

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2017/v2-i1/93>

Медиареальность — новая среда жизни

В.В. Савчук

Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

savcuk.valeri@gmail.com

Аннотация. В статье речь идет об изменении визуальной реальности, формируемой новым типом визуального образа — цифрового образа, который формирует и новый тип реальности — медиареальность, и новую жизненную среду. В истоках медиареальности стоит цифровой фотообраз. Медиареальность воздействует на человека необратимо, формируя, телесность и структуру восприятия современного человека, его сферу самопрезентации и коммуникации. Распространение цифрового образ определяет медиальный поворот в культуре. Медиафилософия — философия эпохи медиального поворота. Появление цифрового искусства — знак существенной трансформации социальной реальности.

Ключевые слова: медиа, цифровая фотография, медиареальность, теория коммуникации, медиафилософия, иконический и медиальный поворот, видеоарт, цифровое искусство

I.

Факт неустранимый — мы живем в новом тысячелетии, в новом мире, новой среде жизни и, определенно, в новой реальности. Но, повторю, у понятия «реальность» — «незавидная роль всегда быть чем-то определенным. Мы говорим: объективная, субъективная, физическая, виртуальная, техническая, божественная, мифо-поэтическая, иллюзорная реальность, и список этот заведомо неполон. В этом ряду пришло время и место появления медиареальности, которая есть реальность всех, а не для всех. В ней не все должно согласовываться, поскольку она складывается стихийно, это "архитектура без архитектора" Она не произведена внешней всем инстанцией, не привнесена, не дана готовой, она есть функция сообщества, живущего в данном месте, на этом этапе взаимоотношения человека и природы, с этим господствующим типом коммуникации. Именно в этом статусе она становится онтологическим условием существования человека. А в этом же последнем качестве — предметом философии, представшей медиафилософией. [Савчук, с. 135-143]. Для многих эта трансформация, свершившаяся на глазах, не осознана, поскольку пользователи не понимают, что они участвовали в колонизации реальности новыми медиа, как способствовали этому, пользуясь электронной почтой, убиравшей телеграммы и рукописные письма, мобильными телефонами, скайпом, ватсапом и прочими новинками неизменно появляющимися на нашем небосклоне. Мы все виновники этих изменений.

Однако отказ признать свою вину в чем-либо в целом, и медиареальности — в частности в психоанализе это называется форклизией — когда травматическое событие не просто замалчивается, но если бы оно просто покрывалось бы пеленой забвения, оно бы все равно где-то

да просачивалось бы — слетало с языка — скорее, символический статус события вообще не признается, оно как бы остается вне смысла, который не принять и не оспорить. Тем самым оно как бы отменяется и выводится вообще за пределы умопостижимого. Косвенным удостоверением этого является бегство от будущего от научной фантастики к фэнтези с переносом читателя или зрителя не в далекое будущее, или же неизведанные планеты, но отправляет их в мир легенд и сказок, мифов и древних сказаний, а действия разворачиваются в мире условного средневековья. Другой важной темой, подтверждающей диагноз бегства от будущего — популярность жанра постапокалиптика, в коей легче воображать себя в далеком прошлом, куда проваливается человек после Большой войны, к примитивным технологиям, включая технологии власти. Этот мир не требует воли к воображению, востребованной для проекции в будущее тенденций, наметившихся в изменившихся до неузнаваемости настоящем, в котором еще не кристаллизовались новые отношения и столь же новые формы чувственности. Бедность фантазии компенсируется богатством исторического опыта и вариантов обустройства топосов ровно также, как subtilность детей мегаполисов — повышенной активностью в покорении цифровых просторов.

География этих путешествий, топология искривления и силы, действующие в цифровом пространстве, указывают на возможность ускользания из-под власти за пределы социального порядка сложившихся обменов и способов самопрезентации. Но тенденция к делокализации и абстрагированию от реальных интересов и реального опыта повседневной жизни приводит к трансформации понятия самоидентификации личности, на которую все решительнее влияют «дальние» географические, но идеологически близкие друзья, знающие и разделяющие твои пристрастия, любимую музыку, фильмы, книга, сайты. Личность, ставшая пользователем, все больше отдаляется от узко понимаемого контекста отношений. В этой перспективе возрастать роль иллюзий, мифов и утопий.

Но утопия, как известно, мощнейший аттрактор, изменяющий реальность, воплощающий умышленный мир. Даром что ли возникло крылатое выражение: нет такой утопии, которая бы не воплотилась. Осознавая это, Н.А. Бердяев в сердцах писал: «Но утопии оказались гораздо более осуществимыми, чем казалось раньше. И теперь стоит другой мучительный вопрос, как избежать окончательного их осуществления» [Бердяев, с. 121-122]. Собственно ускользание от проекта будущего и, более того, от ответственности за него порождает иллюзорные формы господства над прошлым. Прошлое более приемлемо, поскольку вписано в производство воображения, разыгрывающегося в потребительском обществе, и не требует проявлений воли для формирования будущего.

Уход в цифровую, параллельную в форме виртуальной реальности, а затем и всеобъемлющую медиареальность имел свое оправдание, так как идеи отселения бунтарей, несогласных и разочарованных в этой реальности полагался оправданным. Перенос негативной активности в дигитальную зону, канализировал агрессию, бунт и непокорность, искушая зоной свободы игры и проявления агрессии и легитимных убийствах в компьютерных играх, пространством эгалитарности и анонимности в Сети. Так называемый реальный — оставшийся за порогом цифрового разума — мир, являл старое общество с надзором, несправедливостью и неустроенным бытом, миром лингвистической и иконической тотальности, последовательно провозгласившим об этом приверженцами лингвистического и иконического поворотов. К этому подталкивало осознание исчерпанности географических открытий новых земель и физических пространств. Неиссякаемая воля к освоению новых пространств перенаправлялась в бесконечные зоны цифровых горизонтов, на фоне которых разыгрываются новые ристалища, новые — гибридные и информационные, например, войны.

II.

Очень скоро навигация в повседневной жизни приобрела черты медиареальности и, как следствие, повседневная среда утрачивает свое былое значение. Умный дом, как провозвестник армии умных вещей говорит нам о том, что различные домашние устройства, кухонное оборудование, копировально-множительная техника, счетчики электроэнергии будут подключены к Сетям и мы можем управлять ими из любой удаленной точки, где есть Сеть. А она есть почти везде. Этот проект приводит к гиперинтенсификации обыденной бытовой жизни, навигация в которой по сложности управления становится соотносимой с кабиной современного самолета. И

обратимость ей не грозит. Ибо, как справедливо отметил Хансен: «Реальность, закодированная в цифровой базе данных, может быть воспроизведена, в равной степени, и как звуковой файл, и как статичный образ, и как видеоклип, или же иммерсивный, т.е. задействующий сразу несколько каналов восприятия (зрение, слух, осязание), создающий эффект полного присутствия трехмерный интерактивный мир, — не говоря уже о тех формах, которые не отвечают способностям человеческого восприятия вовсе. Проще говоря, по мере того, как медиа теряют свою материальную специфику, тело приобретает все большую значимость в качестве инстанции отбора и формирования, в качестве избирающего свой тип медиа центра информации [Hansen, p. 22]. Медиареальность больше чем реальность, она и есть наш мир, вне его и помимо него мир не дан, не познан, не оценен и, в конечном счете, не существует.

Медиареальность дает опыт превращения далекого и чужого в свое близкое, домашнее, обжитое, повседневное и комфортное, позволяющего всегда быть у себя дома. В медиареальности вещи и страницы сайтов уравниваются, дополняя и определяя друг друга. Но, отправляясь в путешествие в мир медиареальности, человек становится не столько путешественником, сколько скитальцем и праздношатающимся фланером, он получает удовольствие от случайной встречи, находки или открытия. Но «становясь скитальцем, *homo viator* достигает своего максимума, превосходя мигрантов и эмигрантов, туристов и паломников, а также всех тех, чей маршрут проложен из одной определенной точки в другую. Странничество отличается от всяческих путешествий (как в святые, так и в профанные места) тем, что не ведает конечной цели в социофизическом пространстве. Для странника незначимы любые земные границы, пересекаемые им, релевантен для него порог, отделяющий бытие от инобытия... Можно сказать, что это интровертированное движение переводит пространство в чистое время» [Смирнов, с. 238]. Еще совсем недавно крайне алармически звучали диагнозы о мире, представляющем как быстрая смена картин, за которой может угнаться только скользящий клипированный взгляд, едва различающий образы предшествующего века, его ведущие мотивы и желания, цементирующие связь изобразительных искусств и литературы, политики и повседневности, войны и мира, свободы рока и принуждения комсомольской песни.

III.

Изобразительно искусство, по-своему реагирует на появление новой реальности — медиареальности. В конце XX и уже начале XXI века со все нарастающей интенсивностью искусство исследует и продумывает актуальную ситуацию, рождая новый вид искусства — медиаискусство.

Медиаискусство — это вид искусства, произведения которого создаются и репрезентируются с помощью современных цифровых технологий, преимущественно таких как видео, компьютерные и мультимедиа технологии, Интернет. Формируются новые институции, как например, основанный в 1981-ом году центр медиаискусства и технологии в Роттердаме V2_. Здесь инженеры, учёные и художники работают вместе над исследованиями и разработкой форм искусства с применением электроники и компьютерных технологий. И так на актуальной художественной сцене можно выделить такие виды новых искусств. Во-первых, иконический поворот дал всплеск таких искусств как: видеоарт,¹ видеопозия, видеоживопись, архитектурная видеоживопись, видеоживопись на скорость, видеоскульптура, видеоперформанс, видеотанец. Во-вторых, последовавший за иконическим медиальный поворот дал жизнь иным видам искусств, характеризующихся часто, как «искусство эпохи новых медиа»: «электронное искусство», «цифровое искусство», видеоарт (в том числе виджеинг [MALBRED], саундарт, медиаинсталляция (иногда также медиаскульптура), медиаперформанс, его еще называют дигитальный перформанс [Dixon], медиаландшафт (или медиасреда), сетевое искусство (интернетарт или нетарт, иногда также вебарт). Само собой список далеко не полон. Он лишь констатирует тот фундаментальный сдвиг в культуре, реагируя на который искусство дает совершенно экзотические на первый взгляд, его виды. Они представляют собой ценный для современных теоретиков материал; эвристические

¹ Как известно, искусство видеоарта появилось в далеком уже 1964 году, когда художник Нам Джун Пайк (Nam June Paiks) – американец корейского происхождения, воспользуется портативной видеокамерой Sony Portapak и заявит, что катодная трубка – его холст, а электроды – его краски.

модели анализа формирующегося миропорядка. Творчество видеохудожников и медиахудожников критически переосмысливает инфляцию ценностей архаичного изобразительного и своими средствами схватывает существо происходящих изменений. Это искусство обладает рядом новых свойств — игровой природой, диалогом, передачей образов в режиме реального времени и т.д. Здесь уже нельзя игнорировать зачатки интерактивного общения, когда пользователь пишет комментарии, ставит лайки, он не может не влиять как на оценку произведения, так и будущую работу художников. Строго говоря, интерактивность означает управление источником информации со стороны пользователя. В более полном виде интерактивность характерна для цифровой культуры в целом.

Тенденция сокращения времени на создание художественного образа наметилась давно. Но по сей день в социальных Сетях появляются отчеты художников о том, что старые технологии отнимают у них слишком много времени и большую часть сил. Прогресс однако не стоит на месте. Так в конце XIX в. мода на работу живописца на пленэре привела к выпуску красок в тубах, так и мода на медиаискусство провоцирует появление все нового программного обеспечения, новых гаджетов, устройств и т.д. Однако эта тенденция имеет оборотную сторону. Диктат цифрового пролетариата в медиапространстве подразумевает сужение и упрощение форм дискурса при лавинообразном наращивании объемов контента. К художнику возвращается образ, в котором он выступает как маг, который реально вплетен во все области и в своем радикальном жесте изменяет всю структуру сложившейся науки и картину мира. Художник, стоящий на авансцене современного искусства, вплетает свои желания в нейрофизиологию и биотехнологии. Видным представителем является Стеларк, который видит свою цель в искусстве следующим образом: «Меня интересует развитие архитектуры человеческого тела, его ориентация в мире современных технологий. Технологии позволяют расширить возможности нашего тела, распространить наши действия за границы физических возможностей» [Стеларк]. Медиахудожник превращает искусство в исследование, в новые дигитальные технологии и архитектуру сетей, он обязан ориентироваться в новых стратегиях производства желаний, которые возникают в мире компьютерных развлечений, и обязан быть компетентен в этих жаргонах и в этих моделях, он вовлекает некий ранее аутентичный пафос этих областей в свое творчество.

Энергия, с которой цифровые технологии изменяют стиль жизни, которая радикально меняют представление о произведении искусства, рождает новые способы репрезентации, минуя выставочные залы галерей и музеев, кураторов и критиков. Это искусство может проявиться в непосредственной близости, войти в дом вместе с клипом, видео и фотографией, отчетом и дискуссией. И не играет роли близко ли или бесконечно далеко работает художник — Интернет-присутствие делает это не важным.

Статья написана при финансовой поддержке гранта РФФИ 16-18-10162 «Новый тип рациональности в эпоху медиального поворота», СПбГУ.

Литература

- [1] Бердяев Н.А. Новое средневековье. Берлин: Обелиск, 1924. С. 121-122.
- [2] Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Изд-во РХГА, 2013. С. 135-143.
- [3] Смирнов И. П. Генезис. Философские очерки по социокультурной начинательности. СПб.: Алетейя, 2006. С. 238.
- [4] Стеларк (Stelarc) // <http://www.peoples.ru/art/theatre/actor/stelarc/> (Дата обращения 20.01.2017)
- [5] Dixon Steve, Smith Barry. Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dances, Performance Art, and Installation. Cambridge. MA and London: The MIT Press, 2007
- [6] Hansen M. New Philosophy for New Media. Cambridge, Massachuset/London: The MIT Press, 2004. P. 22.
- [7] MALBRED. Статьи про виджеинг. ВидеоАрт. Искусство наступающего будущего. <<http://www.malbred.com/stati-pro-vidzheing/video-art.-iskusstvo-nastupivshego-buduschego.html>> (дата обращения 15.02.2017).

Mediarealnost — new daily living

V.V. Savchuk

Saint-Petersburg State University, Russia

Abstract. In the interview we are talking about changing the visual reality, formed a new type of visual image — a digital image, which forms a new type of reality — mediarealnost, and a new living environment. The origins mediarealnosti is digital photoimage. Mediarealnost affects human irreversibly to form, physicality and structure of perception of modern man, his self-presentation and communication sphere. The spread of digital image determines the medial rotation in culture. Mediafilosofi — philosophy of the medial rotation. The emergence of digital art is a sign of a significant transformation of social reality.

Keywords: media, digital photography, media reality, mediaviolence, communication theory, media philosophy, Iconic and medial turn, video art, digital art.

References

- [1] Berdyayev N.A. *Novoye srednevekov'ye*. Berlin: Obelisk, 1924. S. 121-122.
- [2] Savchuk V.V. *Mediafilosofiya. Pristup real'nosti*. SPb.: Izd-vo RKHGA, 2013. S. 135-143.
- [3] Smirnov I. P. *Genesis. Filosofskiye ocherki po sotsiokul'turnoy nachinatel'nosti*. SPb.: Aleteyya, 2006. S. 238.
- [4] Stelarc // <http://www.peoples.ru/art/theatre/actor/stelarc/> (Дата обращения 20.01.2017)
- [5] Dixon Steve, Smith Barry. *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dances, Performance Art, and Installation*. Cambridge. MA and London: The MIT Press, 2007
- [6] Hansen M. *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Massachusetts/London: The MIT Press, 2004. P. 22.
- [7] MALBRED. Статьи про виджеинг. ВидеоАрт. Искусство наступающего будущего. <<http://www.malbred.com/stati-pro-vidzheing/video-art.-iskusstvo-nastupivshego-buduschego.html>> (accept: 15.02.2017).