

ФИЛОСОФСКИЕ НАУКИ

DOI: 10.15593/perm.kipf/2019.4.01
УДК 7.08.038.01

ИСКУССТВО КАК ПРЕДПОЛАГАЕМОЕ ВОЗМОЖНОЕ

Д.Х. Булатов

Государственный центр современного искусства, Балтийский филиал, Калининград, Россия

О СТАТЬЕ

Получена: 10 сентября 2019 г.
Принята: 11 ноября 2019 г.
Опубликована: 31 декабря 2019 г.

Ключевые слова:

современное искусство, art&science, технобиологическое искусство, новый материализм, постгуманизм, недискретные медиа, гибридность, неантропоцентризм, нечеловеческие акторы, биомедицина и био-арт, постбиология.

АННОТАЦИЯ

Обращение современных художников к науке и новейшим технологиям – робототехнике, ИТ, биомедицине – заставляет по-новому формулировать понятие искусства. Достаточно представить себе «полуживой» кибернетический организм или нейронную культуру в залах музея или галереи – и мы понимаем, что имеющаяся художественная система (хранения, репрезентации и т.д.) тотально не приспособлена для подобных художественных работ. Все эти нечеловеческие субъекты, взаимодействуя друг с другом, порождают сложную системную целостность – новые пространства существования искусства, где человеку отводится не самая важная роль. Существуют ли рабочие концепции и форматы искусства, которые укладываются в рамки этих технологических инноваций? Могут ли они служить стимулом для новых критических художественных исследований и интервенций на пересечении искусства, науки и технологий?

Эта статья называется «Искусство как предполагаемое возможное», но, несмотря на такое футурологическое название, в мои планы не входит описание карт искусства будущего. Я лишь попытаюсь рассказать о своем видении искусства и путях его развития, а также предложить интерпретацию некоторых произведений. В конце концов, этот подход может быть рассмотрен как попытка еще раз напомнить о том, что есть и иные способы существования искусства. Мне интересна разработка интерпретации искусства как непрерывной динамической игры; искусства, которое исходит из понимания сложности мира и как может отображает это понимание. Я уверен, что существующая сегодня художественная традиция воспроизводит все паттерны дуалистического разделения. В этой традиции живое понимается в его отличии от неживого, активное от пассивного, а человек – единственный, кто превосходит окружающий мир. Напротив, «не-человеческое», объект и природа всегда претерпевают воздействия. Со своей стороны я пытаюсь найти подход, который подразумевает иную онтологию – онтологию, в которой «человеческое» и «не-человеческое» было бы вовлечено в поток симметричным образом. Этот подход производит реальность, в которой автономия, свобода выбора и креативность не считаются атрибутами только человеческого. В отличие от существующей традиции этот процесс опосредования знает и признает, что это и есть его природа. Он знает, что все активно, неисчерпаемо и потенциально, а порядок – есть лишь одно из многочисленных проявлений хаоса.

© ПНИПУ

© **Булатов Дмитрий Хаметович** – куратор, главный специалист,
e-mail: dbulatov@gmail.com.

© **Dmitry H. Bulatov** – Curator, Chief Specialist,
e-mail: dbulatov@gmail.com.

Статья подготовлена для настоящего издания на основе публикации, представленной в каталоге «Лаборатория медиаискусства CYLAND КИБЕРФЕСТ-10» (под ред. Л. Беловой – СПб: St.Petersburg Arts Project INC, 2017. – С. 168–178). Публикуется с разрешения издательства.



Эта статья доступна в соответствии с условиями лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

ART AS THE CONJECTURED POSSIBLE

Dmitry H. Bulatov

The National Centre for Contemporary Art, Baltic Branch, Kaliningrad, Russian Federation

ARTICLE INFO

Received: 10 September 2019

Accepted: 11 November 2019

Published: 31 December 2019

Keywords:

contemporary art, art&science, technobiological art, new materialism, posthumanism, non-discrete media, hybridity, non-anthropocentrism, non-human actors, biomedicine and bio-art, postbiology.

ABSTRACT

The orientation of modern artists to science and the latest technologies-robotics, IT, Bio-medicine-forces us to formulate the concept of art in a new way. It is enough to imagine a "half-alive" cybernetic organism or neural culture in the halls of a Museum or gallery – and we understand that the existing artistic system (storage, representation, etc.) is totally not adapted for such works of art. All these non-human subjects, interacting with each other, give rise to a complex system integrity-new spaces of art existence, where the person is assigned not the most important role. Are there working concepts and art formats that fit within the framework of these technological innovations? Can they serve as an incentive for new critical artistic research and interventions at the crossroad of art, science and technology?

This article is called "Art as the Conjectured Possible", but despite this futurological title, my plans do not include a description of maps of the art of the future. I will only try to tell you about my vision of art and the ways of its development and to offer the interpretation of some of the works. In the end, this approach can be seen as an attempt to remind once again that there are other ways of existence of art. I am interested in developing an interpretation of art as a continuous dynamic game; art that comes from an understanding of the complexity of the world and displays this understanding in the most possible way. I am sure that the existing today artistic tradition reproduces all the patterns of dualistic division. In this tradition, the living is understood in its difference from the inanimate, the active from the passive, and man is the only one who transcends the surrounding world. On the contrary, "non-human", object and nature are always affected. In my turn, I am trying to find an approach which implies a different ontology – an ontology in which "human" and "non-human" would be involved in the flow in a symmetrical way. This approach produces a reality in which autonomy, freedom of choice, and creativity are not considered the attributes of human alone. Unlike the existing tradition, this process of mediation knows and recognizes that this is its nature. He knows that everything is active, inexhaustible, and potential, and order is only one of many manifestations of chaos.

© PNRPU

В своей книге «Веселая медицина» знаменитый врач и алхимик XVII века Меркурий Ван Гельмонт рассказывает о фламандских госпиталях, устроенных в традиции итальянской комедии масок. Больного помещают в палату, где стены, пол и потолок выложены зеркалами. Под зловещую музыку к нему приближаются врачи с гротескно увеличенными щипцами, сверлами и клистирами. Испуганный пациент визжит и царапается, в то время как врачи, склонившись над его отражениями, имитируют операцию – режут и пилят. В конце концов от этих фантазмагорий и душераздирающих звуков больной затихает в обмороке. «Надо всегда помнить, – заключает Ван Гельмонт, – что лечить необходимо не от болезней, а от связанной с этими болезнями черной меланхолии» [1, с. 10].

Я, конечно же, и раньше знал, что слова «куратор» (curator) и «лечение» (cure) этимологически связаны между собой. Но после примера Ван Гельмонта высказывание «курировать – означает лечить» обретает для меня особенный смысл. Эта статья называется «Искусство как предполагаемое возможное», но, несмотря на такое футурологическое название, в мои планы не входит описание карт искусства будущего. Я лишь попытаюсь рассказать о своем видении искусства и путях его развития, а также предложить интерпретацию некоторых произведений. В конце концов, этот подход может быть рассмотрен как попытка – в полном соответствии с идеями Ван Гельмонта – еще раз напомнить о том, что есть и иные способы существования искусства.

Цифровая западня

Чтобы выяснить, что же представляет собой эта интерпретация, я хотел бы подробнее коснуться термина «цифровое». Те, кто имеет дело с технологическим искусством и совре-

менными видами коммуникации, часто сталкиваются с этим понятием. Однако для людей несведущих разница между «цифрой» и «аналогом» может быть неочевидна. Это также касается расхожих словосочетаний типа «цифровое искусство» или «цифровые медиа». В большинстве случаев мы используем эти термины на интуитивном уровне и чаще всего неточно. Например, что-то может относиться к цифровой области, но вовсе не иметь отношения к электронике и вычислительным устройствам. И, наоборот, «аналоговый» – совсем не значит, что нечто не имеет отношения к вычислительным устройствам. Типичный пример – водяной компьютер 1936 года постройки советского инженера Владимира Лукьянова. Эта машина была способна решать дифференциальные уравнения в частных производных: аналоговые вычисления производились при помощи напора воды и соединенных между собой трубок и колб [2, с. 90].

«Цифровое» – просто означает, что нечто делится на дискретные элементы. При этом системы счисления могут быть очень разными – нули и единицы или десятичная система, которой мы все пользуемся. Или, допустим, пятеричная система, которая существовала в России до XVIII века. Или алфавитные системы, которые использовали древние армяне, греки, евреи, – это тоже цифровые системы. Или, например, подвижные литеры печатного станка Гуттенберга. Все эти примеры говорят нам о том, что «цифровое» – это некая выработанная абстракция, которая имеет неоднозначные состояния. Давайте зададимся вопросом: откуда возникла эта абстракция, какое видение окружающего мира она использует и какого рода онтологию влечет за собой?

На картине Иеронима Босха под названием «Фокусник» (ок. 1502) мы видим неких персонажей, внимающих шарлатану, который манипулирует шариками и стаканчиками. На первый взгляд эта картина не имеет никакого отношения к теме «цифрового» или «дигитального». Однако если мы вспомним, что слово «digitus» с латыни переводится как «перст», то все встает на свои места. Перед нами уже не наПЕРСТочник, не мошенник – а фокусник и волшебник. Когда этот маг крутит перед нашим носом колпачки, он советует нам проявить внимание (присмотреться), разум (сосчитать, угадать) и волю (выбрать) тот или иной колпачок. А то, что он не показал и утаил, – якобы вторично. На самом деле, если мы не будем с ним играть, то абсолютно все равно, какова его ловкость рук. Основа этой игры – работа дискретности, квантования, которая задействует наше восприятие / разум / волю, а также жадность и тщеславие, то есть нашу субъектность. Если бы мы были людьми традиционного общества, цель которых спасение души, а не самоутверждение, то мы бы не стали играть с наперсточником. Единый пребывает с Богом, его мир не знает делимости и расщепления (лат. *digitatio*). Именно поэтому традиционные общества и не подвержены манипуляциям: сначала надо их разрушить, вселив в них веру в разум, поставить субъекта на место Бога, а самоутверждение – на место «спасения души».

Точно такой же механизм квантования работает и в традиционном искусстве, по меньшей мере, так было до XX столетия. В основе классического произведения искусства лежит изображение – пейзаж, портрет, жанровый или религиозный сюжет. А то, что возникает при этом в нашем воображении – есть предельно четкое разделение мира на субъекты и объекты, людей и вещи. Пейзаж пассивен, он просто существует где-то там, дожидаясь человека-посредника – художника, который перенесет этот образ на какую-нибудь поверхность. В свою очередь, законченная картина – это пассивный объект, ожидающий момента, когда активный зритель – потребитель образов – пропустит эти образы через свое восприятие. Так что эта традиция в полной мере соответствует главной метафоре Нового времени («весь мир – театр»), которая отличается беспощадным дуализмом везде и во всем. Когда говорят «живое», за этим всегда маячит «нежить», когда говорят «здоровое», подразумевается «отсутствие больного». Поэтому Ван Гельмонт и задается вопросом, знают ли врачи, что такое «здоровое»? Такой же вопрос справедлив и относительно других понятий: естественное всегда противостоит искусственному,

субъект – объекту, активное человеческое – пассивному вещественному. Такое разделение несимметрично и неравноправно – мы структурируем окружающие пассивные вещи и объекты антропоцентрическим образом (то есть задействуя нашу субъектность). Мы приписываем предметам подчиненный статус только на том основании, что человек – единственный, кто выносит суждение о мире. Это – человекоцентристская онтология, которая рассматривает человека в качестве изолированного и независимого от окружающего мира феномена, фундаментально превосходящего его. То, что делает возможным подобные связи, – это, во-первых, зрение (художник наблюдает пейзаж; зрители рассматривают картину), во-вторых, когнитивные способности: мы познаем мир посредством чувств и умозаключений, и в-третьих, наше ощущение первопричинности себя по отношению к остальному миру.

Пространство потока

Дуализм, обретающий себя в неравноправных и несимметричных отношениях, – идея фикс и упрямая догма наших дней. Он самыми разными способами наполняет нашу культуру, искусство, науку и технологии. И наш образ действий в мире, в материальном и в социальном смысле, тесно с ним связан. Мы действуем так, как будто мы – единственные хозяева здесь. Сегодня многие ученые, философы и социологи настаивают на том, что эта онтология как совокупность принципов нашего существования – глубоко неверна. Сходные интуиции можно найти у таких авторов, как Мануэль Деланда, Бруно Латур, Эндрю Пикеринг, Джон Ло, Анн-Мари Мол. Вместо представления об окружающем мире как о предсказуемой машине, лишенной спонтанности и креативности человеческой природы, эти авторы мобилизуют такие метафоры, как «колеблющееся восприятие», «эмоциональный объект», «порождающая конструкция» и т.д. Каждая из этих метафор – способ артикулировать смысл окружающего материального мира на уровне динамических взаимоотношений. Бруно Латур в своих размышлениях о становлении процессов обращается к работе научных лабораторий, Анн-Мари Мол – к технологическим инновациям и внедренческой практике, Эндрю Пикеринг – к примерам из истории физики и кибернетики. Во всех этих изысканиях пред нами предстают люди и материальные объекты, взаимодействующие друг с другом в едином и равноправном процессе, в котором участвуют различные живые и неживые элементы. Этот процесс напоминает поток симметричных взаимоотношений, в котором все реагируют на все и приспосабливаются к изменениям.

Представьте себе картину многообразия. Перед вами – ряд неких сущностей, которые изменяют свою природу вначале одним, а потом другим способом. Иногда эти множества приходят во взаимное равновесие и формируют новую сущность, которая также начинает собственную игру. Теперь представьте, что исходные сущности сформировались точно таким же образом и что все они являются составными. И воспроизведите весь процесс заново. Это и есть тот образ, к которому обращаются современные исследователи. Чтобы увидеть, какую форму эти интуиции принимают в методологической деятельности, можно обратиться к примерам из акторно-сетевой теории (ANT), символического интеракционизма, культурных исследований различия или исследований науки, технологии и общества (STS). Все эти изыскания свидетельствуют о том, что материя не ведет себя предсказуемым и машиноподобным образом. В своих взаимоотношениях с окружающим миром мы сплошь и рядом получаем неожиданные результаты; иногда даже можно подумать, что в этом и заключается основной смысл наших попыток познать мир.

Это то, к чему я веду: этот образ возникновения во времени и становления в динамике неожиданной и непредсказуемой новизны не является ассиметричным дуализмом при посредстве

зрения и логических исчислений. Люди инициируют игру, в которой участвуют различные живые и неживые элементы, и отношения между ними, и эти взаимодействия носят равноправный характер. Это образ проявляющихся во времени, *частично пересекающихся* людей и объектов, вне зависимости от того, удерживаются они в рамках единой структуры или нет. И прежде чем вернуться к искусству, я хотел бы сделать два замечания. Первое – давайте зададимся вопросом, а кто еще разделяет подобную картину игры и взаимодействия? Наилучший ответ: эта картина свойственна традиционной восточной философии, которая всегда представляла мир как место постоянного движения и встречи, куда человек вовлечен в качестве малой и совсем не главной ее части. Этот набор представлений о мире, который бы содержал и знал себя как течение, поток и, по сути, непредсказуемость, Анри Бергсон в свое время описывал метафорами «потока становления» и всеобщего «жизненного порыва» [3, с. 64], [4, с. 930].

И второе замечание: хотя философы и социологи вышли на эту онтологию потока через современные технонаучные практики, мы должны понять, что примеры такого рода *симбиотических* взаимодействий можно найти везде. Пример из эволюционной биологии: пчелы впадают в полную зависимость от орхидей, а те в свою очередь полностью зависят от пчел. Это равносильно изменению в базовом эволюционном состоянии – гибрид «пчела-орхидея» тождествен возникновению новой эволюционной сущности. В терминах нашего описания это означает появление новой составной структуры в результате достаточно сильных связей, возникших в поле потока. А вот пример из области культурных традиций – искусство выращивания карликовых деревьев «бонсай». Разведение бонсай – это в чистом виде образец взаимодействия между «посредником-не-человеком» – деревом, которое дает побеги в непредсказуемых направлениях, и «посредником-человеком», который использует техники распределения энергии роста – обрезку, подкормку, обмотку, чтобы следовать некоей проявляющейся эстетике. Сначала совершается некое действие со стороны человека – скажем, обрезка ветвей; затем ответное действие со стороны дерева – его рост в ту или иную сторону; человек находит способ ответить на это – перетягивает ствол или подвешивает грузы и т.д. От «человеческого» актора-игрока – к «не-человеческому» и обратно, и так до бесконечности. Искусство бонсай – прекрасный пример равноправных и ситуативных отношений, где все время происходит перенаправление вектора действий.

Мне кажется важным то, что этот образ потока начинается с науки: это придает ему некую респектабельность. Однако другие примеры говорят нам, что подобные переплетения и взаимодействия можно найти повсюду. Вот почему я думаю, что этот образ – правдив.

Недискретные топологии

Теперь самое время обратиться к искусству. Если традиционное искусство представляет нам систему несимметричных отношений между людьми и объектами, то какие же произведения искусства могли бы инсценировать метафору потока? Я хотел бы обратить ваше внимание на те проекты, которые сфокусированы не на том, как объекты выглядят, а на том, как они обращаются в мире. Все эти произведения представляют аспекты проявляющейся, децентрированной онтологии. В этом смысле о них можно говорить в терминах *недискретности* и *осциллирования* в контурах «человеческое» / «не-человеческое», «живое» / «неживое», «искусственное» / «естественное» и т.д. Основные свойства этих «недискретных топологий» – назовем их так – это их сфокусированность на становлении во времени и переход с уровня дискретного объекта на уровень аморфной, но «скоординированной» материи. Я бы выделил три категории произведений, но только лишь для иллюстрации мысли: эта типология ни в коей мере не претендует на полноту.

К первой категории можно было бы отнести проекты, которые тем или иным образом тематизируют контуры «человеческого» и «не-человеческого» и их взаимодействие. Здесь первым делом на ум приходит класс художественных работ из области технобиологического искусства – проекты, выполненные из живых или «полуживых» биологических элементов. Эти произведения очень ярко иллюстрируют общую идею темпорального, живого и разворачивающегося во времени мира как такового. К таким проектам относятся работы Стеларка [5, с. 270]. Его произведения «Третья рука» (1982), «Усиленное тело» (1986), «Желудочная скульптура» (1993), «Экзоскелет» (1999), «Ухо: ¼ размера» (2003), «Ходячая голова» (2006), созданные с использованием робототехники, IT- и тканевой инженерии, представляются мне инсценировкой процессуального представления о человеке, представления нас о себе как о перформативных, а не когнитивных сущностях. Иногда в буквальном смысле. Например, его «Протезированная голова» (2002) поддерживает беседу без какого-либо внутреннего понимания. Она одновременно иллюстрирует собой и процессуальную роль мысли и языка и показывает язык в качестве производного от перформативной сущности. Работы Стеларка говорят нам о симметрии человеческого и не-человеческого, о нашем теле как об объекте, материально связанном с другими объектами и телами. Именно этой теме посвящен его наиболее радикальный проект в области альтернативной архитектуры тела – «Ухо на руке» (2006), который мыслится автором как доступный для всех пользователей интернет – орган тела¹.

Среди других примеров – деятельность Джо Дэвиса, и в первую очередь его проект «Вагинальная поэтика» (1986). Это произведение уже давно стало классикой *art&science* [7, с. 336], я лишь напомню, что его суть сводилась к осуществлению межзвездного послания посредством передачи вагинальных сокращений в космос (метафора «женского дыхания» Земли). При помощи созданного в лаборатории приборостроения Массачусетского технологического института так называемого «вагинального детектора» – датчика, регистрирующего произвольные и непроизвольные вагинальные сокращения (приглашались женщины-волонтеры из состава сотрудников института и балерины Бостонского театра), пробное сообщение было транслировано через Мильстонский радар МТИ к четырем ближайшим аналогам Солнца. Этот проект наглядно передает суть возникающего феномена: в результате всей этой эротически-межзвездной коммуникации художник изобрел инновационный метод кодирования информации на бактериальном носителе. И тем самым вышел на область науки, ныне получившую название «синтетическая биология» [7, с. 352].

Или проект того же автора – «Бактериальное радио», реализованный в 2011 году. В этой работе Дэвис получил электрические цепи посредством выщелачивания германия и платины при помощи генно-модифицированных бактерий, ставших частью этих цепей. Эти цепи, наряду с внешними компонентами (телефонной гарнитурой, антенной и т.д.), легли в основу детекторного радиоприемника, работающего в АМ-диапазоне. Кстати, этот проект Дэвиса напомнил мне один эпизод в исследованиях великого российского изобретателя, физика и музыканта Льва Термена. По воспоминаниям Булата Галеева, в последние годы жизни Термен вплотную работал над проблемой бессмертия. Для своих экспериментов с клетками человека он построил «клеточный инкубатор», при помощи которого случайно выяснил, как услышать голоса сперматозоидов: «...ведь все эти существа, знаете, под микроскопом водят хороводы и поют» [8, с. 134]. Перед нами снова возникающий феномен. В нем проявляется столь же тесное взаимодействие, как и в симбиозе биологических видов, но только в этих случаях имеет место сочетание с неорганическим.

¹ Этой теме был посвящен проект Стеларка «Интернет-ухо», одновременно представленный в Дании, России и Франции в 2011 году. Куратором российской части проекта являлся автор настоящей статьи [6].

Технобиология – удобный материал для рассуждений о становлении. Эта область дает нам примеры симбиотических состояний, большинство из которых характеризуется слабыми связями. И тем самым предоставляет возможность засвидетельствовать любопытные, но не слишком резкие изменения, возникающие в поле потока. Работа Джулии Редика «humNext» (2008) из их числа. В рамках своего проекта она вырастила церемониальный набор девственных плев из элементов «человеческих» и «не-человеческих» агентов-посредников – из собственных вагинальных клеток, а также бычьего коллагена и тканей гладкой мышцы аорты грызунов. Эти композиции являются своеобразным комментарием на тему современной сексуальности и возможности пережить что-то как в первый раз. По словам автора, биологические скульптуры humNext «знаменуют собой взаимный символический дар девственности между любовниками, какого бы пола они ни были» [9, с. 124]. Этот проект мне интересен даже не столько в силу метафоричности этого произведения, сколько потому, что в нем содержится определенное видение будущего. На мой взгляд, стирание опыта и предоставление возможности пережить что-то как в первый раз может стать основой экономики постбиологического общества, в котором пресыщенность разными видами опыта и ограниченность последних создаст новый тип потребителя. Этому новому потребителю все будет казаться новым и волнующим. И тем самым поиск нового в жизни может быть окончательно отменен.

Перформативные посредники

Органическая материя жива и непредсказуема, что не есть неожиданность, однако симметричный подход в той же мере включает в себя и неорганическую материю. Это также следует из рассуждений упомянутых мной философов и социологов об объектах как активных участниках взаимодействий. Что же касается мира искусства, то в качестве примера я хотел бы привести проект американского художника Дэвида Боуэна «Облачное фортепиано» (2014) (рис. 1). Цель художника в этой работе – делегировать создание музыкального произведения природе, предъявив нам тем самым функциональный модус неодушевленного мира. Суть проекта заключается в том, что игра на фортепиано осуществляется не человеком-исполнителем, а движением и формой облаков. Специальная программа в режиме реального времени анализирует особенности облачных элементов и активирует робоустройство, нажимающее клавиши инструмента. Легко догадаться, что небесные гармонии, опосредованные робототехническим присутствием, носят предсказуемо не-человеческий характер. Хотя бы потому, что попросту не нуждаются в человеке – ни в качестве композитора, ни в качестве исполнителя или слушателя. Впрочем, любой историк с легкостью назовет еще с десятков подобных гаджетов-инструментов, «освобожденных» от человеческого присутствия. Всевозможные «Морские органы», «Небесные арфы», «Дождефоны» и т.д. – несть им числа – известны еще с античных времен. Все эти примеры из ряда ситуативных отношений с неорганическими агентами: морской прилив, солнце, гряда облаков – не просто являются «ресурсами» интеракции, они не просто инкорпорированы, «встроены» во взаимодействия – они играют полноправную роль в том, как эти взаимодействия упорядочены.

Многие примеры из этой категории работ часто связаны со звуком. В 1965 году Элвин Люсьер представил вниманию публики перформанс «Музыка для исполнителя соло», основанный на методах биологической обратной связи (БОС). Разработанная Люсьером «БОС-музыка» заключалась в контроле поведения биопотенциалов собственного мозга и в использовании возникающих «альфа-ритмов» для управления различными звукопроизводящими устройствами. В этом проекте человеческий мозг выступал в роли перформативного посредника, как солнце и погода, а

не как центр познания и репрезентации. Эти практики и связанные с ними состояния мне кажутся очень важными, потому что они нарушают наши ощущения первопричинности себя по отношению к остальному миру. Они напоминают нам о том, что есть иные способы существования и другие формы субъектностей, «чьи связи друг с другом не являются ни легкими, ни очевидными»². Кстати, первым исполнителем «Музыки соло» Элвина Люсьера был Джон Кейдж. Этот перформанс полностью соответствовал его эстетике, являя собой процесс, развивающийся по собственным законам без какой-либо внешней драматургии. Как позже выразился Джеймс Теней, «до первого исполнения «Музыки соло» никто и не думал о необходимости дать определение слову «музыка» так, чтобы оно включало и возможность подобного представления; после – определенная корректировка была уже неизбежна»³.



Рис. 1. «Облачное фортепиано». 2014 г. Музыкальное робоустройство, управляемое специальной программой, которая анализирует облачные элементы в режиме реального времени. Авторское программное обеспечение, фортепиано, облака. Дэвид Боуэн (США). Фотография Дэвида Боуэна

А вот и другая сторона – органический агент, который колеблется в контуре «естественное» / «искусственное» и «живое» / «неживое». Такие произведения говорят нам о симметрии и едином процессе, в котором участвуют разные сущности и отношения между ними. Эту сторону я бы хотел проиллюстрировать проектом бразильского композитора Эдуардо Рек Миранда «Биокомпьютерная музыка» (2015) (рис. 2). Его работа направлена на исследование возможностей совместного творчества музыканта, играющего на фортепиано, с грибоподобным организмом *Physarum polycephalum*. Эта слизистая плесень примечательна тем, что обладает памятью, а значит, способна удерживать какую-то интенсивность своих ощущений. Человек играет на инструменте, выходные сигналы звукоснимателей преобразуются в импульсы, посылаемые плесени. Слизевик «слушает» и «отвечает», а его ответ преобразуется обратно в ток для колебания

² Цит. по: [10, с. 244].

³ Цит. по: [11, с. 301].

струн. Так возникает аккомпанемент, и создаются условия возможности интеракции как таковой. Сам акт творчества здесь предстает перед нами явным признанием того, что мы не занимаем никаких лидирующих позиций в подобном взаимодействии. Это исследование с открытым финалом, выяснение того, что мир может нам предложить в ответ.

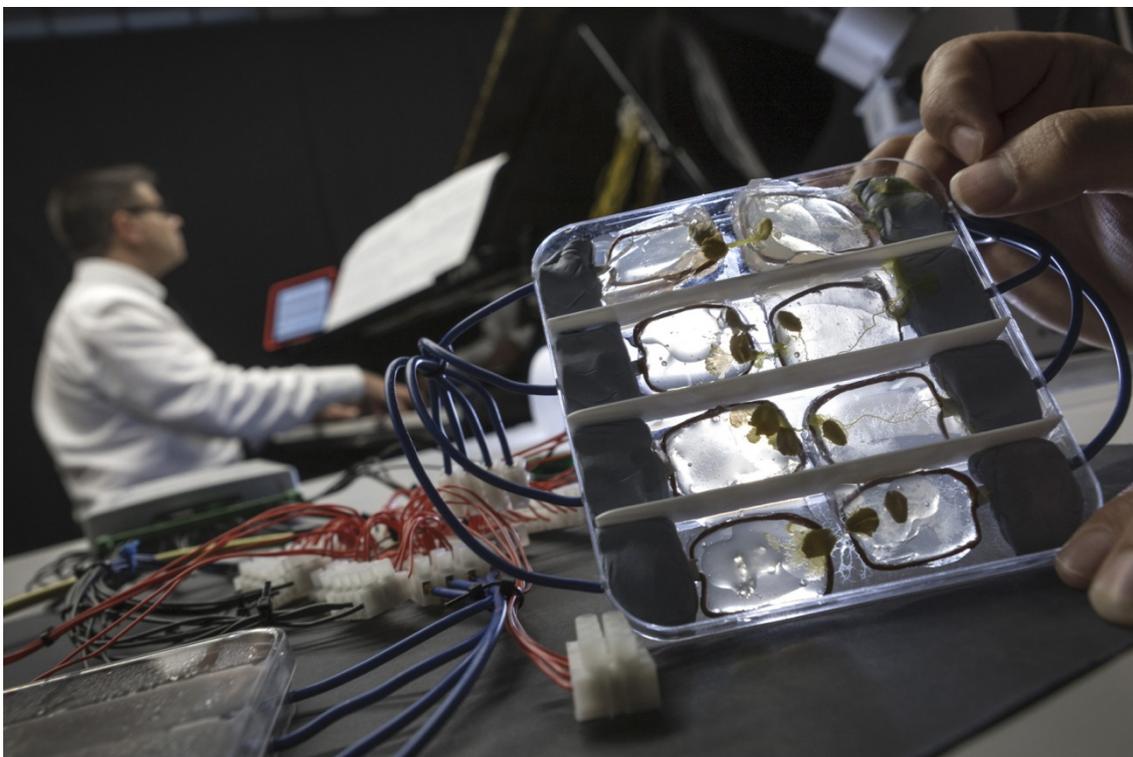


Рис. 2. «Биокомпьютерная музыка». 2015 г. Биокомпьютерная система на основе слизистой плесени *Physarum polycephalum* и интерфейс для ее взаимодействия с фортепиано. При поддержке Центра ICCMR. Эдуардо Рек Миранда (Бразилия/Великобритания). Фотография Эдуардо Рек Миранда

До сих пор я говорил о произведениях, которые тематизируют «человеческое/не-человеческое», «органическое/неорганическое» опосредование. Второй класс, о котором мне хочется поразмышлять, включает работы, инсценирующие симбиотические отношения этих агентов. Я уже упоминал традицию бонсай, и это отличный пример, но если брать что-то поближе к XX веку, то каноничнее кибернетической машины Musicolour Гордона Паска начала 1950-х годов трудно придумать. Машина Musicolour представляла собой эксперимент в области синестезии. Она преобразовывала исполняемую вживую музыку в световое представление, а главная хитрость заключалась в том, что алгоритм работы устройства зависел от уже исполненного ранее, при этом установить линейную связь между музыкальным исполнением и световым аккомпанементом было невозможно. Таким образом, музыкант был вынужден постоянно менять характер исполнения, адаптируясь к машине, рождалась импровизация, и представление превращалось в динамичную и децентрализованную совокупность человека и машины посредством демонстрации отношений, которые могут существовать между людьми и неодушевленными структурами. Другими словами, Musicolour очень прямо и не вербально представлял различные способы проживания между человеческим и не-человеческим.

Ближе к нашему времени хочу упомянуть проект Марион Лаваль-Жанте «Да живет во мне лошадь» (2011) (рис. 3) – перформанс, в ходе которого выяснялось, до какой же степени мы готовы к смягчению границ между человеческими и не-человеческими агентами. Во время исполне-

ния этого перформанса французская художница ввела себе в организм сыворотку лошадиной крови. Чтобы избежать анафилактического шока, она в течение нескольких месяцев готовилась к этой инъекции, принимая лошадиные иммуноглобулины. Чужеродные антитела вводились с постепенным увеличением дозы. Происшедшее с ней автор назвала «митридизацией» – в честь знаменитого царя Митридата IV, который, как говорят, воспитал в себе иммунитет к ядам, ежедневно принимая их в небольших количествах. На пресс-конференции фестиваля Ars Electronica, где авторы перформанса получили первый приз за реализованный проект, Марион Лаваль-Жанте рассказала, что после инъекции чувствовала себя «сверхмощной, сверхчувствительной и сверхнервной». «У меня было ощущение сверхчеловека, – добавила художница, – у меня были все эмоции травоядных. Я не могла спать и чувствовала себя немного лошадью» [12].



Рис. 3. «Да живет во мне лошадь». 2011. Введение в тело художника сыворотки лошадиной крови. Биомедицинский перформанс. Art Orienté Objet: Марион Лаваль-Жанте и Бенуа Маньен (Франция). Проект реализован в сотрудничестве с галереей «Капелица», Люблина. Фотография Миха Фраса

Технологии себя

Наконец, к третьей категории работ, которые мне хотелось бы включить в группу, описывающую метафору потока, относятся те, что я, вслед за Мишелем Фуко, называю «технологиями себя». В работах Фуко – это разного рода практики жизни, благодаря которым происходит становление человеческой субъектности. В нашем случае «технологии себя» – это произведения, воздействующие на состояние человека через различные некогнитивные каналы. «Музыка для исполнителя соло» Элвина Люсьера была, по сути, конструкцией с биологической обратной связью. Она генерировала музыку каждый раз, когда Люсьер входил в медитативное состояние, которое регулируется «альфа-ритмами». В то же время музыка служила обратной связью, помогая Люсьеру войти в это измененное состояние и сохранять его. То же самое можно сказать и о «Машине сновидений» Берроуза и Брайона Гайсина. В 1945 году английский нейрофизиолог Грей Уолтер обнаружил, что воздействие на закрытые глаза световым генератором-стробоскопом по-

рождает ментальные образы. Как правило – движущиеся цветные объекты, а также ощущения, схожие с состоянием транса. Это явление Грей Уолтер назвал «фликером» и описал в своей книге «Живой мозг», которая волею судеб попала в руки Берроуза и Гайсина. В 1960 году они вместе с поэтом и математиком Йеном Соммервилем собрали первый прототип машины, обладающей эффектом фликера. Это устройство получило название «Машина сновидений» и, по сути, явило собой попытку преодоления репрезентационалистской художественной традиции.

Эти «технологии себя» как разного рода практики жизни я выделяю потому, что они ставят проблему стабильности человеческого и возвращают нас к вопросам связности, теперь и внутри себя. Чтобы проиллюстрировать степень ликвидности эволюционных сочетаний «человек-технология», позвольте обратиться к двум примерам. Первый из них – проект австралийского художника Гая Бен-Ари под названием «In potētia» (2012) (рис. 4). В своем произведении Бен-Ари объединяет воедино свое иудейское происхождение и основной нарратив постиндустриального общества – его заикленность на когнитивных аспектах и производительной мощи современных технологий. Сам проект основан на разработках, за которые профессор из Японии Синъя Яманака получил Нобелевскую премию в 2012 году. Речь идет о феномене перепрограммирования клеток различных тканей в определенный тип стволовых клеток (аналогичных эмбриональным), которые обладают уникальной способностью стать практически любой тканью тела. Что это значит? В частности, что у человека появляется реальный шанс избавиться от старения и целого ряда страшных болезней, поскольку этот подход дает возможность использовать собственные ткани и органы пациента. Сейчас это уже научный факт и научная реальность.



Рис. 4. «In potētia». 2012 г. Трансформация клеток крайней плоти взрослого мужчины в функционирующую нейронную сеть. Технологии тканевой инженерии iPS-клеток. Гай Бен-Ари и Кирстен Хадсон (Австралия). (Благодарность: Стюарту Ходжеттсе, Марку Лоусону). Фотография группы «Куда Бегут Собаки»

Что же сделал Гай Бен-Ари? Используя этот тип технологий в своем проекте, он трансформировал клетки крайней плоти человека в эмбрионально-подобные стволовые клетки (iPS-

клетки), из которых в дальнейшем получил нейроны – то, из чего по преимуществу состоит наш мозг. Другими словами, он вырастил из клеток крайней плоти реально функционирующую нейронную сеть (аналог «биологического мозга»), которая и была представлена на выставке⁴. Анализируя на примере этого проекта потенциал новейших технологий, позволяющих получать и преобразовывать все из вся, мы сталкиваемся с ситуацией, когда специализация элементов живого становится излишней. Подобное исчезновение различий – будь то на уровне физического тела или на уровне культурного знака – говорит нам о том, что человеческое тело открыто в пределах своего контура, а его внешняя устойчивость – лишь временно сдерживаемое явление. Разумеется, это означает, что еще должна быть проделана работа по поиску художественных способов «схватывания» этой возникающей новизны, работа ничуть не меньшая, чем та, которую делают для нас наука и технологии, история и философия искусства.

Ну и второй пример – проект португальского художника Педро Лопеса Affordance++ (2015) (рис. 5). Педро Лопес разработал технологию, которую без преувеличения можно назвать революционной с точки зрения становления не-человеческой реальности. В рамках своего проекта художник изготовил прототип носимого устройства [13, с. 112], которое, с одной стороны, отслеживает, какой объект находится в контакте с пользователем, а с другой – корректирует (и контролирует) использование этого объекта человеком посредством динамической электростимуляции мышц. Например, вы – художник-граффитист. В программе баллончика с краской заложено: 1) встряхнуть баллончик; 2) нанести рисунок на забор; 3) выбросить пустой баллон. И как бы вы ни хотели, вам ни за что не удастся изменить последовательность этих действий. Вы обязательно встряхнете баллончик, нанесете рисунок и обязательно выбросите его после того, как закончите рисовать.

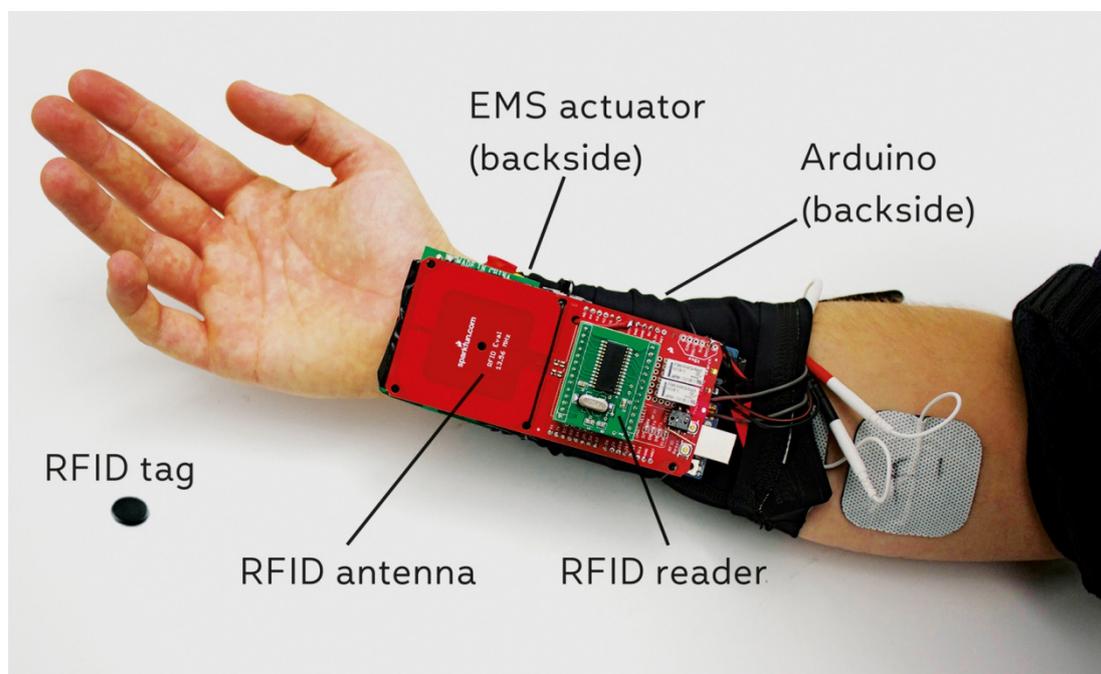


Рис. 5. «Affordance++». 2015 г. Прототип носимого устройства (RFID), корректирующего использование внешних объектов посредством динамической электростимуляции мышц. Педро Лопес (Португалия). Фотография Педро Лопеса

⁴ Презентация этого проекта состоялась на выставке «SOFT CONTROL: Искусство, наука и технологическое бессознательное» (2012), которую автор статьи курировал в рамках программы «Марибор – Культурная столица Европы» (Словения).

Понятие «аффорданс», к которому обращается в своем проекте Педро Лопес, ввел в оборот в середине 1950-х годов американский психолог Джеймс Гибсон. Он определял аффордансы как «приглашающее», «манящее» качество внешних объектов или среды. Так, например, стул «предлагает» человеку сесть и облокотиться на спинку, а карандаш – «взять» его в руки. Другими словами, аффорданс – это не фиксированные свойства объекта, а отношения между объектами и субъектами. В своем проекте Affordance++ Педро Лопес полностью меняет сценарий такой коммуникации, наделяя материальные объекты ролью активного участника и оператора взаимодействия. Таким образом, он предлагает видеть во внешних объектах уже не «продолжение отношений», а самостоятельно действующих персонажей. И если некоторое время назад требование Бруно Латура наделить объекты «правом голоса» и создать «Парламент вещей» еще рассматривалось как ироническое, то сегодня это уже свершившийся факт.

На грани хаоса и беспорядка

Попробуем осмотреться и понять, к чему мы пришли. Мне интересна разработка интерпретации искусства как непрерывной динамической игры; искусства, которое исходит из понимания сложности мира и, как может, отображает это понимание. Я уверен, что существующая сегодня художественная традиция воспроизводит все паттерны дуалистического разделения. В этой традиции живое понимается в его отличии от неживого, активное от пассивного, а человек – единственный, кто превосходит окружающий мир. Напротив, «не-человеческое», объект и природа всегда претерпевают воздействия. Со своей стороны я пытаюсь найти подход, который подразумевает иную онтологию – онтологию, в которой «человеческое» и «не-человеческое» было бы вовлечено в поток симметричным образом. Этот подход производит реальность, в которой автономия, свобода выбора и креативность не считаются атрибутами только человеческого. В отличие от существующей традиции этот процесс опосредования знает и признает, что это и есть его природа. Он знает, что все активно, неисчерпаемо и потенциально, а порядок – есть лишь одно из многочисленных проявлений хаоса.

Но зачем же нам – художникам, искусствоведам и кураторам – эти попытки разобраться с человекоцентричным пониманием окружающего мира? Ответ может быть такой: затем, что картина потока или недискретных медиа верна или, по крайней мере, лучше, чем замкнутый и равнодушный дуализм эпохи Просвещения, который занимает сейчас ведущие позиции в искусстве. При этом речь, конечно, идет о большем, нежели просто достоверность и понимание. Дуализм Нового времени асимметричен, это – неравноправный процесс. Он происходит из внутреннего убеждения в том, что логическими закономерностями окружающий мир можно и должно исчерпать. Он говорит нам: «Человек – хозяин пассивной вселенной». А раз так – значит, мы можем преобразовывать этот мир ради достижения некой предустановленной цели в соответствии с предначертанным планом действий. Это – позиция, которую Хайдеггер в свое время назвал «обрамлением». Сегодня эта позиция начинает казаться более чем проблематичной. На деле она ведет не только к деградации окружающей среды, но и к неминуемому ответу со стороны этой среды – крупномасштабным и неожиданным эффектам вроде экологических катастроф. Можно, конечно, относиться к этому, как к списку проблем, поддающихся исчислению, мол, достаточно предвидеть эти катастрофы и заранее принять некие контрмеры. Однако надо понимать, что это не тот случай. На самом деле имеет место то, о чем могла бы нам поведать восточная философия: никакие мы не командиры, ни в чем. Все вокруг нас меняется во времени и никогда не функционирует по заранее намеченному плану. Ибо самопредставление природы – проявляющееся, и мы никогда не знаем, как она отреагирует на наши инициативы, и каждый раз это будет сюрприз.

Именно здесь в свои права и вступает искусство, которое своими практиками и метафорами не столько подтверждает существующие версии реальности, сколько очерчивает границы их применимости. Искусство вовсе не обязано сосредотачиваться на интерпретациях логических закономерностей в природе и опираться на паттерны дуалистического разделения. Зато в своих высказываниях оно может обратить внимание на множество неочевидностей и сформировать иной подход. Суть этого подхода можно назвать не обрамлением, а раскрытием. Это исследование с открытым финалом, выяснение того, что мир может нам предложить. Пожалуй, наилучшим образом это можно сформулировать так: все, чего бы мы ни захотели от этого мира, *все уже есть там*. И задача художника заключается в том, чтобы «гнать» динамику новых форм жизни и новых идентичностей так, как будто искусство уже присутствует в них.

Список литературы

1. Головин Е. Веселая наука. Протоколы совещаний. – М.: Эннеагон, 2006. – 288 с.
2. Соловьева О.В. Водяные вычислительные машины // Наука и жизнь. – 2000. – № 4. – С. 90–93.
3. Бергсон А. Две памяти // Психология памяти / под ред. Ю.Б. Гиппенрейтер, В.Я. Романова. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1979. – 272 с.
4. Бергсон А. Восприятие изменчивости // А. Бергсон. Творческая эволюция. Материя и память. – Минск: Харвест, 1999. – 1408 с.
5. Стеларк. Фрактальная плотность. Лиминальные желания: кадавр, коматоз и химера // Эволюция от кутюр: искусство и наука в эпоху постбиологии / под ред. Д. Булатова; Балт. филиал гос. центра совр. искусства. – Калининград, 2013. – Т. 2. – С. 270–287.
6. Стеларк «Интернет-ухо» [Электронный ресурс]. – URL: <http://stelarc.org/?catID=20339> (дата обращения: 05.09.2019).
7. Дэвис Д. Монстры, карты, сигналы и коды // BioMediale. Современное общество и генная культура» / под ред. Д. Булатова; Балт. филиал гос. центра совр. искусства. – Калининград, 2004. – С. 336–353.
8. Галеев Б. Советский Фауст: Лев Термен – пионер электронного искусства. – 2-е изд. / Казан. гос. консерватория. – Казань, 2010. – 180 с.
9. Редика Д. HumNext // Эволюция от кутюр: искусство и наука в эпоху постбиологии / под ред. Д. Булатова; Балт. филиал гос. центра совр. искусства. – Калининград, 2009. – Т. 1. – С. 124–125.
10. Ло Д. После метода: беспорядок и социальная наука. – М.: Изд-во Ин-та Гайдара, 2015. – 352 с.
11. Пикеринг Э. Мозг, самость и духовность в истории кибернетики // Эволюция от кутюр: Искусство и наука в эпоху постбиологии / под ред. Д. Булатова; Балт. филиал гос. центра совр. искусства. – Калининград, 2013. – Т. 2. – С. 290–303.
12. Булатов Д. Семь высказываний о современности [Электронный ресурс] // АртТерритория. – URL: http://www.artterritory.com/ru/teksti/kommentarii/4109-semj_viskazivaniy_o_sovremenosti/ (дата обращения: 05.09.2019).
13. Лопес П. Affordance++ // По ту сторону медиума: Искусство, наука и воображаемое технокультуры / под ред. Д. Булатова; Балт. филиал гос. центра совр. искусства. – Калининград, 2016. – С. 112–113.

References

1. Golovin E. Veselaia nauka [Fun science]. protokoly soveshchaniy. Moscow, Enneagon, 2006, 288 p.
2. Solov'eva O.V. Vodiane vychislitel'nye mashiny [Water Computing Machines]. *Nauka i Zhizn'*. 2000, no. 4, pp. 90–93.

3. Bergson A. Dve pamiati [Two memories]. *Psikhologija Pamiati*. Ed. Iu.B. Gippenreiter, V.Ia. Romanova. Moscow, Moskovskii universitet, 1979, 272 p.
4. Bergson A. Vospriatie izmenchivosti [Perception of variability]. *Tvorcheskaia evoliutsiia. Materiia i pamiat`*. Minsk, Kharvest, 1999, 1408 p.
5. Stelark. Fraktal`naia plot` [Fractal flesh]. *Liminal'nye zhelaniia: kadavr, komatoz i khimera [Liminal desires: cadaver, comatosis and chimera]*. *Evoliutsiia ot kutiur: Iskusstvo i nauka v epokhu postbiologii*. Ed. D.Bulatova, Kaliningrad Baltiiskii filial Gosudarstvennogo tsentra sovremennogo iskusstva, 2013, vol. 2, pp. 270–287.
6. Stelark «Internet-ukho», available at: <http://stelarc.org/?catID=20339> (accessed 5 September 2019).
7. Devis D. Monstry, karty, signaly i kody [Monsters, cards, signals and codes]. *BioMediale. Ssovremennoe obshchestvo i genomnaia kul'tura*. Ed. D.Bulatova. Kaliningrad, Baltiiskii filial Gosudarstvennogo tsentra sovremennogo iskusstva, 2004, pp. 336–353.
8. Galeev B. Sovetskii Faust: Lev Termen – pioner elektronnoho iskusstva [Soviet Faust: Leo Theremin - a pioneer of electronic art]. Kazan`, Kazanskaia Gosudarstvennaia konservatoriia, 2010, 180 p.
9. Redika D. HymNext. *Evoliutsiia ot kutiur: Iskusstvo i nauka v epokhu postbiologii*. Ed. D.Bulatov. Kaliningrad, Baltiiskii filial Gosudarstvennogo tsentra sovremennogo iskusstva, 2009, vol. 1, pp. 124–125.
10. Lo D. Posle metoda: besporiadok i sotsial`naia nauka [After method: disorder and social science]. Moscow, Institut Gaidara, 2015, 352 p.
11. Tenei D. Pikering E. Mozg, samost` i dukhovnost` v istorii kibernetiki [Pickering E. Brain, self and spirituality in the history of cybernetics]. *Evoliutsiia ot kutiur: Iskusstvo i nauka v epokhu postbiologii*. Ed. D.Bulatova. Kaliningrad, Baltiiskii filial Gosudarstvennogo tsentra sovremennogo iskusstva, 2013, vol. 2, pp.290–303.
12. Bulatov D. Sem` vyskazyvanii o sovremennosti [Seven statements about the present]. *ArtTerritoria*, available at: http://www.artterritory.com/ru/teksti/kommentarii/4109-semj_viskazivaniy_o_sovremennosti/ (accessed 5 September 2019).
13. Lopes P. Affordance++. Po tu storonu mediama iskusstvo nauka i voobrazhaemoe tekhnokul'tury. Ed. D.Bulatov. Kaliningrad, Baltiiskii filial Gosudarstvennogo tsentra sovremennogo iskusstva, 2016, pp. 112–113.

Дмитрий Булатов – художник, теоретик искусства, организатор выставочных и издательских проектов в области *art&science* 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. Организовал и курировал более двадцати международных выставок, в т.ч. «SOFT CONTROL: Искусство, наука и технологическое бессознательное» в рамках программы «Марибор – Культурная столица Европы 2012». Автор книг и антологий по современному искусству, член редакционных советов журналов по современному искусству «DOC(K)S» (Франция) и «НОЕМА» (Италия). Дважды лауреат национальной премии «Инновация» (Россия, 2008, 2013). В 2014 году был номинирован на «Золотую Нику» фестиваля Prix Ars Electronica (Австрия) в разделе «Visionary Pioneers of Media Art». В настоящее время является куратором Балтийского филиала ГЦСИ (Калининград, Россия).

Dmitry Bulatov (b.1968, Kaliningrad) is an artist, curator and art theorist. His research is focused on different aspects of interdisciplinary art media, and on sub-media aesthetics. His artworks were presented internationally, including 49th and 50th Venice Biennale (2001, 2003), Ars Electronica Festival (2002) and many others. He was in charge of more than twenty major exhibitions in Russia and abroad, including “SOFT CONTROL: Art, Science and the Technological Unconscious” as a part of the *Maribor – European Capital of Culture 2012*. He is the author of many articles on contemporary art and a number of books and anthologies, including *BioMediale. Contemporary Society and Genomic Culture* (2004), *Evolution Haute Couture: Art and Science in the Post-Biological Age* (I-II vol., 2009-2013). He is a two-time winner of the National *Innovation Award* for contemporary arts (2008 and 2013) and a Golden Nica nominee from *Prix Ars Electronica* (2014) in the category *Visionary Pioneers of Media Art*.