литературным вариантам, например, роману Майкла Джойса «Полдень» (*Afternoon, a Story*, 1987), с той лишь разницей, что выбор делается не во время, а после просмотра. В кинотеатрах же фильмы, в которых во время просмотра пытались устроить игру со зрителем, и предоставляли ему возможность выбора, провалились. Причина провала — нарушение состояния погружения в происходящее на экране, которое испытывает зритель, когда смотрит фильм.

Энактивное кино (*enactive cinema*) — это гораздо более сложный вариант взаимодействия со зрителем. Если интерактивный кинематограф подразумевает непосредственный, или прямой, контроль зрителя, то энактивное кино — не прямой контроль. В основе энактивного подхода лежит представление о том, что восприятие есть чувственно направленное действие. Согласно известному утверждению С. Зеки, художник является нейрофизиологом, исследующим потенциал и возможности мозга, хотя и другими инструментами. *Enactment* означает телесный, действенный характер взаимодействия субъекта с окружающей его средой¹². В энактивном кино поток наррации осуществляется не только в процессе осознанного восприятия вербально-визуальных рядов фильма, но и в результате бессознательной психофизиологической, или эмоциональной, вовлеченности зрителя. В результате зрительное восприятие можно рассматривать как определенную разновидность действия, а кинофильм — как симуляционную систему.

Современная теория и практика энактивного кинематографа, на первый взгляд, радикально отличны от кино классического периода. Тем не менее, истоки энактивного кино отыскиваются в искусстве и научной мысли первой половины XX века — в искусстве конструктивистов, в первую очередь в дизайнерских проектах Эль Лисицкого, в тектологии А. Богданова, в «биомеханике» В.с. Мейерхольда, в теории и практике монтажа С. Эйзенштейна.

Эйзенштейн одним из первых стал изучать эмоциональную выразительность с точки зрения биодинамики. Итогом стала концепция взаимосвязи актов выражения и восприятия. Если говорить современным языком: мозг зрителя отражает, или симулирует, актерскую эмоциональную динамику таким образом, что можно сказать, что опыт актера и опыт зрителя изоморфны. Знакомство со Львом Выготским и его социокультурной теорией способствовало формированию

12 Varela F., Thompson E., Rosch E. *Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. — Cambridge, MA: MIT Press, 1991.



4. Enactive Cinema Installation *Obsession* at ISEA 2006, dir. Pia Tikka, Production: Oblomovies, Finland; Photo by Mike Kuniavsky, © Creative Commons



5. Enactive Cinema *Obsession* (2005, dir. Pia Tikka, Production: Oblomovies, Finland). Actors: Maria Järvenhelmi and Matti Onnismaa

у Эйзенштейна отношения к кино как к психологической лаборатории эмоций. И Выготский, и Эйзенштейн отрицательно относились к идее пассивного восприятия искусства субъектом. Субъект у Выготского активен и находится в активном взаимодействии с окружающей средой. Аналогичным образом активен у Эйзенштейна зритель¹³. Для Эйзенштейна кино — это внутреннее пространство сознания, где эмоциональный опыт автора фильма коррелирует с эмоциональным опытом зрителя. Между структурами эмоционального опыта и монтажной композицией существует определенное соотношение, позволяющее говорить об их изоморфизме. Данный психологический изоморфизм, как считает Пия Тикка, и дает возможность Эйзенштейну утверждать, что путем изучения и развития монтажа, двигаясь от ячейки монтажа к сложной оркестровке кинематографического опыта в целом, мы попадаем в сферу зрительского опыта. Привнося телесный опыт в процесс монтажа, автор получает тем самым доступ к эмоциям зрителя. Телесный характер эмоциональности позволяет автору так сконструировать фильм, что эмоциональная линия оказывается встроенной в его монтажную структуру. В итоге посредством монтажной композиции передается определенный эмоционально-интеллектуальный опыт автора¹⁴.

13 Tikka P. Enactive Cinema: Simulatorium Eisensteinense. Juväskylä, 2008. P. 88, 91—94.

14 Tikka P. Enactive Cinema: Simulatorium Eisensteinense. Juväskylä, 2008. P. 145—146.

Каким образом происходит взаимодействие зрителя с эмоциональной составляющей фильма? Ответ на этот вопрос Пия Тикка дает в экспериментальном проекте, реализующем концепцию энактивного кино, — «Одержимость» (*Obsession*). Данный проект, получивший приз (Prix Möbius Nordica) за интерактивное повествование, был представлен в 2005 году в Музее современного искусства «Киасма» (Хельсинки, Финляндия), в 2007 году — в музее Арс Нова (Турку, Финляндия), а также на XIII международном симпозиуме электронного искусства (ISEA 2006), проходившем совместно с биеннале Zero One (Сан-Хосе, Калифорния, США). Проект состоит из фильма Одержимость и интерактивной инсталляции в режиме нон-стоп с несколькими экранами и биосенсорным интерфейсом.

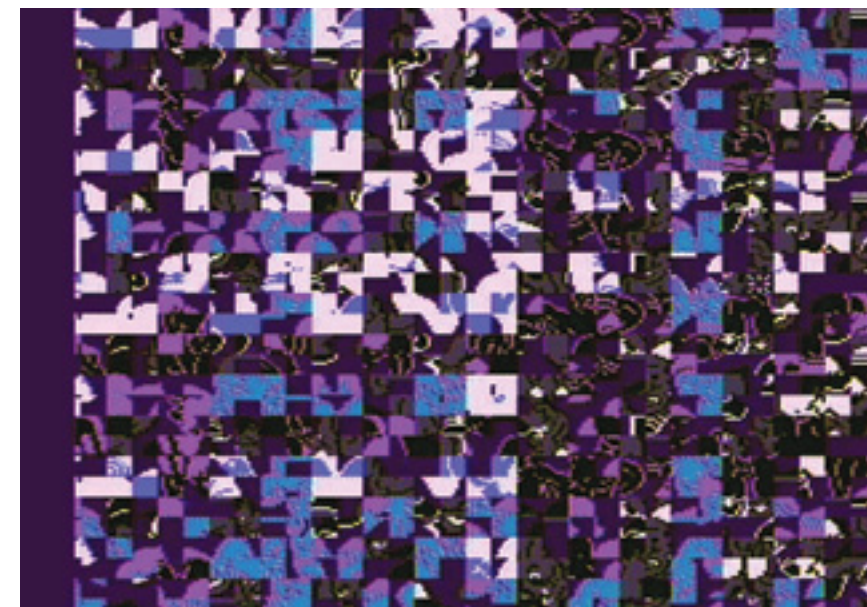
Фильм «Одержимость» (29 минут), который можно рассматривать не только в составе проекта, но и как отдельное произведение искусства, рассказывает о молодой женщине Эмми, работнице прачечной, принадлежащей ее матери. Мать Эмми ждет ребенка, об отце ребенка ничего не известно. Хотя женщина с радостью относится к своей беременности, Эмми подозревает, что ее мать изнасиловал один из клиентов прачечной. Подозрения перерастают в уверенность, когда в прачечной появляется клиент Хенрик. По мере развития действия фильма Эмми становится все сильнее и сильнее одержима мыслью об изнасиловании. В фильме практически отсутствуют диалоги, наррация

осуществляется посредством визуального ряда и — через эмоциональную динамику, воспроизводящую психопатологический ментальный ландшафт Эмми. В конце фильма выясняется, что развернувшаяся перед зрителем история — плод большого воображения Эмми. Эмоциональная динамика была выделена в фильме Тикки в отдельную составляющую наряду со звуком и изображением, получив тем самым свою особую роль. Фильмом «Одержимость» Тикка, собственно, и ответила на вопрос о возможности передачи эмоций языком фильма.

Инсталляция, частью которой явился этот фильм, по замыслу Тикки должна была реализовать концепцию энактивного кино. В пространстве инсталляции были установлены сенсорные кресла, регистрирующие пульс, температуру и движение глаз. Фильм проецировался на четыре экрана на противоположных стенах зала, при этом каждый экран в свою очередь был разделен на четыре части. Экран, на который был направлен взгляд зрителя, отмечался датчиками как доминантный, а выбор зрителя анализировался в аспекте эмоционального содержания происходящего на экране. Для монтажа фильма был использован специальный алгоритм, выстраивавший эмоциональную логику наррации в зависимости от регистрируемой датчиками эмоциональной реакции зрителей и усиливавший тем самым эмоциональную реакцию. Биосенсорные датчики продемонстрировали возможность «схватывания» эмоциональной динамики монтажной композиции фильма. Оказалось,

что зритель воспринимает не только ритм, цвет, графику и т. п., но и эмоции. Более того, проект продемонстрировал возможность активного участия со стороны зрителя.

Подведем некоторые итоги. Проект «Одержимость» — один из первых шагов в создании нейрокино, один из возможных путей его развития — энактивный. Фильмы, «извлеченные» из мозга спящего или из его воображения, — другой возможный путь. Специальные фильмы, например, для аутистов, созданные с использованием данных нейроследований, — еще один путь. Путей много, а по мере развития методов нейровизуализации будут появляться все новые и новые. В области кинематографического искусства нейрофизиологические открытия способствуют обнаружению кинематографических средств эмоционального воздействия на зрителя в художественных целях, а также помогают более глубокому пониманию того, каким образом создатели фильма используют те аспекты кинематографа, о нейрофизиологических основаниях которых на настоящий момент известно немного. Нейрокино в его сегодняшнем зачаточном состоянии — это творческая лаборатория для разного рода экспериментов, это кино, которое еще только рождается, и за рождением которого можно наблюдать.



Эльвира Жагун

Ошибка как формообразующая стратегия в современном искусстве

Введение

Поскольку наша цифровая культура колеблется между суверенным всемогуществом компьютерных систем и отчаянной пользовательской паникой перед органами, глитчи стали эстетизироваться, восстанавливая ошибки и случайности в условиях обработки сигнала: «Глитчи можно считать манифестом уникальной эстетики программного обеспечения».

Питер Крапп¹

Прогресс всегда сопровождается развитием новых технологий и возникновением совершенно новых технических возможностей. В связи с этим в современном искусстве и в культуре нескольких последних десятилетий можно отметить появление новой эстетики и философии, обозначенных авторитетными мировыми теоретиками и специалистами как глитч-арт или эстетика ошибки. Благодаря тотальной компьютеризации это направление широко распространено по всему миру и имеет обширную базу исследований, последователей и приверженцев.

Направление *Glitch Art* в современной цифровой культуре активно развивается в странах Западной Европы, США, Бразилии,

Австралии, Мексике и т. д.. Все источники, литература и статьи, посвященные ошибке, шуму, помехе и неисправностям, а также глитчу в связи с его визуальными проявлениями, сосредоточены в небольшом временном промежутке между началом 2000-х годов и настоящим моментом. Основными источниками исследований в поле визуальной эстетики ошибки являются сайты художников, их интервью и сборники статей, изданные по итогам конференций и фестивалей, посвященных эстетике ошибки, или глитч эстетике. Как правило, сами медиа-художники, которые создают произведения с использованием ошибки, неисправности, помехи или шума, являются теоретиками, анализируя данное направление.

Основными теоретиками направления «глитч-арт» являются: **Иман Моради**² (диссертация 2004 года «Глитч-эстетика»³), **Роза Менкман**⁴ (книга «Глитч Импульс»⁵ 2011 года), **Питер Крапп** (книга «Шумовые Каналы»⁶), а также авторы статьи **Сюзан**

2 Iman Moradi, London, senior lecturer at Huddersfield University.

3 Iman Moradi. Glitch Aesthetics / B. A. diss. The University of Huddersfield, 2004.

4 Rosa Menkman, Amsterdam, artist, theorist, curator.

5 Menkman R. The Glitch Moment(um). Network Notebooks 04, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2011.

6 Krapp P. Noise Channels: glitch and error in digital cultural, — Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2004

1 Krapp P. Noise Channels: glitch and error in digital cultural. University of California, Irvine.

Баллард⁷, **Тим Баркера**⁸, **Ольга Горюнова** и **Алексей Шульгин**⁹ и **Курт Клонингер**¹⁰.

Само понятие *glitch* в современном английском языке означает «сбой», «ошибка», «проблема», «затруднение», «глюк». Однако произошло оно от немецкого слова *glitschen* — скользить, ускользать. Данный термин изобретен не художниками и музыкантами, как могло бы показаться на первый взгляд, а астрономом Джоном Гленном¹¹, который применил слово *glitch* для описания помех и ошибок в электрическом напряжении, которые он зафиксировал в книге 1962 года «На орбите». С этого момента термин *glitch* стали широко использовать для описания всевозможных отклонений и помех в технических системах и электронике. Эстетическую направленность термин *glitch* получил в начале 1990-х годов в сфере экспериментальной электроники в Германии, когда такие музыканты как Эйфекс Твин (Aphex Twin), Рёджи Икеда (Ryoji Ikeda), Альво Ното (Alvo Noto) стали создавать звуковые произведения из одних ошибок. Начиная с 2000-х годов глитч-эстетика, или эстетика ошибки, стала активно развиваться в визуальном поле современных технологий.

7 Susan Ballard, senior lecturer, Visual and Media Art History at University of Wollongong.

8 Tim Barker, lecturer in Digital Media at the University of Glasgow and a visiting research fellow at the University of New South Wales, Australia.

9 Olga Gorionova, assistant professor at the Centre for Interdisciplinary Methodologies, University of Warwick; Alexei Shulgin, founded Moscow-WWW-Art-Lab, Gothenburg University, Sweden, Rodchenko Moscow School of Photography and Multimedia.

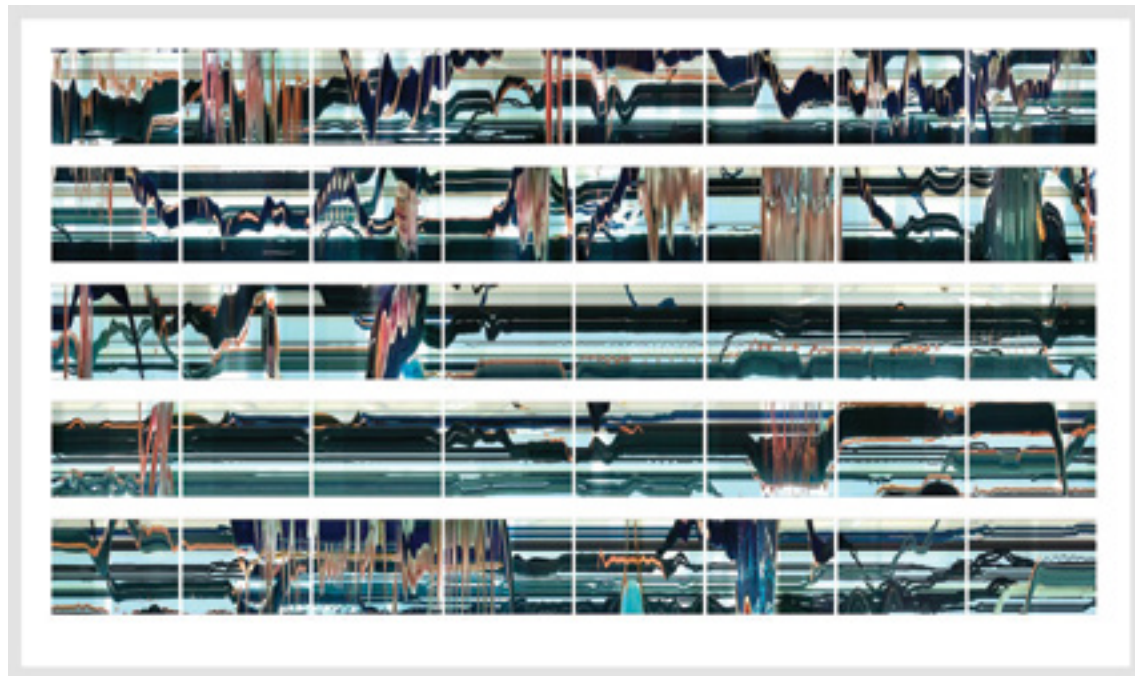
10 Curt Cloninger, University of North Carolina, Asheville, Interactive Art and Web Design.

11 John Glenn, cited in American Heritage Dictionary, 4th ed (2000).

Общим для всех вышеперечисленных авторов является в той или иной мере согласие с тем, что основной задачей эстетики ошибки, или глитч-эстетики является создание, выявление или захватывание ошибок, сбоев, помех, получившихся в результате случайности, неправильного использования, намеренного злоупотребления и/или экспериментирования с аппаратным и программным обеспечением. Глитч — это мощная помеха, которая выбивает объект из его привычного запрограммированного потока и направляет его к ошибочным значениям.

Машина, изначальной сутью которой является точность, продемонстрировала в сфере аудиальности и визуальности значительную роль ошибки, сбоя системы и/или данных в формировании и развитии человечества в целом. В век цифровых технологий, когда медиа распространены повсюду, а их главными задачами являются надежность в передаче данных, прозрачность в использовании, высокое разрешение фото- и видеоизображений, человек сталкивается с запрещением любой ошибки или помехи в системе. Такое жесткое условие безошибочности систем привлекло художников, для которых «ошибка» стала тем инструментом, с помощью которого они могут не только осмысливать, но и критиковать бесконечное стремление к перфектизации изображений, а также создание иллюзии прозрачности интерфейса, которые, строго говоря, недостижимы.

Художники, которые сегодня работают с программным обеспечением или с простыми и/или сложными аналоговыми и цифровыми устройствами, увидели в неисправностях, ошибках, помехах, глитчах определенный потенциал не только для искусства и новой эстетики,



но и для критической оценки общества с его постоянным стремлением к совершенствованию техники, а также мощных и властных корпораций, которые создают новые и порой несовместимые расширения и устанавливают жёсткие рамки использования тех или иных программ и устройств. Художники, работающие в направлении эстетики ошибки, намеренно выбирают такой путь, когда ошибка становится формообразующей стратегией для их искусства. Посредством эстетики ошибки художники доказывают, что машины способны высказываться, сопротивляться навязанным жестким структурам, алгоритмам и программам, которые стремятся держать их все время в «норме», критикуя, таким образом, закрытые системы не только в технологиях, но и в обществе.

Об Ошибке

Ошибка высвобождает иррациональный потенциал и разрабатывает фундаментальные концепции и силы, связывающие людей и машины... Ошибка... — это знак отсутствия идеального функционала, не важно, понимается он в техническом, социальном или экономическом смысле

Pit Schultz, p. 82—85¹²

Ошибка является довольно распространённой проблемой во многих аспектах жизни, но чаще всего мы сталкиваемся с этим понятием, когда используем ту или иную «машину».

12 Olga Goriunova and Alexei Shulgin // Glitch, Software Studies: A Lexicon, ed. Matthew Fuller. — Massachusetts: MIT press, 2008. P. 116

Каждый человек сегодня в процессе использования цифровых электронных устройств, в том числе компьютера, рано или поздно (а на самом деле — довольно часто) сталкивается с ошибками, сбоями и неисправностями в системе.

В век цифровых технологий и бесконечного множества различных, постоянно развивающихся приложений для компьютеров и аналоговых машин человек регулярно сталкивается с проблемой несовместимости программ, когда тот или иной документ «прочитывается» или «открывается» некорректно. Но так как любой документ в технологическом отношении (будь то картинка, фильм, музыкальный или текстовый файл для любого цифрового устройства) является простым набором битов из 0 (нуля) и 1 (единицы), то количество потенциальных возможностей для ошибки увеличивается во много раз. Связано это в первую очередь с тем, что корпорации, разрабатывающие различные форматы для аналоговых и цифровых машин, создают системы с жёсткими рамками использования. Каждый пользователь знает, например, что невозможно корректно открыть изображения в определенных текстовых редакторах: изображение в данном приложении открывается как преобразованный текстовый набор. Но именно в этот момент ошибочность, случайность, непредвиденность используется в качестве материала для художественных работ в поле эстетики ошибки, или глитч-эстетики.

Таким образом, работа в поле эстетики ошибки позволяет художникам взглянуть на регулярные нормированные вещи с иной точки зрения. Сегодня в компьютерном

цифровом искусстве основные усилия сконцентрированы на перфектизации изображений и минимализации любых искажений в целом. В мире «условной» совершенной телекоммуникации ошибки (сбои, помехи) являются нежелательными элементами, и для их нейтрализации существует бесчисленное количество проверок и контролеров. Подобная борьба с искажениями, помехами и ошибками всегда имела место не только в технологическом поле, но и в истории искусства.

Выявление категорий, определяющих понятие ошибки, в первую очередь связано с неисправностью или неожиданным результатом в теоретическом и научном полях.

Например, Иман Моради определяет глитч как ситуацию, в которой что-то происходит не так, как должно было происходить или как было спланировано, ссылаясь на определение, созданное на симпозиуме Motherboard¹³ в 2002 году в Норвегии в Осло: «Глитч — повсеместное проявление компьютера и сетевая терминология, которая означает «скользить» (*to slip*), «ускользнуть» (*to slide*), нарушение, неисправность или «маленькую электрическую ошибку»¹⁴.

В то время как Роза Менкман описывает глитч как (фактический и/или условный) разрыв ожидаемого или конвенционального потока информации или значения с (цифровыми) коммуникационными системами, который приводит к воспринимаемой аварии или ошибке». Она также считает, что «глитч происходит в случае, когда есть отсутствие (желаемой) технической возможности, понимаемой в техническом или социальном смысле. По этой причине глитч, как я его понимаю, это не всегда строгий результат технической недоработки»¹⁵.

Однако, наиболее «точную» формулировку дает Курт Клонингер: «Я понимаю "глитч" как аффективное событие, сгенерированное машинными медиа (компьютер, проектор, игровые приставки, ЖК-экраны и т.д.), работающими в режиме реального времени, как событие, которое создает артефакт, раскрашивающий и модулирующий любой "сигнал" или "содержание", направленное через машину»¹⁶. Вопрос работы с языком цифровых устройств рассматривается в его эссе для сборника GLITCH_READER

13 <http://www.liveart.org/motherboard/glitch/>

14 Moradi I. Glitch Aesthetics / B.A. diss. The University of Huddersfield, 2004, С. 9

15 Menkman R. The Glitch Moment (um). Network Notebooks 04, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2011. P. 9.

16 Curt Cloninger, The Machine in the Ghost/Static Trapped in Mouths, 2011 // GLITCH/H READER[ROR] или http://GLITCH/H/READER/ROR/GLITCH_READER/ROR_20111-V3BWS.pdf, С. 23.

[ROR] «Машина в призраке/Помехи, пойманные на выходе», где К. Клонингер применяет, разработанное Михаилом Бахтиным понятие «высказывания» к машинному случайному «глитчу». Таким образом, «аффективное событие» можно приравнять к эмоциональному высказыванию говорящего в процессе речевого акта, а, применяя утверждение Бахтина о том, что высказывание является «проблемным узлом»¹⁷ в процессе реализации языка, к эстетике ошибки, К. Клонингер заявляет, что глитч по сути — всего лишь сильно окрашенное или эмоциональное высказывание машины. Бахтин определяет или, точнее говоря, наделяет высказывание определенными свойствами, такими как: четкие границы, специфическая завершенность, как бы отрывочно или бессмысленно не было высказывание и определенный тон и/или экспрессивная интонация, которая зависят от выбранного речевого жанра, которая и определяет предметно-смысловое содержание высказывания, в то время как просто слова и предложения по своей природе нейтральны¹⁸.

Следовательно, Клонингер справедливо утверждает, что по аналогии с языком (который наделяется эмоциональными окрасками в процессе говорения и зависит от контекстуальных аффектов¹⁹), программное обеспечение и любые софтовые программы также являются языком/текстом, и следовательно, содержат в себе потенциал высказывания, где каждая часть медиа ждет своего вынесения в реальное время (как это происходит с языком в процессе речевого акта), когда медиа может выговориться в уникальном, особом, никогда не повторяющемся, посторонственно-временном, пережитом контексте. Делая акцент на эмоциональном аспекте, Клонингер вслед за Бахтиным утверждает, что именно данная грань определяет предметно-смысловое содержание. Таким образом, проведя анализ эссе Бахтина, Клонингер настаивает на том, что сгличенный язык (в широком смысле слова) — это очень сильно окрашенное высказывание или, как он метафорически выражается, — сильный порыв ветра. Особенно это заметно в цифровых машинах, так как они склонны к резким и довольно радикальным сбоям, ошибкам, которые мы не ожидаем ни увидеть, ни услышать, и не можем даже вообразить.

17 «Ведь язык входит в жизнь через конкретные высказывания (реализующие его), через конкретные же высказывания и жизнь входит в язык. Высказывание — это проблемный узел исключительной важности».

18 Бахтин М.М. Собр. соч. — М.: Русские словари, 1996. — Т.5: Работы 1940-1960 гг. — С. 159-206 или http://philologos.narod.ru/bakhtin/bakh_genre.htm

19 Там же.

Типология глитча и основные глитч-практики

Разнообразие шумов бесконечно. Если сегодня, когда у нас есть, скажем, тысяча разных машин и мы можем различить тысячу разных шумов, то завтра, когда количество новых машин умножится, мы сможем различать десять, двадцать, тридцать тысяч разных шумов, двигаясь не путем простой имитации, а соединяя эти шумы согласно нашему воображению

Луиджи Руссола²⁰

Иман Моради — художник и теоретик, который написал теоретическую работу, посвященную визуальной эстетике ошибки в 2004 году, где с самого начала своего исследования разделяет глитч на два вида, создавая тем самым бинарную оппозицию: чистый глитч (*Pure Glitch*) и глитч-подобие (*Glitch-alike*). В дальнейшем все исследователи, которые будут говорить или писать об эстетике ошибки, или глитч-эстетике, всегда будут ссылаться на определения Моради, соглашаясь с ним и давая близкие определения или, наоборот, не соглашаясь с таким разделением. Так, например, Роза Менкман называет выделенную Моради категорию *Glitch-alike* «одомашненными глитчами» (*Domestic Glitch*), а Курт Клонингер переопределяет *Pure Glitch*, как «дикие глитчи» (*Wild Glitch*), что по сути означает то же самое.

Итак, обозначим, что «чистый глитч» или «дикий глитч» — это некий непреднамеренный (*inadvertent*), случайный (*accidental*), найденный (*found*), присвоенный (*appropriated*) и реальный (*real*) сбой (помеха, ошибка), не созданный искусственным образом. Роза Менкман пишет об этом так: «Пост-производственная сущность глитч-арта является оппозиционной по отношению к сохранению; шокирующее восприятие и понимание того, что глитч — это некая точка во времени, которая не может быть сохранена для будущего. Художник пытается тем или иным путем схватить то, что является естественно неустойчивым и непостижимым импульсом. Глитч-обязательства — это нетрадиционная утопия случайности, случайность и идиллическая дробность, которая является потенциально критической. Суть работ глитч-арта может быть понята как мгновенная кульминация истории технологии и культурного движения и как артикуляция позиции деструктивной генеративности. Глитч-арт практики изобретаются в процессе не соответствующего требованиям,

20 Russollo L. The Art of Noises, 1913 / translated by Robert Filliou // A Great Bear Pamphlet, 1976. — 15 p. // http://www.artype.de/Sammlung/pdf/russolo_noise.pdf

двусмысленного/сомнительного переформирования, <...> глитч-художники открывают технэ машины и позволяют возникнуть критическо-чувственному опыту вокруг материалов, идеологий и эстетических структур»²¹.

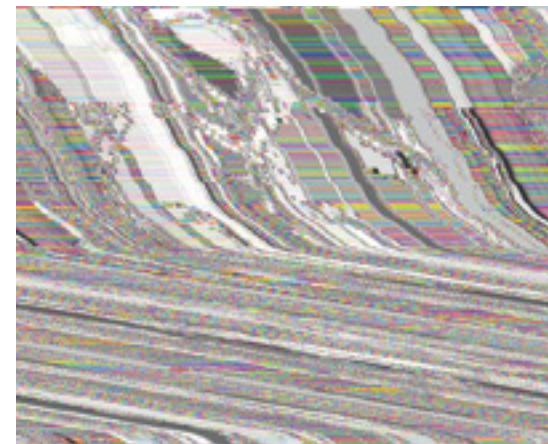
В свою очередь «глитч-подобие» (*Glitch-alike*) или «одомашненные глитчи» (*Domesticated Glitches*) — это запланированные (*planned*), преднамеренные (*deliberate*), продуманные (*designed*), искусственные (*artificial*) ошибки, которые напоминают характерные особенности «чистых глитчей», но при этом они синтезируют сбой; их главной задачей является не критическая составляющая ошибки или глитча, а её/его декоративные качества, которые возможно воссоздать или намеренно создавать, если использовать крайние режимы работы машины, системы, программы. Таким образом, цель глитч-подобия — конечный продукт, который очень близок к товару и дизайну, а не производству искусства. Для Моради *glitch-alike* — это желаемый эффект, выполненный на отобранных или скопированных данных, когда оригинал остается в безопасности, кроме тех случаев, когда есть основания для уничтожения исходных данных²², когда техно-фетишистский или исследовательский мотив является более значительным и важным, чем реальная тема или содержание. Создание художественной работы *glitch-alike* не должно приводить к передаче значения, это может быть полноценным занятием и приносить удовлетворение как процесс²³.

Однако нельзя однозначно утверждать, что Иман Моради относится к данному виду ошибок (*glitch-alike*) негативно, так как при создании намеренного искажения, сбоя или ошибки на первый план выходит процесс. Таким образом, если следовать логике Моради, все существующие глитч-практики можно отнести к категории глитч-подобия, что не в полной мере является действительным, так как в любом сознательном намеренном процессе по созданию ошибок присутствует доля случайности, неожиданности и непредвиденности. Именно поэтому Роза Менкман отказывает Моради в корректности такого жесткого противопоставления внутри эстетики ошибки, или глитч-эстетики, чистого глитча (*Pure Glitch*) и глитч-подобия (*Glitch-alike*), считая данный подход слишком «простым» по отношению к такому «сложному» процессу, как порождение ошибки: «Намеренные,

21 Menkman R. The Glitch Moment(um). Network Notebooks 04, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2011. P. 33–35.

22 Moradi I. Glitch Aesthetics / B.A. diss. The University of Huddersfield, 2004. P. 12.

23 Там же. P. 14.

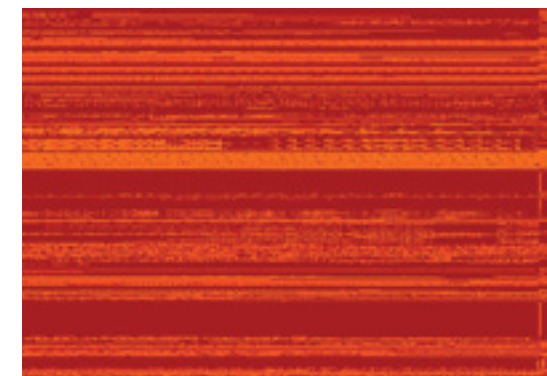


ведомые идеей попытки в глитче могут быть созданы в плагинах, фильтрах или «загличенном программном обеспечении», которые автоматически имитируют, симулируют или подражают определенным глитч-методам. Эти инструменты стремятся отказаться от «аффекта» (шокового импульса moment (um) глитча) в пользу «эффекта»²⁴. Но тем не менее Р. Менкман не отказывается от проблемы создания глитч-изображений, просто она ставит вопрос в другом ракурсе и проводит водораздел между пассивным присвоением «чистого глитча» и активного «пост-производственного глитча», т. е. она считает более продуктивным дискуссию вокруг провокации ошибки в системе и ожидания ошибки. Таким образом, Менкман приравнивает *glitch-alike* к ошибкам, которые были спровоцированы, а не искусственно воссозданы по образу и подобию чистых глитчей. Таким образом, можно заключить, что в глитч-арте процесс выявления сбоев/ошибок принято разделять на два основных направления: 1) в одном случае художники обнаруживают, захватывают ошибку в процессе взаимодействия с машиной, тем самым «орамливая» непреднамеренную случайность; 2) в другом случае это намеренное внедрение и создание определенных условий по созданию ошибки в цифровых или аналоговых машинах.

Другим важным аспектом является процесс выявления характерных визуальных признаков глитча, за счет которых шумовые артефакты проявляются или реализуются. В данном случае основным вопросом будет являться тот факт, что каждая категория помехи (нарушения) содержит собственную техническую эстетику, которая формируется за счет специфичности среды (медиа).

Итак, основными условиями, при которых могут возникать шумовые артефакты — это

24 Menkman R. The Glitch Moment(um). Network Notebooks 04, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2011. P. 35.



работа с форматами сжатия (которые в свою очередь делятся на форматы с потерями и без потерь); несовместимость программного обеспечения или неправильный перевод данных из одной среды в другую; фидбек — видоизменение сигнала из линейной передающей модели, которая может приводить к определенным, обусловленным средой артефактам.

Исходя из общего понимания происхождения визуальных ошибок Иман Моради в своей диссертации «Эстетика ошибки» впервые обозначил общие визуальные характеристики, которыми визуальные глитчи, помехи, ошибки, как правило, отличаются. Это такие категории, как фрагментация, линейность, повторяемость, сложность или запутанность изображений.

Основными глитч-практиками, с которыми работают или наиболее часто используют художники для создания глитч-музыки или глитч-изображений, являются *Circuitbending*, *Databending* и *Datamosing*.

Circuitbending (*circuit* — схема и *bending* — изгибание, преломление, искривление) — это процесс, при котором художник/инженер/техник в ручном режиме перестраивает/перенастраивает схемы электронных аналоговых устройств, таких, как детские игрушки (как правило, восьмибитные), игровые приставки, небольшие синтезаторы, гитарные эффекты. Практика *circuitbending* развивается с 60-х годов XX века в среде саунд-арта в попытке найти новые звучания²⁵.

На визуальной сцене наиболее популярной аналоговой машиной, которая подвергается *circuitbending* — это восьмибитная приставка «Нинтендо» (Nintendo Entertainment System). Как правило, после вмешательства в схемы приставки художники могут побуждать систему делать графические ошибки, искажения в изображениях, которые сопровождаются

25 http://en.wikipedia.org/wiki/Circuit_bending

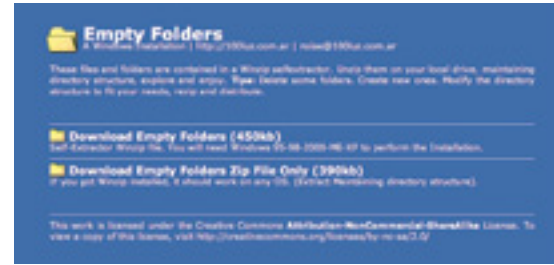
3. Елена Роменкова. "Untitled", 2012. © Elena Romenkova

4. Энт Скотт. Серия "GLITCH", 2007. © Ant Scott-Befix

5. Роза Менкман.
"The Collapse of PAL", 2010,
screenshots from video.
© Rosa Menkman



6. Лучано Тести Пауль.
"Пустые папки", 2003.
© Luciano Testi Paul



случайными вспышками цвета, которые изменяются при каждом нажатии кнопки.

Примером подобного использования приставки «Нинтендо» может служить работа нью-йоркского художника Джеффа Доналдсона "noteNdo"²⁶, который впервые использовал практику *circuitbending* в 2001 году.

В России в режиме *circuitbending* работает ::Vtol:: — Дмитрий Морозов²⁷ и Эльвира Жагун²⁸.

*Databending*²⁹ — это процесс, который схож по аналогии с *circuitbending*, однако отличие заключается в том, что эта практика применяется не к аналоговым простейшим машинам, а к цифровым изображениям. При *circuitbending* художник изменяет (изгибает) саму схему (в физическом смысле слова), перепаивая контакты, отклоняясь от стандартного режима, в то время как практика *databending* происходит в режиме работы с программным обеспечением или любыми данными в виде цифровой информации. Художники производят редактирование уже внутри алгоритма данных файла.

Используя этот метод в 2005 году художники Beflix (Ant Scott), Organised (Iman Moradi) and Dmtr (Dimitre Lima) создали GLITCHBROWSER — веб-сайт, который ре-кодирует вставленные изображения в формате JPEG или GIF и возвращает их обратно пользователю уже в искаженном, загличенном виде³⁰.

Практика *databending* — одна из наиболее распространенных и легкодоступных. И в связи с этим Роза Менкман написала статью "A Vernacular of File Format: an edit guide

26 <http://notendo.com/>

27 <http://samoletuvvp.narod.ru/>

28 <https://vimeo.com/74519329>

29 <http://www.wired.co.uk/news/archive/2010-08/17/glitch-art-databending>

30 <http://glitchbrowser.com/>

for data bend compression design"³¹, в которой описала все возможные процессы использования *databending*, тем самым каталогизировав получившиеся результаты. В 2011 году она совместно с Йоханом Ларсби создала проект Monglot, где пользователь может легко перекодировать один формат файла в другой (например, JPEG в PNG) с целью понимания внутренней структуры кодирования.

Данная программа демонстрирует, каким образом язык компрессии приводит к появлению характерных глитч-искажений, которые и образуют целое эстетическое направление: «фрагментации» (*fragmentation*), «зерно/текстура» (*grain*), появление посторонних изображений (*ghosting*), «перемежение/уплотнение импульсивных сигналов» (*interlacing*), «вибрация» (*jitter*), «неровности» (*jaggies*), «огрубление/постеризация» (*posterization*), «пикселизация» (*pixelation*), «ошибка квантования» (*quantization error*), «ревербрация» (*ringing*), «ступенчатая ошибка» (*staircase noise*) и так далее.

Ким Асендорф создал программу EXTRAFILE³² в 2011 году, которая способна порождать глитчи не просто за счет смены одного вида компрессии на другой, а за счет предоставления пользователю новых, несуществующих, незарегистрированных форматов файлов, что в еще большей степени привносит творческую потенциальность в процесс *databending*. По утверждению Асендорфа, сам процесс кодирования или компрессии уже является производением искусства.

Асендорф разработал такие форматы, как 4BC, BASCII, BLINX, CCI, MCF, USPEC, XFF, каждый из которых описан и воспроизводит определенный набор искажений.

31 <http://rosa-menkman.blogspot.ru/> или <http://dl.dropboxusercontent.com/u/9054743/lofi%20Rosa%20Menkman%20-%20A%20Vernacular%20of%20File%20Formats.pdf>

32 Kim Asendorf, *extrafile*, 2011, <http://extrafile.org/>

Например, формат 4BC создает ретростилизацию под четырёх- или восьмибитные картинки.

Таким образом данная программа отказывается подчиняться правилам Международной Организации по Стандартизации (International Organization for Standardization (ISO) и критикует нормы ICT (Information and communications technology), которые составляют запутанную паутину частных лицензированных протоколов.

Обе программы подчеркивают критику стандартизации форматов файлов и товариществу глитчей. «MONGLOT перекодирует файлы изображений из одного конвенционального стандарта в другой и производит *databending* изображения на информационном уровне, в то время как программа EXTRAFILE перекодирует файлы изображений в новые неконтролируемые стандарты.

*Datamoshing*³³ — это практика использования намеренно поврежденных цифровых видео. Цифровое сжатие видео, компрессия (например, MPEG-4, H.264, VP8 и т. д.) работает посредством записи первого кадра (известного как ключевой кадр) как полного изображения и записи последующих кадров только как изменения этого первого кадра. Это происходит для того, чтобы сделать видео после процесса сжатия намного легче. Если заменить первый кадр уже скомпрессированного видео другой картинкой, то изменения, следуя новому добавленному изображению, произойдут во всех остальных кадрах, что создаст необычно выглядящие непредвиденные эффекты. Подобное внедрение в структуру видео при компрессии заставляет его трансформироваться в неожиданные цвета и формы.

Современные художники в мире и в России, развивающие эстетику ошибки

Сегодня МАШИНА является отличительным признаком нашей эпохи... механические чувства определяют атмосферу нашей чувственности...

Мы чувствуем механически и у нас стальные чувства; мы тоже машины, мы тоже механизированы атмосферой, которой дышим... Это новая необходимость и основа новой эстетики.

Panaggi and Paladini, "Manifesto of Futuristic Mechanical Art"³⁴

33 <http://knowyourmeme.com/memes/datamoshing>

34 <http://www.cyland.ru/site/en/russian/mediaschool/digital-performance/856>

Во все времена художники, размышляя о культуре, политике и технологиях своего времени, хотели бы обнаруживать себя новаторами. За последние десятилетия аудиовизуальные медиа и компьютеры постепенно приобрели большую важность в поле искусства, которое всё ещё фундаментально управляется классическими медиа-формами и жанрами. Как мы выяснили ранее в основной части данного исследования, шум сам по себе не является чем-то действительно новым. Именно поэтому современный глитч-арт или искусство эстетики ошибки унаследовывает связь с длинной историей искусства, когда художники с помощью шума, ошибок, помех, алогизма сражаются различными способами против существующих конвенциональных медиа-форм и способов их функционирования.

Изобретение повреждений, эстетика ошибки и случайные события интегрированы в современное и актуальное искусство, а также исторически в авангардные начинания. Однако необходимо подчеркнуть тот факт, что рост важности технологий в современную эпоху привел к тому, что авария или случайность стали особенно присущими нашей культуре. Столкновение с аварией или случайностью, ошибкой, как правило, вызывает у людей негативные ощущения, однако на самом деле авария может иметь и позитивные последствия. Авария не только равна неудаче, но также может «обнаруживать что-то абсолютно необходимое, что необходимо знать»³⁵. Именно об этом много размышлял Поль Вирилио: «Чтобы изобрести плавательное судно или пароход, нужно изобрести кораблекрушение. Чтобы изобрести семейный автомобиль, нужно создать дорожную пробку на дороге скоростного движения. Чтобы получить то, что тяжелее воздуха, нужно оторваться от формы аэроплана или дирижабля, нужно придумать аварию, авиакатастрофу»³⁶. Соответственно есть смысл говорить о том, что аварию можно воспринимать и рассматривать как гиперфункциональность. Авария, а в нашем случае глитч или ошибка, показывает систему в состоянии энтропии и поэтому помогает в отношении понимания предельного функционирования системы, что открывает пространство для исследования, практики и искусства. Следовательно, глитч-художники заставляют использовать аварию, случайность, ошибку, помеху, неудачу, глитч, чтобы исказить поток изображения

35 Lotringer S., Virilio P. *The Accident of Art*, Semiotext (e). — New York, 2005. P. 63.

36 Virilio P., Rose J. *The Original Accident*. Cambridge: Polity Press, 2007. P. 10.

и/или любой информации, которая создает пространство для расшифровывания или интерпретации процесса создания нового вида значения, посредством использования нехватки информации и/или пустоты значения. Художники, взаимодействуя с системами машин, «встряхивают» их, чтобы освободить системы от точного и запрограммированного функционирования, порождая непредвиденные ошибки, а затем придавая форму неизведанной информации, так как импульс, который порождает машина, может быть представлен как неуловимая вспышка. И только художники делают выбор в пользу принятия ошибки и/или глитча как эстетической формы, что означает принятие «новой критической диалектики, которая создает отдел/пространство для ошибки внутри истории «прогресса»». Роль глитч-артефактов как проявления критической медиа-эстетики является двойной. С одной стороны, эстетика ошибки посылает медиум в критическом положении: разрушенном, нежеланном, неизвестном, случайном и устрашающем, что трансформирует способ восприятия потребителя такого медиума, как медиума в нормированном функционировании, и наоборот, в момент, когда медиум сам регистрирует его прохождение через переломный импульс (момент), после которого возможность для медиума (носителя) должна быть критически показана на большей глубине. С другой стороны, эстетика ошибки критикует сам медиум (само средство) как жанр, как интерфейс и ожидание. Эстетика ошибки, или глитч-эстетика, радикально отрицает технологическую, социальную и идеологическую конструируемость всех медиа-культурных образований в то время, пока образуется теория отражения³⁷.

Итак, в мире количество художников, которые занимаются этим видом искусства и разрабатывают эстетику ошибки, или глитч-эстетику, довольно велико, а в России оно достаточно ограниченное, но в данной работе мы сосредоточимся только на самых основных и самых интересных художниках и проектах. В этой работе были уже упомянуты многие авторы и проекты, которые занимают далеко не последнее место на территории современного цифрового искусства.

Одним из самых известных коллективов глитч-художников, чьи произведения несколько раз уже были описаны в данной работе, является группа **Jodi**, состоящая из двух художников — **Джоан Хиимскерк**

37 Menkman R. The Glitch Moment(um). Network Notebooks 04, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2011. P. 44.

и Дирка Паэсманса. Эти художники начиная с 1990-х годов работают на просторах сети. Однако только в 1999 году они начинают применять практику изменения старых видеоигр, что у нас описано как практика *circuitbending*, для создания произведений искусства. Например, работа **UNTITLED GAME**³⁸ (1996-2001), в которой была видоизменена видео игра **QUAKE1**, состоит из 11 скомбинированных серий модифицированной первой игры-стрелялки. Целью работы является подрывной глитч, который борется с медиа-системами в целях переосмысления пользовательского и потребительского отношения к восприятию этих систем. В своем интервью Дирк так описал данную работу: «Нашей целью было стереть и сделать другую версию Quake и затем отвергнуть название [Quake game], <...> чтобы назвать это **UNTITLED GAME** и подчеркнуть, что это был всего лишь прототип любых подобных игр, состоящих из видов стандартных конструктивных элементов и вещей, которые вы можете использовать как пользователи»³⁹. Сайт художников www.jodi.org выглядит как ошибочное пространство, когда пользователь не понимает что и как работает и как им пользоваться. Таким образом, сам сайт представляет собой интерактивное художественное пространство.

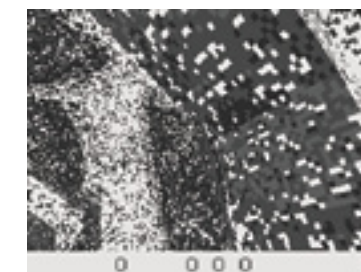
Роза Менкман⁴⁰ — голландский художник и теоретик, много работающий с визуальными аналоговыми и цифровыми глитч-артефактами, которые она воспроизводит за счет сжатия данных, фидбена или любых помех. Она стремится показать и оценить недостатки, которые мы еще не научились ценить или даже признать их как наши новые медиасредства. Одна из ее известных работ — «The Collapse of PAL»⁴¹ — отражает определенным образом конец аналогового телевизионного сигнала (Phase Alternate Line). В видео Менкман размышляет о сигнале PAL и его пределе, истечении срока использования сигнала. Художник показывает, что несмотря на то, что данный вид сигнала умирает, он все еще существует в виде следа на новых цифровых технологиях. Сигнал PAL заканчивает свое существование, но основываются новые технологии и присваивают себе качества аналогового сигнала. Итак, работа состоит из аналоговых видеосигналов

38 <http://www.eai.org/title.htm?id=9872>

39 Menkman R. Beauty in the Age of Digital Art; aesthetic, poetic or rhetoric. June 2006. <http://rosa-menkman.blogspot.com/2006/05/beauty-in-age-of-digital-art.html>

40 <http://rosa-menkman.blogspot.ru/>

41 <https://vimeo.com/12199201>



7. Эльвира Жагун. Серия видеоработ "Artification", 2010, screenshots from video 1.J. © Elvira Zhagun, Pavel Zhagun

8. Jodi. "Untitled Game" (Modifications of Video Game (Quake 1), 1996—2001. © Joan Heemskerk, Dirk Paesmans

PAL, компрессий, глитчей и фидбенов, которые возникают от аналоговых и цифровых медиа: использование аналогового сигнала PAL от NES, искаженные изображения, сломанный цифровой фотоаппарат, цифровые артефакты сжатия, искаженные видео артефакты. Работа Менкман через глитч-эффекты обращается к таким темам, как запланированное старение, ностальгия, критическая медиа-эстетика.

Энт Скотт⁴² работает под псевдонимом **Beflix**. Beflix — это язык программирования для растровых фильмов (его создал Кеннет Нолтон в 1963 году). Энт Скотт — важная фигура в поле эстетики ошибки, или глитч-эстетики. В 2001 году Энт Скотт придумал термин «Глитч Арт» и создал свой веб-сайт с визуальными глитчами. Скотт описал глитч-философию и четко определил различие между глитчами и фрактальным искусством. Ant Scott функционировал с 2001 по 2005. Он публиковал глитч-изображения, статичные и анимированные, на своем сайте, применив к ним впервые новый термин — «Glitch Art». Множество созданных изображений не имеют одного источника; однако важно отметить, что художник превращал выхваченные или пойманные ошибочные артефакты в искусство. Его серия «GLITCH»⁴³ (2007) составляет коллекцию из 25 работ. Это небольшие дигитальные изображения низкого качества, но высокой степени эстетичности, которые можно описать как чистые глитчи, так как изображения созданы из компьютерных сбоях, софтовых ошибок, взломанных игр и образцов RAW данных. Изображения происходят из ошибочных процессов, в которых художник аккуратно перераспределяет цвета и зерна. В этом направлении сделаны многие работы Энта Скотта и нетрудно догадаться, что они чем-то близки формам и линиям оп-арта.

42 <http://www.beflix.com/>

43 <http://www.beflix.com/works/glitch.php>

Однако есть различие между установкой оп-арта и работами Энта Скотта: оп-арт посылает, что нашим оптическим восприятием можно управлять, в то время как глитчи Скотта выявляют фоновые процессы, которые происходят незаметно для человеческого глаза во время передачи цифровых изображений.

Дмитрий Лима⁴⁴ — бразильский художник и коммерческий дизайнер. Дмитрий Лима при работе с глитч-артефактами обращается к человеческим эмоциям и процессу восприятия его работ. Многие работы Лима являются интерактивными, например, его работа «Panoparprint» — это инсталляция, которая демонстрировалась в течение трех дней в Абу-Даби в рамках фестиваля Interactive Media. Во время просмотра этих изображений были использованы все экраны, и в итоге получилось около 16 тысяч изображений.

Лучано Тести Пауль⁴⁵ из Аргентины работает в поле эстетики ошибки с 2002 года. Он твердо верит в иллюзорные качества реальности и упоминает глитч как «концепцию, которая приносит определенные вопросы о восприятии с целью сосредоточения»⁴⁶. Большинство его работ являются исследовательскими и поэтическими, так как во многих из них художник работает с текстовыми формами. Видение художника сопровождается «трансцендентным видением реальности», он воспринимает шум через буддийскую концепцию «пустоты», «творческой пустоты, из которой все возникает»⁴⁷. Это отчетливо видно по его работе «Пустые папки» («Empty Folders») 2003 года, где художник через

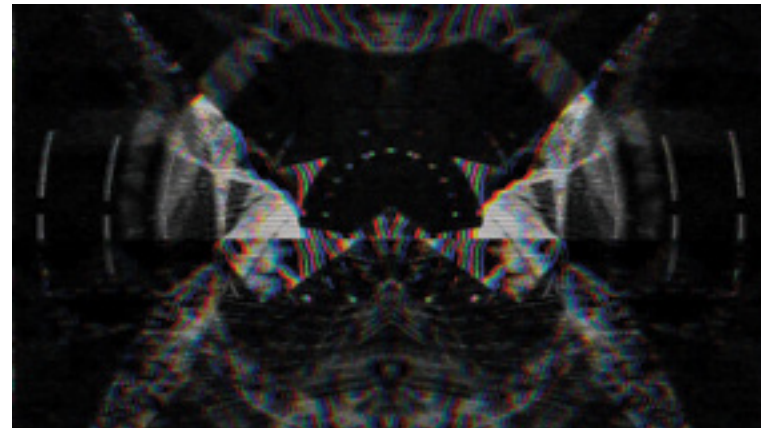
44 <http://dmtr.org/>

45 <http://erosion.100luz.com.ar/>

46 Moradi, I. Glitch Aesthetics / B.A. diss. The University of Huddersfield, 2004. P. 64.

47 Там же.

9. Francis Tind Théberge.
"Opticalrite II", 6/г



10. ::Vtol:: (Дмитрий Морозов).
«Финансовые риски», 2013.
© Дмитрий Морозов



свою веб-страницу предлагает посетителю загрузить пустые папки, на которых указано их «наполнение», например 450 килобит, которых в действительности не существует — есть только пустота. Также представляется интересной его последняя работа «Заметка для себя» ("Note to self") 2012 года, где художник создает чёрно-белые коллажи, выстраивая их хаотичным образом из слов, фраз, теста, обрывочных изображений и пометок самого автора.

На сегодняшний день направление эстетики ошибки, или глитч-эстетики, очень популярно и имеет в мире массовый характер, поэтому существует очень большое количество художников, которые используют помехи, шум, ошибки, неудачи и т.д. как формообразующую стратегию для создания своих работ. Это и **Francis Tind Théberge**⁴⁸ — один из участников видео-арт группы **Tind (thisisnotdesign)** из Монреаля — стиль этой команды строится на визуальных текстах, которые состоят из помех, плохих видеосигналах или фидбеках. Из подобных структур художники создают пространственные работы на грани визуальности и абстракции.

В России направление эстетики ошибки более активно развивается в музыкальной сфере, однако и в визуальном поле существуют художники, разрабатывающие данное направление: это **Дмитрий Морозов**, **Эльвира Жагун** и **Елена Роменкова**.

::Vtol:: — **Дмитрий Морозов**, московский медиа художник и основной разработчик circuitbending-видео-синтезаторов. Работы, которые художник сам выбрал

48 <http://www.tind.org/>

для освещения в данном исследовании, называются «Финансовые риски».

«Финансовые риски»⁴⁹ — это концептуальная аудиовизуальная интерактивная инсталляция, которую художник описывает так: «За почти полувековую историю существования пластиковых банковских карт с магнитными полосами они стали настоящим символом автоматизации и «кодирования» денежных средств и потоков. В то же время карты стали объектом фобий и фетиша своих владельцев, превратившись в чувствительный орган, отвечающий за благосостояние, закодированное на небольшой магнитной полоске и защищенное четырехзначным числовым паролем. Инсталляция «Финансовые риски»⁵⁰ — проект, призванный иронично взглянуть на закодированный кошелек как на интерфейс ввода данных, который призывает перешагнуть через страх невозможности проконтролировать распространение конфиденциальной информации ради любопытства взаимодействия с цифровым арт-объектом. Особо смелые пользователи, введя пин-код, получают распечатанный на небольшой кассовом принтере артефакт в виде скриншота монитора, показывающего то, что получилось в результате их игры на инструменте»⁵¹.

Елена Роменкова⁵² — художник из Санкт-Петербурга. В личной переписке Елена так описала то, чем она занимается: «Глитч-арт дает мне как художнику большую палитру действий. Это красиво и с чисто

49 <https://vimeo.com/6253417>

50 <http://samoletuvvp.narod.ru/vto/risks.html>

51 Со слов художника.

52 <http://www.facebook.com/elena.romenkova>

декоративной точки зрения, ритм пятен форм, линий, так и с концептуальной. Возможно сочетать разные изображения, накладывая их друг на друга, можно сказать, перемешивая, т.о. создавая сложные многоуровневые образы. В своих глитч-работах я в основном использую фотографии своих рисованных и живописных работ или просто различные художественные фотографии. Особенно интересно преобразовывать свои живописные и графические картины. Глитч-арт во многом случаен, контролировать процесс создания сбоя сложно, но уверена, что это возможно. Пока еще я учусь делать это. Работы я создаю, используя текстовый редактор, звуковой редактор, также с raw файлами в фотошопе, и с помощью того же фотошопа делаю gif-анимированные изображения. Есть еще некоторые программы, которые специально используются для создания сбоя, например, различные программы для айпад, glitch lap, satromizer, swutits». В ближайшее время Елена готовит выставку своих глитч-произведений.

Эльвира Жагун — московский видео художник, который использует circuitbending-видео-синтезаторы для создания своих произведений. Серия видео-работ «Artification» состоит из 24 двухминутных визуальных композиций. Композиции созданы из помех, визуальных и звуковых ошибок, которые собраны таким образом, чтобы обнажить изящество самой цифровой эстетики, её хрупкость, пластичность и живописность. Работы сделаны намеренно ультра минималистичными, в них внесены микро-помехи в ткани микро-визуальных волн. Неологизм «artification» употреблен намеренно, так как данное слово относится к процессам, благодаря которым то, что не рассматривается как искусство в традиционном смысле этого слова, всё-таки превращается в искусство, что напрямую относится к глитч-арту и соответствует пониманию ошибки как формообразующего элемента данной эстетики. Данная работа была замечена европейскими критиками: работы были изданы в немецком издательстве RHIZOMATIQUE⁵³ и отобраны для фестиваля в Монреале DÉRAPAGE 2013⁵⁴.

Заключение

Феномен ошибки, эстетика ошибки или глитч эстетика напрямую связаны с техническим прогрессом. Множится техника — множится ошибки. Человечество давно беспокоит

53 <http://www.rhizomatique.com/>

54 <http://www.derapage.ca/>

РАСЩЕПЛЕНИЕ ВИЗУАЛЬНОГО: ЗНАЧЕНИЕ НОВЫХ МЕДИА

Медиация II:

Конструкция / Репрезентация

Екатерина Лазарева Футуризм как предчувствие новых медиа

В эпоху исторического авангарда в искусстве впервые были творчески осмыслены такие новые художественные средства, как фотография и кинематограф, совершенно по-новому начало восприниматься само медийное пространство. Движимые модернистской верой в научно-технический прогресс и революцию духа художники в начале XX века воплощают саму идею авангарда как движения, забегающего вперёд, опережающего и предопределяющего дальнейшее развитие. В этой перспективе идеи исторического авангарда относительно искусства будущего превосходят многие современные художественные практики, в частности, искусство новых медиа, обнаруживая нечто вроде генеалогической связи.

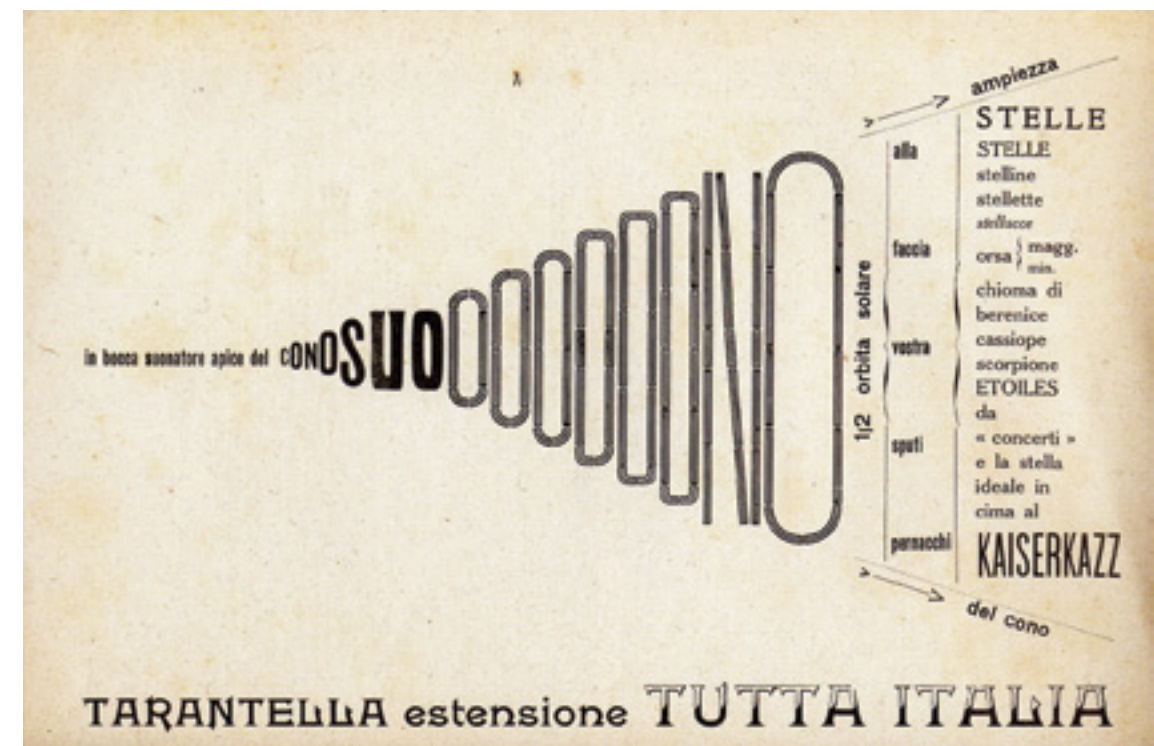
Первым течением, программно ориентированным на изобретение и разработку искусства будущего, стал футуризм, манифесты и декларации которого ретроспективно прочитываются как предчувствие целого ряда направлений в искусстве XX — начала XXI века. По сути, многие манифесты представляют собой «декларации о намерениях», опережающие художественную практику, предъявляя некие утопические проекты. Если же мыслить современное искусство как то самое свершившееся «искусство будущего», то именно искусство новых медиа, думается, наиболее отвечает ожиданиям футуристов. Здесь мне хотелось бы

остановиться на некоторых малоизвестных и недавно опубликованных мною по-русски программах итальянских футуристов¹, которые полны «предугадываний» новых видов художественного творчества, изобретений новых техник и жанров — от перформанса, сонорной и визуальной поэзии до кинетического искусства, саунд-арта, видео-арта и сложных интерактивных инсталляций.

Итальянский футуризм родился в 1909 году с публикацией первого манифеста Филиппо Томмазо Маринетти в ежедневной парижской газете «Фигаро», таким образом сами обстоятельства его рождения определили принципиально новое место этого течения в кругу других модернистских «измов». В новом информационном обществе футуризм стремился стать явлением широкой общественной значимости, используя в качестве коммуникационного средства популярную газету², которая мыслилась явлением, кардинально меняющим человеческую психику. Из этого нового понимания информационной среды, открытого футуристами, рождаются многие

¹ См.: Второй футуризм. Манифесты и программы итальянского футуризма. 1915—1933 (Введение, составление, перевод с итальянского и комментарии Е. Лазаревой). — М.: Гилея. — 2013. — 224 с.: ил.

² Любопытно, что информация о новом поэтическом движении и фрагменты первого манифеста футуризма появляются в русской прессе менее чем через месяц. См.: Бобринская Е. А. Футуризм. — М.: Галарт, 2000. С. 145.



1. Франческо Наджулло. Страница из книги «Пьедигротта» (Piedigrotta, Milano, Edizioni futuriste di "Poesia", 1916)

последующие явления западного искусства — от фотомонтажей Джона Хартфилда в "Arbeiter-Illustrierte-Zeitung" до раннего видео-арта на кабельном телевидении и современного медиа-активизма.

Лидер итальянского футуризма Маринетти связывал «упразднение пространства» (в духе «глобальной деревни» Маршала Маклюэна) не только с великими научными открытиями, но с ежедневной газетой и новыми транспортными средствами. «Почти все те, кто пользуется ныне телефоном, телефоном, граммофоном, железнодорожным поездом, бициклеткой, мотоциклеткой, автомобилем, трансатлантическим пароходом, дирижаблем, кинематографом, аэропланом и большой ежедневной газетой (синтез мирового дня) не думают о том, что всё это оказывает на наш ум решительное влияние»³. Это влияние на ум объясняет ключевое для эстетики футуризма понятие «новой чувствительности».

Представление об обновлённой, умноженной чувствительности диктовало иное понимание границ между разными видами искусства. Так художник-футурист Карло Карра в манифесте «Живопись звуков, шумов и запахов» (1913) писал: «Мы утверждаем, что звуки, шумы и запахи воплощаются в выражении линий, объемов и красок, как линии, объемы и краски воплощаются

в архитектуре музыкального произведения»⁴. Вдохновленное футуристической «плюри-чувствительностью» стремление изобразить пластические эквиваленты звуков, шумов и запахов подготавливало почву для дальнейших художественных экспериментов в области синестезии.

Футуристы изобрели шумовые музыкальные инструменты, тактильные объекты и т. п. практики, обращённые к новой восприимчивости человека. Распространение футуристических идей на разные виды искусства — от литературы, живописи и скульптуры до музыки, театра и архитектуры — привело к своеобразным межвидовым «трансмутациям» и появлению новых видов. Поэзия и типографика порождают визуальную поэзию, поэзия и декламация — перформанс и т. д. Можно заметить, что это размыкание традиционных видовых границ в искусстве проблематизирует его внешние границы, провоцируя трансгрессивный выход сначала в широкую общественную жизнь, а затем в политику.

В европейском искусстве в 1915 году был провозглашен выход к абстракции и рождение нового типа творчества, свободного от подражательной функции, — итальянские футуристы мыслят его как тотальное слияние динамического, симультанного, пластического и шумового выражений всемирной вибрации в новом Объекте — «пластическом

³ Маринетти Ф. Т. Уничтожение синтаксиса. Беспроволочное воображение и освобождённые слова (пер. М. Энгельгардта) // Маринетти Ф. Т. Футуризм. СПб.: 1914. С. 167—168.

⁴ Карра К. Живопись звуков, шумов и запахов (пер. М. Энгельгардта) // Маринетти Ф. Т. Футуризм. СПб.: 1914. С. 229.

комплексе». Художники Джаномо Балла и Фортунато Деперо в манифесте «Футуристическая реконструкция Вселенной» (1915) писали: «Мы найдём абстрактные эквиваленты всех форм и элементов Вселенной, затем соединим их вместе по прихоти нашего вдохновения в пластические комплексы, которые мы приведём в движение»⁵. «Пластический комплекс» итальянских футуристов (аналог конструктивистских пространственных «конструкций») — это абстрактный трёхмерный объект из разных материалов, нефункциональный и неизобразительный, прообраз ассамбляжа и кинетической скульптуры. Балла и Деперо приводили широкий репертуар возможных трансформаций нового Объекта⁶:

- | | | | | | | |
|---------------|---|---|---|--------------------|---|----------------------------------|
| ВРАЩЕНИЯ | } | 1. Пластические комплексы, вращающиеся по одной оси (горизонтальной, вертикальной, наклонной). | | | | |
| | | 2. Пластические комплексы, вращающиеся по нескольким осям: а) в одном направлении с разными скоростями, б) в противоположных направлениях, в) с чередованием направления. | | | | |
| РАЗЛОЖЕНИЯ | } | 3. Пластические комплексы, которые раскладываются: а) на объёмы, б) на слои, в) с последующей трансформацией (в форму конусов, пирамид, сфер, и т.д.) | | | | |
| | | 4. Пластические комплексы, которые раскладываются, говорят, шумят и звенят одновременно. | | | | |
| | | РАЗЛОЖЕНИЕ
ТРАНСФОРМАЦИЯ | } | ФОРМА
+РАЗВИТИЕ | { | ЗВУКОПОДРАЖАНИЯ
ЗВУКИ
ШУМЫ |
| ЧУДО
МАГИЯ | } | 5. Пластические комплексы, которые появляются и исчезают: а) медленно, б) повторными скачками (ступенчато), в) внезапно. Пиротехника — Вода — Огонь — Дым. | | | | |

Помимо этого, они предлагали фантастические для того времени идеи предвосхищения робототехники и сайенс-арта: «МЕТАЛЛИЧЕСКОЕ ЖИВОТНОЕ. Слияние искусство + наука. Химия, физика, постоянная и внезапная пиротехника нового существа, автоматически говорящего, кричащего, танцующего»⁷.

Художник Энрико Прамполини в манифесте «Футуристическая сценография»⁸ (1915) провозглашал аналогичный отказ от изобразительности, но в области сценографии, предлагая использовать в оформлении сцены вместо «крашенных фонов» мобильные световые и электротехнические

5 Цит. по: Балла Дж., Деперо Ф. Футуристическая реконструкция Вселенной // Второй футуризм. Указ. соч. С. 48.

6 Там же. С. 50.

7 Там же. С. 53.

8 См.: Прамполини Э. Футуристическая сценография и хореография // Второй футуризм. Указ. соч. С. 54—60.

конструкции. Обновленная театральная сцена по мысли Прамполини станет «бесцветной электротехнической архитектурой, оживляемой мощью цветных источников света, испускаемой электрическими проекторами в разноцветные стёкла, согласно психике каждого сценического действия»⁹.

Можно заметить, что эти мобильные конструкции футуристического театра отчасти предвосхищают театральные установки конструктивистов, однако, здесь подчеркивается впечатление ирреальности и интенсивность эмоционального воздействия.

«Светящееся излучение этих пучков и цветные плоскости света, динамичные комбинации этих хроматических фуг дадут удивитель-

ные результаты взаимных проникновений, наложений света и тени, создавая пустоты уныния и светящиеся выпуклости веселья. Эти наложения, ирреальные столкновения, изобилие ощущений, объединённых в динамичной архитектуре сцены, меняющейся, выдвигающей металлические крылья, поворачивающей плоскости с абсолютно новым, современным грохотом, увеличат интенсивность сценического действия»¹⁰.

В освещении сцены Прамполини предполагал использовать новейшие световые технологии, в частности, изобретенную в 1910 году неоновую лампу. «Материальным средством создания такой светящейся сцены станут электрохимические цвета, полученные с помощью флуоресцентных солей, обладающих химическими свойствами излучения под действием

9 Там же. С. 57.

10 Там же.

электрического тока цветного свечения любого тона благодаря соединению фтора с другими газами и солями. Систематическое использование этих солей в оформлении сцены, основанном на беспредельной театрально-динамической архитектуре, позволит добиться желанного эффекта свечения, исходящего из электрических трубок на базе неона (ультрафиолета)»¹¹.

Апофеозом этой театральной революции мыслилось освобождение сцены от живых актёров, роль которых отныне будут исполнять светящиеся формы — прообраз современных световых шоу. «Вспышки, светящиеся формы (производные электрического тока и цветных газовых смесей) будут извиваться, динамично вращаясь — верные актёры-газы невиданного театра заменят живых актёров. Резким продолжительным свистом, шуршанием, самым странным шумом эти актёры-газы смогут отлично передать непривычные смыслы театрального исполнения, воплотить эмоциональные тотальные плюриформы, гораздо более эффектные, нежели то, чем может похвастаться самый знаменитый актёр»¹².

Маринетти в манифесте «Динамическая и синоптическая декламация» (1916) сформулировал новые принципы декламации «словосвободной» поэзии. Обращаясь к звуковым, акустическим аспектам языка, таким как интонация, тембр, звукоподражания, он закладывает основы современной звуковой и сонорной поэзии. Динамическая и синоптическая декламация, разворачивающаяся в пространстве, активизирующая пластику декламатора и сопровождаемая демонстрацией спонтанно воспроизведенных графических соответствий — т.н. «синоптических таблиц лирических значений»¹³, — фактически предвещает искусство перформанса.

В том же манифесте прозвучала идея разрушения границы зал — сцена и представление о том, что зритель должен участвовать в произведении: движение декламатора по всему залу заставляет всех следовать за ним взглядом и телом, так что вся аудитория превращается в динамичную массу.

Одна из первых динамических и синоптических декламаций, представленная 28 апреля 1914 года в Лондоне, в галерее Дорэ, связана с использованием телефона. «В дальнем зале, — пишет Маринетти, — были расположены два больших барабана, из которых

11 Там же. С. 58—59.

12 Там же. С. 59—60.

13 См.: Маринетти Ф.Т. Динамическая и синоптическая декламация. Футуристический манифест // Второй футуризм. Указ. соч. С. 61—69.

помогавший мне художник Невинсон извлекал орудийный грохот, когда я подавал ему телефонные сигналы»¹⁴.

Авторы несохранившегося экспериментального фильма 1916 года «Футуристическая жизнь» (исследователи сравнивают его с фильмами Энди Уорхола и Йонаса Мекаса) в том же году выпустили манифест «Футуристический кинематограф»¹⁵, в котором упрекали молодой медиум за копирование приёмов старой литературы и театра: «Кинематограф до сегодняшнего дня был и пытается остаться глубоко пассаистским, в то время как мы видим в нем подлинно футуристические возможности и средства выражения, наиболее пригодные для плюричувствительности художника-футуриста»¹⁶.

Предвосхищая экранную культуру, итальянские футуристы развивают принципы ассоциативного монтажа и абстрактного кинематографа. «В футуристические фильмы в качестве выразительных средств войдут самые разные элементы — от фрагментов реальной жизни до цветных пятен, от линии до слов на свободе, от хроматической и пластической музыки до музыки предметов. В целом это будет живопись, архитектура, скульптура, слова на свободе, музыка цветов, линий и форм, смешение вещей и доведённой до хаоса реальности»¹⁷. Среди множества инноваций в разделе «кинематография simultaneity и взаимопроникновения различных времён и мест» предугадывается, в частности, полиэкранный: «Поместим в один момент-картину две или три различных картинки, одна рядом с другой»¹⁸.

Говоря о футуристических новых медиа, стоит отметить центральное место Машины в поэтике «механического искусства» — направлении, которое определило футуристические поиски в живописи, скульптуре, архитектуре и сценографии 1920-х годов. Впервые принципы механической эстетики изложил Виницио Паладини в тексте «Интеллектуальное восстание»¹⁹, опубликованном в газете «Авангард», центральном печатном органе Итальянской федерации коммунистической молодежи. Паладини связывал механическую эстетику с коммунистической идеологией, однако, в отличие от лидеров

14 Там же. С. 69.

15 См.: Маринетти Ф.Т., Корра Б., Сеттимелли Э., Джинна А., Балла Дж., Кити Р. Футуристический кинематограф // Второй футуризм. Указ. соч. С. 70—77.

16 Там же. С. 71—72.

17 Там же. С. 73.

18 Там же. С. 75.

19 См.: Паладини В. Интеллектуальное восстание // Второй футуризм. Указ. соч. С. 126—129.

2. Ф. Делперо. Плакат театральной труппы «Новый футуристический театр», 1924

3. Э. Прампolini. Открытка для театрального представления сочинений Маринетти в сценографии Бенедетты «Узники любви и океан сердца», 1927



европейского функционализма и русского «производственного искусства», итальянские футуристы, настаивали на лирическом истолковании Машины, а не на рационализации искусства, включению его в производственные процессы. Авторы манифеста «Механическое искусство» (1922) Энрико Прампolini, Иво Паннаджи, Виницио Паладини писали: «Мы, футуристы, хотим оторвать Машину от её практической функции, поднять её до уровня духовной жизни, бескорыстной жизни искусства».²⁰

Отождествляя себя с машиной («Мы чувствуем механически. Мы ощущаем себя сделанными из стали. Мы тоже машины, мы механизированы!»²¹), футуристы видят в ней символ загадочной творческой силы современного человека. Это уподобление человека машине в области театра, например, мыслилось как полное слияние пилота с управляемым им самолётом.

Художник Феделе Азари, во время войны служивший пилотом и фотокорреспондентом, в манифесте «Футуристического воздушного театра»²² (1919) предлагал разыгрывать в небе воздушные представления с цветовыми

20 См.: Прампolini Э., Паннаджи И., Паладини В. Механическое искусство. Футуристический манифест // Второй футуризм. Указ. соч. С. 134.

21 Там же.

22 См.: Азари Ф. Футуристический воздушный театр. Полёт как художественное выражение состояний души // Второй футуризм. Указ. соч. С. 96—101.

и световыми эффектами для лежащих на земле зрителей (прообраз современных авиационных шоу). «Начанием и спуском наших аэропланов, самыми оригинальными фигурами и самыми неожиданными иероглифами, самыми веселыми кувырками, исполняемыми в желанном ритме, мы свысока кричим о наших ощущениях и нашем лиризме летающих людей. Художественная форма, которую мы создаём в полёте, аналогична танцу, но бесконечно превосходит его грандиозностью фона, несравненным динамизмом и огромным разнообразием возможностей, которые даёт полёт, исполнение фигур в трёх измерениях пространства»²³. Танец живописно раскрашенных аэропланов, выпускающих цветной дым днём и окруженных светом электрических прожекторов ночью, по мысли Азари станет тем театром в городском пространстве, который будет доступен каждому.

Эта идея перекликается с мечтой Ольги Розановой о небесной живописи, воплотившейся в её проекте праздничного оформления Москвы к первой годовщине революции, в котором художница создаёт «светокартину» — цветовую композицию в воздухе, созданную с помощью цветных прожекторов²⁴. Видя в работе со светом наилучшее воплощение своей идеи светописы, Розанова

23 Там же. С. 97.

24 Из письма Розановой А. Кручёных. Цит. по: Ольга Розанова. «Лэфанта чиол...» (сост. В. Терехина). — М.: RA, 2002. С. 33.

писала: «Даже материальные краски для беспредметной живописи нахожу единственно разумным заменить экраном!»²⁵.

Возвращаясь к итальянским футуристам, кульминацией радикальных идей о разрушении театральной коробки и трансформации театрального зрелища стал манифест Маринетти «Тотальный театр для масс» (1933), описывающий «многоканальное» симультанное действие, в которое включались проекции абстрактной живописи, а также кино- и телевизионные проекции²⁶. Маринетти писал: «Мы заставим зрителя оборачиваться вокруг многих круглых сцен, на которых одновременно будут развиваться различные действия с широкой шкалой интенсивности и с совершенно организованным взаимодействием кинематографа — радиотелефона — телефона — электрического света — неоновых светов — тактилизма — юмора и аромата»²⁷. С восторгом живописуя то царство прихоти и спонтанности, в котором зрителю предоставлена свобода передвижения и перформативного участия, а также интерактивного управления театральным действием, он продолжает: «Зрители смогут группами или по отдельности передвигаться, устраивать прихотливые приключения путешествия, участвовать в водных действиях или на специальных лифтах исчезать в светящихся подвалах с буфетом и местом для отдыха. В этих действиях зрители уподобляются актёрам, исполняющим роль со скоростью радиотелефона как своего рода рассредоточенная труппа»²⁸. При этом оборудование кресел в зале также должно обеспечивать зрителя тактильными и обонятельными впечатлениями: предполагается, что это — «вращающиеся кресла-столы, по которым на расстоянии протянутой руки бежит быстрая лента с неожиданными тактильными ощущениями, дополненными и подчёркнутыми клавишами ароматов, запахи которых каждый раз удаляются специальными вытяжными устройствами»²⁹.

Продолжением футуристической революции новых медиа, стал манифест «Радиа»³⁰ (1933), написанный Маринетти и поэтом Пино Масната, автором

25 Там же.

26 См.: Маринетти Ф.Т. Футуристический тотальный театр // Второй футуризм. Указ. соч. С. 172—176.

27 Там же. С. 173.

28 Там же. С. 174.

29 Там же.

30 См.: Маринетти Ф.Т., Масната П. Радиа. Футуристический манифест // Второй футуризм. Указ. соч. С. 177—183.

первых футуристических радиопостановок 1931 года. Неологизм «радиа», наводящий на аналогии с многозначительным «медиа», обозначает «большие проявления радио», которые необходимо освободить от «пассеистской» литературы (в манифесте кстати упразднена пунктуация) и театра. «Ожидая изобретения телетактилизма телезапаха и телевнуса», тем самым как бы предвосхищая 4DX-технологии, футуристы провозглашают радиотелефонию как искусство «без времени и пространства без вчера и завтра»: «Возможность принимать сигнал передающих станций размещенных в разных часовых поясах и отсутствие света уничтожат часы день и ночь Присвоение и приумножение света и голосов прошлого радиолампой уничтожит время»³¹. Также речь идёт о конструировании пространства при помощи интерференций и резонансов звука «использованием шумов звуков гармонических аккордов музыкальной или шумовой симультанности тишины со всеми их градациями длительностей крещендо и диминуэндо которые станут необыкновенными кисточками чтобы расчертить расписать и раскрасить бесконечную тьму Радиа через кубические и округлые сферические формы по сути геометрию»³².

В отличие от «первого», «героического» футуризма довоенной эпохи, подчиненного авторитету Умберто Боччони и его недоверию «механическому глазу» фото- и киноаппарата, «второй», послевоенный футуризм последовательно интересуется новыми медиа — телефоном, кинематографом, радио, электротехникой, светотехникой и т.д. Предугадывание саунд-арта, видеоарта, паблик-арта, мультимедийного, интерактивного и коммуникационного искусства в футуризме отнюдь не означает, что искусство новых медиа лишь реализует предусмотренные авангардом практики. Вместе с тем решимость авангарда не только использовать новейшие технологии и проектировать будущее, но и выразить через них собственное художественное послание (вместо отождествления послания с самим медиумом), демонстрирует ту непреодолимую дистанцию между авангардом и современным искусством, преодолеть которую способен, кажется, только новый авангард.

31 Там же. С. 181.

32 Там же. С. 182.

Сабина Химмельсбах

Невидимое измерение современного городского пространства. Новые медиапрактики исследуют медиатизацию и акустическую сложность городской сферы

Городские пространства — не просто скопления домов, заводов и улиц. Они являются выражением гетерогенного культурного, социального, экономического и политического общества. С начала XX века город притягивал художников, отражавших его реальность в кино и музыке или, подобно футуристам, праздновавших индустриальный шум города как символ нового общества. Шум улиц, быстрота передвижения — признаки нового вида жизни, который они приветствовали.

«Берлин — симфония Великого Города» немецкого кинорежиссера Вальтера Руттмана 1927 года — классический фильм, имеющий отношение к теме города и звука. Ритм движений, шум машин, повседневная жизнь людей города становятся почти слышными, когда мы смотрим этот немой фильм. Руттман в своем фильме использовал репрезентационную образность одного дня в современном городе, чтобы представить его как живой организм, организм-метрополис. В 1927 роль звука в изображении реальности была ещё меньше, чем у кинокадров. Звуковая дорожка к немому фильму была написана Эдмундом Майзелем. Руттман и Майзель вместе работали над ней, стремясь к достижению гармоничного

целого, состоящего из образов и музыки. Майзель описывал музыку как «конгломерат различных звуков столицы». Руттман хотел изобразить реальность так точно, как мог в то время с использованием доступных ему медиа. Его работа — о непосредственности медиа и совершенной репрезентации реальности с их помощью.

С тех пор город постоянно меняется. Технологическая революция открыла новую виртуальную реальность. Сама сеть оказывает влияние на формирование общества, возникают новые сферы социальных, коммерческих и художественных взаимодействий. С развитием Интернета (в то время еще называвшегося киберпространством), возникли образы цифровых городов, основанные на утопических идеях. В качестве города будущего предстал «Город битов» (термин Уильяма Т. Митчелла). С тех пор, как понятие киберпространства было введено Уильямом Гибсоном, город служил метафорой виртуального пространства. Ранние формы сетевых объединений использовали образ города для своих виртуальных сообществ. С постмодернизмом пришли предсказания об исчезновении городов, за которое будет ответственен мир, интегрированный с электронными медиа.

В 1989 Мануэль Каstellс изобрел термин «информационный город», определение и характеристики которого он исследует в связи с изменениями отношений между технологическим прогрессом и трансформацией капитализма. Он описывает реконструкцию социального значения в пространстве потоков. Для урбаниста и социолога Саскии Сассен сети — это новая география центральности, новые формы центральности создаются в электронно-сгенерированных пространствах.

Интернет представляет собой публичную сферу нового типа. Он ставит вопрос приватности и публичности. Определение публичной сферы должно быть сформулировано заново. Сегодняшние города характеризуются проникновением информации, контроля и технологий мониторинга во все сферы жизни. Городское пространство трансформировалось в гибридное информационное пространство. Мы имеем дело с коллапсом виртуального и физического пространства, постоянным пересечением материального и нематериального. Интерес современных художников состоит в визуализации или сонификации невидимого пространства данных и рефлексии над восприятием городского пространства по мере его трансформации в информационное пространство.

Энтони Таунсенд, эксперт по планированию городского пространства и футуролог Института будущего Силиконовой Долины, предложил термин «город в реальном времени». Он отражает конвергенцию цифровых социальных сетей и локальных контекстов: твиты и обновления статуса, подробные электронные мобильные карты, приложения, сообщающие друзьям твоё местоположение и т. д. Сегодня мы принимаем участие в жизни общества через посредство информационных технологий. Благодаря услугам, предлагающимся на местности, цифровая информация теперь определяется контекстом, задаваемым окружающим пространством, создавая «гиперлокальность», как это называли ученые Senseable City Lab (лаборатории Чувствующего/сенсорного города) в MIT. Концепция города как пространства построек всё больше заменяется моделью города как комплекса динамических процессов и человеческих потоков, наложенных на физическую инфраструктуру. Сегодня можно побродить по улицам не физически, а с помощью смартфона и других мобильных медиатехнологий. Камеры наблюдения и другие приборы поставляют данные по транспортным пробкам и поведению горожан, тем самым внося свой вклад в планирование и структурное улучшение «умного города».

Все эти новшества в высшей степени амбивалентны. В них присутствуют аспекты утопии и антиутопии — свободы и контроля. Новые технологии продвигаются в качестве инструмента обеспечения надежности и безопасности (например, GPS-навигация), как средства расширения возможностей пользователя, однако чувствительные технологии также способны осуществлять постоянную слежку за пользователем и контроль над ним. Возникает вопрос: люди — сознательные производители информации или безвольные генераторы данных, используемых другими для мониторинга потребительских потребностей?

Приведём пару примеров, которые помогут прояснить влияние этих трансформаций коммуникации и восприятия на развитие городов, позитивный и негативный эффект «чувствующих» и «отслеживающих» технологий в нашей повседневной жизни. Художники дистанцируются от городской реальности или интенсифицируют ее. Стратегии трансмиссии, передачи данных в реальном времени и визуализации данных, интерпретации сенсорных данных и слоев медиализации формируют художественный канон этого контакта с реальностью.

Тема того, как невидимое становится слышимым и доступным физическому восприятию — в центре творчества немецкого звукового художника Кристины Кубиш. С конца 1970-х годов Кубиш работает с системой электромагнитной индукции. Из простого технического элемента она создала индивидуальный художественный инструмент. В 2003 году она начала новую серию работ в публичном пространстве, в которых исследуются электромагнитные поля городских пространств в форме прогулок по городу. Первая «электропрогулка» состоялась в Кельне в 2004. «Электропрогулки по Базелю» были представлены на выставке «Чувствительное место» в Доме Электронных искусств в 2012. Посетителю предлагалось участие в экскурсии, в ходе которой демонстрировались ранее недоступные слуху акустические феномены. В наушниках, разработанных Кубиш с использованием индукционной катушки, реагирующей на электромагнитные поля, и с картой города с проложенным маршрутом и отмеченными особенно интересными с точки зрения звуков местами, посетитель передвигается по городу, акустически знакомясь с электромагнитными полями Базеля. Кубиш использует эту технологию для того, чтобы сделать электронные потоки звучащими и создать необычные звуковые пространства. Спектр звуков, их тембр

и громкость может варьироваться в зависимости от места. Осветительные системы, трансформаторы, банкоматы, системы безопасности, антенны, мобильные телефоны, компьютеры и прочие создают звуковой ландшафт чрезвычайной насыщенности. Многие звуки обладают поразительной музыкальностью и дают человеку, надевшему наушники пережить совершенно новое отношение к миру, который казался таким знакомым. «Электропрогулки» Кубиш пробуждают в нас осознание звукового мира, который мы не можем услышать без помощи приборов, мира, скорость изменений в котором соответствует скорости изменений в технологической среде. Посетителю дается возможность открыть город заново как магнетическое место.

Визуализация невидимого слоя электрической сферы составляет стержневой момент проекта «Нематериалы: свет расписывает WiFi», экспериментальной видеоработы 2011 года норвежского дизайнера и художника Тимо Арналла в сотрудничестве с Йорном Кнутсеном и Эйнар Сневе Мартинуссен. «Нематериалы: свет расписывает WiFi» исследует невидимую сферу WiFi-сетей в городском пространстве:

регулируемая сила света оставляет след на фотографиях длительной выдержки. Идея состояла в том, чтобы создать огромный аппарат-светописец, который мог бы отслеживать и закартографировать местные и общегородские сети в местах их обитания.

Художники построили шкалу измерения сигнала WiFi. Четырёхметровый замерочный жезл содержит 80 вариантов реагирования светом на получаемую силу сигнала любой WiFi-сети. На создание такого прибора художников вдохновило геодезическое оборудование, используемое для описания физического ландшафта. Проходя по архитектурному и городскому пространству с замерительным прибором и делая по ходу фотографии с долгой выдержкой, они визуализируют пересечения или наложения силы WiFi-сигнала, отмечаемого в конкретных городских фотографируемых ландшафтах. В результате на видео запечатлеваются образы визуализации этих данных в физическом мире метоположений и ситуаций. Световой сигнал измерительного прибора пульсирует по мере перемещения, что создает пунктирные линии вместо сплошных. Таким образом создаётся полупрозрачная ткань, позволяющая визуализации появиться внутри физического окружения, не перекрывая его. Это позволяет показать пространственное качество WiFi-сетей через посредство фотографий длительной выдержки

и анимации, наложенных на городское пространство. Сила, устойчивость и охват сетей также говорят что-то о постройках, в которых действуют сети и отражают размер и статус сервера. Небольшие домашние сети в старых многоквартирных домах распространяются на улицу иным образом, чем сети больших организаций. В густонаселённых районах больше сетей меньшего радиуса действия, чем в парках и кампусах. Световая живопись показывает, как поведение сети зависит от её расположения и градостроительных особенностей.

В последних двух примерах мы возвращаемся к опыту ритма и динамики, которые были в центре внимания Вальтера Рутмана в его эпохальном фильме. Первый пример показывает, как можно снять фильм «на лету» и как происходит абстрагирование физического движения при использовании его в качестве композиционного элемента. Второй пример показывает, что алгоритмы как обучаемые системы пытаются найти смысл в движениях и пространственном поведении.

Швейцарский художник Ульрих Фишер предлагает пройти по базельскому району Драйспитц с айфоном, на котором установлено специальное приложение «Монтажная прогулка», и создать собственные работы с привязкой к месту съёмки. Фильмы основываются на существующем видеоматериале района, хранящемся в базе данных и геолокализованном Фишером — а это означает, что все видеоматериалы связаны со своим расположением на виртуальной карте Дрейспитца. Когда зритель идет по улицам, GPS на айфоне определяет его местоположение и движение и соотносит их с материалом, доступным в виртуальном пространстве, позволяя участнику смонтировать фильм во время прогулки. То, каким образом ты перемещаешься по реальному пространству, определяет форму монтажа фильма: маршрут, скорость и направление играют роль в монтаже. GPS перехватывает их и затем приводит в нарративную форму при помощи алгоритма. Благодаря творческому использованию новых интерактивных технологий «Монтажная прогулка» трансформирует гуляние по Дрейспитцу в новый порождающий чувственный опыт, в котором сливаются различные точки зрения и уровни пространственного опыта.

Работа «Транзиты» немецкой художницы Урсулы Дамм также была представлена на выставке «Чувствительное место» в Доме Электронных искусств Базеля. Для этой работы Урсула Дамм снимала Эшенплатц в Базеле на протяжении 24 часов. Каждый день тысячи машин, пешеходов и трамваев проходили через этот шумный базельский



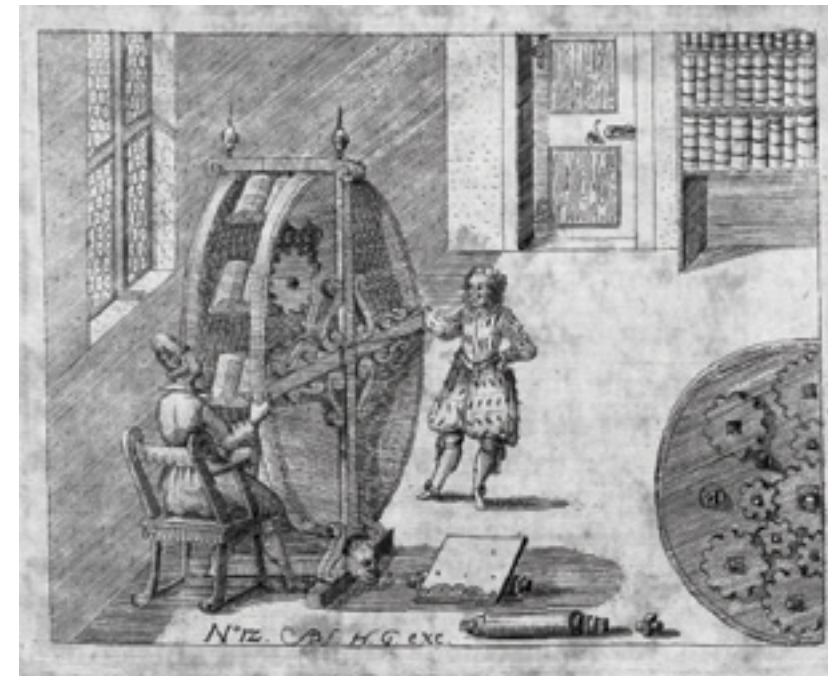
перекресток. Проект «Транзиты» захватывает и отчуждает записанный поток движения при помощи саморегулируемого алгоритма, разработанного художником и ее командой. Он оценивает аудиовизуальные данные и категоризирует паттерны движения и цветовые схемы. Основываясь на структуре человеческой памяти и визуальной системы, искусственная нейронная сеть, интегрированная в программу — где один пиксель соответствует одному нейрону — обрабатывает визуальный поток. Различные слои воспринимаемых образов накладываются друг на друга, чтобы породить интригующий визуальный язык, в котором неизменные визуальные элементы отображаются на фоне игры света. Процесс начинается ночью и ведёт через рассвет к полудню и закату; в то же самое время он наполнен случайными прохожими, машинами, трамваями на улицах. Генерирующее видео интерпретирует движения как атмосферы и в конечном итоге отбрасывает зрителя вновь к индивидуальному восприятию города, эстетике руководимой программным алгоритмом.

Заключение

В раннем авангардном медиаискусстве ставился вопрос об изменении восприятия, увеличивающейся скорости городской жизни, фрагментации опыта в современном мире. Сегодня художники снова исследуют продолжающиеся изменения в обществе и нашей повседневной жизни. Они создают

визуализации данных о невидимой архитектуре, пересекающейся с физической инфраструктурой современного города. Такие визуализации описательны, но в то же время это исследования социального потенциала этих инфосфер. Основное внимание уделяется размышлениям о том, как относиться к этому развитию и как гибридное пространство под влиянием электронных медиа меняет наше восприятие городской среды и способ нашего проявления себя в нем. Таким образом художники создают осознание изменений в городской жизни и восприятия пространства. Американский писатель и урбанист Адам Гринфилд называет это одной из основных потребностей объединённого в сеть города: «В пронизанном сетями городе ощущается насущная потребность в переводчиках, способных открыть эти оккультные системы, демистифицировать их, объяснить последствия их воздействия людям, среда обитания, характер совершаемых выборов и сама жизнь которых всё в большей мере определяется этими системами».

1. Тимо Арналл, Йорн Кнутсен и Эйнар Сневе Мартинуссен. «Нематериалы: свет расписывает WiFi», 2011. Кадр из фильма. Courtesy: Timo Arnall, Jørn Knutsen, Einar Sneve Martinussen



Дмитрий Галкин New media: домашние, бездомные, ИНТИМНЫЕ

Несколько лет назад в калифорнийской Силиконовой долине была популярна такая полушутка-полуправда. Кто-то посчитал, что мощность смартфона — тогда это был iPhone третий или четвертый — примерно равна всем вычислительным мощностям, которые использовали в NASA для подготовки полёта на Луну. Возникло юмористическое сравнение: в 1960-х мы запустили человека на Луну, а сегодня мы запускаем птиц в свиней (конечно, имеется в виду известная игра «Злые птицы» (англ. «Angry birds» от финской компании Rovio). Этот элемент банализации в развитии технологий, при всём их экспоненциально нарастающем совершенстве, интересно укладывается в теоретическую схему диалога технологического и культурного детерминизма.

Культурный детерминизм объединяет дискурсы, в которых технологии социализируются, толкуются и адаптируются различными группами в обществе, а затем превращаются в продукты, конкретные форматы и практики их использования. Примером такой логики является археология медиа — историко-культурная теория, демонстрирующая, что у новых медиа есть основания, которые выходят за пределы собственно медиа и которые укоренены в более глубоких культурных пластах ценностей

Статья публикуется в авторской редакции.

и смыслов. Технодетерминизм — это иная, обратная логика, которую знаменитый канадский теоретик медиа М. Маклюэн прекрасно описал на примере распространения книгопечатания (в частности, показав как технология печати привела к возникновению национальных языков и государств)¹, а Ж. Симондон связывал с изобретателями и инженерами, ибо инженер ничего не придумывает, а просто раскрывает тот потенциал, который есть в развитии технологической машины².

Оба варианта детерминизма заводят в неизбежный тупик и относительно друг друга кажутся критически неразрешимыми. Однако всё самое интересное как раз и начинается, когда мы пытаемся ухватить, понять, поймать диалог этих дискурсов. Разумеется, как теоретики, историки, интерпретаторы, мы всегда на позиции культурного детерминизма (и нам здесь никуда не деться, мы не инженеры!) и можем встать на разные позиции: либеральных коммерсантов, трансгуманистов или на позиции православных реакционеров. С нашей точки зрения, принципиально важна позиция теоретического диалога в рамках «онтологического театра» — чрезвычайно интересного философского

¹ Маклюэн М. Галактика Гуттенберга. Сотворение человека печатной культуры. — Киев: «Ника-Центар», 2003.

² Simondon G. Du mode d'existence des objets techniques. — Paris: Aubier, Editions Montaigne, 1958.

подхода, который был предложен британским теоретиком Эндрю Пикерингом (он, в свою очередь, опирается на идеи кибернетики). Почему театр? Возможно, Пикеринг таким образом стремится подчеркнуть тот элемент неожиданного, нового в том что возникает в столкновении дискурсов и технологий, человеческого и нечеловеческого. Подчеркнуть ту открытость игры, в которой мы участвуем, но понимаем, что результат неизвестен.

New media: ничего нового?

Итак, что традиционно относят к новым медиа? Интернет, социальные сети, цифровая фотография, блоги, видеогри, электронная книга — это взгляд из 1990-х, когда все заговорили о новых медиа. Еще в начале 2000-х я с удивлением обнаружил этот термин в англоязычной литературе и прессе. И даже написал о новых медиа энциклопедическую статью в просветительском стремлении перенести новые западные идеи в отечественный контекст. Тогда в новизне new media видели прежде всего угрозу старым масс-медиа — целой индустрии СМИ. В чем же их новизна кроме этой угрозы? В том, например, что new media интерактивны: можно оставить комментарии, редактировать, ответить на письмо, «лайкнуть», загрузить, переслать... Технодетерминисты однозначно подчеркнут этот технологический качественный прирост. А вот медиаархеологи вполне уместно могут добавить критического скепсиса. Но разве старые медиа — допустим, газета — не интерактивны? Когда советские граждане сочиняли письма и

отправляли их в газету «Правда» — часто тем самым инициировался интерактивный процесс, который приводил к очень важным социальным последствиям. Если же интерактивность заключается в возможности любого человека с лёгкостью производить и распространять цифровой контент, то и давняя практика копирования документов и «самиздата» должна напомнить, что все это уже где-то было.

На самом деле, утверждение, что новизна new media связана с интерактивностью или, например, с использованием гипертекста, не помогает нам прояснить их специфику. Действительно, основа Интернет — гипертекстовая электронная система связи различных текстов. Но неужели концепция и технология Сети возникли с чистого листа? Разумеется нет. Один из весьма давних «гипертекстовых браузеров» (или его прототип) мы обнаруживаем еще в XVI веке. Это «книжное колесо» замечательного изобретателя и инженера Агостино Рамелли — распространенное в те времена оборудование библиотек и монастырей. Идея этого колеса заключалась в том, чтобы с помощью одного устройства обеспечить максимально лёгкий и быстрый доступ к фрагментам текстов из разных книг. Концептуально и технически-примитивно идея была реализована задолго до того как Тед Нельсон, Тим Бернерс Ли и другие инженеры технологизировали гипертекст в том формате, который используется в виде ссылок в Интернет.

Тогда, может быть, новизна новых медиа в их гибридности? Ни газеты, ни радио, ни телевидение не смогут похвастаться тем, что у их пользователя на одной странице



в одном документе есть и видео, и звук, и анимация, и тексты, и общение с возможностью форматирования и редактирования в реальном времени. А Интернет и персональный компьютер делают такой уровень гибридизации практически естественным, соединяя весь гибридный контент с помощью гипертекста. Однако и здесь с новизной опять получается натяжка, поскольку, если мы внимательно читаем Маршала Маклюэна, любые медиа по определению гибричны и новизны в этом особенной нет. Так что же тогда позволяет нам говорить о новых медиа? Может быть возможность коммуникации в реальном времени? И снова натяжка: радио (если мы причисляем его к старым медиа) в режиме реального времени работало давно, придя к этому, как и телевидение, ещё до появления новых медиа. Или, может быть, новизна в модулярности, которая даёт нам возможность «подкачивать» из базы данных в гибридную структуру одно, другое, третье, меняем фрагменты (здесь я должен сослаться на авторитет Л. Мановича³)? Не вполне убедительный аргумент. Этот принцип использовался не только в книгоиздании эпохи Возрождения, но уже заложен в дизайне и «вёрстке» древнеегипетской «Книги мёртвых».

Хорошо, тогда возможно, если мы обратимся к конкретным форматам, что-то новое и новомедийное будет в них? Например, блоги. Я думаю, первым блоггером вполне можно считать известного

.....
³ Manovich L. The Language of New Media. — Cambridge: MIT Press, 2001.

немецкого проповедника Мартина Лютера с его бесподобным «постом» на дверях церкви, который перевернул европейскую культуру. В общем, тут с форматами тоже явно не однозначный вопрос.

И вот когда мы выходим из роли «капитана очевидности» и основательно задаёмся вопросом о новых медиа, то, как мне кажется, приходим к ещё более важному вопросу — вопросу о границах. Границы, которые связаны не столько с самими медиа, сколько с теми условиями и пространствами, в которых мы существуем, их используя. Границы физического пространства и времени, границы, связанные с нашим телом, с городским пространством, социальные границы частного и публичного. Прекрасный пример такой постановки вопроса — дискурс Интернета-вещей (англ. Internet of Things). Новизна новых медиа оказывается в том, что они выходят с экрана — страницы, монитора, телевизора — и как бы расползаются в вещи. Здесь следует упомянуть влиятельную акторно-сетевую теорию (ANT), настаивающую на том, что технические объекты обладают самостоятельной активностью, не связанной только с их использованием. Это лектор показывает презентацию на экране, или компьютер с проектором? Я разбил окно, или это камень разбил окно? Если задуматься, то ведь камень разбил окно, правда же, не я? Следовательно, само событие разбиения возможно, если существует связь акторов, совершающих его.

Давайте посмотрим на новые медиа с точки зрения этого вопроса о границах,



разделив их на три категории по принципу того, какие границы они расширяют.

Домашние (Domestic) медиа

Предположим, мы отнесем к новым медиа такие занятные гаджеты, как iRobot — популярный робот-пылесос, который сам создает карту вашей квартиры и наводит чистоту даже когда вас нет дома — или какие-то из тривиальных бытовых новых медиа — смарт-ТВ, игровые приставки, и т. д. Благодаря таким штуковинам происходит расширение границ домашнего пространства за счёт медийной структуры: за счёт мобильности, за счёт гибридизации физического и виртуального пространства, за счёт изменения режима времени, который становится другим (раньше я бежал смотреть телевизор по программе, теперь я могу записать и посмотреть тогда, когда мне это нравится).

Еще более интересный вариант подобного одомашнивания — это умные дома. Довольно активно развивающийся и перспективный бизнес. Например, представьте, что система видеонаблюдения соединена с базой данных местной вневедомственной охраны, и сразу по лицу гостя «пробивает» данные того, кто к вам пришел. Или, например, такая интересная функция, как трёхмерная визуализация того, что вы читаете. Это если вы подкачиваете книгу, соединённую с системой визуализации в режиме виртуальной реальности, то она вам визуализирует в вашей спальне то, что происходит в книге. Получается любопытный вариант

домашних новых медиа, обогащающих ваш опыт за счёт расширения границ семантических, физических и психологических (восприятия). Возможно, в умном доме пригодится туалет, в котором унитаз соединён с компьютером врача, что позволяет контролировать ваши анализы, а умная экспертная система анализирует, сравнивает с другими диагнозами и пациентами то, как происходит ваш обмен веществ.

Вас может заинтересовать интерьерное решение от австрийских художников К. Зоммерер и Л. Миньоно, работающих на грани дизайна и современного искусства. Они сделали замечательный мультимедийно-гибридный проект, в котором объекты в вашем интерьере и цветы служат интерфейсом, из которого рождаются графические образы вокруг — на полу, на стенах и на специальном экране. Искусственные экранные образы словно вырастают из взаимодействия с живыми цветами. Мне кажется, это пока недооценённая интерьерная технология, судя по тому, как похожие решения используются в музейных или деловых пространствах.

Надеюсь, уважаемый читатель ещё помнит анекдот про лунную программу NASA и «Злых птиц», рассказанный в самом начале? Вот еще один анекдотичный сюжет, повествующий о довольно разных, но очень близких новых медиа — домашних и интимных. Это история о том, как «умный» унитаз взломали «хакеры», и он начал кричать и ругаться, обливать водой, махать стульчаком... И что? Подумаешь, баловство! Возможно и так, если бы всё не происходило



в тот самый момент, когда мы очень ранимы, а сама ситуация не становилась и глупой, и смешной, и опасной. В этом смысле анекдот становится откровением о том, как новые медиа вторгаются не только в дом, но и в моё личное интимное пространство.

С меньшим юмором и большей критической иронией продолжают тему британские критические дизайнеры Джеймс Аугер и Джимми Луазо в своем проекте «Домашние плотоядные развлекательные роботы». Эти роботы очень утилитарны и способны сами вырабатывать электричество как домашние биоэлектростанции. Например, часы оборудованы липкой лентой, на которую попадают насекомые, а биоэлектрогенератор, поглощая мух, вырабатывает энергию, чтобы показывать время. Есть такой же торшер. Еще есть стол, который «ест» мышью, заглатывая их в специальную мышеловку и тоже производя освещение из переработанной биомассы. Сама концепция очень интересна — новые медиа, которые интегрируются в биоэкосистему как плотоядные агенты. Они уже не просто экраны или механизмы — они «живут» вместе с тем, что живёт в доме.

«Бездомные» (homeless) медиа

В противоположность домашним, бездомные — это такие новые медиа, которые находятся вне нашего привычного домашнего пространства и в которых трансформируются границы городской среды за счет интеграции медийных элементов. Наиболее яркий пример — так называемые медиафасады,

один из которых украшает экстравагантную архитектуру музей современного искусства в Австрии. Большая часть фасада здания превращена в экран, медиафасад, в котором городское пространство соединяется с пространством информационном. На сегодняшний день это одна из увлекательнейших тем в современной архитектуре — в каких конфигурациях можно соединять новые медиа и что действительно нового мы можем получить в городском пространстве?

Альтернативный подход к «бездомным» new media демонстрируют медиаактивисты. В 2007 году мне довелось познакомиться с нью-йоркской группой Graffiti Research Lab. Ребята получили престижную награду фестиваля Ars Electronica за использование проекционной системы рисования на городских стенах с помощью LCD-проекции и лазерной указки. Проектор создает экран на любой стене, а любой желающий пишет и рисует всё что угодно. Они позиционировали это как свободный формат высказывания в городском пространстве. Таким образом, мы видим как новые медиа переходят из домашнего, офисного потребления в публичное пространство.

Мне хотелось бы вспомнить в этой связи концептуально более сложные проекты из 1960—70-х, разработанные родоначальниками интерактивной архитектуры — Гордоном Паском и Седриком Прайсом. Сразу скажу, что в их проектах экранная визуализация на фасаде играет далеко не самую важную роль. Главное — возможность



автоматической адаптивной переконфигурации пространства в зависимости от того, как меняются потребности тех, кто туда пришёл: возможность трансформировать размеры, функциональность и другие параметры. Проект «Дворца веселья» («Fun Palace», 1961), над которым Прайс и Паск работали достаточно долго, должен был архитектурно и технически оформить пространство, соединённое через постоянно активную систему обратной связи с теми, кто в этом пространстве находится, и данными, которые могут быть нужны, автоматически трансформируясь в необходимые конфигурации.

Концептуальные и технические решения этих проектов были частично реализованы в огромном музейном комплексе Центра Помпиду в Париже, построенного по проекту Ренцо Пьяно и под влиянием идей Прайса. Известное архитектурное бюро Хоберман применило этот подход в индустрии развлечений, разработав уникальный расширяющийся экран для концертов знаменитых ирландских рокеров — группы U2 (тур 2009—2011 годов). В этом и других проектах бюро Хоберман также концептуально присутствует идея интерактивной архитектуры, реализованная через выведение данных и модификации пространства за счёт превращения экрана в физическое пространство, смешения физического пространства и экранных эффектов.

Как, вероятно, уже заметил внимательный читатель, в категорию новых медиа уверенно попадают роботы. Любопытно, что одного из таких бездомных роботов

внедряет лидер интернет-индустрии компания Google. Это впечатляющий автомобиль-робот. Одна из убедительных тенденций, которая реализованная в этой новомедийной машине — непосредственное соединение управления автомобилем и разных коммуникативных функций, в том числе Интернет, спутниковой навигации, а также функции искусственного интеллекта (распознавание объектов, анализ пробок, построение маршрута и т. п.). Автомобиль-робот уже в первых тестовых поездках с полностью слепым водителем демонстрирует возможности расширения границ мобильности, включая автономную мобильность самого транспортного средства.

На аналогичные выводы настраивает робототехника из области современного искусства. Например, испанский технохудожник Карлос Корпа и его робот PaCo — поэт-попрошайка⁴. Робот нарочито винтажного вида подкачивает себе словарь из Интернета и попрошайничает, разъезжая на инвалидном кресле, взамен предлагая сочинить стихотворение. Зеваки кидают ему монетки, а робот-попрошайка «выразительно» читает стихи и тут же распечатывает.

Конечно, эта история вновь возвращает нас к нашему анекдоту и вопросу о банализации технологий. Впрочем, как и следующая. Робот-собутельник BarBot попрошайничает и выпивает с вами в баре. То, что он хотел бы выпить (обязательно алкоголь!), вы покупаете и выливаете ему в раковину. Он

4 Эволюция от нютюр: Искусство и наука в эпоху постбиологии / Сост. и общ. ред. Д. Булатова. Т.1. — Калининград: НФ ГЦСИ, 2009.



пьянеет и начинает поддерживать с вами «содержательное» общение, расширяя, видимо, границы и возможности социального взаимодействия.

Интимные (intimate) медиа

Тема банальности технологий плавно переводит нас к вопросу о самых близких границах нашего существования — интимных границах нашего тела. И здесь не обойтись без разработок из мира секс-индустрии — первой в мире секс-куклы-робота Roxxy (куклу-мужчину зовут Rocky). Данный новомедийный объект для интимных усад был представлен на профильной выставке в Лас-Вегасе компанией TrueCompanion. Высокотехнологичная кукла обладает не только широким меню вариантов внешности на любой вкус, но достаточно серьезными «интеллектуальными» возможностями. Например, может «бесконечно» беседовать с хозяином о его интересах (пока хватает батарейки, конечно). А чтобы понять его характер и увлечения, она изучает своего мужчину, в том числе и по социальным сетям в Интернет. У неё есть функция распознавания голоса и генератор речи, она может поддерживать разговор, и при этом поддерживать его так, что реализует разные варианты личности: она может быть «холодной Фарой» или «дикой Венди». На ценителя и любителя, как говорится.

Итак, интимность естественно связана с тем, как новые медиа с экранов переходят

в наше тело, контактирует с нами физически — так называемые носимые гаджеты или wearables. На сегодняшний день мало кто понимает, что сулит расширение границ в этой сфере. Здесь нельзя не упомянуть революционный девайс от все того же разработчика Google — очки со встроенной камерой Google Glass. Если я не совсем хозяин своего взгляда, то это первый признак того, что интимность того, что я вижу и хочу видеть, интимность моих желаний, которые в этом взгляде присутствуют, со мной как бы раз-отождествляется, превращаясь в цифровую видеодокументацию. Она существует уже в виде тех данных, которые скачиваются и где-то хранятся, становясь потенциальным материалом для анализа, обработки, редактирования и прочей ремедиации.

И вновь больше всех нам могут рассказать об этом современные художники. Сочетание интимности с элементом бездомности присутствует в проекте «Семимильные сапоги» от представительницы скандинавского техно-авангарда Лауры Белофф⁵. В духе Интернета вещей она подключает к сети свою обувь — сапоги, которые, чтобы вы не сидели за экраном в своем домашнем компьютерном бункере, болтая с друзьями, помогают вам болтать с ними на ходу. Сапоги сами «выходят» в сеть через Wi-Fi и помогают вам общаться, при этом наслаждаясь физическим присутствием где-то на прогулке.

.....
⁵ Эволюция от кутюр: Искусство и наука в эпоху постбиологии / Сост. и общ. ред. Д. Булатова. Т.2. — Калининград: КФ ГЦСИ, 2013.

В проекте носимого устройства Healbe, которым увлеченно занят один мой хороший товарищ (Артём Шипицын с партнерами запустили одноименный start-up с нуля), я нахожу очень интересный пример интимности новых медиа. Устройство представляет из себя электронный браслет, который вы должны носить более-менее постоянно. Гаджет следит за обменом веществ через кожу, считает калории, обрабатывает данные на сервере и показывает вам в смартфоне (или на странице в вашей социальной сети), в каком состоянии, например, ваше питание, худеете вы или толстеете, насколько правильный режим вы соблюдаете. Концепция такова, что эта штука в перспективе сможет заменить вам диетолога или фитнес-тренера, отслеживая ваши параметры и отправлять вам сообщения вроде: «Эй, дружок, заканчивай есть, потому что завтра будет уже плюс X килограмм», или: «Заканчивай тренировку, потому что сердце в таком состоянии, что тебе уже ничего не поможет — похудеть не выйдет, а сердцу будет только хуже».

Завершая наш анализ, снова обратимся к творчеству современных художников. Признаюсь, эта работа мне очень нравится, а с авторами читатель уже знаком по домашним медиа и интерактивному интерьеру с цветами и экранами. Работа называется «Мобильные чувства» и состоит из двух яйцеобразных устройств, которые два человека держат в руках, передавая друг другу свое сердцебиение. Да! Именно так! В руках вы чувствуете сердцебиение другого человека, а он — ваше! Ощущая одну из самых интимных вещей — сердцебиение друг друга, вы получаете совершенно необычный психологический опыт эмпатии и близости, поскольку художники сумели создать иллюзию того, что у вас в руках как будто бы чужое сердце. Возникающий эффект интимного и близкого контакта позволяет преодолеть границы привычного общения с его лицемерием и социальной дистанцией.

Есть еще один художественный проект, о котором нельзя не сказать. Это вариант интимности, который интегрируется в нашу плоть — непосредственно под кожу. Проект «Ухо на руке» австралийского художника Стеларка характеризуется им самим как «альтернативная архитектура тела»⁶ и представляет из себя ухо (точнее, ткань ушного хряща, выращенная на специальном каркасе), имплантированное в предплечье.

.....
⁶ Эволюция от кутюр: Искусство и наука в эпоху постбиологии / Сост. и общ. ред. Д. Булатова. Т.1. — Калининград: КФ ГЦСИ, 2009.

Однако это не просто имплантат или протез! Третье ухо должно стать универсальным коммутатором — медийным избытком в ограниченном теле. В планах художника сделать ухо приемником и передатчиком данных через bluetooth, и таким образом подключить тело напрямую в киберпространство. Стеларк предлагает дополнительный новомедийный интерфейс для человека, который живёт в окружении технологий. Довольно экстремальная и нетривиальная версия интимных медиа, не правда ли? Уж точно за гранью банальности интерактивных и гибридных new media в том виде, в котором мы обсуждали их в самом начале.

В заключение позвольте вернуться к тезису о преодолении границ и становлении новых медиа. Мы пришли к тому, что новые медиа — это категория становления и расширения границ. Нет смысла вести речь о новых медиа как о стабильном нечто в отрыве от тех социальных контекстов, границы которых новые медиа раздвигают/преодолевают. Куда важнее концептуализировать new media как странную текучую форму. Таким образом, интересней всего в исследовании новых медиа то, как они формируют новые конфигурации частного/публичного, городского и информационного пространства, виртуального/реального, экранного/вещного, тела, жизни и смерти. Победное шествие new media — домашних, бездомных, интимных — в ближайшие годы будет убеждать нас все больше и больше, насколько мощный потенциал содержат новомедийные технологии и насколько разнообразна игра смыслов, эти технологии социализирующих и анализирующих.

Литература

Pickering A. *The Mangle of Practice: Time, Agency and Science*. — Chicago: University of Chicago Press, 1995.

Pickering A. *The Cybernetic Brain: Sketches of Another Future*. University of Chicago Press, 2010.

Маклюэн М. *О понимании медиа: эссе о продолжении человека*. — М.: Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Нучково поле», 2003.

Николай Поселягин

Фотография после индексальности

Эти заметки не претендуют на то, чтобы как-либо подробно осветить заявленную проблему, — скорее это просто нечто вроде первого небольшого шага к исследованию эволюции феноменологического статуса фотографии.

Я бы хотел начать с цитаты из давно ставшей классикой книги Сьюзен Сонтаг «О фотографии», хрестоматийность которой не затухает ее актуальности:

«Когда защитники реального — от Платона до Фейербаха — приравнивали изображение к видимости, то есть считали, что изображение абсолютно отличается от изображаемого предмета, это было частью общего процесса десакрализации. Он навсегда отделил нас от времен и мест, где верили, что изображение — составляющая реальности изображенного предмета. Оригинальность фотографии определяется тем, что в долгой истории живописи, приобретавшей все более светский характер, на том её этапе, когда секуляризм окончательно восторжествовал, фотография возрождает — в чисто секулярном духе — что-то вроде первобытного статуса изображений. Под нашим непреодолимым чувством, что фотографический процесс имеет в себе что-то магическое, есть основа единой материальной сущностью; картина только представляет модель, отправляет к ней.

А фотография не только похожа на объект, не только свидетельствует о нем. Она часть, продолжение объекта и мощное средство овладения им и управления»¹.

В этом фрагменте вкратце представлены основные парадоксы, с которыми фотография приходится сталкиваться едва ли не с самого момента ее возникновения. С одной стороны, она является отдельным, самостоятельным предметом, изображением на бумаге, пленке или пластинке, и с ней можно взаимодействовать так же, как с любыми другими вещами. С другой стороны, любая фотография — это индексальный знак каких-то иных объектов, и имеет ценность лишь постольку, поскольку мы признаем ее таковым знаком. (Если мы по той или иной причине начинаем ценить снимок, который не может выполнять индексально-знаковую функцию — например, засвеченный негатив, — то фактически он тут же перестаёт быть фотографией, обретая некий другой статус.) Далее, с одной стороны, фотография по умолчанию отделена от объекта, она фиксирует его с отстраненной позиции наблюдателя (камеры и фотографа); фотография — всегда «овнешнение». С другой стороны, это касается только пространственного аспекта фотографирования,

¹ Сонтаг С. О фотографии [1977]/Пер. с англ. В. Голышева. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. С. 203.

а во времени фото, наоборот, необходимо связано с объектом, момент фотографирования в принципе неотделим от него. Это позволяет считать и сам снимок составной частью объекта (как физическую материализацию его существования в зафиксированном срезе прошедшего времени), а также делать дальнейшие спекуляции по поводу взаимоотношений фотографии и времени — например, рассуждать о возможности или невозможности присутствия категории будущего на фото или, как в «Camera lucida» Ролана Барта, проводить аналогии между фотографией и смертью. Однако если фотография — имманентная часть изображенного объекта, то стало быть, она оказывается тавтологическим знаком самой себя. Снова сошлюсь на Барта:

«По своей природе Фотография <...> заключает в себе нечто от тавтологии: трубка на ней навсегда неуступчиво остается трубкой. Фотография как бы постоянно носит свой референт с собой»².

Эти парадоксы можно свести к одной более общей проблеме — соотношения фотографии и реальности. Фотография оказывается областью, относящейся одновременно и к миру того, кто на нее смотрит, и к миру объекта; она проблематизирует любые границы между ними (пространственные, временные, телесные, и т.д.), разрушая линейность восприятия как ее самой, так и реальности, в которой находится воспринимающий. Рамочные конструкции большинства других видов текстов (рама картины, обложка и переплет книги, титры фильма, и т.д.) подчеркивают, что границы внутренней — диегетической — и внетекстовой реальности непреодолимы, внутритекстовая реальность является полностью автономным миром, в отношении которого мы можем только выносить суждения извне; даже в нехудожественных текстах изображаемый мир способен оторваться от «нашей» реальности, обрести свой сюжет и функционировать по законам диегетического, как демонстрирует восходящая к Хейдену Уайту интерпретативная традиция. Фотография в этом смысле ближе к архитектуре, которая тоже передает смыслы, заложенные в конструкции зданий людьми из других эпох, но при этом остается во всех смыслах встроенной в наши сегодняшние повседневные практики. Однако архитектура, фрагментирующая

² Барт Р. Camera lucida: Комментарий к фотографии [1980]/Пер. с франц., послесл. и коммент. М. Рыклина. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2011. С. 18.

пространство, не подвергает разрушению саму реальность — скорее наоборот, подчеркивает ее временную континуальность: реальность разных времен и культур оказывается, в общем, одной и той же, поскольку продолжает быть частью человеческой повседневности. Фотография же делает дискретным не только фотографируемое пространство, разделяя его на зоны внутри и вне кадра, но и всю реальность, разрывая ее на отдельные фрагменты. При этом речь все-таки не идет о полной изоляции изображаемой на фото реальности — даже про постановочные фотографии мы понимаем, что эта симитированная ситуация точно происходила «на самом деле» в какой-то момент времени.

Другими словами, при традиционном восприятии реальности фотография оказывается очень неудобным видом текста: она одновременно и изолирует изображенную реальность от зрителя (мы не можем ничего изменить внутри картинки), и не изолирует (мы не можем картинку фикционализировать, счесть обособленным художественным миром). Реальность на фото — одновременно и «наша», и «не наша».

Интуитивное чувство достоверности присутствия (ощущение, что изображенная реальность — все-таки «наша») оказывается настолько стойким, что способно сопротивляться практически любым попыткам релятивизации. Реальность и фотография занимают круговую оборону: то, что изображено на снимке, для меня реально, так как фотография отражает тот же самый мир, что и вокруг меня; и одновременно мир вокруг меня идентичен себе и реален, так как есть фотоснимки — неопровержимые доказательства этого, минутной или столетней давности. Мы можем сомневаться в аутентичности акулы в аквариуме с формалином, но при этом абсолютно уверены, что фотограф действительно в какой-то момент времени находился напротив этого аквариума и на самом деле снял его. С другой стороны, мы все-таки не сомневаемся, что составными частями арт-объекта Дэмиена Хёрста «Физическая невозможность смерти в сознании живущего» (1991) являлись именно аквариум + формалин + мёртвая акула, и в первую очередь потому, что искусство реди-мейд само во многом конструируется по модели фотографии.

Характерно, что Чарльз Пирс, разделяя знаки на иконы (подобия), индексы (указатели) и символы, сначала стал описывать фотографию в терминах икон, но тут же прервался:

«Фотографии, в особенности моментальные снимки, весьма познавательны, потому что они в определенных отношениях в точности похожи на объекты, которые репрезентируют. Но это сходство присуще фотографиям, произведенным при обстоятельствах, которые физически обусловили их соответствие — пункт за пунктом — природе. В этом смысле получается, что они принадлежат второму классу знаков, которые физически связаны со своими объектами»³.

Итак, Пирс отнес фотографию к индексам; по сути, так же поступают и зрители, и большинство теоретиков фотографии. Это поддерживает общую связку онтологической подлинности фотографии и самоидентичности реальности: ведь если фотография как знак физически присуща объекту означивания (в конечном счете этим объектом всегда выступает реальность как таковая), а не просто внешне его имитирует, то сам факт снимка передо мной подтверждает для меня существование сфотографированного мира как действительно бывшего и напрямую — через это фото — со мной связанного. Фотография воспринимается как индекс реальности, и одновременно обеспечивает производство ее присутствия для зрителя. Аналогичные отношения сложились между реальностью и документальным кино (а также телепередачей). Эти разновидности медиа оказались результатами, условно говоря, «общественного договора» между фотографом, оператором и техником звукозаписи — и публикой, когда одна сторона поставляет считающиеся аутентично-реальными образы, а другая верифицирует этот их статус.

Но возникает вопрос: для чего людям XIX—XXI веков так необходимо с все большей настойчивостью подтверждать перед самими собой аутентичный статус реальности? По всей видимости, это связано с тотальной ревизией самой категории реальности, которая началась примерно в это же время — от гегелевского ощущения, что мы живем в постисторическую эпоху, и вплоть до появления таких социальных и философских категорий, как постмодернистская чувствительность и концепции «жизни в Матрице» (например, в трудах Ника Бострома). Разумеется, столь экстремальная позиция, как тотальное сомнение в существовании реальности как таковой, по-прежнему остается маргинальной. Тем не менее проблематизация отдельных

3 Русский перевод см. в: Пирс Ч.С. Что такое знак? [1894?]/Пер. с англ. А.А. Аргамановой под ред. Е.В. Борисова // Вестник Томского государственного университета. Серия «Философия. Социология. Политология». 2009. №3 (7). С. 89—90.

аспектов реального, а также ревизия его статуса и ценностных оснований, вынудили искать принципы верификации бытия где-то вовне, за пределами его самоочевидности. Как известно, еще с XVII века главной опорой подтверждения статуса бытия в европейской интеллектуальной мысли оставалось картезианское рациио. В XIX веке и эта опора пошатнулась, однако на помощь пришли технические средства, которые позволили объективировать реальность — вывести ее за пределы не только (недостовверной) самоочевидности, но и (субъективного) разума. И одним из таких «якорей», не дававших классическому сознанию потерять одну из своих основных опор в процессе усиливающегося сомнения по поводу реалистичности реального, долгое время выступала фотография. Но чем сильнее классическое сознание само начинало отходить в прошлое, тем двусмысленнее становились оценки статуса фотографии.

(Конечно, процесс проблематизации реальности в современном сознании гораздо сложнее и многосоставнее, чем представлено в этой простой схеме. Однако подобное упрощение и даже огрубление нужно мне для большей простоты и наглядности — в качестве общей сетки координат, которая помогает отследить феноменологический статус фотографии в обществе.)

Хотя из моих рассуждений может показаться, что реальность в какой-то момент стала восприниматься просто как вторичная по отношению к фотографии, но это не совсем верно. Скорее зависимость здесь обоюдная. Фотография легитимировала реальность, предоставляя непосредственные документальные свидетельства о существовании тех или иных объектов в момент фотографирования, но и реальность, в свою очередь, поддерживала фотографию как механизм порождения таких свидетельств. Без общественного консенсуса о том, что изображение на пленке — это сохраненная на светочувствительном материале автоматическая копия действительно существовавших материальных предметов, а не, скажем, творческие изыски оператора-художника, фотография теряла бы весь свой смысл и автономию, сливаясь с живописью. Другими словами, фотография предоставляла реальности феноменологическую аутентичность, а та наделяла фотографию индексальностью. Когда статус реальности в середине XX века вновь начал проблематизироваться, баланс сторон сместился, и фотография оказалась уже не в состоянии ничего легитимировать: ведь и её собственный индексальный статус попал под подозрение.

Этот перелом отразился не только в практике и теории фотографии, но и шире — в культуре; в числе его самых известных иллюстраций могут быть названы, например, фильмы Микеланджело Антониони «Фотоувеличение» (*Blow-up*, 1966) и Криса Маркера «Взлетная полоса» (*La Jetée*, 1962). В первом из них документальность фотографии сохраняется, однако для ее выявления из-под слоя внешних визуальных конвенций приходится прикладывать большие усилия. Второй, хоть и был снят на четыре года раньше, производит более радикальный отход от индексальности фотографии: оба мира, изображенные в виде серии фотокадров, отрицают аутентичность и неконвенциональность друг друга, а подлинное реальное возникает ровно там, где фотография кончается, — в том единственном эпизоде, где фотокадр заменяется киноплёнкой.

В настоящее же время в связи с разговором о документальности фотографии, вероятно, имеет смысл говорить уже не столько о ее индексальности и связи с реальностью, сколько о ее соответствии конвенциям, которые переопределяют понятие «реальность» для той или иной аудитории, но при этом продолжают осознаваться этой аудиторией именно как конвенции, как сознательно сконструированные системы координат. Статус документа будет означать здесь уже не связь с реальностью, а обусловленность этими конвенциями, а фотография, теряя индексальность, приобретает взамен символичность (в семиологии Пирса).

Можно возразить, что до сих пор многочисленные нехудожественные фотографии, от фото на паспорт до современной любительской цифровой съемки, все-таки остаются индексальными, продолжают документировать реальность, как и сто лет назад. Однако на это можно возразить, что процесс проблематизации реальности в общественном сознании и потери фотографией индексальных качеств не осуществился в один момент, а продолжает постепенно развиваться. Вновь возвращаясь к Сонтаг, можно процитировать еще одно ее наблюдение:

«Фотография не только преобразует содержание обычного опыта (того, что мы видим — пусть по-разному, зачастую невидимательно — своими глазами) и добавляет громадное количество материала, которого мы вообще не видим. Преображается реальность как таковая — становится экспонатом на выставке, документом для изучения, объектом слежки»⁴.

4 Сонтаг С. О фотографии [1977]/Пер. с англ. В. Голышева. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. С. 204.

Андрей Щербенок
Киновещь и CGI

Киновещь — центральное понятие теории неигрового кино Дзиги Вертова, фильм, созданный согласно принципам киноглаза, аппарата документального кинопроизводства. Благодаря особой организации процесса работы киноглаза, от (отсутствующего) сценария до работы операторов и монтажеров, киновещь становится полной противоположностью обычного игрового фильма, презираемой Вертовым «шестиактной психодрамы».

CGI (computer-generated imagery) — изображения, сгенерированные компьютером — созданные с помощью компьютерной графики изображения в искусстве, печатных медиа, видеоиграх, фильмах, телевизионных программах, рекламе и симуляторах. Чаще всего под CGI понимают трёхмерную компьютерную графику, используемую при создании спецэффектов или целых сцен в кино и телевидении.

В своей книге «Язык новых медиа», вышедшей в 2002 году, Лев Манович активно использует самую рефлексивную киновещь Вертова — фильм «Человек с киноаппаратом» (1929) — для иллюстрации основных понятий новых медиа. С точки зрения Мановича, в «Человеке с киноаппаратом» Вертов продемонстрировал, что:

- Модернизация связана с разрушением привычного пространства и материи;

- Монтаж — как внутрикадровый, так и межкадровый — уничтожает индексальность образов и является основой для создания искусственных реальностей;
- Видение машины — это реалистическая репрезентация другой реальности;
- Искусственные реальности могут находиться друг с другом в состоянии конфликта;
- Визуальные эффекты — это осмысленный художественный язык, развёртывание базы данных может служить самостоятельным сюжетом, а интерфейс имеет собственное содержание¹.

В концепции Мановича Вертов предстаёт теоретиком и практиком новых медиа *avant la lettre* — по сути, единственным непреодолимым препятствием для превращения Вертова в полноценного новомедийного художника является отсутствие цифровых технологий, позволяющих создать «программируемый образ» — изображение, генерируемое компьютером на основании алгоритма. Но если не в реальном осуществлении, то в теории киноглаз Вертова

1 Manovich L. The Language of New Media. The MIT Press, 2002. P. XIX—XXVI.



1



2



3



4

функционирует именно как такая порождающая машина.

«Я — киноглаз. Я создаю человека, более совершенного, чем созданный Адам, я создаю тысячи разных людей по разным предварительным чертежам и схемам. Я — киноглаз. Я у одного беру руки, самые сильные и самые ловкие, у другого беру ноги, самые стройные и самые быстрые, у третьего — голову, самую красивую и самую выразительную, и монтажом создаю нового, совершенного человека»².

Действительно, в ряде случаев мысль Вертова как будто стремится вырваться за пределы существующих технологических ограничений. Яркий пример — его идея создать по всему Советскому Союзу сеть кинокорреспондентов, кинкоров. Кинкор — по аналогии с рабкором — это корреспондент, снимающий без отрыва от основной работы, не профессиональный оператор, а обычный рабочий или служащий, снабженный портативной кинокамерой, на которую он может фиксировать всё, что ему кажется интересным. Отснятые пленки оперативно посылаются на центральную студию в Москву, там они проявляются,

2 Дзига Вертов. Статьи, дневники, замыслы. — М.: Искусство, 1966, с. 55.

тиражируются и рассылаются по всей стране, где демонстрируются неограниченно широкой массе зрителей. Вертову явно тесно в технологических рамках плёночного кинематографа, он мечтает свести к нулю время, необходимое на пересылку, обработку и распространение киноленты, что, естественно, станет возможно только с появлением Интернета. При этом дело не только в скорости, но и в стирании границы между производителем и потребителем кинообразов: кинкоры — это, по сути, юзеры, активно участвующие в производстве контента. Фактически, перед нами прообраз YouTube, с той разницей что Вертов сохраняет координирующую роль центрального сервера и располагает его не в США, а в столице СССР.

Если в своих дискурсивных работах Вертов мечтает о преодолении технологических ограничений, то многие кадры и сцены в его фильмах выглядят так, как будто эти ограничения уже преодолены. В результате киноленты Вертова, действительно, напоминают те или иные виды CGI. Суперимпозиция нескольких слоёв изображения уличного движения создаёт виртуальный пейзаж (илл. 1), раскалывающийся пополам Большой театр — компьютерную архитектурную модель (илл. 2), а сцена, где мы видим работу монтажера, монтируемые кадры и получающееся в результате движущееся изображение, демонстрирует интерактивную визуализацию



5



6

(илл. 3), хотя субъектом интеракции является, конечно, не сам зритель, а работающая на монтажном столе жена Вертова, Елизавета Свилова, с которой, впрочем, зрители «Человека с киноаппаратом» могут активно идентифицироваться (илл. 4)³.

Означает ли это, однако, что вертовская кино вещь равняется CGI минус цифровые технологии? Если в «Человеке с киноаппаратом» мы видим, как изготавливается сцена с наблюдающими за фокусником детьми, становится ли эта сцена аналогичной компьютерной симуляции (илл. 5)? Если, как в 21-м выпуске «Киноправды» (1925) мы видим девушку, мечтающую о возвращении Ленина к жизни, и вслед за этим кадр с «живым» Лениным над реальным документальным мавзолеем (илл. 6), имеем ли мы дело с искусственной, сконструированной реальностью?

Можно ли утверждать, наконец, что, коль скоро Вертов демонстрирует нам процесс производства кино вещи как продукта механического взгляда киноаппарата, разнообразных монтажных техник и столкновения конфликтующих реальностей, то онтологический статус, например, девочки из «Киноглаза» (1924) (илл. 7) эквивалентен статусу

3 В «Человеке с киноаппаратом» сливаются первичная и вторичная зрительские идентификации, идентификация с абстрактным видящим субъектом — камерой — и идентификация с диегетическим персонажем. Если в обычном кино идентификация с камерой — это идентификация трансцендентального, а не эмпирического субъекта (Кристиан Метц, Воображаемое означающее. — СПб.: Изд-во Европейского ун-та, 2010. С. 80), то у Вертова зритель может соотносить себя с производящим кино вещь киноглазом как эмпирический субъект. Это принципиально приближает ситуацию к ситуации, например, компьютерной игры, где играющий может непосредственно воздействовать на происходящее на экране.

Нейтири, героини «Аватара», этому воплощению CGI, где программируемость образов обыгрывается как на уровне визуализации, так и на уровне сюжета (илл. 8)⁴?

Для того чтобы ответить на этот вопрос, необходимо еще раз вернуться к понятию кино вещь. Базовым свойством кино вещи является ее противоположность «буржуазному» игровому кинофильму; на этом Вертов настаивает всегда, не смотря ни на какие возражения. Именно это противопоставление гарантирует эстетическую и политическую революционность киноглаза⁵, именно от него зависят претензии Вертова на исключительную роль киноглаза как коммунистического кино *par excellence*. Однако характеристики кино вещи, поддерживающие это противопоставление, оказываются далеко не монолитными. Часть этих характеристик — как раз те, что роднят кино вещь с «языком новых медиа» — можно сгруппировать вокруг определения «кино вещь — это конструкция». Однако у кино вещи обнаруживается и другая сторона, которую мы обозначим как «кино вещь — это репрезентация». Метафора двух сторон одной медали представляется здесь буквально точной: две ипостаси кино вещи противоположны друг другу, они не могут быть увидены — помыслены — одновременно,

4 Илл. 7 — кадр из фильма Дзиги Вертова «Кино-глаз» (1924), илл. 8 — кадр из фильма Джеймса Кэмерона «Аватар» (2009).

5 Если Эйзенштейн находил исторические аналоги своей теории монтажа и в насальной живописи, и в пушкинской поэзии, Вертов воспринимал себя как радикального новатора, создателя кино, которое не имеет никакого отношения ни к остальному кинематографу, ни к другим видам искусства.

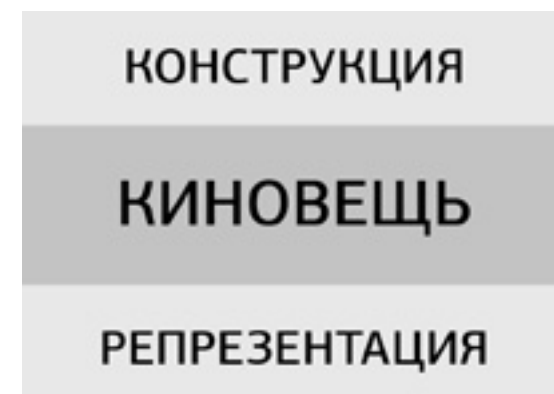


7



8

и, тем не менее, кино вещь, в представлении Вертова, остается одним целостным объектом (илл. 9):



9

Рассмотрим сначала первую ипостась кино вещи. Схематически ее можно изобразить так (илл. 10):

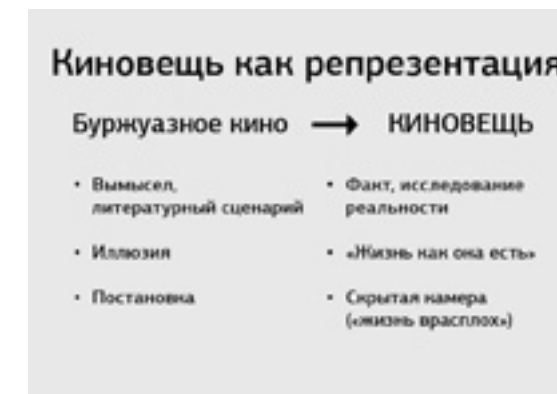


10

Именно эта сторона кино вещи роднит её с CGI: зрение машины, поставленное

на место человеческого зрения, обеспечивает доступ к другой реальности, невидимой невооруженным глазом в буржуазной среде советского НЭПа. Коммунистический проект создания нового человека неразрывно связан с производством нового зрителя, способного воспринять художественный язык визуальных эффектов как альтернативную (и идеологически более истинную) реальность. Интерфейс Вертова — киноглаз — выступает при этом не просто как инструмент пропаганды (этой ролью для Вертова исчерпывается, скажем, «монтаж аттракционов» Эйзенштейна), а как несущая собственное содержание машина (ленинской) правды.

Противоположная — репрезентативная — ипостась кино вещи может быть изображена следующим образом (илл. 11):



11

Логика здесь совершенно другая. Кино вещь противостоит буржуазному кино, поскольку основывается на фактах,

а не на вымысле, демонстрирует реальность, а не создает ее на основе заранее придуманного сюжета. Режиссер художественного фильма создает иллюзии, а иллюзии нужны только исторически-обремененному буржуазному зрителю. Претензия Вертова на исключительную революционность киноленты основывается здесь на ее документальности. В то время как и буржуазное и советское игровое кино использует одни и те же художественные приемы, ленинская ориентация киноленты гарантирована самой ее документальной формой: поскольку в кино «исходя [т] от материала к кино-ленте, а не от кино-ленты к материалу»⁶. Иными словами, если художественный фильм может быть и прогрессивным, и реакционным, кинолента прогрессивна всегда, поскольку непосредственно отражает действительность, а действительность находится на стороне пролетариата. Поэтому вместо сценариев Вертов использует тематический, маршрутный и календарный планы, представляющие собой «план действий киноаппарата по выявлению в жизни данной темы, а не план инсценировки той же темы»⁷.

Для того чтобы исследовать жизнь «как она есть», киноглаз должен минимизировать свое влияние на нее. Вертов называет такую позицию невмешивающегося наблюдения «жизнь врасплох», обозначая им целый спектр приемов съемки, от скрытой камеры до съемки людей, поглощенных каким-либо требующим концентрации занятием — последнее связано именно со стремлением исключить влияние камеры на жизнь в ситуации невозможности обеспечить ее скрытность. Один из примеров «жизни врасплох» — приведенная на илл. 5 сцена с детьми, увлеченными представлением фокусника.

Таким образом, теория киноленты Вертова распадается на две когерентных, но взаимоисключающих системы тезисов. Между собой они связываются рядом амбивалентных метафор, которые не столько очерчивают промежуточную территорию между конструкцией и репрезентацией — учитывая радикальность обеих ипостасей киноленты, найти между ними компромисс невозможно — сколько дают возможность для разных интерпретаций. Следующая схема представляет антинормативную теорию киноленты целиком (илл. 12)⁸:



12

6 Дзига Вертов. Из наследия. Т. 2. Статьи, выступления. — М.: Эйзенштейн-центр, 2008. С. 56.

7 Дзига Вертов. Статьи, дневники, замыслы, с. 106.

8 Цитаты на схеме из: Дзига Вертов. Статьи, дневники, замыслы, с. 75, 81, 82, 106, 109, 112.

В каком же отношении к киноленте находится CGI? Изначально мы предполагали, что CGI расположено на «конструктивном» полюсе киноленты. В таком случае движение Вертова в сторону новых медиа можно считать незавершенным не только из-за отсутствия технологических возможностей для реализации его идей, но и из-за наличия в самой теории киноленты «репрезентативной» ипостаси, удерживающей Вертова от последовательно-конструктивистской и, тем самым, новомедийной позиции.

Важно, однако, что тезисы о «жизни как она есть», фактах в противовес вымыслу и съемке «врасплох» возникают у Вертова не как уступка традиции старых медиа, а, напротив, как революционное требование, ничуть не уступающее в своей радикальности и появляющееся одновременно с тезисами о машинном зрении и конструировании нового человека. Каким-то образом для Вертова «программируемость» образа была неотделима от жесткого требования его индексальной связи с реальностью. Можно сказать, что «аналоговость» медиа была для него не препятствием, а условием возможности «цифровизации». По этой причине Вертова трудно считать простым предтечей «языка новых медиа»; скорее, его теорию и практику следует рассматривать как альтернативу теории CGI, сфокусированной на идеи программируемости. Но относится ли такая альтернативная теория к чему-то, кроме самих вертовских кинолент?

Наступление и доминирование новых медиа в XXI веке отличает одна странность. С одной стороны, мы живем в медийном мире, где CGI в широком смысле «программируемых» изображений давно доминируют над аналоговыми, а симулированная реальность преобладает над индексальной. С другой стороны, благодаря развитию хостингов типа предсказанного Вертовым YouTube мы живем не столько в мире иллюзий и альтернативных реальностей — последние по большей части сегрегированы в мире компьютерных игр — сколько в пространстве с повышенной концентрацией именно «нашей», «этой» реальности, плотность которой значительно увеличилась с распространением новых технологий. В самом деле, основная масса передаваемых через интернет изображений — фотографий и записей с мобильных телефонов, цифровых фотоаппаратов и камер видеонаблюдения — позиционируются и воспринимаются как индексальные репрезентации нашей общей реальности, тем более достоверные, чем более они сняты «врасплох», камерой, невидимой для объекта. То же

относится и к научным изображениям различных видимых только для «механического глаза» объектов: хотя какая-нибудь «фотография ДНК» сделанная с помощью электронного микроскопа представляет собой чистую симуляцию, сделанный по определенному алгоритму компьютерный рисунок, она важна для нас постольку, поскольку мы предполагаем, что она показывает нам «ДНК как она есть» на самом деле.

Возвращаясь к схеме на илл. 12 мы можем утверждать, что, подобно киноленте, CGI в современной культуре также располагается в невозможном промежуточном пространстве между конструкцией и репрезентацией, соединяя в себе антинормативные свойства радикальной симулятивности и радикальной индексальности. В этом смысле разница в онтологическом статусе между безымянной девочкой из «Человека с киноаппаратом» и Нейтири из «Аватара» оказывается не столь уж велика не потому, что в изображении девочки нет ничего, кроме симуляции, а потому что и в изображении Нейтири каким-то образом присутствует непосредственная связь с нашей общей реальностью.

Ольга Шишко

Путевка в рай, или Превращения панорамной живописи: от физических погружений к критическим манипуляциям

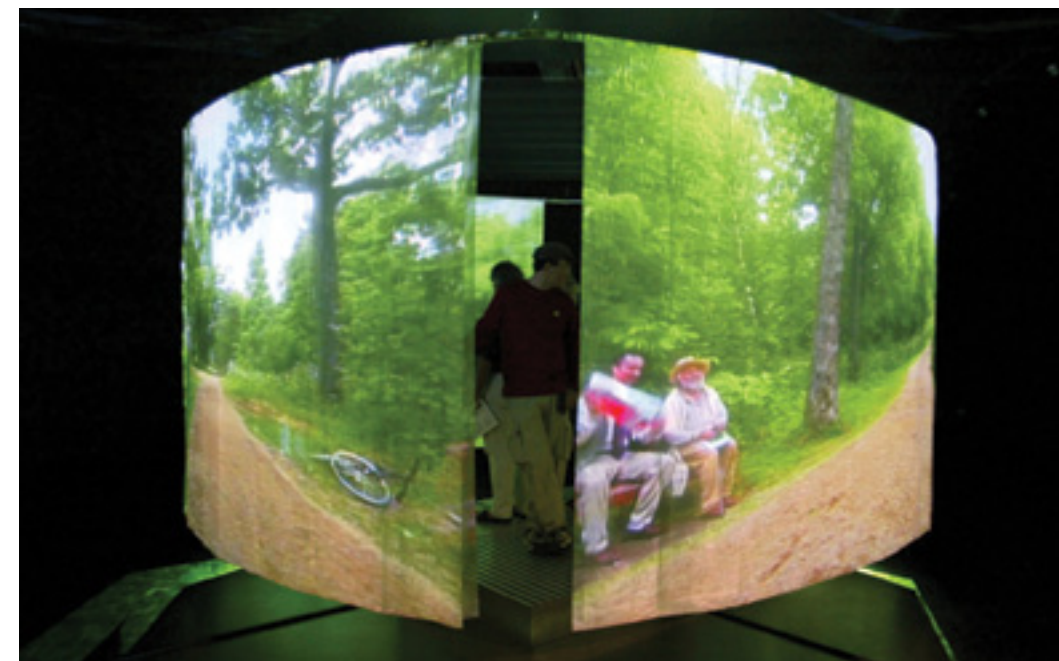
Термин «медиа», который сейчас широко используется не только применительно к современному искусству, пришел из английского языка. Станным образом примерно в одно и то же время, около 1851 года, у него появляются два новых значения: «медиа» как канал массовой коммуникации, например, фотография и «медиа» как посредник между живыми и мертвыми («медиа провел спиритический сеанс»). Если медиа в первом значении переносит информацию из одного места в другое, то во втором он делает непосредственно присутствующим нечто невероятно отдаленное. Страстное стремление к созданию эффекта погружения, сопровождавшее наши медиа с момента их зарождения, похоже, подразумевает оба эти смысла: они и рассказывают нам об неведомых краях, и делают эти места настолько присутствующими, насколько это возможно. Современные медийные проекты осваивают тему погружения, расширения видения, расширения пространства и глобального видения.

Историей этого вопроса занимались многие специалисты, среди которых Лев Манович, Эрки Хухтамо и Оливер Грау. Говоря о погружении в образы или в виртуальные миры, авторы начинают свой рассказ с появления панорамной живописи, отталкиваясь от того момента, когда она появилась и анализируя причины, по которым панорама

как приём стала вновь актуальна в середине XX века с появлением новых медиа. Они ставят вопрос о том, что нового могут дать технологии и как меняются теории всевидения и все-присутствия.

Рассматривая историческое развитие медиаискусства, необходимо выделить две тенденции. Первая связана с фотографией, кино и телевидением и обуславливается возможностью медиа воссоздавать пространство и время в качестве опыта созерцания. Здесь, следуя живописной традиции, образы располагаются за неподвижной рамой и представляют собой насыщенное зрелище, открывающееся пассивному зрителю. А вот вторая тенденция, о которой пойдет речь далее, основана на возможности медиатехнологии воспроизводить пространство и время, расширяя их пределы в виртуальной интерактивной реальности. В результате этого исчезает рама картины, а значит, активно созерцающий зритель может теперь погрузиться в образ.

Эта тенденция затронула и развитие панорамной живописи: от различных способов линейного окружения зрителя статичными видами она переходит с появлением цифровых медиа к полному расщеплению образа, скольжению по этому образу. Живописная панорама превращается в виртуальную реальность, в ожившую базу данных, источник и хранилище расщеплённых



образов, которые нас обволакивают. Изменяется и позиция зрителя, он словно растворяется в панораме, и вместо замкнутого вида его взору открывается разомкнутый мир, вводящий нас внутрь образа.

В истории искусства такие приёмы, как панорама, обманка, симуляция то исчезают на время, то возрождаются, одетые в новую технологическую реальность. Они проецируют новую эстетику и новые способы мышления. Панорама в истории культуры — один из повторяющихся мотивов (топосов), связанных в первую очередь с мечтами человека о путешествиях в пространстве и времени.

Собственно название «панорама» образовано от греческих слов «всё» и «вид», и имеет два значения. Разновидность пространственного зрелищного искусства, широкоформатное изображение, развернутое перед зрителем или окружающее его. Второе значение — вид на местность, открывающийся с удобной для обзора точки, как правило, с высоты: обрыва скалы, холма, сопки, высокого здания, колеса обозрения и т. д. Панорамный вид на местность при этом характеризуется как большой глубиной обозреваемого пространства, так и широким углом обзора.

В первом значении термин «панорама» ввёл в оборот ирландский художник Роберт Барклер в конце XVIII века для жанровой классификации созданных им панорамных городских видов, экспонировавшихся в специально построенном здании — ротонде. Вскоре такие панорамы становятся в Европе и США популярнейшим

аттракционом. Зрители стекались тысячами, чтобы полюбоваться панорамными видами природы, батальных сцен и экзотических мест, которые демонстрировались в специальных круглых павильонах. Такая панорама позволяла ощутить реальность даже тех видов, которые изначально существовали только в воображении. Она также могла виртуально перенести зрителей в знаменитые города мира, например Константинополь и Париж, за сумму куда меньшую, чем стоимость настоящего путешествия. Панорамы обещали стать путём распространения экзотического опыта дальних путешествий для общества XIX века. Публика всё больше привыкала к такому способу видеть мир — без необходимости физически перемещаться по нему. Мечта о путешествии, перемещении из одного пространства в другое, из одного времени в другое, была и остается желанной для человека любой эпохи.

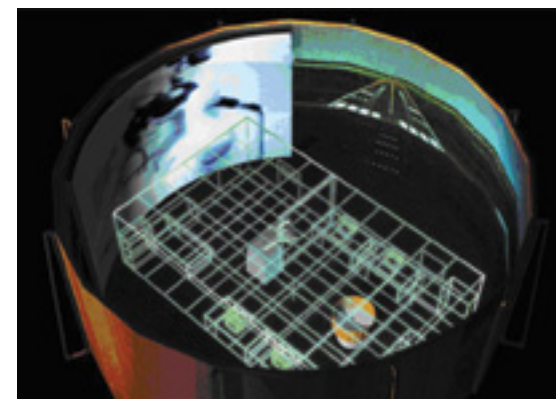
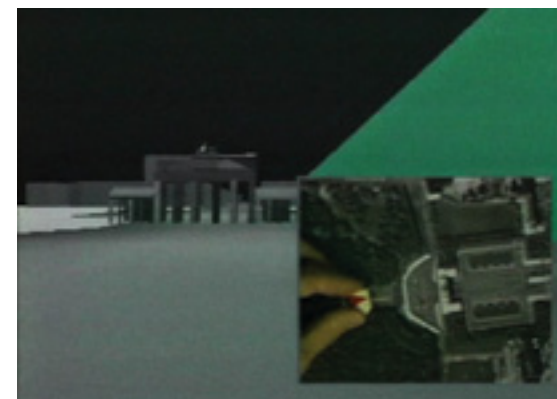
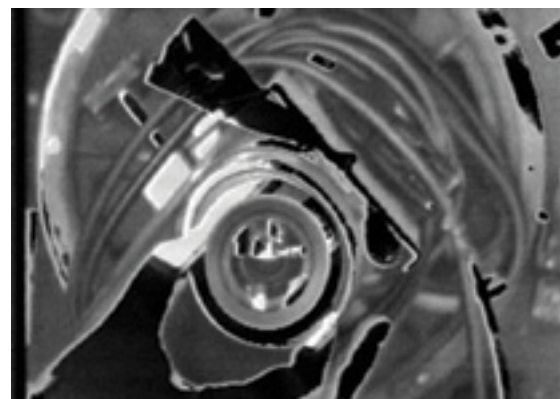
Панораму XIX века можно представить как переходную форму от классической симуляции, такой как живописная обманка *tromp l'oeil*, скульптура в человеческий рост, диорама, к виртуальной реальности. Заметим, что панорама, особенно круговая, предполагает расположение зрителя в центре пространства и поощряет его к движению в центре обзорной площадки для того, чтобы увидеть различные части изображения. Пространство начинает подчиняться виртуальному закону: «*центральная площадка обзора понимается как продолжение симулируемого пространства (а не наоборот, как прежде), и поэтому оно пусто. Оно пусто для того, чтобы мы могли*

1. Люк Куршень. «Пейзаж 1», 1997. Интерактивная видеопанорама. При поддержке NTT InterCommunication Center, Токио, 1997. Фото: Richard-Max Tremblay © Luc Courchesne

2. Штейна Васюлка.
«Всевидение», 1975.
© The Vasulkas archive



3. Штейна Васюлка.
«Орбитальная одержимость», 1977.
© The Vasulkas archive



4. Моница Флейшман,
Вольфганг Штраус.
«Берлин. Виртуальный
город», 1989—1991.
Интерактивная
инсталляция
с использованием
смешанной реальности.
© Monika Fleischmann
& Wolfgang Strauss

5. Агнес Хегедюс. «Театр
памяти виртуальной
реальности», 1997.
Интерактивная
среда. Karlsruhe
ZKM|Medienmuseum.
© Agnes Hegedüs

вообразить, что оно продолжает поле битвы, или вид Парижа, или еще что-то, что панорама представляет. Отсюда лишь один шаг до виртуальной реальности, где реальное пространство полностью игнорируется и где все "реальные" действия происходят в виртуальном пространстве. Экран исчез потому, что то, что находилось за ним, просто завладело всем», — пишет Лев Манович.

Компьютерные технологии полностью изменили состояние зрителя в этой панораме, и кажется, что сегодня зритель требует всё более захватывающего опыта. Мы начинаем всерьёз опасаться, не нанесут ли иллюзии ущерба нашей способности воспринимать действительность. Постепенно мы погружаемся внутрь системы, занимая то само пустующее место фантазий. «С изобретением компьютера люди стали частью, инструментом, машиной и таким образом теперь мы находимся внутри системы, в которой играем роль демиурга. Сегодня с помощью симулированных, смешанных реальностей мы входим в искусственные миры и в них встречаемся с другими людьми», — констатирует Вилем Флюсер. Мысль, что всё, что мы переживаем в реальном мире, может быть симуляцией, поражает нас — это и вызов, и угроза. Межкультурная коммуникация, оставляющая позади пространство и время, становится реальностью.

Рассмотрим современный медиа-ландшафт, начиная с первых экспериментов середины 1960-х — начала 70-х годов. Здесь следует отметить известный проект Вуди и Штейны Васюлка «Всевидение, или Городские происшествия». Концепция

моделирования в современном медиа ландшафте даёт возможность для навигации и управления этой реальностью, добавляя в арсенал художника виртуальную реальность, эффект множественных проекций, новые подходы к мультиперспективному повествованию. Желание путешествовать и познавать мир остается фундаментальным, и Вуди и Штейна Васюлка как бы прощупывают окружающую действительность и пытаются сделать доступным нашему глазу всё окружающее, поэтому и проект свой называют «Всевидение».

Начиная с середины 1970-х, Штейна разрабатывает проект «Видение машины» — создание нового, механического способа видения, неподвластного влиянию индивидуальных особенностей человеческого глаза. Её ранние эксперименты были обращены на конструирование механического устройства, с помощью которого камера могла бы программировать и управлять сама собой. Штейна начала с вращения камеры на стандартном проигрывателе, затем, сочетая несколько различных перспектив вращения и добавив зеркала и призмы, стала наслаивать изображения одно на другое.

В «Орбитальной одержимости» Штейна экспериментирует с процессом создания увеличивающейся многослойности, поворачивая изображения таким образом, чтобы проблематизировать представление о поле зрения камеры. В работах Вуди и Штейны панорама как будто выворачивается наизнанку.

Художники приступают к поэтапному воплощению различных виртуальных миров, в которых зритель играет центральную

роль и становится частью наблюдаемой им системы. Очень важно, что начиная с 1970-х годов, панорама модифицируется не только технологически, но прежде всего концептуально, приобретает иную специфику. Художник предлагает зрителю не линейное, а пространственное путешествие внутрь визуальных, текстовых и информационных кладовых. Зритель же становится активным пользователем такой панорамы, ему предоставляется право управления и даже манипулирования создаваемым миром. Зритель как часть наблюдаемой им системы с глубоким погружением влияет на эту систему и на содержание образов вокруг.

В работе Моники Флейшман и Вольфганга Штрауса «Берлин. Виртуальный город» мы видим горизонтальную панораму, симуляцию города, позволяющую зрителю управлять своим путешествием по городскому пространству. Предметом изучения художников становится использование интерактивных форм презентаций в публичном пространстве. Эта панорама представляет собой помещенные на горизонтальную поверхность план Берлина и сделанную с высоты птичьего полета фотографию города, а также вертикальный цифровой экран. Зритель прикасается пальцем к какой-либо точке на плане или пальцем проводит по улице — и на экране появляется пространственный образ этой части города в виде движущегося изображения. Взаимодействие обеспечивается сенсором, размещенным на конце пальца пользователя. Сенсор определяет положение пальца на карте, в результате соответствующая часть цифровой модели проецируется

на настенный экран. Вертикальная видеостена соответствует городскому фасаду и оказывается планом референции зрительской коммуникации. Зритель становится активным участником путешествия по городу, задавая своими движениями его маршрут.

В 1990-х годах интерактивные художественные произведения используют виртуальную реальность, создавая для зрителей пейзажи с возможностью погружения. За основу проекта Агнес Хегедюс «Театр памяти виртуальной реальности» использовала традиционную форму круговой панорамы и использовавшиеся для нее изображения из архивов взята историческая модель, которая содержала определенные архивные хранилища. Работа Агнес пробуждает у зрителей различные исторические ассоциации, и заставляет задаваться вопросами. Это круговая панорама, в которой ротонда, определяющая границы среды в реальном пространстве, становится местом презентации виртуальной реальности. Зритель осуществляет виртуальное путешествие в пространстве и времени, подобно Алисе Льюиса Кэрролла. Сравнение маньеристской, футуристической и даже деконструктивистской виртуальностей делает опыт пребывания внутри этой панорамы поистине захватывающим. Показ фильма также сопровождается воспроизведением на экране цитат из работ художницы, которые можно рассматривать как манифест постоянной очарованности фантазией.

Интерактивная панорама Люка Куршена «Пейзаж 1» — пример новой полифоничной нарративности. Зритель окружен с четырёх сторон компьютерами

6. Люк Куршень. «Пейзаж 1», 1997. Интерактивная видеопанорама. При поддержке NTT InterCommunication Center, Токио, 1997. © Ars Electronica Archive



с тач-скринами, микрофонами и детекторами, количеством видеопроекторами и экранами. Он помещается в центр панорамного пейзажа и следит за разворачивающимся вокруг него сценами в парке Монреала, которые действительно снимались в парке в течение суток. Зритель становится свидетелем самых разных происшествий и диалогов, знакомится с различными персонажами, как реальными, так и виртуальными. Благодаря интерактивной навигации можно общаться с теми, кто прогуливается в парке, если они того пожелают. С коммуникацией дело обстоит не так просто: зритель должен сделать некие усилия, чтобы вступить во взаимодействие с персонажами, устанавливая голосовой контакт или перемещая курсор по экрану. С помощью текстового диалога, выбирая один из вопросов или комментариев, зритель начинает путешествие по тому островку парка, который он выбрал. Но путешествие может внезапно закончиться, если зритель потеряет связь и не сможет найти голосового, текстового или визуального контакта с виртуальным собеседником.

Работа бельгийского художника **Курта д'Аселера** «Эмоции по сценарию» (2007) — интерактивная панорамная инсталляция. Её необходимо рассматривать через два бинокля, с виду похожие на те, которые можно обычно устанавливать на смотровых площадках, чтобы созерцать пейзаж. В работе Курта бинокли показывают совсем другую панораму. Каждый из них имеет диапазон в 180 градусов и создает свою собственную кинематографичную атмосферу: один показывает вид ночной парковки,

другой — городского парка. В этих декорациях Курт д'Аселер разыгрывает псевдоромантическую драму, в которой главные герои появляются, исчезают и появляются вновь как будто бы безо всякой логики. Зритель получает лишь отдельные фрагменты повествования, которые нужно соединить в одно целое в своем воображении. После долгого рассматривания этих панорамных и многослойных видов становится ясно, что подлинный главный герой здесь — сам пейзаж, в котором люди и здания возникают и исчезают. Эта работа напоминает машины для создания оптических иллюзий — предшественницы кинематографа — и является своего рода современной обманкой *tromp l'oeil*.

Дуэт швейцарских художников **Моники Штудер и Кристофа ван ден Берга** в своих проектах «смешивает реальность», создавая фантастический 3D-пейзаж, напоминающий панорамную живопись XIX века. Пейзажи собраны из клишированных представлений о том, что такое швейцарских отдых — от заснеженных вершин и шале до уединенных полей и тихих родников. Иллюзорная реальность в 3D создается с помощью реальных фотографий, коллективной памяти, ностальгии и мечты об идеальном отпуске в Альпах. «Отель с видом на Альпы», интернет-гостиница, открытая в 2012 году, — это райский уголок 3D-отпуска, отправиться в который можно прямо из сети, исследуя с помощью кликов идиллические картины альпийских пейзажей, интерьеры отеля и карту местности. Работая с фетишами общества потребления, художники пародируют рекламу и клише



туристической индустрии, которая навязывает переживание уникального опыта через создание пасторальной фикции. Моника и Кристоф говорят здесь о потреблении как об остром желании неповторимых переживаний.

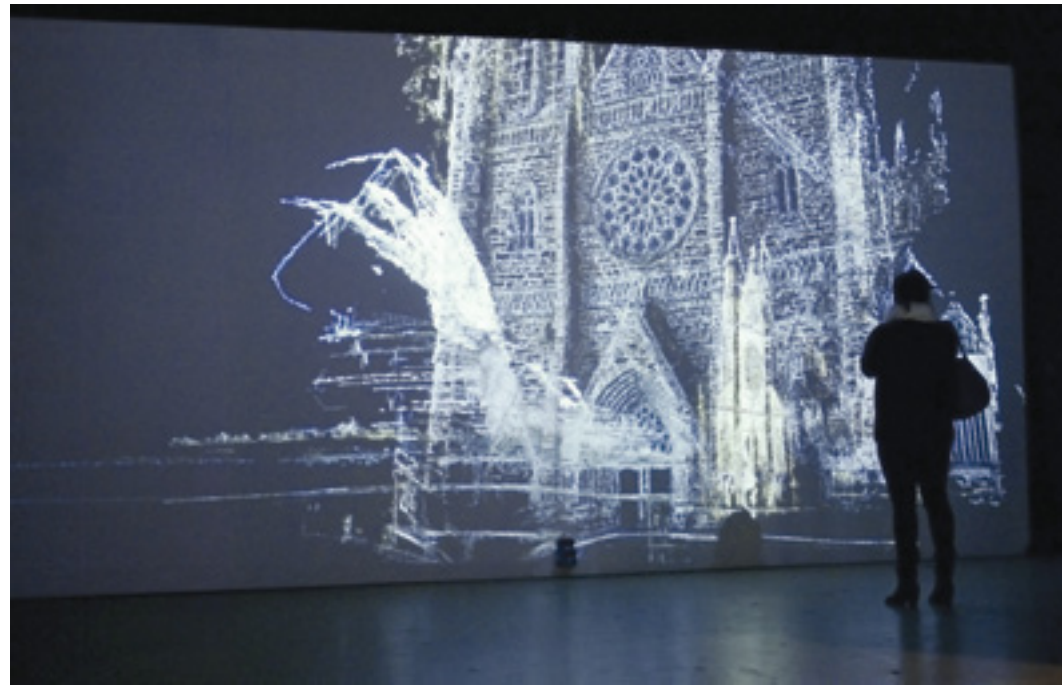
Создатели интернет-симулякров и онлайн-галерей, в инсталляции «Вершина горы» швейцарские художники решили обратиться к идее запрограммированной идиллии. Художники создали вымышленный альпийский ландшафт с лугами и горами — один из самых популярных туристических клише, объект потребительских фантазий о спокойном отпуске в безвременье. Безлюдный пейзаж, жизнь в котором затаилась и будто боится пошелохнуться — абсолютное клише обывательских представлений о месте на земле, где человек, загнанный современным ритмом конкуренции, побед и поражений, может уединиться со своими мыслями в стерильной и безмятежной среде, навевающей ощущение потустороннего мира. И вот в 2011 году посетители выставки «Мокьюментари: реальности недостаточно?» в музее ММОМА оказались в альпийской панораме. Присев на лавочку, можно было насладиться видом на горы. В этот момент посетителей фотографировала камера и снимки тут же размещались в интернете. «Вершина горы» — наглядный пример того, что клиент хочет счастья в удобной и торжественной упаковке и неминуемо попадает в синтетический паттерн с атрибутикой идеального отдыха. Лавочка посреди выставочного зала, окруженная идиллическим пейзажем,

стала метафорическим телепортом в сладкую иллюзию и универсальное туристическое переживание.

Эта работа существует не только в выставочном пространстве, но и как постоянно обновляемая онлайн галерея. Создается база данных виртуальных туристов, выбравших свою нереальную путёвку в рай на земле. Одновременно с появлением на лавочке в выставочном пространстве зрители появлялись онлайн. Их путешествие и перемещение оказываются уже совсем фальшивыми, потому что в этот самый момент туриста могут увидеть друзья в панораме, и никто не сможет понять, где этот путешественник находится на самом деле. «Фото-обои» с пейзажем сделаны удивительно качественно, так что после появления фотографий туриста в швейцарской пасторали в интернете можно получить к этим снимкам в соцсетях много «лайков».

Таким образом, пространство изображения начинает здесь функционировать как портал, позволяя зрителям проникнуть в это псевдореальное физическое пространство и наоборот, давая возможность псевдореальности проникнуть в жизнь зрителя. И мы всё чаще задаёмся вопросом, насколько далеки друг от друга физический опыт и иллюзия, что из этой дихотомии предпочтительнее для нас. Художники сегодня задействуют неощутимый переход от реальности к ее искаженному отражению и образы, совместно с программным обеспечением, все чаще используются для анализа, контроля, управления и манипуляции нами, зрителями.

7. Моница Штудер и Кристоф ван ден Берг. «Вершина горы», 2005. Инсталляция. © Monica Studer & Christoph van den Berg



Марник де Нийс из Нидерландов рассматривает воздействие культуры на человека через органы чувств. Этот вопрос исследуется в его работах множеством способов, посредством непрерывно изменяющейся технологии. Взаимодействие тела и технологии формирует важную базу таких исследований. Технология должна буквально вливаться и быть поглощенной телом, и в то же время стать дополнительным фактором, влияющим на процесс восприятия.

В проекте де Нийса «распадающиеся Перспективы 2.0» зрителю предоставляется возможность телепортироваться в различные городские среды. Автор исследует репрезентации городской среды во всемирной паутине и рассуждает о значительной роли таких репрезентаций в конструировании нашего видения мира и в конечном счете того, что мы воспринимаем в качестве реальности. Посетитель перемещается по аудио-визуальному городскому ландшафту, выстроенному из «облаков точек сканирования». Эти «точечные облака» сгенерированы из онлайн фотоколлекций Веб 2.0, наподобие тех, что можно найти на Flickr. Городские ландшафты сконструированы с помощью инновационной технологии 3D сканирования, которая придает им сюрреалистичную призрачную атмосферу. Контент для создания такого трехмерного городского ландшафта предоставляется пользователями социальных медиаплатформ: программа анализирует GPS-тэги всех фотографий, доступных на фотохостингах, и реконструирует каждый из 400 самых популярных городов в 3D.

Таким образом, в работе воспроизводится мир согласно тому, как он фотографически представлен в сети. Играя с возможностями, предоставляемыми сочетанием движения и трехмерного интерактивного изобразительного ряда, автор позволяет зрителю пережить опыт интенсивного погружения в пространство. Однако предложенное пространство противоречит реальности физического и иллюстративного восприятия, сталкивая ее со смежными призрачными изображениями.

В работе «Голоса города» японского художника **Масаки Фудзихата** мы совершаем ещё одно стереоскопическое погружение. Это новая панорамная data-base скульптура. Сегодня мы все запечатлеваем свои реальные путешествия при помощи фотографии, видео, звукового описания, GPS — эти визуальные знаки памяти становятся неотъемлемой частью самого путешествия. И вот «Голоса живого» приглашают зрителя-перформера совершить прогулку по специальному круговому маршруту с очень громким звуком. Добровольцам предлагается прокатиться на велосипедах, оснащённых записывающими GPS-устройствами и видеокамерами. По ходу передвижения участников линия движения и крики каждого из них трансформировались в киберпространстве в форму круга. Собранные круги создали единый «тоннель времени», по форме напоминающий башню. Композитор Ясуаки Симидзу, один из участников проекта, аранжировал записи голосов в виде звуковой дорожки.



В этой работе Масакиси создал виртуальную круговую панораму, основанную на архиве, базе данных. Крик используется художником как выражение эмоций, ещё одного способа восприятия нашей действительности. Единственный способ справиться с эмоциональной проблемой, как пишет сам художник — это разработать новый медиум, расширяющий наши творческие способности. Взгляд каждого участника, его крик являются ключом к установлению связей между технологией и памятью.

Итак, сегодня художники «смешивают реальность», представляя нам фантастические 3D-пейзажи, напоминающие панорамную живопись XIX века, расщепляя визуальную ткань, и создавая круговые базы данных, в которые можно погрузиться... Безусловно новым в развитии топоса панорамы с его мечтой о путешествии является использование художниками перформативных практик, вовлечение среды в культурные механизмы, открытие новой глубины пространственного восприятия зрителей. Панорама сегодня — это новый взгляд на визуальность в целом. Мы можем говорить о том, что визуальность расщепляется и зритель погружается в многослойный мир образов. Многие работы последних двух десятилетий стремятся не столько удовлетворить потребительские потребности аудитории (путешествие по другим городам или странам), сколько исследовать проблему архивации памяти и воспоминаний, создавая панораму наших ощущений и тактильных восприятий.

Идея быть представленным на изображении, которая интригует зрителей уже несколько столетий, сейчас актуальна как никогда. Реальный мир медленно становится тканью виртуальной (ускоренной) панорамы. Но оптический аттракцион прошлого при этом меняет свой смысл — сегодня зритель становится частью наблюдаемой им системы, создается система образов с глубоким погружением, в которой поведение и содержание образа меняется в зависимости от действий зрителя. Возможно, в будущем панорамы будут подключаться уже напрямую к нашей нервной системе, воздействовать на органы чувств человека и давать подлинные ощущения того, что мы перемещаемся в пространстве. Нейротехнологии как новые среды и средства дадут нам возможности следующего развития этой давней мечты человека о путешествии как в пространстве видимого, так и в пространстве невидимого.

Лев Манович
Против поиска

Как работать с массивными объемами медиа-данных?

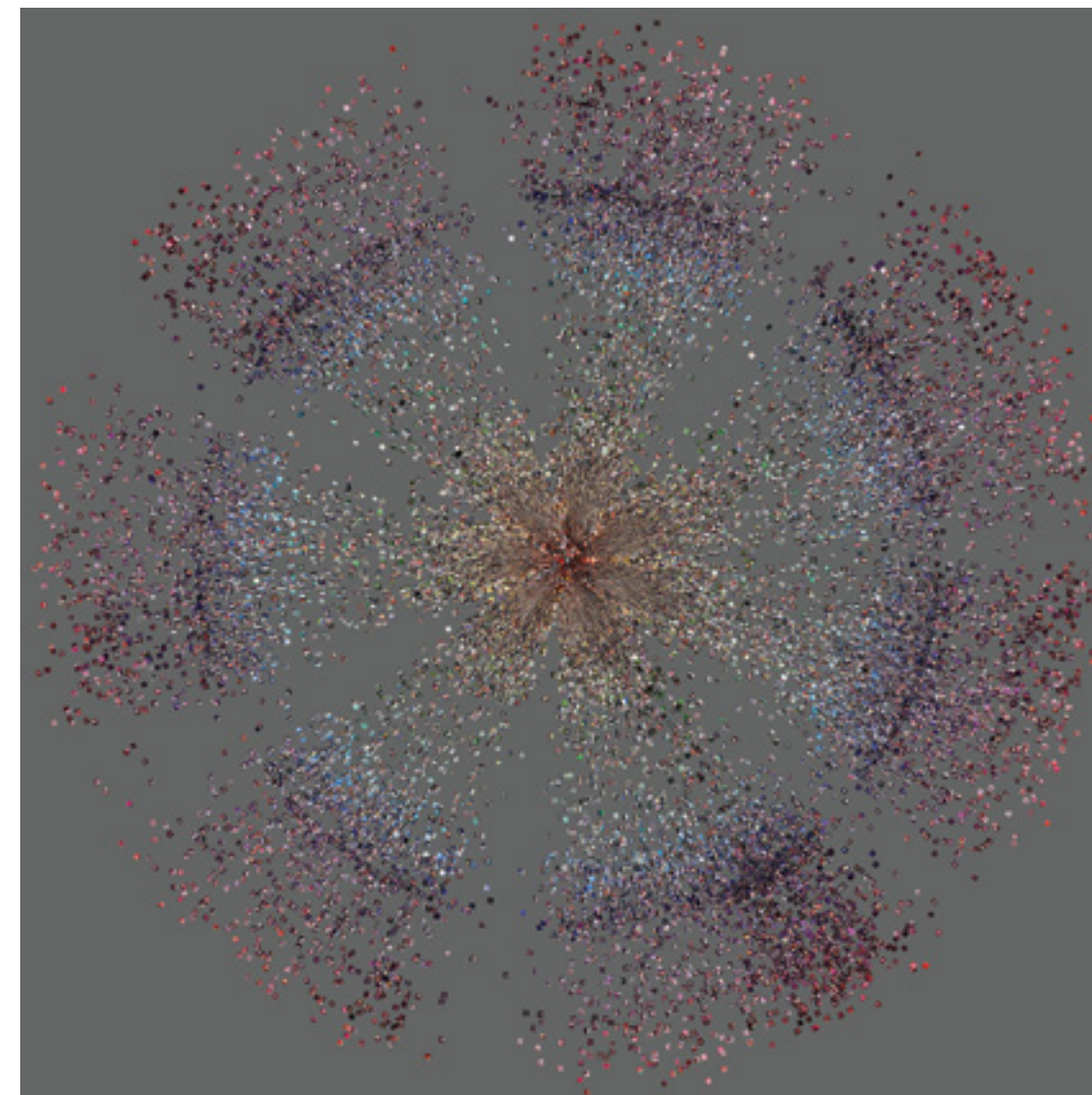
В начале XXI века исследователи медиа имеют доступ к невероятному объему медиа, который невозможно не только изучить, но даже просто просмотреть или подвергнуть поиску. Ряд взаимосвязанных явлений, произошедших между 1990 и 2010 годами: оцифровывание аналоговых коллекций медиа, расширение возможностей, основанных на компьютерной технологии медиа-приборов (ноутбуков, планшетов, телефонов, камер, и т. д.) и падение цен на них, умножение генерируемого пользователем контента и социальных медиа, глобализация, увеличившая количество деятелей и институций, производящих медиа по всему миру — все это привело к экспоненциальному росту количества медиа. Причем одновременно сильно облегчился поиск, возможность делиться, использовать в обучении и исследовать. Миллионы часов телевизионных программ оцифрованы различными национальными библиотеками и медиа-музеями, как и миллионы страниц газет XIX и XX веков¹, 150 миллиардов снимков веб-страниц, начиная с 1996 года и до сего дня², сотни миллиардов видео на YouTube

¹ <http://www.chroniclingamerica.loc.gov>

² <http://www.archive.org>

и фотографий на Facebook (согласно статистике, предоставленной Facebook в начале 2012 года, число загруженных пользователями образов составляет 7 миллиардов в месяц) и многочисленные другие медиа-источники — все они ожидают своего исследователя. Чтобы ознакомиться с существующими медиа-коллекциями, см. список хранилищ, представленный участникам соревнования *Digging Into Data 2011*.

Как на практике извлечь пользу из этих огромных объемов медиа-материалов? К примеру, если мы интересуемся тем, как используются выступления и интервью политических лидеров и в какой контекст они помещаются телевизионными программами в разных странах. Этот пример взят из приложения, созданного для *Digging Into Data 2011*. Имеющий отношение к нашей теме материал медиа-коллекций, доступный на тот момент (июнь 2011), включал 1800 официальных видео Белого Дома с участием Барака Обамы, 500 президентских речей Джорджа Буша, 21532 программы канала *Al Jazeera English* (2007—2011) и 5167 телевизионных программ канала *Democracy Now!* (2001—2011). Вместе они составляют десятки тысяч часов видеоматериала. Наша задача состояла в том, чтобы описать риторические, редакторские и кинематографические стратегии, характерные для каждого набора видео, понять, как различные



1. Проект "Phototrails" (phototrails.net). Визуализация 33292 фотографий, загруженных в Instagram пользователями из Тель-Авива

каналы различным образом используют видео политических лидеров, какая часть видео используется, а какая выбрасывается, а также выявить, какие программы используют сходные приемы. Но ведь для того, чтобы начать отвечать на эти вопросы, весь этот материал необходимо посмотреть! А как это возможно?

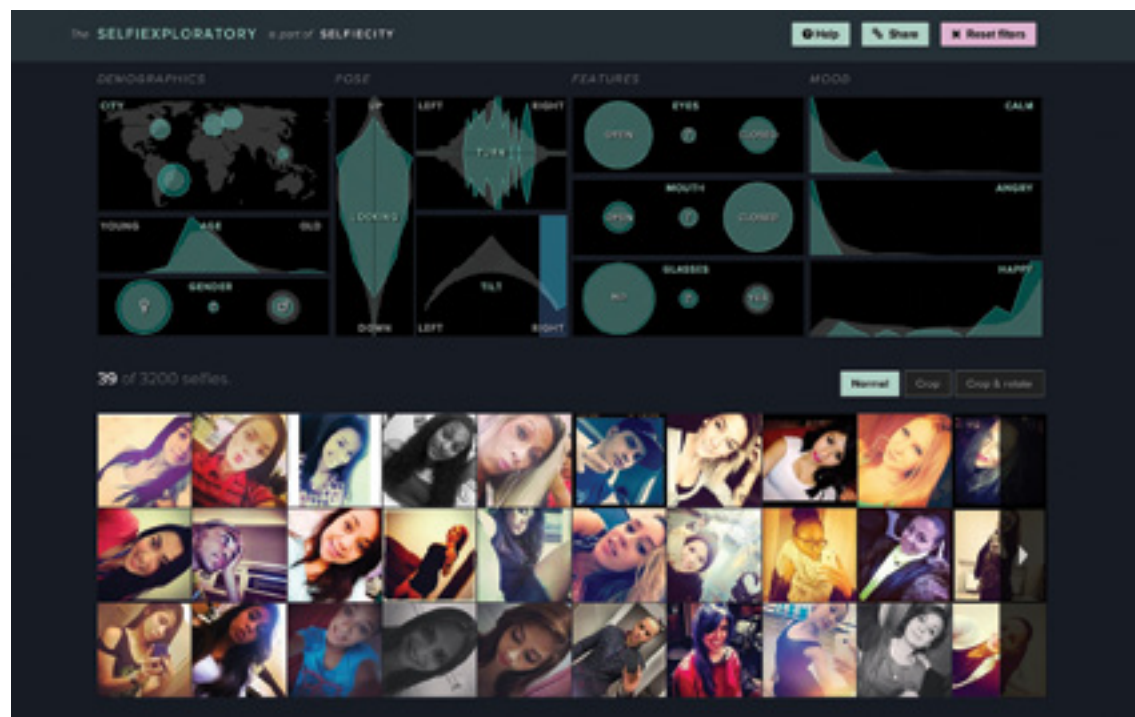
Даже когда мы имеем дело с большими коллекциями фотографий — например, 200 тысяч образов в группе *Art Now* на Flickr, 268 тысяч профессиональных дизайнерских портфолио на *coroflot.com* (обе цифры — по состоянию на 31 марта 2012 года) или более 170 тысяч фотографий Администрации безопасности сельского хозяйства и Управления военной безопасности за 1935—1944 годов, оцифрованных Библиотекой Конгресса³, — подобную

³ <http://www.loc.gov/pictures/>

задачу выполнить не легче. Больше невозможно действовать старым методом, подходившим для небольшого количества медиа-объектов, который заключался в том, чтобы просмотреть все фото или видео, обнаружить повторяющиеся модели и проинтерпретировать их.

Огромный размер многих цифровых коллекций медиа приводит к невозможности даже просто увидеть их содержимое (ещё до того, как мы начали формулировать вопросы и гипотезу и подбирать образцы для более подробного анализа). Хотя может показаться, что причина этого — в ограниченности человеческого зрения и способности человека к обработке информации, на мой взгляд, проблема — в недостатках современного дизайна интерфейса. Популярные веб-интерфейсы, предназначенные для массивных объемов цифровых медиа, такие как «список», «галерея», «сетка»

2. Проект "Selfexploratory" (selfiecitiy.net) — анализ и визуализация более 3200 селфи из Instagram



и «слайд-шоу», не позволяют нам видеть содержание всей коллекции. Эти интерфейсы обычно показывают только несколько предметов коллекции одновременно. Такой метод доступа не позволяет нам понять «форму» целой коллекции и заметить интересные повторяющиеся модели.

Большинство медиа-коллекций содержат те или иные метаданные, такие как имена авторов, дату, названия программ, форматы образов и, в случае социальных медиа-сервисов, таких как *Flickr*, даты загрузки, предоставленные пользователем теги, данные о местоположении и другую информацию⁴. Если мы получаем доступ к этим метаданным для всей коллекции в легкой для использования форме, такой как электронная таблица или база данных, то это позволяет нам по крайней мере понять распределение содержания, дат, статистики доступа и других измерений коллекции. К сожалению, обычно онлайн-коллекции и медиа-сайты не делают доступными для пользователей полные метаданные своих коллекций. Но даже если бы они и были доступны, это не может заменить непосредственного просмотра или чтения самих медиа. Даже наиболее подробные метаданные, доступные сегодня для медиа-коллекций, не схватывают многие повторяющиеся модели, которые мы легко замечаем при непосредственном просмотре видео, фотографий или чтении

⁴ <http://www.flickr.com/services/api/>

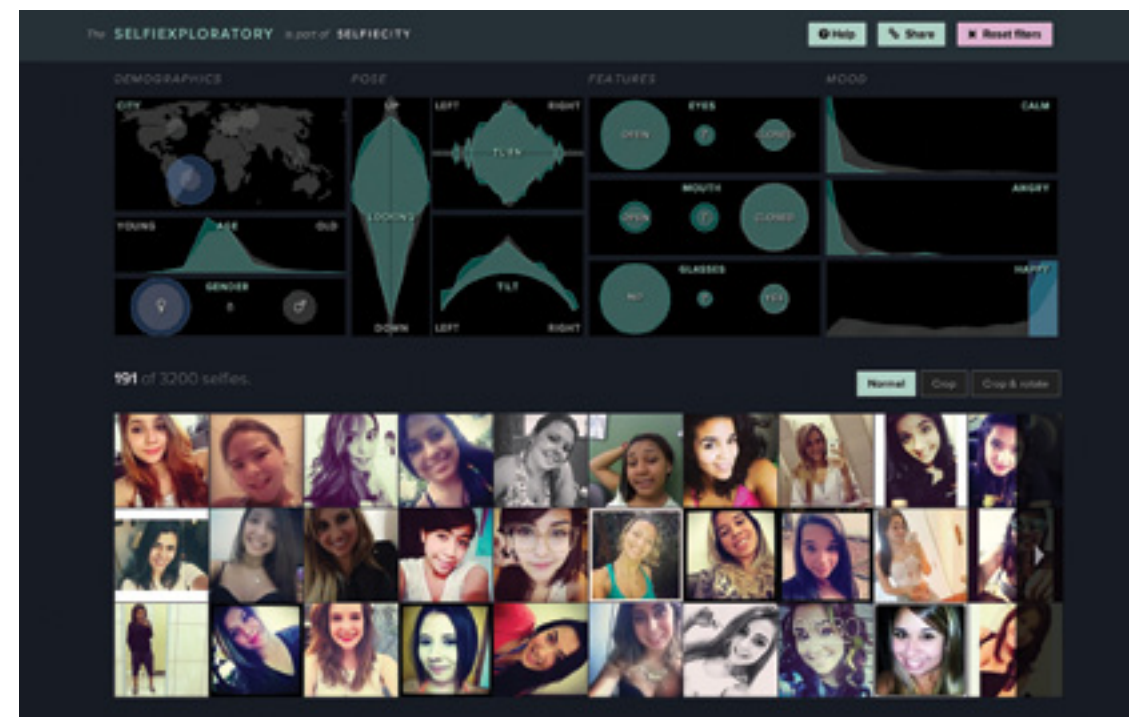
текстов — то есть при изучении самих медиа, а не метаданных о них.

Против поиска: как искать, не зная, что хочешь найти.

Популярные технологии медиа-доступа XIX и XX веков, такие как диапроектор, кинопроектор, микрофильмы, звукомонтажный аппарат и монтажный стол, магнитофоны, видеомагнитофоны, были созданы для доступа к единичным конкретным медиа на ограниченной скорости. Соответственным образом была организована и дистрибуция медиа: магазины аудио- и видеозаписей, библиотеки, телевидение и радио — все они делали доступным для просмотра только несколько единиц одновременно. Например, нельзя было смотреть в одно время больше нескольких телеканалов или брать в пункте проката больше определенного количества видеокассет.

В то же время иерархические системы классификации, используемые в библиотечных каталогах, делали сложным поиск по коллекции по принципу, не предусмотренному каталогом. Переходя от полки к полке, читатель обычно следовал классификационной системе, основанной на темах, а внутри каждой категории книги были расставлены по алфавиту в соответствии с именами авторов.

В совокупности эти системы дистрибуции и классификации вели к тому,



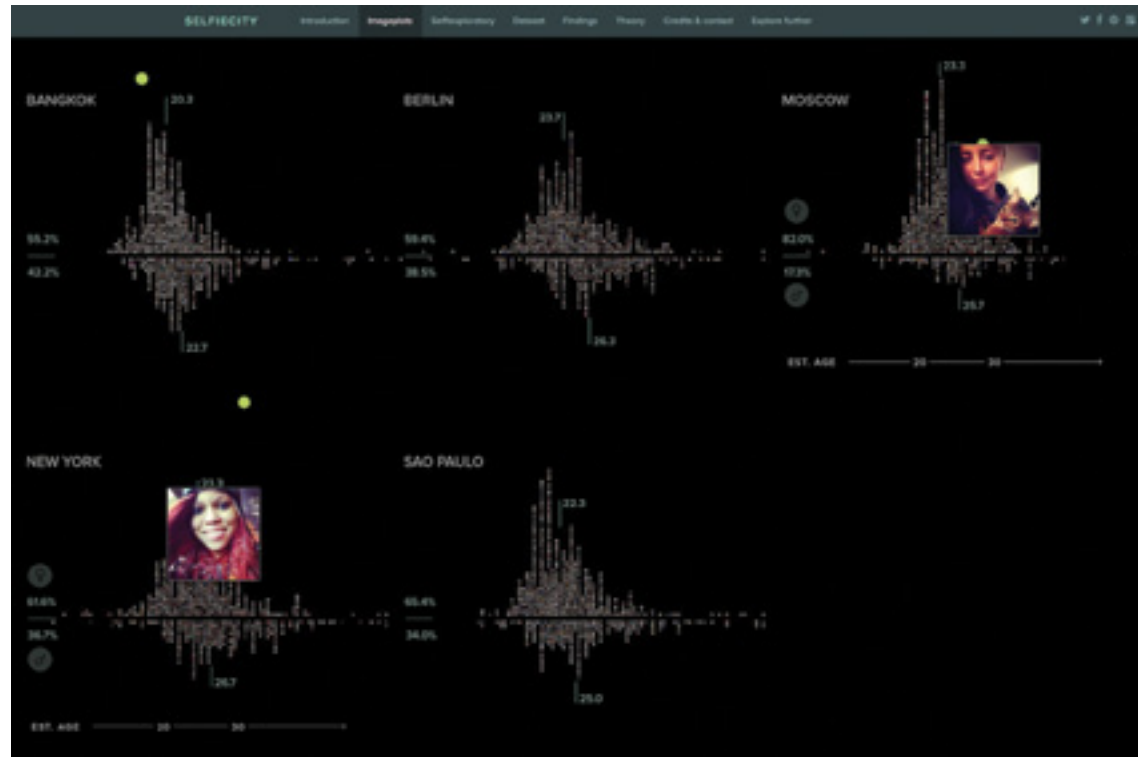
что исследователи медиа заранее решали, какие именно медиа-единицы им надо смотреть, слушать или читать. Обычно исследователь начинал свою работу, уже определив тему исследования — это могли быть фильмы определенного автора, работы конкретного фотографа, либо такие категории, как «американское экспериментальное кино 1950-х годов» или «парижские открытки начала 20-х годов». Был невозможен и непредставим поиск по всем когда-либо снятым фильмам или всем когда-либо напечатанным открыткам. (Один из первых медиа-проектов, в котором нарратив организован вокруг поиска по медиа-архиву — это *Histoire(s) du cinéma* Жака-Люка Годара, где использованы фрагменты сотен фильмов). Популярный в социальных науках метод работы с большими объемами медиа в объективной манере — контент-анализ, то есть тегирование семантики в медиа-коллекции несколькими людьми с использованием предварительно составленного словаря терминов (более подробно см. Stemler, 2001) также требует, чтобы исследователь заранее определил, какая информация имеет значение для тегирования. Другими словами, в противоположность исследованию медиа-коллекции без каких-либо заранее присутствующих ожиданий или гипотез, когда исследователь способен «просто видеть то, что есть», он должен был заранее постулировать «что там есть», то есть какие типы информации заслуживают быть найденными.

К сожалению, современный стандарт медиа-доступа — компьютерный поиск — не выводит нас за рамки данной парадигмы. Поисковый интерфейс — это пустая рамка, ожидающая, когда вы что-то в нее впечатаете. Прежде чем нажать на кнопку «поиск», необходимо решить, по каким ключевым словам или фразам он будет осуществляться. Таким образом, хотя поиск дает серьезное увеличение скорости доступа, в его основе лежит допущение о том, что вы заранее знаете о коллекции, что именно в ней достойно дальнейшего исследования. Истоки такого допущения восходят к 1950-м годам, когда большинство ученых не предполагало, какого размера достигнут цифровые коллекции.

Другими словами, поиск предполагает, что вам надо найти иголку в стоге информации. Он не позволяет увидеть форму стога. Если бы вы могли увидеть её, это позволило бы вам предположить, что еще, помимо той иголки, о которой вы первоначально подумали, достойно вашего внимания. Кроме того, поиск не дает представления о том, где именно в стоге расположены те или иные иголки, то есть о том, как конкретные объекты-данные или их ряды относятся ко всей системе данных. Использование поиска подобно тому, как если бы мы рассматривали картину художника-пуантилиста с близкого расстояния и видели только разноцветные точки, будучи неспособны отойти, чтобы увидеть и распознать формы изображенных предметов.

3. Проект "Selfexploratory" (selfiecitiy.net) — анализ и визуализация более 3200 селфи из Instagram

4. Проект "Selfexploratory" (selfiecity.net) — анализ и визуализация более 3200 селфи из Instagram



5. Проект "Selfexploratory" (selfiecity.net) — анализ и визуализация более 3200 селфи из Instagram



Гипертекстовая парадигма, доминировавшая в сети в 1990-е годы, подобным же образом лишь позволяет пользователю перемещаться по сети в соответствии с линками, установленными другими пользователями, в противоположность свободному передвижению в любом направлении. Это соответствует первоначальному пониманию гипертекста, сформулированному Ванневаром Бушем в 1945 году: это способ для исследователя «протаптывать тропу» сквозь массив научной информации, чтобы другие в дальнейшем могли следовать по ней.

Мой неформальный обзор крупнейших онлайн-медиа-коллекций различных институтов, доступных на сей день (таких как europeana.org, archive.org, artstor.com и т.д.), привел к выводу о том, что типичные интерфейсы, предлагаемые ими, сочетают в себе технологии иерархических категорий XIX века и технологию извлечения информации середины XX века (поиск с использованием метаданных, приписанных к медиа-объектам). Иногда коллекции также снабжены тематическими тегами. Во всех случаях категории, метаданные и теги были заданы архивистами, которые осуществляют управление коллекциями. Этот процесс навязывает данным определенный порядок. В результате, когда пользователь осуществляет доступ к медиа-коллекциям институтов через их веб-страницы, он имеет возможность перемещаться внутри них только по ограниченному

набору траекторий, определяемому систематикой коллекции и типами метаданных.

В противоположность этому, когда вы наблюдаете какую-либо сцену в физическом мире своими глазами, вы можете смотреть в любом направлении в любом порядке. Это позволяет вам быстро заметить различные повторяющиеся модели, структуры и отношения между элементами. Представьте себе, например, что вы поворачиваете за угол улицы и видите открытую площадь, заполненную пешеходами, кафе, машинами, деревьями, рекламой, витринами магазинов и прочими элементами. Вы сможете быстро вычленить динамически изменяющиеся, повторяющиеся модели на основе визуальной и семантической информации: машины, движущиеся по параллельным линиям, дома, выкрашенные в похожий цвет, людей, движущихся по своим индивидуальным траекториям и говорящих друг с другом, необычные лица, выделяющиеся из общего ряда витрины, и т.д.

Нам необходима техника, которая позволила бы подобным образом наблюдать за огромными «медиа-вселенными» и быстро распознавать все интересные повторяющиеся модели. Эта техника должна действовать со скоростью, во много раз превосходящей обычную скорость воспроизведения (в случае медиа, действующих во времени). Или, если говорить о неподвижных образах, у меня должна быть возможность видеть

важную информацию в миллионе образов за то же количество времени, которое необходимо мне, чтобы увидеть ее в одном образе. Эта техника должна спрессовать огромные медиа-вселенные в меньшие по размеру обзорные медиа-«ландшафты», совместимые со скоростью переработки информации человеком. В то же время, в них должно остаться достаточное количество деталей первоначального видео, аудио или интерактивных образов, чтобы позволить провести исследование повторяющихся моделей в данных на более тонком уровне.

Начиная с 2008 года моя исследовательская лаборатория (Software Studies Initiative, [softwarestudies.com](http://www.softwarestudies.com)) создавала визуальные техники для интерактивного исследования больших визуальных баз данных. Наши технологии сочетают в себе достоинства приложений для просмотра медиа и тех, что предназначены для создания графиков и визуализации⁵. Подобно последним, они строят графики, демонстрирующие отношения между элементами баз данных и повторяющиеся модели в них. Однако если составляющие схемы программы могут представлять данные лишь в виде точек, линий и других графических примитивов, то наши программы могут показывать сами состоящие

в коллекциях образы. Такой подход мы называем *медиа-визуализацией*.

Приведем конкретный пример. Это *Selfexploratory*⁶, сетевое приложение, созданное нами в сотрудничестве с другими медиа-дизайнерами и программистами (дизайн и программирование возглавлял Мориц Стефанер). Это приложение позволяет посетителям исследовать базу данных из 3200 селфи на Инстаграме, используя несколько переменных, таких как местоположение, возраст людей, представленных на селфи, пол, поворот головы, настроение, и т.д.

Хотя нам кажется, что данное приложение представляет собой удачный пример того, как могут быть интерактивно исследованы медиа-вселенные, необходимо, чтобы больше дизайнеров подключились к экспериментам и добились различных результатов — чтобы мы смогли ориентироваться в огромных базах образов и видео, не полагаясь постоянно на парадигмы «метаданных» и «поиска», ограничивающие нашу способность открывать новое.

2012—2014

5 <http://www.softwarestudies.com>

6 <http://www.selfiecity.net/selfieexploratory/>

Оливер Грау
**Современные медиаискусства
и гуманитарные науки
в наших демократиях**

Введение

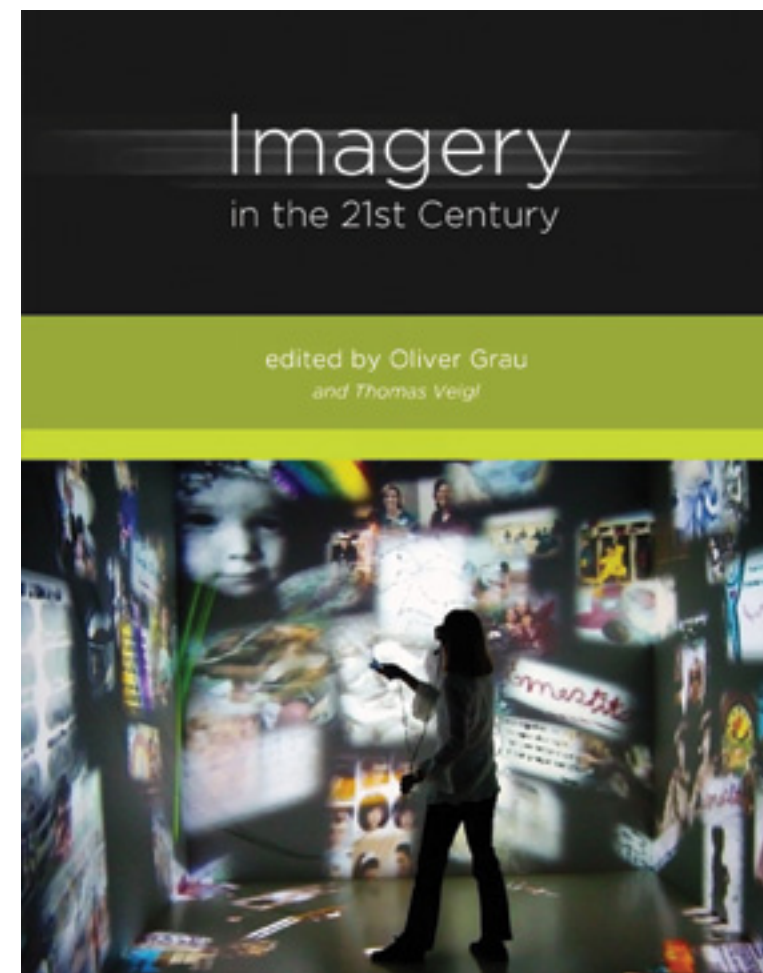
На протяжении последнего полувека медиа-арт стал одним из ярких проявлений культуры. Однако, несмотря на существование рассчитанных на массового зрителя фестивалей¹, проектов с участием множества художников и институтов, баз данных и дискуссионных форумов, публикаций (Da Costa and Kavita 2010; Dixon 2007; Gardiner 2010; Grau 2003 and 2011; Popper 2007; Shanken 2009; Sommerer and Mignonneau 2007; Vesna 2007; Wilson 2010) произведения медиа-арта всё ещё редко приобретаются музеями, практически не изучаются в рамках курсов по истории искусства и обладают низкой доступностью для публики и исследователей. По сравнению с традиционными видами искусства, такими как живопись и скульптура, цифровое медиаискусство обладает безграничным выразительным и визуальным потенциалом. Хотя и недостаточно широко представленное на арт-рынке, руководствующемуся иными интересами и коммерческой логикой, оно всё же было признано «законнорожденным искусством нашего времени». Медиа-арт работает с различными сложными темами

¹ Например: Ars Electronica, Austria; Transmediale, Germany; Intersociety of Electronic Arts (ISEA) Conference; Dutch Electronic Art Festival; European Media Art Festival, Germany; FILE, Brasil; Microwave Festival Hong Kong; Korean Media Art Festival; Siggraph, a.o.

и проблемами нашей жизни и общества, среди которых: генная инженерия (Anker and Nelkin 2003; Hauser 2008; Кас 2009; Reichle 2005), возникновение пост-человеческого тела (Hershman-Leeson 2007), глобализация² и экологический кризис (Himmelsbach 2007, Cubitt 2005, Demos 2009, Borries 2011), революция в области человеческих знаний, сфере образов и медиа (Grau 2011; Mitchell 2011), сдвиг в сторону виртуальной экономики, тотальное прослушивание всех межчеловеческих коммуникаций государством (Ozog 2008) — и мы назвали лишь немногие.

Обладая огромной визуальной мощностью, медиаискусство, зачастую с помощью баз данных и интернета, предлагает более высокую степень автономии, чем традиционные средства искусства и лучше приспособлено для того, чтобы отразить вызовы, бросаемые нам временем, особенно в области новых технологий. Хотя медиа-арт присутствует в поле искусства уже несколько десятилетий, и это присутствие сейчас особенно ощущается на биеннале, оно почти не учитывается коллекционными стратегиями

² Тема фестиваля Ars Electronica в 2002: «Акустика. Искусство как сцена глобальных конфликтов». Ср. также такие арт-проекты, как «Телесад» Нена Голдберга (1995—1996), «Global groove» Нам Джун Пайна (1973), «Глобусы» Виктории Бинштон (2002), «Цифровой угон» етоу (1996), «UCOG—144: городская колонизация и оборудование для ориентирования—144» Марко Пелджихана (1996), «Народный портрет» Га Жангаг (2004).



1. Обложка книги Оливера Грау «Imagery in the 21st Century», MIT Press, 2011

ведущих институтов, музеев, архивов, библиотек, финансируемых налогоплательщиками. По этой причине, а также в связи с высокой скоростью изменения в способах хранения информации, работы, созданные, скажем, десять лет назад, больше не могут быть показаны. Не будет преувеличением сказать, что мы столкнулись с проблемой полной утраты художественных форм раннего периода пост-индустриально-информационного общества.

Забавно, что такая утрата происходит в тот период, когда мир образов вокруг нас изменяется с невиданной до сих пор скоростью. Вспомним хотя бы о том, как выросло экономическое и культурное значение интернета: миллионы загруженных видео на YouTube или Flickr, 1,2 миллиарда пользователей Facebook сделали их крупнейшими архивами образов в мире. Телевидение, теперь трёхмерное, стало динамичным полем для тысяч каналов. Большие проекционные экраны стали частью городского пейзажа, фасады зданий украшены движущимися образами, возрождая старую

мечту о говорящей архитектуре, Google StreetView и Google Earth совершили революцию в представлении о панорамных образных пространствах, в том числе о взгляде из космоса.

Историческое развитие изобразительности, движимое новаторством, рефлексией и иконоборчеством, достигает нового уровня глобальной сложности. Цифровые образы становятся повсеместными и ключевыми инструментами глобальной реорганизации рабочего процесса. Однако эти трансформации застали общество неподготовленным. Визуализация обеспечивается колоссальной материальной базой: например, работу Google обеспечивает миллион серверов, расположенных более чем в десяти странах, и даже в океане. В день эта поисковая система обрабатывает 24 петабайта генерированных пользователями данных. В то же время пять или шесть миллионов людей, погибших в погоне за «конфликтными минералами», не заслужили даже памятника неизвестным жертвам.

6 июня 2013 года международное сообщество испытало шок: в этот день стало



известно о том, что американское Агентство национальной безопасности и британский Центр правительственной связи совершают глобальную атаку на экономические, политические, военные, научные и практически все гражданские коммуникации мира. В этот день газеты «Гардиан» и «Вашингтон пост» (сегодня, как ни смешно, купленная Джеффом Безосом из Amazon), опубликовали рассекреченные Эдвардом Сноуденом документы. Среди жертв этой атаки оказались Аргентина, Бразилия, Индия, Мексика, все страны ЕС кроме Великобритании, Турция, Китай, Южная Корея, Россия, Япония и многие другие.

Почти все коммуникации, осуществленные при помощи телефона и таких интернет-гигантов, как Google, Facebook, Amazon, записываются и сохраняются в крупнейшем из до сих пор существовавших архиве. Была создана самая большая машина слежки в истории, причем в такой форме, с которой человечество не имело никакого культурного опыта: между твоим посещением той или иной веб-страницы (или покупкой книги на Amazon) — и оценкой тебя в качестве человеческого существа теперь практически стоит знак равенства. Такое слияние интернет-индустрии с техникой слежки

не смогли предвидеть ни учёные, ни писатели-фантасты, даже сам Джордж Оруэлл. Рынок и продукты осуществляют контроль над потребителями, оценивают нас и руководят нами при помощи огромных баз данных.

При помощи программного обеспечения, разработанного такими компаниями, как Glimmerglas, АНБ просматривает личные данные на Facebook и Skype, электронную почту, чаты, создавая профиль пользователя. В то время как тайная полиция впервые знает обо всех гражданах почти все, медиаискусство почти полностью исключено из музеев и архивов, что делает невозможным адекватную рефлексию средствами искусства по поводу проблем нашего времени. Хотя закон предписывает музеям собирать, сохранять и документировать искусство эпохи³, это просто не делается в сколько-нибудь адекватной или согласованной форме. Подобное несоответствие в обществах, где система

.....
³ Коллекции музеев и архивов — особенно государственных — имеют юридическую обязанность обеспечить физическую сохранность, адекватную документацию, а также доступность культурных объектов для исследователей и публики; соответствующие нормы содержатся в австрийском "Denkmalschutzgesetz" или "Bundesmuseengesetz", немецком "Kulturgutgesetz".



2. Нил Браун, Деннис Дель Фаверо, Мэтью Мак Гинити и Джеффри Шоу, Петер Вайбель. T_Visionarium, 2008
3. Нил Браун, Деннис Дель Фаверо, Мэтью Мак Гинити и Джеффри Шоу, Петер Вайбель. T_Visionarium, 2003–2008. ©, Foto: ZKM
4. Нил Браун, Деннис Дель Фаверо, Мэтью Мак Гинити и Джеффри Шоу, Петер Вайбель. T_Visionarium, 2003–2008. ©, Foto: ZKM

поддержания искусства основана на деньгах налогоплательщиков, как в Европе, создает серьезную политическую проблему в жизни демократических стран.

Медиаискусство и многообразный потенциал выражения

Мы знаем, что медиахудожники осваивают в наше время такие разнообразные сферы, как базирующаяся на времени инсталляция, искусство телеприсутствия, генетическое и биологическое искусство, робототехника, сетевое искусство, космическое искусство; экспериментируют с нанотехнологиями, искусственной жизнью; создают визуальные агенты или аватары, смешанные реальности, искусство, поддерживаемое базами данных. Позволю себе назвать несколько работ, дающих представление о сложном потенциале медиаискусства:

Работа Виктории Весна «Bodies@ Incorporated» позволяет посетителям конструировать собственные трехмерные аватары. Это отсылает к различным концепциям идентичности (Gonzales 2010; Vesna 1998). Другой пример — также проигнорированная музеями, но получившая «золотую Нику» работа Моника Флейшманн и Вольфганга Штраусса «Шелестящие поля» (Fleischmann and Strauss 2000; id. 2008). Вовлеченные в произведение зрители пролетают в виртуальном пространстве медиафилософии, окруженные озвученными идеями Флюссера, Вирильо, Минского и Вайценбаума — это своего рода пространство мысли, *Denkraum*. Следуя по пути, ведущему к основанному на инсталляции

цифровому искусству, Шарлотта Дэвис переносит нас в своих работах «Osmose» и «Érphémère» в потрясающие трехмерные симуляции роскошной минеральной среды — эта работа стала классической, о ней написано более 100 научных статей, однако она была проигнорирована музеями (Davis 1996; Davis 2003). Инсталляция Эдуардо Каца «Genesis» поднимает сложные этические проблемы, возникающие при манипуляциях с ДНК. В работе Жанны и Флориана Домбуа «Fidelio, 21st Century» классическая опера Бетховена впервые была представлена как виртуальный трёхмерный опыт (Dombois and Dombois 2001; Dombois 2009). Персонажи воплощают музыку в своем движении, следуя драматической режиссуре, и реагируют на вмешательство зрителей. Джеффри Шоу и Сара Кендердайн, вдохновленные «Потерянными» Бенкета, создали в своем кибернетическом театре *UNMAKEABLELOVE* дополненный мир для тридцати человек, контекстуализируя революцию в сфере образов при помощи медиа XIX века⁴. Сегодня мы осознаём, что сложные финансовые схемы во многом несут ответственность за кризис, стоивший нам триллионы евро. Но уже более 10 лет назад *Asymptote*⁵ предложила трехмерный

.....
⁴ Шоу вдохновляла история медиаискусств: «История кинематического опыта — это богатая хроника истории машин рассматривания и проецирования. До того, как Голливуд навязал свой стандартный набор форматов, существовало множество самых необычных приборов, таких как фотодрама братьев Люмьер, циклодрама, косморамы, кинематографы, неорамы, уранорамы и много других. Кайзерпанорама (фотопластинки), цилиндрическое устройство для одновременной демонстрации стереоскопических изображений группе зрителей, особенно интересно как предшественник новосозданной системы дисплея Re-Actor». Kenderdine and Shaw 2009.

⁵ *Asymptote*, NYSE 3D trading floor (1998), <http://www.asymptote.net> (по состоянию на 30 января 2014).

инфо-скайп для Нью-Йоркской финансовой биржи, позволяющий оперировать финансовыми данными в виртуальной среде в реальном времени и получать более точное отображение, а значит, лучшее представление о происходящем. Что было бы, если бы токсичные продукты компании Леман были визуализированы ранее? Проект «Точка удущения» (Choke Point) обращается к недавним событиям, когда в Египте и Ливии был отдан приказ отключить Интернет. Фонд P2P ставит своей целью создание карты узлов Интернет-связей, чтобы показать, кто обладает контролем над ними, и что это означает. Маниакальная картографическая работа Инго Гонтерса «Миропроцессор» (Worldprocessor) на подсвеченных глобусах все более напоминает ясновидческое предсказание попыток бурно развивающейся индустрии визуализации сделать наше сложное время более понятным (Günther 2007). С конца 1980-х годов и до сего дня он, по ходу своей работы, уничтожил более 10000 глобусов, стремясь ко все более реалистичной визуализации экономики, власти и других смысловых параметров.

Многие узнали о том, что Facebook — одно из средств глобального шпионажа АНБ из откровений Эдварда Сноудена. Однако многие художники, например Сейко Миками в роботизированной инсталляции «Желание кодов» (Desire of Codes, 2011), рассматривали данную проблему еще до того, как она получила широкую огласку⁶. В работе «Лицом к Фейсбуку» (Face to Facebook, 2011), Паоло Сирио и Алессандро Лудовико также обратились к этой проблеме в форме «медиа-хакерского перформанса» — социального эксперимента: художники украли миллион Facebook-профилей, отфильтровали их при помощи программы для распознавания лиц и разместили на специально созданном сервере знакомств, причем поиск был основан на идентификации пола и других характеристик по выражению лица. Миссия Сирио и Лудовико состояла в том, чтобы дать всем этим виртуальным идентичностям новое общее пространство, где они могли бы полнее раскрыть себя, взломав накладываемые Facebook ограничения и скучные социальные роли. Перформативная интервенция породила приблизительно тысячу упоминаний в СМИ по всему миру, одиннадцать угроз судами, пять — убийством, а также обмен

6 См. также: Ozog 2008; уже ставшую классической: Levin 2002. Ср. также художественные проекты: Тимо Тоотс: «Метропол» (2012), Mediengruppe Bitnik «Шахматы для слезки» (2012), Драган Эспеншилд и Альвар Фрейде: «Вставь монету» (2001).

письмами между адвокатами художников и адвокатами Facebook⁷.

Эти примеры демонстрируют, что медиаарт способен рефлексировать на определенные темы при помощи специфических медиа иначе, чем традиционные арт-формы. Цифровое медиаискусство рассматривает глобальные вопросы современности и предлагаемые трансформации в русле гуманистической традиции. Тем не менее, медиаискусство не становится предметом коллекционирования, документирования и хранения нашими публичными музеями и архивами. А техно-культурное общество, не осознающее брошенных ему вызовов и не открытое в должной мере искусству своего времени, сталкивается с проблемами.

Развитие MediaArtHistories

Уже в конце 1990-х стало ясно, что исследование медиаискусства — междисциплинарный проект, и была сформулирована необходимость формирования общей платформы для исследователей. В 2005 году состоялась первая из конференций «MediaArtHistories». Она была организована коллективом из более 30 экспертов, представляющих более 10 дисциплин, имеющих отношение к медиаискусству. К настоящему моменту на сайте MediaArtHistory.org размещено уже более 1800 докладов и заявок. Этот международный конгресс получил широкое признание после того, как с успехом прошел в Берлине в 2007, Мельбурне в 2009, Ливерпуле в 2011 и Риге в 2013. MediaArtHistories помогает понять функцию сегодняшней визуальности, ее роль в формировании общества. Наука об образах, или Bildwissenschaft, — открытое поле, в равной мере интересующееся и тем, что лежит между образами, и новыми перспективами, обозначившимися в ходе взаимодействия с нейронауками, психологией, философией, исследованием эмоций и другими дисциплинами. Наука об образах тоже может рассматриваться как «политическое поле битвы», где анализируется столкновение образов, при этом осознаётся, что образы действуют диахронически. Я позволю себе дать краткий обзор острой и серьезной ситуации в сегодняшних исследованиях медиаарта: будучи вовлечены в процесс создания инструментария этого исследования с самого начала, мы

7 <http://www.lovely-faces.com>

стали свидетелями кризиса документирования в последние несколько лет: с момента основания Базы данных визуального искусства (Database of Virtual Art) (1999–2011, продолжается) возник целый ряд сетевых архивов: Фонд Ланглуа (Монреаль, 1999–2008), Netzspannung в Институте Фраунгофера (2001-2004) или MedienKunstNetz в ZKM (2004-2006), Больцмановский институт исследования медиаискусства, Линц (2005-2009) — все эти проекты были прекращены, потеряв либо финансирование, либо ключевых исследователей (как V2 в Роттердаме). Таким образом, научные архивы, которые все чаще остаются единственным контекстуализированным источником образов, не только теряют свое значение для исследования и сохранения, но и частично вообще исчезают из Интернета. Мы имеем дело с серьезной ситуацией, когда теряем не только само медиаискусство, но и его научную документацию, так что будущие поколения не смогут получить представление об искусстве нашего времени. Даже Europeana, крупный, но плохо финансируемый проект по созданию общеевропейских сетей цифровой коллекционной документации, оказывается бессмысленным, если не продолжать формировать архивы на долгосрочной основе. Другими словами, до настоящего момента не выработано никакой долгосрочной стратегии. Непрерывно растущее число биеннале — их уже около 200 — фокусируется на медиаискусстве, но для архивации не предпринимается никаких усилий.

Построение мостов для медиаискусства означает также создание новых учебных программ. Например, в Дунайском университете был создан Центр визуальных исследований, в котором впервые был запущен курс по обучению на степень магистра искусств в области истории медиаарта. Преподаватели, среди которых Эрки Хухтамо, Лев Манович, Кристиана Пауль и Син Кубитт, передают свои навыки и знания в области кураторства, коллекционирования, сохранения и архивации медиаискусства будущим творцам культурной политики. Обучение рассчитано на профессионалов в области искусства, средний возраст — 35 лет, в программе студенты с пяти континентов. Для того, чтобы поддержать взаимодействие в области такого глобального феномена как медиа-арт, был создан Facebook-форум, насчитывающий к настоящему моменту более 4000 участников.

Как подчеркивается в «Декларации MediaArtHistory»⁸, подписанной к настоящему моменту более чем 450 учеными, существует насущная необходимость в создании стабильных международных платформ интероперабельных архивов для проведения экспертизы и исторификации важных проектов, для международных исследований, объединения их ресурсов и обмена интерпретационными моделями.

Размышляя о новых инструментах для изучения истории медиаискусства, мы вспоминаем об атласе Аби Варбурга «Мнемосина», в котором прослеживается образное повторение поз и форм в различных медиа, и что самое главное — независимо от уровня или жанра. Можно даже сказать, что он дал новое определение истории искусства как некоему мосту между медиа, причем утверждал, что история искусств сможет исполнить свою миссию только включив в свое исследование большую часть образов, и называл себя специалистом в области образов. В данном контексте также необходимо упомянуть об Андре Мальро и его *museé imaginaire*. Вспомним также о том, что изучение кино было начато историками искусства. По инициативе Альфреда Барра и Эрвина Панофски была создана огромная кинобиблиотека в Нью-Йоркском музее современного искусства (МОМА), названная современниками «Ватиканом кино». Тот же дух, что на протяжении последних десятилетий породил инфраструктуру, сети и виртуальные музеи, требуется нам сегодня — в этом и состоит ключевой проект цифровых гуманитарных исследований (Digital Humanities).

Но обратимся ненадолго к естественным наукам. На протяжении последних десятилетий большие коллективные проекты направили свое внимание на новые цели исследования, Например, в астрономии Альянс международных виртуальных обсерваторий (IVOA) обладает собранием астрономических наблюдений за несколько веков⁹. Глобальное потепление — тема международных сетевых исследователь-

8 Медиа-арт нуждается в глобальной сетевой организации и поддержке — международная декларация, см. www.mediaarthistory.org

9 «Альянс международных виртуальных обсерваторий» (IVOA) был создан в июне 2002 года. Его миссия состоит в фасилитации международной координации и сотрудничества с целью разработки и применения инструментов, систем и организационных структур, необходимых для того, чтобы стало возможным международное использование астрономических архивов в рамках интегрированной и интероперабельной виртуальной лаборатории. В настоящее время IVOA объединяет 17 национальных проектов виртуальных лабораторий.

ских проектов, таких как «Оценка состояния экосистемы на рубеже тысячелетий»¹⁰. Проект «Геном человека»¹¹ уже стал легендой. До сих пор не виданные коллективные структуры, основанные на международном и стабильном финансировании, сумели дать ответы на многие сложные вопросы.

Технологическое развитие методов естественных наук сопоставимо с теми невероятными возможностями, которые раскрываются перед гуманитарными исследованиями благодаря современным цифровым медиа и сетевым методам исследований. Linux и Wikipedia — лишь слабые тени возможного; для развития же нам нужны инструменты производственной документации и сохранения произведений медиаарта, а лучше — всей истории визуальных медиа и их восприятия человеком в виде тысяч первоисточников, видео и трехмерных симуляций. Для того чтобы обеспечить надежное продвижение в гуманитарных науках, необходимо осознанно подойти к использованию новых технологий. Лозунг такой: не надо отбрасывать традицию индивидуальных исследований, поддерживайте её при помощи коллективных, сетевых форм работы. Только таким путем критическому анализу может быть обеспечено современное, и при этом достаточно прочное основание. Учитывая визуальную и медийную революцию, это один из ключевых вопросов для нашего общества.

Развитие (сравнительных) исследований в медиаискусстве

В 1999 году мы создали в Университете Гумбольдта (Humboldt University) первый онлайн центр документации медиаарта, Базу данных визуальных искусств, которая затем стала Архивом цифрового искусства (ADA). Этот первопроходческий проект в сотрудничестве с известными

.....

¹⁰ «Оценка состояния экосистемы на рубеже тысячелетий» — проект, направленный на рассмотрение последствий изменений в экосистеме для благополучия человека. С 2001 по 2006 год в работе проекта участвовали более 1360 специалистов по всему миру. Результаты исследования содержат оценку состояния и тенденций развития мировых экосистем и их значения для человека с точки зрения передовой науки, а также описание научно обоснованного подхода к их консервации и устойчивому использованию.

¹¹ Проект «Геном человека» был международным научно-исследовательским проектом, основная цель которого состояла в определении последовательности нуклеотидов, составляющих ДНК, а также в идентификации и составлении карты 20—25 тысяч генов в человеческом геноме с физической и функциональной точки зрения. Этот мега-проект был запущен в 1990 году и стал коллективной работой более 1000 ученых в 40 странах, своей цели они собирались достичь в 2010 году. Рабочий черновик плана генома был представлен в 2000 году, а окончательный вариант — в 2003. См. HNGSC (2004).

медиахудожниками, исследователями и институциями занимался документированием искусства цифровой инсталляции на протяжении последних десятилетий. Это коллективный проект с открытым исходным кодом. Поскольку цифровые произведения искусства процессуальны, эфемерны, интерактивны, мультимедийны, принципиально контекстны, то есть обладают совершенно особой структурой, то требовался и новый, «расширенный» подход к документированию. Как вероятно самый сложный доступный источник в истории искусства, включающий несколько тысяч документов и их технические данные, ADA представляет собой первоначально рассмотренных художников. Чтобы быть представленным в архиве, художник должен соответствовать следующим требованиям: «количество выставок, публикаций — минимум пять; высокий приоритет отдается художественным изобретениям, таким как инновационные интерфейсы, дисплеи или программное обеспечение». Художников также рекомендует консультационный совет.

В рамках недавнего проекта «Интерактивный архив и мета-тезаурус для исследования медиаискусства» (AT.MAR), профинансированного Австрийским фондом науки, ADA был трансформирован в первый исследовательский архив web 2.0. Художники и ученые приглашаются к активному сотрудничеству с этим живым архивом и коллективной работе над документированием и анализом медиаарта. Вы можете участвовать в текущей работе, в процессе передачи знания будущим поколениям.

В дополнение к поиску тем, документация медиаискусства должна также учитывать вопросы гендера, проследить движение технического персонала от одной лаборатории к другой, технические изобретения, относящиеся к искусству, способы государственного и частного финансирования исследований. Гибридный характер медиаискусства требует сдвига парадигмы в сторону ориентации на фиксацию процесса и контекста, в том числе все более пристального внимания к опыту аудитории.

Ещё одним ключевым аспектом сравнительного изучения образов могут стать семантические технологии, например, поиск по ключевым словам при помощи контролируемого списка слов. Иерархический тезаурус ADA будет представлять собой такой подход к систематизации сферы цифрового искусства. Из тезауруса искусства

и архитектуры Getty и предметного каталога библиотеки лондонского Института Варбурга были отобраны ключевые слова, имеющие отношение к медиаискусству. С другой стороны, были эмпирически отобраны термины, наиболее часто употребляемые в контексте таких фестивалей, как Ars Electronica, ISEA, Transmediale, и т.д. Это и такие важные инновационные понятия, как «интерфейс» или «генетическое искусство», и те, что играли роль всегда в традиционном искусстве — «тело, пейзаж, иллюзия» — исполняющие функцию мостов. Число ключевых слов было важно ограничить тремястами пятьюдесятью, чтобы участники составления базы данных могли задать ключевые слова к своим работам, не тратя слишком большие усилия на изучение индекса.

Второй главный шаг в контекстуализации медиаискусства может быть сделан исходя из уникальной международной ситуации: 30 тысяч гравюр находятся в коллекции аббатства Готтвайг, а ADA обладает серьезной коллекцией, включающей фотографии в высоком разрешении более чем 150000 томов, начиная с рукописей IX века, например Кодекса святого Галлена. ADA стремится к достижению цели более глубокого взаимного обогащения исследований медиаискусства и общей истории искусств. Возможность выполнения этой амбициозной задачи будет лучше изучена при помощи «Тезауруса-моста». Подобно тому как конференции «MediaArtHistories» стремятся построить мост между несвязанными проектами, сочетание двух упомянутых и других баз данных позволит глубже исследовать исторические взаимосвязи и импульсы. Коллекция также включает в себя доказательства истории оптических образных медиа, интеркультурные концепции, карикатуры, пейзажи и панорамы. В будущем эта коллекция может предоставить ресурсы для углубленного анализа медиаискусства, как это описано в работе Себастьяна Ле Клерка «L'Academie des Science et des Beaux Arts». Историками искусства до сих пор игнорировались такие оптические инструменты, как дюреровский велум, волшебный фонарь (laterna magica), анаморфосис, и т.д. Эти инструменты сегодня используются такими художниками как Кентридж, Элиассон, Шоу, Лозано-Хаммер, Банаюн, Гэрри Хилл, Лори Андерсон, Зоу Беллоф и Тони Оурслер. Этот феномен — использование исторических медиаконфигураций — ещё не заслужил достойного исследования, классификации и анализа. А ведь это звучит как новое определение медиа и образов в их историческом измерении. Сравнительный подход

базируется на осознании того, что образы действуют диахронически, в рамках исторической эволюции, а не просто в изолированности сами по себе. Реинтерпретация старых оптических медиа позволяет контекстуализировать их и рефлексировать по поводу нашей современной цифровой революции — какая традиционная форма искусства могла бы сделать это?

Коллективный Архив цифрового искусства насчитывает множество работ. Важно контекстуализировать их в истории иммерсивного искусства — этот недавно описанный феномен «погружения» можно проследить на протяжении почти всего развития искусства на западе. История показала, что существует взаимное влияние между большими пространственными иллюзиями, полностью интегрирующими, «включающими» человеческое тело (360° фрески, панорамы, стереоптикон, синеорама, кинотеатры IMAX или CAVE), и небольшими изображениями, располагающимися прямо перед глазами (кинетоскоп XVII века, стереоскоп, стереоскопическое телевидение, сенсорамы или шлем виртуальной реальности). Нам также следует учитывать историческое развитие феноменов искусственной жизни, телематики, пейзажа, панорамных или фантастических визуальных автоматов, и даже тела. Существуют сотни исторических традиций, и мы лучше сможем расшифровать, что именно нового содержится в медиаискусстве, только при учете общей почвы с искусствоведческими коллекциями.

Если мы обратим внимание на исследования медиаискусства за последние 15 лет, то становится ясно, что мы нуждаемся в накоплении научной документации высокого качества, а также в усилении активности и инициативы. В области документации, так как не существует системы проведения кампаний по сохранению произведений, необходимо объединить накопленный опыт и стратегии, разработанные действующими или завершившимися проектами. Это должно быть сделано на международной платформе, при поддержке сети институций, которая станет залогом гарантии долговременного существования подобной платформы — по типу библиотеки Конгресса. Или это может быть какой-то другой, новый формат международной институции в области цифровой культуры. Ему понадобится поддержка в виде адекватной экспертизы со стороны сети крупнейших архивов и проектов.

Структура финансирования современной цифровой гуманитарной науки также должна быть интернационализирована,

как это произошло в астрономии, геномике или климатологии. Для того чтобы задать импульс исследованиям и обеспечить их необходимой устойчивостью, спонсоры, такие как Национальный фонд науки, Немецкое научно-исследовательское сообщество, Getty, ЕС и прочие должны обеспечить функционирование устойчивых международных структур долгосрочного финансирования. Только когда мы разработаем комплексные стратегии коллекционирования, хранения и исследования, мы сможем выполнить задачу, поставленную цифровым искусством перед XXI столетием.

Для развития исследований в области медиаискусства необходимо решиться на серьезные и долгосрочные действия. Вспомним невероятно мощную и устойчивую инфраструктуру, обеспечившую изучение традиционных художественных средств, живописи, скульптуры, архитектуры, даже кино и фотографии, а также посвященных этим жанрам архивов, созданным в XX веке. Нам нужна аналогичная структура, подходящая для хранения хотя бы 1—6% современной продукции медиаискусства — хотя бы лучших работ. Если сравнить финансирование хранения и исследования традиционных художественных форм по всему миру (уж я не буду циником и не стану упоминать об инвестициях АНБ в хранение наших персональных данных), если просто сопоставить бюджеты, связанные с традиционными формами искусства, то мы поймём, насколько неадекватна поддержка современной цифровой культуры — на практике она статистически ничтожна. Чем быстрее будет произведено это коренное преобразование в отношении к нашему культурному наследию, тем меньше будет брешь в коллективной культурной памяти; будет пролит свет на «тёмный век», начавшийся в 1960-х и продолжающийся по сей день.

Как мы видим, медиаискусство нуждается в максимально возможной научной поддержке: конференциях, новых научных инструментах, таких как базы данных и текстовые хранилища, новых стратегиях документации и визуального анализа сложных данных, новых задачах для нового поколения преподавателей и коллекционеров. Возможно, в ближайшем будущем мы сможем создать коллективные инструменты, подобные тем, что представлены в работах Кристины Соммерер и Лорена Миньонно «Живая паутина», Джеффри Шоу «Т-Visionarium», где генерируется особая информационная сфера на основе поисковых систем

для изображений в технике CAVE. Здесь представлен новый инструмент визуального анализа, способный сравнивать до тысячи образов. Создание подобных инновационных инструментов визуализации обеспечило бы доступ к самому ДЫХАНИЮ цифровой культуры. В соединении с ГЛУБИНОЙ истории оптических медиа это дало бы возможность возникновения новых неподвижных пониманий современной революции образа и роли технологии и медиа в ней.

Литература

Anker, Suzanne, and Dorothy Nelkin. *The Molecular Gaze: Art in the Genetic Age*. — New York: Cold Spring Harbor Laboratory Press, 2003.

Borries, Friedrich von. *Klima Kunst Forschung*. — Berlin: Merve, 2011.

Cubitt, Sean. *Ecomedia*. Amsterdam and New York: Rodopi, 2005.

Da Costa, Beatriz and Philipp Kavita, eds. *Tactical Biopolitics: Art, Activism, and Technoscience*. — Cambridge/Mass.: MIT Press, 2010.

Davies, Char, and John Harrison. *Osmose: Towards broadening the aesthetics of virtual reality // Computer Graphics (ACM)*. no. 4, Vol. 30: 25—28, 1996.

Davies, Char. *Landscape, Earth, Body, Being, Space and Time in the Immersive Virtual Environments Osmose and Ephemère*. // *Women, Art, and Technology*, edited by Judy Malloy, 322—337. — Cambridge/Mass.: MIT-Press, 2003.

Demos, TJ. *The Politics of Sustainability: Contemporary Art and Ecology*. // *Radical Nature: Art and Architecture for a Changing Planet 1969—2009*, edited by Francesco Manacorda, 16—30. — London: Barbican Art Gallery, 2009.

Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*. — Cambridge/Mass.: MIT Press, 2007.

Dombois, Johanna, and Florian Dombois. *op.72. II 1—5, 3D. Beethoven's "Fidelio" in a Virtual Environment*. // *Proceedings of the 5th World Multi-Conference on Systematics, Cybernetics and Informatics*, Vol. X. 370—373. — Orlando (Florida), July 22—25, 2001.

Dombois, Johanna. *Master voices: Opernstimmen im virtuellen Raum. Fidelio, 21. Jahrhundert*. // *Stimm-Welten: philosophische, medientheoretische und ästhetische Perspektiven*, edited by Doris Kolesch, 127—142. — Bielefeld: Transcript, 2009.

Fleischmann, Monika, and Wolfgang Strauss, and Jasminko Novak. *Murmuring Fields Rehearsals — building up the Mixed Reality Stage*. // *Proceedings of KES International Conference on Knowledge Engineering Systems*, 90—94. — Brighton: KES, 2000.

Fleischmann, Monika, and Wolfgang Strauss. *Staging of the Thinking Space. From Immersion to Performative Presence*. // *Paradoxes of Interactivity*, edited by Uwe Seifert, Jin Hyon Kim and Anthony Moore, 266—281. — Bielefeld: Transcript, 2008.

Gardiner, Hazel and Gere, Charly, eds. *Art practice in a digital culture*. — Farnham: Ashgate Press, 2010.

Gonzales, Jennifer. *The Appended Subject Hybrid Incorporations: Bodies© INCorporated: Race and Identity as Digital Assemblage*. // *Race in Cyberspace*, edited by Beth Kolko, Lisa Nakamura and Gil Rodman. — New York: Routledge, 2010.

Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. — Cambridge/Mass.: MIT-Press, 2003.

Grau, Oliver. *MediaArtHistories*. — Cambridge/Mass.: MIT-Press, 2007.

Grau, Oliver. *Imagery in the 21st Century*. — Cambridge/Mass.: MIT-Press, 2011.

Günther, Ingo. *Worldprocessor.com*. // *ACM SIGGRAPH 2007, San Diego*, proceedings, New York.

Hauser, Jens, ed. *Sk-interfaces. Exploding borders — creating membranes in Art, Technology and Society*. — Liverpool: Liverpool University Press, 2008.

Himmelsbach, Sabine and Yvonne Volkart. *Ökomedien. Ökologische Strageien in der Kunst heute*. — Basel: Edith-Russ-Haus für Medienkunst, 2007.

Hershman-Leeson, Lynn. *The raw Data Diet, All-Consuming Bodies, and the Shape of Things to Come*. // *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, edited by Victoria Vesna, 249—252. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

Kac, Eduardo. *Bio Art. Signs of Life. Bio Art and Beyond*. — Cambridge/Mass.: MIT-Press, 2007.

Kenderdine, Sarah and Jeffrey Shaw. *UNMAKEABLELOVE: Gaming Technologies for the Cybernetic Theatre Re-Actor*. // *ACE 09 Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, Athens, Greece, October 29. — 31. 2009.

Levin Thomas Y. *CTRL [SPACE] Rhetorics of Surveillance. Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. — Cambridge, Mass.: MIT-Press, 2002.

Ozog, Maciej. *Visions of Surveillance in Media art // Art Inquiry, Issue 10: 167—186, 2007*.

Popper, Frank. *From Technological to Virtual Art*. — Cambridge/Mass.: MIT Press 2007.

Reichle, Ingeborg. *Kunst aus dem Labor*.

Zum Verhältnis von Kunst und Wissenschaft im Zeitalter der Technoscience. Wien: Springer, 2005.

Shanken, Edward. *Art and Electronic Media*. — London: Phaidon, 2009.

Sommerer, Christa and Laurent Mignonneau, eds. *Interface Cultures: Artistic Aspects of Interaction*. — Bielefeld: Transcript, 2008.

Vesna, Victoria. *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

Wilson, Stephen. *Art + Science Now: How scientific research and technological innovation are becoming key to 21st — century aesthetics*. — London: Thames & Hudson, 2010.

Справочная информация

Биографии участников

Ирина Аристархова (США/Россия)

Автор монографии «Гостеприимство матрицы: философия, биомедицина и культура» (Columbia University Press, 2012), со-автор (с Анной Првачки) публикации 13-ой Документы «Приветственный комитет сообщает...». Преподаёт в Школе искусства и дизайна Стэмпа и на гуманитарном факультете Мичиганского университета (<http://art-design.umich.edu>).

Любовь Бугаева (Россия)

Культуролог, исследователь кино, доктор филологических наук, доцент СПбГУ. В 2002—2007 — преподаватель Зальцбургского университета (Австрия), в 2007—2008 — стипендиат программы Фулбрайта, преподаватель Университета штата Нью-Йорк (США), в 2013 — преподаватель Американского университета Расаль-Хаймы (ОАЭ). Создатель и руководитель семинара «Анализ кинотекста» на филологическом факультете СПбГУ. Автор монографии «Литература и rite de passage» (СПб.: Петрополис, 2010) и более 100 статей.

Дмитрий Булатов (Россия)

Художник, теоретик искусства, куратор Государственного центра современного искусства (Балтийский филиал). Организатор выставочных и издательских проектов в области science art и новых медиа. Его произведения были представлены на различных выставках и фестивалях, в т. ч. на 49-й и 50-й Венецианских биеннале (2001, 2003), Ars Electronica (ORF, 2002) и мн. др. Член редакционных советов журналов по современному искусству "DOC (K) S" (Франция) и "NOEMA" (Италия). Дважды лауреат национальной премии в области современного искусства «Инновация» (Россия, 2008, 2013). В 2014 году был номинирован на «Золотую Нину» фестиваля Prix Ars Electronica (Австрия) в разделе Visionary Pioneers of Media Art.

Дмитрий Галкин (Россия)

Исследователь и теоретик современного технологического искусства, в 2013 году защитил докторскую диссертацию, посвященную цифровой культуре и искусственной жизни, доцент Института искусств и культуры, старший научный сотрудник НОЦ PAST, куратор Сибирского филиала ГЦСИ, автор более 80 научных и научно-популярных публикаций, монографии «Цифровая культура: горизонты искусственной жизни» (2013).

Оливер Грау (Германия)

Известен во всем мире как пионер нового направления исследований изобразительного искусства — с фокусом на взаимодействии искусства и науки. Прочёл более 250 лекций, представлял свои доклады на международных конференциях. С 2005 года — профессор Дунайского университета, глава Отделения изобразительного искусства, Кермс, Австрия. Книга Грау «Виртуальное искусство: от иллюзии до погружения» (MIT Press, 2003) получила более 50 критических отзывов по всему миру и стала самой цитируемой книгой по истории искусства с 2000 года. В 1999 создал первый международный онлайн архив медиаискусства (DVA), ставший самым полным научно-исследовательским архивом в этой сфере.

Полина Дроняева (Россия)

Изучала журналистику в Москве, менеджмент искусства в Лондоне, социологию и философию в Эдинбурге. Организовывала выставки в Москве и Эдинбурге. Участник конференций и выставок в России и за рубежом, была отмечена на международных конкурсах. С 2007 года руководит лабораторией "Acoustic Images". Главная тема исследований: человек в среде интерактивных технологий.

Эльвира Жагун-Линник (Россия)

Видеохудожник, куратор международного фестиваля современной поэзии, саунд-арта и видео-арта «Поэтроника» (2008-2013);

куратор выставки "Error Message", Московское молодежное биеннале современного искусства 2014. Окончила факультет истории искусства в РГГУ, с 2013 года — аспирант РГГУ по направлению «Кино -, теле — и другие экранные искусства», автор более 20 видео-работ "Artification", созданных в рамках глитч-эстетики (Rhizomatique publishing, Frankfurt-am-Main, 2010), видео-работа для альбома "SILF", (NOSTRESS NETLABEL, 2011); видеоработа "Ready-media of Duchamp", 2012.

Екатерина Лазарева (Россия)

Искусствовед, художник. Кандидат искусствоведения, старший научный сотрудник Государственного института искусствознания. Выпускница Московской школы фотографии и мультимедиа им. А. Родченко. Номинант Премии Кандинского-2012. Составитель, переводчик и комментатор книги «Второй футуризм. Манифесты и программы итальянского футуризма. 1915—1933» (М.: Гилея, 2013)

Лев Манович (США)

Профессор в The Graduate Center и директор Software Studies Initiative в Университете Нью-Йорка, США (City University of New York), а также Калифорнийского института телекоммуникаций и информационных технологий, США (Calit²). Автор более чем 110 статей, опубликованных более чем в 30 странах мира.

Николай Поселягин (Россия)

Кандидат филологических наук (2010). В осеннем семестре 2010—2011 учебного года работал по гранту [Лотмановская стипендия] в Эстонском фонде семиотического наследия Таллиннского университета (старший научный сотрудник). Автор ряда статей по семиотике, киноведению, филологии. Редактор отдела «Теория» журнала «Новое литературное обозрение». Преподаватель в РАНХиГС, курсы: «Исследования этничности и национализма», «Научный перевод и редактирование».

Михаил Степанов (Россия)

Философ, теоретик медиа, кандидат философских наук (2011, СПбГУ), стипендиат OeAD в Венской академии изобразительных искусств (2009), приглашенный исследователь Университета Гамбурга (2011), ученый секретарь Северо-Западного филиала Российского научно-исследовательского института культурного и природного наследия им. Д.С. Лихачева, доцент Санкт — Петербургского университета технологии и дизайна (СПбГУТИД), редактор «Международного журнала исследований культуры», инициатор и главный редактор книжной серии "machina media".

Ксения Федорова (Россия/США)

Кандидат философских наук, инициатор и куратор программы «Искусство. Наука. Технологии» Уральского филиала Государственного центра современного искусства (Екатеринбург). В настоящее время — докторант программы Cultural Studies, Калифорнийский университет в Дэвисе. Автор статей в российских и международных

изданиях, соредактор (с Ниной Сосна) антологии «Медиа: между магией и технологиями» (— М.-Екб: «Кабинетный Учёный», 2013). Преподавала теорию и историю медиа искусства в Уральском федеральном университете, Дунайском университете (Кремс, Австрия), Университете искусств (Линц, Австрия) и принимала участие во многих международных конференциях и семинарах, в том числе Торонто, Копенгагене, Оксфорде, Лос-Анджелесе, Нью-Йорке, Тронхейме. Член жюри PRIX Ars Electronica 2012.

Марта Хеберле (Польша)

Теоретик и критик культуры. Специализируется на теме биоарта. Автор множества статей о современном искусстве и эстетике с фокусом на трансгуманистических перспективах. Также работает как художница, объектом её практик являются трансгрессивные сенсорные эксперименты на пересечении звука и перформанса.

Сабина Химмельсбах (Германия, Швейцария)

Директор Дома цифрового искусства в Базеле. Ранее директор выставочного отдела в ZKM|Центре искусства и медиатехнологий в Карлсруэ, Германия (1999-2005) и художественный руководитель Центра медиа арта им. Эдит Русс в Ольденбурге, Германия (2005-2011). Куратор ряда выставок, среди которых: "Ecomedia", "Landscape 2.0", «Culture (s) of Copy», "gateways. Art and Networked Culture" и "Sensing Place". Преподаватель и автор статей на темы, связанные с медиаискусством и современной культурой.

Ольга Шишко (Россия)

Искусствовед, куратор, преподаватель, теоретик. Арт-директор «Медиа Форума» Московского Международного кинофестиваля (с 2006 года) и международного симпозиума "Pro&Contra" (2000, 2011, 2012, Москва). Куратор Открытой школы Манеж/МедиаАртЛаб. С 2013 года — заместитель генерального директора МВО «Манеж» по инновациям в современном искусстве С 2000 года — учредитель Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб».

Андрей Щербенок (Россия)

Профессор практики Московской школы управления Сколково, доцент СПбГУ, почётный член научного общества Шеффилдского университета. Кандидат филологических наук (СПбГУ, русская литература); Ph.D. (UC Berkeley, critical theory & film studies). В 2006—2009 — преподаватель и член Научного общества гуманитарных наук Колумбийского университета, в 2009—2011 — приглашённый исследователь и лауреат стипендии Ньютона Британской академии. Организатор научной программы «Иннопром-2011», куратор интеллектуальной платформы 2-й Уральской индустриальной биеннале современного искусства (2012).

Аннотация

«Pro&Contra» — периодический симпозиум, который уже в течение более 10 лет ставит своей задачей раскрыть связи между искусством, наукой, политикой, экономикой и технологиями, представить инновационные проекты на стыке современного искусства и социальных практик, экспериментальной науки, дигитального искусства и дизайна, перформанса и программирования, анимации и медиа-архитектуры. Каждый год различные темы, проекты, художественные стратегии и методы находят свое воплощение в разных форматах: теоретические обсуждения, представление и практический анализ инновационных проектов, конкурс произведений молодых художников, кино- и видеопозаказ фестивальных программ, премьеры мирового уровня и многое другое.