ДИСКУССИЯ

Замков Андрей Владимирович, научный сотрудник проблемной НИЛ комплексного изучения актуальных проблем, факультет журналистики МГУ имени М. В. Ломоносова, Москва, Россия; e-mail: zamkov.andrey@mail.ru

САЙНС-АРТ КАК МЕДИАМОДЕЛЬ ВОЗМОЖНОГО БУДУЩЕГО

В статье рассматривается взаимодействие между наукой, современным искусством и технологиями новых медиа, которые породили системный феномен сайнс-арт как эстетическую форму киберкультуры. Прослеживается генетическая связь между зарождением сайнс-арт, технологией новых медиа и эволюцией микрокультур – устойчивых групп неформального общения. Их взаимосвязи рассмотрены в контексте системных представлений междисциплинарного дискурса. Описываются также медийные и социокультурные факторы, которые стимулировали зарождение сайнс-арт. Автор подчеркивает ведущую роль научно-технической революции, а также значение ее семиотических последствий для появления новых форм киберкультуры. В качестве возможного толкования термина «культура» в кибернетическом аспекте предлагается его понимание как источника виртуальных ресурсов для повышения творческого потенциала человека. Эволюция культурных форм представлена в терминах конфликта двух полярных тенденций – прогресса в системе современных технологий и порожденного им регресса (отчуждения) личности в индустриальной системе. Идея прогресса составляет оптимистический посыл данной статьи. Ему противостоит антитеза регресса. Наиболее отчетливо тенденция регресса проявляется в дегуманизации отношений личности и «системы», а также в реакциях экзистенциального протеста, наблюдаемого на уровне микрокультур. Попытка диалектического синтеза двух тенденций позволяет утверждать, что направление поиска компромисса подсказывает медиадиалог между наукой, искусством и техникой. Возникающая в диалоге концепция сайнс-арт определяет ориентиры в пространстве поиска. Помимо чисто эстетической ценности сайнс-арт имеет инструментальные функции. Во-первых, медиадискурс с участием сайнс-арт – это производство новых смыслов бытия человека в когнитивной формации будущего. Во-вторых, сайнс-арт служит средством ремедиации культуры от деструктивных наслоений уходящей индустриальной эпохи. И, наконец, произведения сайнс-арт как модели «возможных миров» обладают когнитивными и предсказательными функциями.

Ключевые слова: *система, микрокультура, диалог, сайнс-арт, медиамодель.*

Andrei V. Zamkov, Researcher at the Problem Research Laboratory for Complex Studies of Current Issues of Journalism, Faculty of Journalism, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia; e-mail: zamkov.andrey@mail.ru

SCIENCE ART AS A MEDIA MODEL OF THE POSSIBLE FUTURE

This paper examines the interaction between science, modern art and new media technologies, which generated the systemic phenomenon of science art as an aesthetic form of cyberculture. There is a genetic link between the emergence of science art, new media technology and the evolution of microcultures – stable groups of informal communication. Their interrelations are viewed in the context of systematic representations of interdisciplinary discourse. The media and socio-cultural factors, which stimulated the emergence of science art are also described. The author of the paper stresses the leading role of the scientific and technological revolution and the importance of its semiotic consequences for the emergence of new forms of cyberculture. As a possible interpretation of the term "culture" in the cybernetic aspect, it is a suggested to understand it a source of virtual resources to increase human creative potential. The evolution of cultural forms is presented in terms of conflict of two opposing trends: progress in modern technologies and consequent regression (alienation) of the personality in the industrial environment. The idea of progress determines the optimistic message of this paper. Progress is opposed to regression. Most clearly, the regression trend manifests itself in the dehumanization of relations between the personality and the "system", as well as in existential protest responses observed on the level of microcultures. An attempt to dialectically synthesize these two trends makes it possible to argue that it is the media dialogue between science, art and technology that suggests the direction of search for a compromise. The concept of science art arising in the dialogue identifies the landmarks in the search space. Apart from the purely aesthetic value, science art has instrumental functions. First, media discourse with the involvement of science art implies the production of new meanings of man's being in the cognitive pattern of the future. Second, science art serves to eliminate from culture the destructive layers of the outgoing industrial era. And lastly, the works of science art as models of the "possible worlds" appear to possess cognitive and predictive functions.

Key words: *system, microculture, dialogue, science art, media model.*

DOI: 10.30547/vestnik.journ.6.2018.213234

Введение

Теоретико-методологический анализ новых медиа выявил их сложную системную природу, осмысление которой требует «комплексного использования гуманитарных и естественнонаучных методов» (Вартанова, 2018: 165). Потребность в подобном междисциплинарном взаимодействии особенно остро ощущается при исследовании системных явлений эпохи постмодернизма – начиная

с новых медиа и заканчивая киберкультурой в целом (Lister et al, 2009: 317). Важность данного направления исследований связана с изменением статуса киберкультуры, которая превращается из объекта дискурса в источник новых медиальных форм. Питаемые передовыми научно-техническими знаниями, они все сильнее влияют на состояние общественного сознания.

Предметную область исследования данной статьи образуют гибридные формы медиа. Они открывают возможность для моделирования проявлений глубинных экзистенциальных проблем (страха, тревоги, социальной апатии и т. п.) с помощью интерактивных медийных средств. Типичными образцами медиамоделей такого рода могут служить иммерсивные медиа, сайнс-арт, нейрокино и др. Искусство сайнс-арт, например, один из наиболее чувствительных элементов киберкультуры. Как гибридная художественная форма оно сложилось в эстетических экспериментах постмодернизма. Их *катализатором* служили новые медиа. Сегодня сайнс-арт формирует мультимедийную часть языка новых медиа, тем самым облегчая различение тонких дискуссионных вопросов. Довольно часто они центрируются вокруг критики радикальных направлений технического прогресса, например, нано-, био-, робо- и нейротехнологий. Необходимые для понимания последствий их применения экспертные знания у массовой аудитории часто отсутствуют. Поэтому дополнение чисто вербальных форм дискурса визуальными моделями помогает избежать потерь аудитории.

В цитированной выше статье (Вартанова, 2018) выделены два основных подхода к исследованию феноменов медиа в целом – традиционный гуманитарно-филологический и естественнонаучный. В настоящем исследовании используются элементы обоих подходов с акцентом на философских и междисциплинарных (семиотических, медиалогических и др.) представлениях системной парадигмы. Проблемный контекст исследования задают техногенные риски и экзистенциальные конфликты периода становления когнитивной формации.

Проблемный контекст исследования

По мнению аналитиков, определяющим фактором социальной динамики в XXI в. станет переход от индустриальной формации к когнитивной (Moulier-Boutag, 2012). Наиболее глубокие и уже заметные изменения происходят в секторах высоких технологий, медиа и

культуры. С точки зрения здравого смысла возможность этих трансформаций ограничена горизонтом научного знания. За всю многовековую историю человек познал достоверно лишь бесконечно малую часть естественных явлений, не говоря уже о явлениях культуры. Причем не существует абсолютной гарантии того, что процесс познания не прервется в будущем, т. к. контакты человека с миром «всегда индивидуальны, кратковременны и ограниченны» (Рассел, 2001). Они также ограниченны и в том смысле, что существуют направления исследований, развитие которых не всегда желательно (например, клонирование человека). Поэтому вызывает сомнение, что индустриальный подход к производству знания обеспечит устойчивый прогресс в когнитивной истории человека будущего.

Вместе с тем активно дебатируется неограниченное замещение *миссии* человека техникой и отказ от концепции антропоцентризма. Неоднозначность общественной реакции на возникший дискурс, в том числе появление идеи радикальной биополитики (например, создание биотехнических гибридов живых существ), нашла свое отражение в разнообразии проектов альтернативных форм культуры. Эти стихийные субкультурные движения выражают тревогу и экзистенциальный протест, созвучные попыткам гуманистического осмысления утопий *сверхжизни*, предпринятым еще в начале XX в. (Тейяр де Шарден, 1998; Вернадский, 1991; Хаксли, 1927 и др.).

Становление когнитивной формации пополняет список экзистенциальных проблем новыми конфликтами. Их общий источник – слепая преданность рационализму «евангелия прогресса» (Вейль, 1984: 354), которое стало объектом поклонения в секулярной культуре Просвещения. Доминирование рациональных ценностей означает, помимо пренебрежения культурной традицией, также ломку моделей общения и самоидентификации личности. Причем сомнение в пользе прогресса ценой разрушения индивидуальности стало одним из поводов для развития теории отчуждения К. Маркса. Актуальность проблемы внутреннего опустошения под воздействием перманентной научно-технической революции подтверждается в концепциях «мира гибридов» (Лиотар, 1998), «инволюции» (Бодрийар, 2016), «автоматизирующего конформизма» (Фромм, 2017) и др.

По мнению культурологов, социальный пессимизм — явление закономерное. Оно может возникать периодически как неосознанная реакция на перестановку базисных ценностей в переход-

ных фазах социокультурного цикла (Сорокин, 1992). Несет ли переход к когнитивной формации реальную или мнимую угрозу регресса и проявление апотропии, т. е. страхов и манипуляций образом будущего? Как влияет фетишизация «вычислительной машинерии» на уникальную культуру личности? Возможна ли гармоничная интеграция новой субъективности в новое пространство социальных отношений? Попытка осмысления этих и других вопросов в контексте междисциплинарного диалога между секторами высоких технологий, медиа и культуры предпринимается в данной статье.

«Стартапы» техники и культуры

Глубинные источники прогресса (изобретения, художественные инновации и т. п.) обычно носят импульсивный характер, требующий *мгновенных* материальных затрат. Динамику явлений такого рода в семиотической парадигме культуры трактуют как логический эквивалент *взрыва*. Результаты исследования последствий научно-технической революции позволяют сделать вывод о ее двойственном характере: крупное техническое изобретение неизменно порождает серию вторичных реакций – «семиотических революций» (Лотман, 2001: 636). *Знаковый* импульс разрушает изнутри морально устаревшие элементы социального уклада. Данное сопоставление представляет когнитивную метафору и служит концептуальным средством для дальнейшего анализа. Основанием для такого сопоставления является высокая информативность исхода любого уникального события.

Акт технического прогресса оставляет те или иные семиотические следы в поверхностных (медийных) наслоениях культуры. Примером образа *взрыва* в материальном слое может служить феномен технологических стартапов. Стартап – это *машина изобретений*, с короткой операционной историей и неопределенным будущим. Она преобразует поток интеллектуальных ресурсов в объекты интеллектуальной собственности, например в патенты медиаизобретений. Стартап ускоряет инкубацию новаторских идей. Эта в известной мере *микрореволюция* изобретения – источник прогресса в любой медиаиндустрии, будь то печать, телевидение или Интернет. Современные стартапы объединяются в технопарки и более крупные соединения — стартап-экосистемы. Так, например, Кремниевая долина (США) является примером круп-

нейшей стартап-экосистемы в области электроники. Аналогичные системы существуют и в России – Технопарк Сколково, Научный парк МГУ и др.

Наиболее значимые семиотические последствия научно-технической революции проявились «в области языковой и коммуникативной» (Лотман, 2001, там же), т. к. они связаны с гуманитарными основаниями киберкультуры. Начало этому процессу культурной интеграции положило спонтанное возникновение дуальных технологическим стартапам микрокультурных движений молодежи. За эмблемами их символики часто стоит экзистенциальный протест, не имеющий ни *формата*, ни прямого вербального выражения. В начальный период такие движения возникали под экологическим лозунгом «Назад, в лоно природы!». С социально-психологической точки зрения — это аффективное проявление нонконформизма, характерного для коллективного самосознания субкультур молодежи (CCCS, The Birmingham Center for Contemporary Cultural Studies, 2014).

Одним из первых предвестников появления киберкультуры стала микрокультура психоделии. Ее главные коммуникативные события носили стихийный массовый характер. Они проходили в формате открытых фестивалей электронной рок-музыки, собиравших на своих площадках более полумиллиона человек, – тоже своего рода стартапов культуры. Хрестоматийным примером может служить фестиваль музыки и искусств в Вудстоке (США, 1969). Известная гормонально-наркотическая накачка, групповое заражение драйвом и *электронный* ритм принесли опыт группового экстаза. Однако попытки открытия *истины* с помощью психоделических средств не вызвали энтузиазма у поколений-преемников. Вместо этого фазу эйфории сменила фаза меланхолии, выраженная, например, литературой киберпанка. На смену биохимическим стимуляторам психики пришли электронные, а неэффективность психоделической модели познания подверглась критике со стороны приверженцев зарождающейся киберкультуры (CCRU, Cybernetic Culture Research Unit, 2003).

Поскольку любая культура является продуктом общения, то научно-техническая революция поставила воспроизведение многообразия микрокультур на промышленную основу. Именно научно-технический прогресс в микроэлектронике и связи подготовил техническую базу для следующих стартапов альтернативных культур – своего рода *иррациональных антитез* интеллектуальным

стартапам в технике. Их общие черты – ассоциативно-сетевой принцип участия, динамизм трансформаций, нонконформизм и культ свободы, что создает иллюзию преемственности идеологии анархизма. Современный пример – так называемый Польский Вудсток, который проходит регулярно с 1995 г.

Эклектизм и пластичность стилей микрокультуры делает систематизацию ее периферийных течений затруднительной. В какой-то мере ее ландшафт можно сравнить с мозаицизмом массовой культуры (Моль, 2013), однако его динамика, обусловленная, в первую очередь, эмоциональной неустойчивостью драйва, менее предсказуема. Своеобразие же микрокультурных самообразований проявляется в их претензии на автономность и нейтральность по отношению к нивелирующим стандартам массовизации. Они избегают диалога с господствующей нормативной культурой и предпочитают играть роль *маркеров* маргинальных состояний общественного сознания.

Тем не менее между микрокультурой и искусством массовой культуры происходит свободный *обмен* образами. Так, например, видный представитель движения панков Энди Уорхол стал основателем *коммерческого* направления поп-арта – популярного искусства, заимствующего образы продуктов массовой культуры и коммуникации. Помещая их в специально подобранный контекст, Уорхол демонстрирует безграничную возможность трансформаций смысла. Дополнительные и пока еще малоизученные возможности для расширения диалога культур открывают новые форматы медиа.

Без преувеличения можно сказать, что главные тренды микрокультуры и параметров образа жизни сегодня определяются *кибернетическим мэйнстримом*. Он возник из смешения стилей ряда субкультурных движений второй половины XX в. В первую очередь, к ним относятся движения панков и готов – выходцев из психоделии. Многие среди них имеют сильные кросс-культурные связи, образующие матрицу микрокультур и способные вызывать в ней взаимные трансформации. Так, например, расширение интернет-коммуникации привело к слиянию и образованию дочерних субкультур, среди которых культура киберготов считается наиболее технически продвинутой. По данным британского центра исследований киберкультуры (CCRU, Cybernetic Culture Research Unit, 2003), ее актуальное состояние определяется именно киберготикой. При этом есть и обратное влияние потребностей кибер-

культуры на интернет-коммуникацию: из средства поддержки диалога она превратилась в инструмент онлайн мониторинга культуры в целом.

Интересно проследить взаимосвязи и вариации в научной терминологии между понятиями *старых* медиа, новых медиа и киберкультурой. Так, например, в книге *Understanding Digital Culture* («Понимание цифровой культуры») автор утверждает, что стоящие за понятиями *старых* и новых медиа явления связаны операцией *ремидиации*, т. е. не просто перенос контента с одного носителя на другой, а его *очистка* от избыточных наслоений архаики (Miller, 2011). В критическом обзоре *New Media: a critical introduction* («Новые медиа: критическое введение») устанавливается взаимосвязь между реальностью новых медиа и киберкультурой. Киберкультура определяется как часть процессов общей культуры, право управления которыми делегировано машине. При этом новые медиа образуют собственное подмножество элементов киберкультуры, т. е. не совпадают с ней целиком (Lister et al, 2009). Наконец, самое широкое определение массмедиа в контексте современной техники предлагается в классической работе Н. Лумана «Реальность массмедиа». Автор считает, что в перспективе необходимо отнести к массмедиа технические процессы обработки информации в любых учреждениях (Луман, 2005). При таком расширительном толковании понятия массмедиа и киберкультуры фактически совпадают.

Соглашаясь в той или иной степени с этими определениями, автор данной статьи считает нужным добавить комментарий к определению понятия киберкультуры. По его мнению, киберкультура — это виртуальный социотехнический эксперимент в реальном времени. Он стал возможен благодаря электронным технологиям массовой коммуникации. В своей системной основе как СМИ, так и киберкультура имеют близкие реляционные модели, восходящие к реляционной (отношенческой) модели общества, постулированной Марксом. В классической системной парадигме понятие *система* определяется как *отношение на множестве элементов*. Реляционный способ представления — одна из наиболее фундаментальных системных конструкций. Она проникла в социологическую теорию, когнитологию и теорию коммуникации, включая эстетику. Модели сайнс-арт как раз служат примером реляционной эстетики. С учетом сказанного ясно, что в любой форме киберкультуры, медиаискусства и т. п. присутствуют

две компоненты — системная (реляционная) и неопределенная (медийная). Наиболее информативна последняя, т. к. опосредована экспериментальным характером киберкультуры. Попытке разрешения медийной неопределенности посредством эстетических представлений служит сайнс-арт.

Важная особенность взаимодействия культур состоит в его диалогической форме, при которой символы одной культуры могут подвергаться реконструкции в смысловом контексте другой (Библер, 1991). Наглядной иллюстрацией этой концепции может служить движение киберготики. Это одно из наиболее молодых протестных движений киберкультуры. Оно реконструирует элементы готической традиции в культурном пласте электронного футуризма. В Сети можно найти многочисленные публикации, посвященные стилю киберготики как акценту на негативных сторонах киберкультуры. Этот акцент выражен в темной эстетике имиджа, романтично-депрессивных оценках будущего, а также в бравировании мортальной символикой. Лишение смерти таинства превращает ее в перформанс – это характерный для футуризма прием манифестации *созревания для смерти*.

Дресс-код — наиболее простой способ самоидентификации и выражения идеалов малых групп. Направленность дизайна *кибер-одежды* предвосхищает будущие технологии сращивания организма человека с микроэлектроникой и превращения его в киборга. Кроме преобладания черных тонов, одежду декорирует разнообразие технической атрибутики – микросхем, кабелей, носимой электроники и т. п. Часто электронные аксессуары дополняются военными — респираторами, прицелами, знаками радиационной опасности и т. п.

По сравнению с электронной музыкой пракультуры готов, музыка дочерней культуры делается более агрессивной и дисгармоничной. В ней появляется особый синтетический жанр *Noise* (шум). При его создании помимо музыкальных инструментов используются аудиовключения (цифровые самплы), имитирующие звуки промышленного шумового загрязнения — электропил, станков и др. Модель такого сочинения находится в соответствии с классической схемой коммуникации *сигнал – шум*, но нарушает все общепринятые каноны музыкальной гармонии.

Хотя первые попытки эстетического осмысления экзистенциальных проблем принято относить к эстетике модерна, неформальные субкультуры конца XX в. стали первым эшелоном сти-

хийных протестов, выраженных в идеологической анархии и темной эстетике киберготики. Однако логическая особенность памяти культуры такова, что сошедшие с исторической сцены слои культуры продолжают *жить* в наслоениях пространства диахронной коммуникации. В такой среде все культурные персонажи прошлого, настоящего и возможного будущего соприсутствуют одновременно (Библер, 1991).

В силу существования групповой памяти культур диалог между традициями готики, модерна и постмодерна потенциально непрерывен. Генерация новых стилей и микрокультур – самопорождающий спонтанный процесс в символическом пространстве диалога. Как манифестирует самоопределение киберготов, «мы выходцы из прошлого, но смотрим в будущее».

Несмотря на разнообразие прогрессирующих субкультур, им присущ ряд общих черт. Во-первых, их идеология адресована, главным образом, самой протестной и наиболее восприимчивой молодежной части аудитории. Кроме того, эстетика нонконформизма всегда стимулировала поиск ярких медиальных техник, несущих альтернативные способы видения мира, чувственных способов познания истины и нестандартной рефлексии. Наконец, прогрессивный автор (художник, архитектор, дизайнер) допускает параллелизм любых мыслимых исторических форм, в отличие от требований нормативной культуры.

От «стартапов» протеста к критическому анализу

Выросший из стартапов маргинальной субкультуры, экзистенциальный протест нашел продолжение в симбиозе с современной киберкультурой. Будучи синтетической по своему существу, киберкультура стала своего рода виртуальной лабораторией для художественных экспериментов с новыми медиальными формами. В этих экспериментах зародилось искусство сайнс-арт. Это своего рода медиаавангард, который наряду с породившими его технологиями новых медиа находится в состоянии постоянного обновления. Сохранив ценности нонконформизма, сайнс-арт обрело устойчивые институциональные черты, каналы обращения и аудиторию, как массовую, так и элитарную. С помощью гибридных медиатехнологий сайнс-арт создает образы изобретений будущего, которые предвосхищают экзистенциальные риски еще до начала их массового проявления.

Сайнс-арт – это исследовательская форма искусства, т. е. попытка критического анализа проблем настоящего и целей будущего посредством соединения рациональной рефлексии с эстетической. Существуют и медийные разновидности сайнс-арт, или *почти синонимы,* – это *искусство новых медиа, искусство открытых форм, нестабильные медиа* и др. (Lab for the Unstable Media, 2018). Иногда их объединяют собирательным понятием *медиаискусство*. Его техническое отличие — это представление произведений в виртуальном пространстве, в то время как произведения сайнс-арт – это пространственные гибриды, хотя эти различия весьма условны.

Объекты сайнс-арт — это не просто художественные произведения, а мета-изобретения. В силу их критической ориентации они относятся к области ненормативной эстетики, т. к. красота и безобразие в них равноправны. Их содержание часто связано с иронией над образами *первичных изобретений*, которые возможны в рамках известных научных парадигм. Важной медиальной особенностью сайнс-арт является непрерывное варьирование параметров художественных форм, что необходимо для поиска оптимального сочетания их выразительных функций. Сайнс-арт как отвлеченное видение мира содержит попытку переопределения роли глубинных мотивов эстетической ценности над доминирующей в рациональном познании категорией истины. Это своего рода метод чувственной коррекции скрытых отклонений социотехнического опыта от этических норм.

Пластичность языка, открытость и нестабильность формы — наиболее характерные черты сайнс-арт. Возникший на стыке технологий, поток изобретений предлагает потенциально бесконечный ряд новых выразительных форм, иногда тупиковых. Это еще один взрыв, созвучный идее изобретения «мира впервые», которая легла в основу одного из определений логики культуры XXI в. (Библер, 1991). В этом смысле культура как рекурсивное *изобретение изобретений* есть неистощимый источник постоянной творческой неопределенности. Примером может служить изобретение Интернета, породившее авангард сетевого гетто – веб-арт, веб-дизайн и т. п. Факты указывают на увеличение в киберкультуре доли интеллектуальных систем, открывающих бесконечное поле новых творческих экспериментов. Поэтому медиаавангард – это не статичный набор шаблонов, а бесконечная серия экспериментов с медиамоделями изобретений будущего.

Сайнс-арт и киберкультура имеют общий генезис. Их изобретение стало возможно благодаря синтезу близких физико-технических эффектов, а также благодаря программе конверсии (демилитаризации) технологий. Однако в сфере киберкультуры потенциал агрессии полностью не исчез, а модифицировался. Он приобрел новые формы, в частности сетевые, – хакинг, троллинг и др. Сайнс-арт, напротив, унаследовало традицию культуры как *упражнения в гуманизме*. Приняв идеалы нонконформизма, оно стало оппозицией как технофилии, так и техноэкстремизму.

Предшественниками сайнс-арт были не только маргинальные движения, но и медиа- эксперименты в массовой культуре (например, рэди-мэйд Эндрю Уорхола), а с конца XX в. и *элитарной* (например, перформансы художника Стеларка). Их новаторство заключалось, прежде всего, в выборе новых медиасистем подачи художественного контента (в частности, посредством систем виртуальной реальности, нейротехнологий и т. п.). Поиск все более радикальных выразительных средств часто был вызван потребностью преодолеть психологическую инерцию массовой аудитории. Требование открытости было обусловлено необходимостью вовлечения чувственного опыта зрителя в диалог прояснения игры смыслов. Многозначное толкование образов сайнс-арт считается нормальной семиотической практикой, которая применима всякий раз при попытке передачи аудитории опыта личных переживаний автора.

По мере накопления новых выразительных форм и выделения сайнс-арт в автономную субкультуру, в ней произошло логическое переопределение части *внешних* понятий в соответствии с канонами межкультурного общения. Так, например, вместо привычного понимания винеровской кибернетики «как науки об управлении и связи» (Винер, 1968), произошла перестановка целей и средств: коммуникация стала самоцелью в *борьбе за умы*, а управление – подчиненным средством достижения глубинных эффектов (например, в сфере рекламы, пропаганды, стратегической коммуникации и др.).

В условиях новой творческой ситуации произошло изменение и ролей ее участников. Роль автора, например, может варьироваться между вестником и визионером будущего. Но главное изменение состоит в том, что автор становится медиаинтегратором новых идей, катализатором радикальных направлений прогресса. Благодаря интерактивной коммуникации открывается путь к диа-

логу между авторским замыслом и пониманием зрителя. Растет вклад зрителя, его внутренних состояний, в распознавание семантики произведения. Аудитория переводится из категории пассивных зрителей в категорию участников медиасобытия. Категориальный аппарат выразительного языка пополняется научными идеями и образами, такими, например, как *биофидбэк*, которые необходимы для критического анализа и осмысления интеллектуальных и этических границ *прогрессивного отчуждения*.

Художественный пласт киберкультуры медиа только формируется. Его текущее состояние – это эклектика. Поэтому попытка любой типологии, вероятно, будет преждевременной. В известной степени можно утверждать, что методы сайнс-арт имеют черты творческого эксперимента с публичным дискурсом в области выдвижения и тестирования общественным мнением альтернатив будущего. Один из наиболее обсуждаемых сценариев – это проекты замещения органического *антропного ряда* биотехническими гибридами (киборгами). В этой связи можно выделить два типа *творческих лабораторий* зарождающейся индустрии человекомашинной гибридизации.

К первому типу относятся студии и арт-проекты, которые экспериментируют в широком диапазоне технологических смесей из естественных *медиумов* произвольной природы – начиная от холста и кончая синтетическим биосистемами, которые представляют гибрид человека и машины. Творческая деятельность данного направления обычно составляет содержание эволюционной ветви сайнс-арт (Булатов, 2013). Доминирующей художественной формой здесь стала инсталляция. В контексте сайнс-арт инсталляция – это модель фрагмента возможной реальности. Он может состоять из ансамбля рутинных форм (например, роботов), несущих, однако, символический смысл. По уровню технического оснащения и сложности многие инсталляции близки к экспериментальным физическим установкам. Как правило, художник сайнс-арт строит инсталляции из разнородных образующих элементов – готового *словаря* рэди-мэйд (физических, биотехнических, социальных и др.). Однако в системе художественной композиции выявляются их метафизические (системные, эмерджентные) качества. Например, в некоторых инсталляциях используются живые бактериальные культуры, стволовые клетки, искусственные органы и т. п. Такая техника получила название *влажных медиа* в противоположность *сухим медиа* электронных технологий. Они характеризуют эволюцию образов сайнс-арт, претендующих

на все большую одушевленность. Часто инсталляции сайнс-арт несут оттенок иронии или моральных суждений, тяготеющих к вскрытию глубинных психологических причин отчуждения личности.

Лабораторный материал, а также техника создания произведений второго направления почти целиком складываются из цифровых данных и алгоритмических методов обработки. Это наиболее подвижная форма сайнс-арт. Она фактически совпадает с практикой, которая была определена как медиаискусство. Ее тяготение к максимальной виртуализации ограничивает мир образов чисто цифровым пространством. В последнее время, однако, наметилась тенденция слияния этих двух направлений, т. е. проекции виртуальных образов с чисто цифрового медиума на реальные физические носители и наоборот (Пол, 2017).

Стимулом поиска новых художественных форм всегда было несоответствие языков актуальной культуры характеру экзистенциальных проблем (Кривцун, 2017). Медиамодели сайнс-арт, несмотря на вызывающую форму, сохраняют гуманистические традиции искусства. Они передают общезначимые моральные суждения, ценности и свободы. Однако состав медиумов радикальным образом меняет свойства всех выразительных форм, наделив их медиальные функции интерактивностью. Вот как выглядят новые медиа с точки зрения сайнс-арт: «Вместо техник воспроизводства и фиксации «я» и его мира медиа предлагают сегодня их непрерывную модуляцию, в которой форма вовлекается в процесс, становится непрерывно реформируемой <...> Медиатехнологии захватывают часть этого «я» и окружающего технического мира в состоянии самотрансформации. Таким образом, медиа реконструируют «я» и его мир, создавая новые возможности (и новые ловушки) для восприятия и социального опыта» (Булатов, 2016: 6–7).

Такая интерпретация медиатехнологии наводит на мысль об отношении соответствия между широковещательной схемой массовой коммуникации и внутренней коммуникацией индивида, которая управляет нейродинамикой ментальных структур. Этот психофизический аналог *широковещания* в сети нейронов, как полагают, открывает *семиотическое окно* между сознанием и архетипическими структурами бессознательного (Кандель, 2012). Хотя глубинные исследования нейродинамики сравнительно молодая дисциплина, уже существуют стартапы, которые позволят интегрировать в процессы формирования сознания экспериментальные модели нейрокино (см. ниже).

Медиамодели «целей» и образов будущего

Произведение искусства по существу служит формой модели некоторого реального или воображаемого объекта. Объектами сайнс-арт обычно становятся проблемные ситуации мира гибридов на *постбиологическом* социальном пространстве. По признаку направленности создание произведений сайнс-арт можно разделить на два направления – личностно и социально ориентированные. Во многих случаях, однако, их связывают близкие исследовательские программы трансформации современной антропологической модели. Потенциальными объектами трансформаций, в первую очередь, становятся анатомия тела и архитектура сознания.

В качестве представителя первого направления часто выделяют произведения австралийского художника-исследователя *Stelios Arcadiou* (род. 1946), носящего вымышленное имя Стеларка[1]. Этим он подчеркивает свой статус представителя подвида *неочеловека* – биомодификата. Разрыв с эстетическим каноном гуманитарной традиции позволяет совместить в одном лице роли субъекта и объекта исследования и приблизиться к идеальной формуле рефлектирующего сознания – *познай самого себя*. Многие работы Стеларка сделаны в характерном для него стиле *биоробоарта*, представленном в виде сложных мехатронных перформансов. Перформансы Стеларка ассоциируются с образом *живых мольбертов*, на которые вместо холста он натягивает собственное тело. Его *экспериментальные макеты* служат для демонстрации психологического опыта глубинной коммуникации. Они имеют целью вызвать у зрителя самоощущение боли *другого*. За такой эпатажный стиль художник заслужил репутацию арт-провокатора, ведущего, однако, сознание зрителя к критическому осмыслению последствий прогрессирующей технофилии[2].

Один из циклов раннего периода, получивший название *подвешивание*, состоял из 25 перформансов, выполнявшихся на протяжении 12 лет. Тело художника служило медиальной частью инсталляций разной степени сложности. Они включали пронизанную несколькими десятками крюков кожу, в которой, как в гамаке *гравитационного ландшафта*, покоилось подвешенное через систему блоков и противовесов тело автора. Расчет такой мехатронной системы для разнообразных поз является сложной инженерной задачей, т. к. требует сохранения равновесия и целостности кожного покрова в условиях длительной экспозиции. Смыслы этих перформансов передаются посредством символизации на-

пряжений плоти, вызванных силой гравитации. Они служат метафорой морального износа телесной модели и скрытой в ценностях киберкультуры потенциальной агрессии, хотя такая интерпретация, разумеется, далеко не единственна.

В другом цикле работ Стеларк демонстрирует возможность создания альтернативной анатомической конструкции – *экстра-уха*. Этот биоперформанс можно истолковать как пародию на идею *цифрового перфекционизма* – биокибернетическое совершенствование анатомии тела, доводящее его до химерического состояния. Технологически утрированный биологический феномен химеризма стал мотивом многих проектов Стеларка. Они связаны с серией пластических операций по вживлению в собственную руку модели искусственной ушной раковины, выращенной из донорских стволовых клеток. Расположенная на левом предплечье художника альтернативная анатомическая конструкция имеет размер в ¼ натуральной величины. На завершающей стадии проекта предусмотрена имплантация миниатюрного микрофона, который может выводить поступающие в ухо сигналы через точку *Wi-Fi* в Интернет. Третье ухо, таким образом, превращается в сетевой орган публичного дискурса, функции которого разделяют все пользователи сети (Стеларк, 2013). *Ухо-медиум* символизирует открытость тела к восприятию любых посланий, в том числе таких, которые понуждают к технологии химерических метаморфоз, подавляя чувство антипатии.

Наконец еще один проект описывает поиск выхода из тупиков деградации модели тела. Это попытка вызова протеста против превращения образа человека в технообраз насекомого, наделенного простейшими функциями интеллекта и коммуникации. Инсталляция воплощена в нескольких версиях, но в целом это действующий макет цифровой химеры, состоящей из трехмерного членистоногого шасси, несущего монитор с анимированным аватаром головы художника. Модель головы подключена к базе данных, что позволяет имитировать мимические реакции и синтезировать речь, поддерживая ограниченный диалог с потенциальным собеседником. База допускает работу с различными версиями альтер эго: *голова-патология, философствующая голова* и т. п. Кроме того, база содержит ряд двигательных алгоритмов, которые позволяют насекомоподобному существу исполнять при появлении посетителя короткие хореографические этюды. Такие алгоритмы требуют нетривиальных математических моделей движения. Сам автор определяет проект как серию интерактивных автопортретов своего альтер эго, выполненных

с применением технологий машинного интеллекта, клеточной инженерии и робототехники (Стеларк, 2013).

Нейромедиа для новых художественных форм

В качестве примера социально ориентированного направления сайнс-арт рассмотрим нейромодификацию такой традиционной медиатехнологии, как кино. При ее создании, кроме чисто утилитарных, ставились и познавательные задачи. Например, возможна ли обратимая пластическая трансформация сознания? Если интерактивный формат телевидения осуществлен в редуцированном виде, то интерактивное радиовещание внедрено в индустрию как полноценная технология. Подобные технологии вещания носят название перцептивных медиа. Они вовлекают зрителя в квазидиалог, но не в глубинную коммуникацию, которая предполагает участие зрителя в выборе ключевых точек ветвления сюжета (Бугаева, 2016). Каким образом можно сделать следующий шаг и приблизиться к созданию систем визуальных нарративов, позволяющих временно погрузить зрителя в глубинные переживания субъективного опыта — сны, фантазии, иллюзии?

Подход к созданию интерактивных систем подобного типа открывают исследования и эксперименты в области нейровизуализации. Важными вехами на пути их создания стало изобретение контроля эмоциональных реакций с помощью интерфейса *мозг – ЭВМ*, а также открытия из области когнитивной нейронауки. В первую очередь сюда относят феномен интерсубъективной синхронизации и механизм зеркальных нейронов.

В исследованиях эмоционального поведения человека, проводившихся в США, под феноменом интерсубъективной синхронизации понимают устойчивое сходство в структурах электрической активности мозга, которое возникает при просмотре идентичных киноэпизодов разными зрителями. Что касается зеркальных нейронов, то, несмотря на недостаточную изученность механизма их действия, его считают ключевым звеном в процессах интуитивной коммуникации, подражания *другим* и понимания (эмпатии) внутренних состояний другого. Даже неполное знание нейрофизиологических оснований передачи эмоционального опыта открывает возможности для имитации сценариев с машинным прогнозом/коррекцией реакций зрителя (Бугаева, 2016). Сценарий фильма, создаваемого по технологии нейровизуализации, принципиально

открыт для новых пониманий. Он не имеет единственного завершения, т. к. оно происходит в процессе воспроизведения нарратива в реальном времени. В этом смысле форма типового нейросценария сближается с сюжетом «Сада расходящихся тропок» Борхеса. При этом изменяется и роль зрителя, который становится неформальным соавтором.

Заключение

Взаимодействие ведущих секторов когнитивной формации – технологии, медиа и культуры – породило сложную картину процессов интеграции знания. Они нашли прямое воплощение в системных феноменах киберкультуры, новых медиа, сайнс-арт и др., оказавшись в фокусе современного междисциплинарного дискурса.

В центре внимания данной статьи находится гибридная медиамодель киберкультуры — сайнс-арт. Это *исследовательское искусство* сложилось в эстетических экспериментах постмодернизма под влиянием технологий новых медиа – как попытка дать ответ на проблемы взаимодействия человека, техники и общества. Сайнс-арт развивается в формате диалога между искусством и наукой при поддержке новейших медиатехнологий. В соответствии с принципом межкультурных коммуникаций в сайнс-арт классическая установка кибернетики *на управление* переопределяется: акцент смещается на гуманитарно-семиотические коммуникации. Возникают так называемые гибридные формы медиа и новые классы нарратива, которые невозможны ни в традиционной, ни в цифровой, ни в сетевой культуре. Кроме того, в среде создателей и приверженцев сайнс-арт — медиахудожников, журналистов, инженеров и др. – происходит инструментализация идей новой арт-техники. Концептуальные произведения сайнс-арт завоевывают статус источников спекулятивного знания. Их комплексный познавательный потенциал можно преобразовать в средства критической оценки и предсказания, а также спекулятивного дизайна целей и образов постбиологического пространства будущего.

Строго говоря, исследование проблем киберкультуры по определению относится к компетенции так называемых *наук об искусственном*, или *Sciences of the Artificial* (искусственного интеллекта, искусственной жизни, робототехники и т. п.). Действительно, перечисленные проблемы взаимодействия киберкультуры с человеком и обществом являются следствием ее деструктивного внедре-

ния в естественные системы – социальные, медийные, биологические и т. п. (Саймон, 2004). Причем низкая разработанность общей теории и методологии *наук нового поколения* часто заставляет ограничиваться стандартами феноменологии, т. е. описанием вместо объяснения, не говоря уже о понимании глубинных причин явлений. Однако, как видно из изложенного выше, синтез научного и образного мышления, в данном случае медиамоделей сайнс-арт, делает анализ сложных систем нагляднее и полнее.

Так, например, в посвященном системным аспектам медиасферы России теоретическом исследовании М. В. Шкондина отмечается, что современное состояние массового информационного поля не может быть названо оптимальным. Оно не обеспечивает удовлетворение информационных потребностей целого списка социально значимых интеллектуальных параметров. В частности, существует «дефицит публичности в пространстве «площадок проектирования будущего»» (Шкондин, 2018: 182).

В связи этим можно утверждать, что медиамодели сайнс-арт могут служить концептуальным инструментом познания, по крайней мере, на уровне дискурса, причем как по указанному, так и по более широкому кругу вопросов. Хотя концептуальное искусство еще не готово предложить стратегическую программу действий, эстетика все больше влияет на дискурс, форматируя его в конструктивном ключе. Отдельно хочется подчеркнуть потенциал искусства как главного, если не единственного, агента трансляции гуманистических ценностей культуре когнитивной формации.

Примечания

[1] Stelarc, 2018. Available at: http://www.stelarc.org/projects.php

[2] Dyal G. For Extreme Artist Stelark, Body Mods Hint at Humans' Possible Future. *Wired*. 2012. Feb 5. Available at: https://www.wired.com/2012/05/stelarc-performance-art/

Библиография

Библер В. С. От наукоучения к логике культуры. Два философских введения в XXI век. М.: Политиздат, 1991.

Бодрийар Ж. Симулякры и симуляции. М.: ИД «ПОСТУМ», 2016.

Булатов Д. Искусство и наука как предполагаемое возможное // Эволюция от кутюр: искусство и наука в эпоху постбиологии. Ч. 2. Теория / под ред. *Булатова Д.* Калининград: БФ ГЦСИ, 2013. С. 10–17.

Булатов Д. По ту сторону медиума. Калининград: БФ ГЦСИ, 2016.

Вартанова Е. Л. Теория медиа как перекресток научных подходов и методов // Вопросы теории и практики журналистики. 2018. Т. 7. № 1. С. 165–176.

Вейль Г. Математика. Теоретическая физика. М.: Наука, 1984. С. 345–360.

Вернадский В. И. Научная мысль как планетное явление. М.: Наука, 1991.

Винер Н. Кибернетика или управление и связь в животном и машине. 2-е изд. / пер. с англ. *И. В. Соловьева* и *Г. Н. Поварова*; под ред. *Г. Н. Поварова*. М.: Советское радио, 1968.

Кандель Э. Р. Век самопознания. Поиски бессознательного в искусстве и науке с начала XX века до наших дней. М.: Corpus (АСТ), 2012.

Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Институт экспериментальной социологии. СПб: Алетейя, 1998.

Лотман Ю. М. Семиосфера. СПб: Искусство-СПБ, 2001.

Луман Н. Реальность массмедиа. М.: Праксис, 2005.

Моль А. Социодинамика культуры. М.: Книга по требованию, 2012.

Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинен Пресс, 2017.

Рассел Б. Человеческое познание, его сфера и границы. К.: Ника-Центр, 2001.

Саймон Г. Науки об искусственном / пер. с англ. 2-е изд. М.: Едиториал УРСС, 2004.

Сорокин П. А. Человек. Цивилизация. Общество. М.: Политиздат, 1992.

Стеларк. Фрактальная плоть. Лиминальные желания: кадавр, коматоз и химера // Эволюция от кутюр: искусство и наука в эпоху постбиологии. Ч. 2. Теория / под ред. *Булатова Д.* Калининград: БФ ГЦСИ, 2013. С. 270–287.

Тейяр де Шарден П. Феномен человека. Преджизнь, жизнь, мысль, сверхжизнь. М.: Наука, 1987.

Фромм Э. Бегство от свободы. М: АСТ Publishers, 2017.

Шкондин М. В. Системность и организованность медиасферы: интегративные аспекты. // Вопросы теории и практики журналистики. 2018. Т. 7. № 1. С. 177–186.

CCCS: The Birmingham Center for Contemporary Cultural Studies, 2014. Available at: https://www.birmingham.ac.uk/schools/historycultures/departments/history/research/projects/cccs/index.aspx

CCRU, Cybernetic Culture Research Unit: Writing 1997–2003. Cybernetic Culture Research Unit. University of Warwick, UK. Time Spiral Press, 2015. Available at: http://www.timespiralpress.net

Huxley J. (1927) *Religion without Revelation*. London: E. Benn.

Lab for the Unstable Media, 2018. Available at: http://www.V2.nl

Lister M., Dovey J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) *New Media: a critical introduction. Second Edition*. Routledge, NY.

Miller V. (2011) *Understanding digital culture*. SAGE.

Moulier-Boutag Y. (2012) *Cognitive Capitalism*. Cambridge, UK: Polity Press.

Notes

Dyal G. For Extreme Artist Stelark, Body Mods Hint at Humans' Possible Future. *Wired*. 2012. Feb 5. Available at: https://www.wired.com/2012/05/stelarc-performance-art/

Stelarc, 2018. Available at: http://www.stelarc.org/projects.php

References

Baudrillard J. (2016) *Simulyakry i simulyatsii* [Simulacra and Simulations]. Moscow: POSTUM Publ. (In Russian)

Bibler V. S. (1991) *Ot naukoucheniya k logike kul'tury. Dva filosofskikh vvedeniya v XXI vek* [From Epistemology to the Logic of Culture. Two Philosophical Introductions into the 21st Century]. Moscow: Politizdat Publ. (In Russian)

Bulatov D. (2013) Iskusstvo i nauka kak predpolagayemoye vozmozhnoye [Arts and Science as the Conjectured Possible]. In D. Bulatov (ed.) *Evolyutsiya ot kutyur: iskusstvo i nauka v epokhu postbiologii. Chast' 2. Teoriya* [Evolution Haute Couture: Art and Science in the Post-Biological Age. Part 2. Theory]. Kaliningrad: BF GTSSI. Pp. 10–17. (In Russian)

Bulatov D. (2016) *Po tu storonu mediuma* [Beyond the Medium]. Kaliningrad: BF GTSSI. (In Russian)

CCCS: The Birmingham Center for Contemporary Cultural Studies, 2014. Available at: https://www.birmingham.ac.uk/schools/historycultures/departments/history/research/projects/cccs/index.aspx

CCRU, Cybernetic Culture Research Unit: Writing 1997 – 2003. Cybernetic Culture Research Unit. University of Warwick, UK. Time Spiral Press, 2015. Available at: http://www.timespiralpress.net

Fromm E. (2017) *Begstvo ot svobody* [Escape from Freedom]. Moscow: AST Publishers. (In Russian)

Huxley J. (1927) *Religion without Revelation*. London: E. Benn.

Lab for the Unstable Media, 2018. Available at: http://www.V2.nl

Lister M., Dovey J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) *New Media: a Critical Introduction. Second Edition*. Routledge, NY.

Miller V. (2011) *Understanding Digital Culture*. SAGE.

Moulier-Boutag Y. (2012) *Cognitive Capitalism*. Cambridge, UK: Polity Press.

Kandel' E. R. (2012) *Vek samopoznaniya. Poiski bessoznatel'nogo v iskusstve i nauke s nachala XX veka do nashikh dneĭ* [The Age of Self-Knowledge. The Search for the Unconscious in Art and Science From the Early 20th Century to the Present]. Moscow: Corpus (AST) Publ. (In Russian)

Lotman Yu. M. (2001) *Semiosfera* [The Semiosphere]. SPb: Iskusstvo-SPB Publ. (In Russian)

Luhmann N. (2005) *Real'nost' massmedia* [Reality of Mass Media]. Moscow: Praksis Publ. (In Russian)

Lyotard J.-F. (1998) *Sostoyaniye postmoderna [*The Postmodern Condition]. Moscow: Institut eksperimental'noy sotsiologii, Spb.: Aleteyya Publ. (In Russian)

Moles A. (2012) Sotsiodinamika kul'tury [Sociodynamics of Culture]. Moscow: Kniga po trebovaniyu Publ. (In Russian)

Paul K. (2017) *Tsifrovoye iskusstvo* [Digital Art]. Moscow: Ad Marginen Press. (In Russian)

Vartanova E. L. (2018) Teoriya media kak perekrestok nauchnykh podkhodov i metodov [Media Theory as the Crossroads of Scientific Approaches and Methods]. *Voprosy teorii i praktiki zhurnalistiki* 7(1): 165–176. (In Russian)

Vernadskiy V.I. (1991) *Nauchnaya mysl' kak planetnoye yavleniye* [Scientific Thought as a Planetary Phenomenon]. Moscow: Nauka Publ. (In Russian)

Veyl' G. (1984) *Matematika. Teoreticheskaya fizika* [Mathematics. Theoretical Physics]. Moscow: Nauka Publ. Pp. 345–360. (In Russian)

Russell B. (2001) *Chelovecheskoye poznaniye: ego sfera i granitsy* [Human Cognition: Its Sphere and Boundaries]. Kiev: Nika-Tsentr Publ. (In Russian)

Shkondin M.V. (2018) Sistemnost' i organizovannost' mediasfery: integrativnyye aspekty [Systematicity and Orderliness of the Media Sphere: the Integrative Aspects]. *Voprosy teorii i praktiki zhurnalistiki* 7(1): 177–186. (In Russian)

Simon G. (2004) *Nauki ob iskusstvennom* [The Sciences of the Artificial]. Moscow: Editorial URSS Publ. (In Russian)

Sorokin P. A. (1992) *Chelovek. Tsivilizatsiya. Obshchestvo* [Man. Civilization. Society]. Moscow: Politizdat Press. (In Russian)

Stelark. (2013) Fraktal'naya plot'. Liminal'nyye zhelaniya: kadavr, komatoz i khimera [Fractal Flesh. Liminal Wishes: the Cadaver, the Comatose and the Chimera]. In D. Bulatov (ed.) *Evolyutsiya ot kutyur: iskusstvo i nauka v epokhu postbiologii. Chast' 2. Teoriya* [Evolution Haute Couture: Art and Science in the Post-Biological Age. Part 2. Theory]. Kaliningrad: BF GTSSI. Pp. 270–287. (In Russian)

Teilhard de Chardin P. (1987) *Fenomen cheloveka. Predzhizn', zhizn', mysl', sverkhzhizn'* [The Phenomenon of Man. Pre-Life, Life, Thought, Superlife]. Moscow: Nauka Publ. (In Russian)

Wiener N. (1968) *Kibernetika: ili upravleniye i svyaz' v zhivotnom i mashine. Vtoroye izdaniye* [Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine. Second edition]. Moscow: Sovetskoye radio Publ. (In Russian)

Поступила в редакцию
04.04.2018