

О. И. Шустрова

КИБОРГ КАК ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА МУЛЬТИМЕДИА (К ПРОБЛЕМЕ РАСШИРЕНИЯ ЧЕЛОВЕКА)

Современные взаимоотношения человека и компьютера пришли с веком автоматизации, когда знание механизмов используемого инструмента стало вовсе не обязательным, и человек начал тратить свое время и энергию на другие формы познания. «Пользование автоматическим изделием сулит сладостную возможность как бы по волшебству отсутствовать в его работе, видеть его, не будучи видимым самому» [1, с. 123].

Стремление найти собственное место в обществе напрямую связано с использованием автоматизированных систем, попыткой сделать свои вещи многофункциональными, когда человек сам приобретает значение «универсальной чудо-вещи, образцового орудия» [1, с. 124]. Таким образом, идейный смысл использования компьютера на сегодняшний день не ограничивается какой-то одной практической целью: мне надо написать реферат, ответить на письма, заодно я посмотрю в Интернете пару интересных меня статей, отвечу на звонки по программе *Skype*, пошлю смешную рожицу через ICQ, вспомню, что давно хотела подготовить фотографии к просмотру, займусь этим в программах *Photoshop* и *Power Point* и, в конце концов, обнаружу, что уже поздно, и я опять не успеваю сделать главное.

Рассмотрением подобных ситуаций ученые серьезно занимаются на Западе. Например, в журнале “*Computers in Human Behavior*” приведен похожий пример с девушкой по имени Энн. В результате параллельных занятий множеством дел у Энн возникают проблемы с вниманием и возможностью сосредоточиться. «Система, которую использует Энн... представляется вместе с информационной задачей продвижения к цели и скрывает неуместность разного рода текущей информации, она следует ее выбору в момент изменения фокуса внимания и прерывает ее, когда это необходимо» [2].

Когда многие из нас попадают в мир техногенной реальности, то обнаруживаются проблемы: как реагировать на этот мир, не теряя связи с действительностью? Как переключаться из одного состояния в другое? Как сравнить степень потрясения от фантастического галогенового шоу с тем сложным ощущением, которые мы испытываем от прочтения хорошей книги? «Для энтузиастов безупречный интерфейс есть то, во что пользователь с дисплеем на голове как бы падает сквозь окно и попадает в мир компьютерной графики. Для них непосредственность виртуальной реальности приходит из иллюзии трехмерного погружения и из возможности интерактивности» [3, с. 162]. Вспомним, что в случае с традиционной фотографией или живописью зритель находится за пределами рамы и изображение остается всегда вне его физиологии, рождая в сознании образы и ассоциации, но не влияя непосредственно на его мозг и подсознание. Когда в XIX в. изобрели панораму, или стереоскоп, то стремились к очень похожей интерактивности. Но в тех технологиях при повороте головы человека все оставалось на своих местах, здесь же аппаратура чутко реагирует на движения человека, включая заданный в ее программе элемент игры, и эта игра повсеместна, она не зависит от места

нахождения игрока на планете или даже вне ее, достаточно иметь необходимое оборудование.

Таким образом, современное информационное общество теряет свои географические и национальные границы, все более вовлекаясь в игру, предлагаемую новыми мультимедийными технологиями. Эти технологии, формально ничего не меняя в обществе, на самом деле оказывают колоссальное психическое, эмоциональное и информационное воздействие на всю структуру человеческого общежития, включая политические, экономические и культурные сферы.

Культура как наименее предсказуемая область человеческой жизни оказывается в первом слое воздействия новых технологий, не оставляя при этом своих излюбленных форм. Традиционные виды и жанры искусства в процессе электронной трансформации теряют самое главное качество первоисточника — авторскую энергетику. Но зато они обретают способность к более сложному чувственному воздействию на психику человека, благодаря тому что входят в контекст иного темпа жизни и иных потребностей общества, вовлеченного в Интернет и виртуальную реальность.

Знания, которые требуются художникам для умения быть в контексте современности, приобретаются практически ежедневно: художник — это нервно вибрирующий инструмент, улавливающий токи, исходящие из разных областей жизни. Определяя игру как вдохновляющий фактор, мы замечаем, что в контексте современных технологий она оказывается важнейшей составляющей. Деятельность, связанная с компьютером, может казаться очень серьезной, но в какой-то момент стать вовсе бессмысленной: поломка жесткого диска — и вся ваша работа за много лет просто исчезает, как будто ее и не было! Погас свет, и вы сидите в темной комнате в абсолютной тишине и теряетесь в догадках о смысле жизни. Впрочем, стоит обратить внимание на сказанное: «Говоря, я испытываю страх, поскольку, никогда не сказав достаточно, всегда при этом говорю лишнее», — писал Жак Деррида [4, с. 15]. А вдруг моему компьютеру не нравится то, что я пишу? А если он способен думать, как человек?

Образ машины, думающей как человек, впервые был высказан английским математиком Аланом Тьюрингом в 1950 г. [5] и воплотился в идее киборга, которая появилась в 1960 г. в связи с «концепцией расширения возможностей человека для выживания вне Земли» [6]. В 1980-е годы возникла потребность разработать идею более близких отношений человека и машины, и, разумеется, большой вклад в это внесли фантасты и киноиндустрия, которая предложила свое понимание проблемы: известный фильм Пола Верховена «Робот-полицейский, или Робокоп» (1987), снятый по новелле Фрэнка Миллера, фильм Джеймса Кэмерона «Терминатор» (1984), сделавший знаменитым Арнольда Шварценеггера, фильм «Киборг» Элберта Пайана (1989) и др.

В фильме «Робокоп» исследуются отношения между киборгами с разным уровнем интеллекта и возможностей. Образ машины-преследователя показан гротескно: пытаясь догнать главного героя, он застревает на лестнице, будучи не в состоянии спускаться по ступенькам, поскольку эта функция не была заложена в его программе. Однако чаще киборги многофункциональны, и главная их функция — это угроза: терминатор в образе неумолимого преследователя вызывает ужас, поскольку для человека невозможность уйти от погони — один из самых сильных подсознательных комплексов.

Как уже было сказано выше, Бодрийяр считает, что стремление найти собственное место в обществе напрямую связано с использованием автоматизированными системами. Люди всегда стремились недостатки своего организма обратить в достоинства. Этим

уже много столетий занимается медицина, одной из функций которой является замена нежизнеспособных органов на здоровые.

Необходимость восстановления потерянных органов всегда связана с технологиями. Интерес вызывают такие изобретения, как бионические протезы рук [7] или суперпротезы ног, позволяющие, например, греческому спортсмену Оскару Писториусу [8], лишившемуся в детстве обеих ног, побеждать на паралимпийских играх. «Уже сегодня примерно каждый десятый житель высокоразвитых стран напичкан синтетическими протезами и имплантатами. Кардиостимуляторы, дефибрилляторы, сердечные клапаны, коленные суставы помогают продлить жизнь миллионам. А ближе к середине XXI в. люди так же легко, как сейчас покупают автомобили, станут приобретать более быстрые ноги, слышащие ультразвук уши, видящие радиоволны глаза и другие искусственные органы» [9].

В 2002 г. в Англии была проведена операция по превращению человека в киборга. «Подопытным добровольцем стал 48-летний профессор Кевин Уорвик (Kevin Warwick). Нейрохирурги провели операцию по имплантированию в его руку миниатюрного компьютерного чипа. Теперь этот чип “подключен” к нервной системе профессора Уорвика, и с помощью специальных датчиков можно считывать электрические импульсы, проходящие по его нервам. В этих сигналах закодированы все движения и ощущения руки, т. е. и шевеления пальцами, и боль, если по этим пальцам ударить» [10].

Совершенствование человеческих способностей с помощью техники стало возможно за счет миниатюризации технических средств. По мнению писательницы Донны Харавэй, «письмо, сила и технология были старыми партнерами в западной истории возникновения цивилизации, но миниатюризация изменила наш механический опыт. Миниатюризация стала силой; маленький — не значит красивый, но бесспорно опасный, как бешено мчащийся реактивный снаряд» [11, с. 30].

По признанию американского исследователя Иоанны Жилинской, ученые Японии и Америки уже два десятка лет занимаются созданием такой модели робота, которая бы имитировала человека не только в манере движения, но и внешне. Создав науку «киборгология», ученые сфокусировались на внутренних человекомашинных взаимосвязях. Это приводит к тому, что проблема «расширений человека», впервые сформулированная Маршалом Маклюэном в 1960-е годы [12], анализируется «в процессе “расширения человечества”, что подрывает неприкосновенность границ между человеческой и нечеловеческой, т. е. машинной, сущностями» [13, с. 3]. В результате неизбежно должен возникнуть некий гибридный организм, по поводу которого Жилинская вопрошает: «Каким будет гуманоидный робот? Какие функции он должен будет исполнять? Сможет ли он мечтать своими электрическими мозгами?» [13, с. 3].

Но пока такой робот еще не создан, мысли о нем заставляют художников идти на фантастические эксперименты. Французская художница Орлан, живущая и работающая во Франции и США, стала известной благодаря своим так называемым «реинкарнациям». Она подвергает свое тело пластической хирургии и обретает разные облики, но не с целью поиска идеала прекрасного, как это происходит в традиционной бытовой пластической хирургии, а с целью обретения внешнего и внутреннего сходства с теми персонажами, которых она выбирает для художественной интерпретации [14]. Образцами служат произведения мировой художественной классики — живопись и скульптура.

В качестве манифеста художница создала концепцию *Carnal Art* (плотского искусства), в котором говорится, что ее главным интересом является «автопортрет в классическом

понимании, только реализованный через технологии своего времени. Лежащий между нефигуративом и фигуративом, он посвящен плоти, в том смысле как это позволяет наше время. Он более не рассматривается как однажды представленный идеал, тело обрело значение модифицированного реди-мейд продукта. Carnal Art любит барокко и пародию, гротеск и другие стили, существовавшие прежде, потому что Carnal Art противостоит социальному давлению, которое оказывается как на человеческое тело, так и на тело искусства» [15].

Для того чтобы обогатить свой облик свойствами знаменитых объектов, ей пришлось имплантировать в боковые части лба весьма заметные выступы, которые, как она считает, воплощают мимику Моны Лизы. В образе Венеры Боттичелли Орлан выделила подбородок как главную характеристику, Европа Франсуа Буше побудила ее изменить форму рта как символа плодородия. При этом Орлан не пытается наследовать христианские традиции мученичества, совсем наоборот, она объявляет главной привилегией удовольствие тела и помещает свое обнаженное тело в пространство для научных исследований.

Возникает ощущение, что мы имеем дело скорее с опытом саморасчленения, нежели обогащения за счет новых технологий. Но западные ученые определяют суть этих произведений в контексте политической трансформации общества, нацеленного на киборгизацию человечества. По мнению ученого Криса Грея, это «прямая попытка создать наше киберг-будущее. Это искусство прообразов» [16, с. 181].

Еще дальше в экспериментах со своим телом пошел австралийский художник греческого происхождения Стеларк. В качестве ориентира для творчества он использует идею футуризма и «расширения возможностей человеческого тела. По существу большая часть его произведений отвечает той его концепции, что человеческое тело атрофировано» [17]. Художник использует робототехнику, соединенную с его телом непосредственно или при помощи компьютера. Это позволяет ему подвешивать свое тело на крючьях и контролировать процесс с помощью электронного мускульного стимулятора, соединенного с Интернетом. В других перформансах он использовал «третью» механическую руку или пневматического шестиногого паука, управляемого из центра данного аппарата с помощью жестов рук. В 2007 г. художник имплантировал в свою левую руку механическое ухо.

В своем манифесте художник написал: «Тела — это Зомби и Киборги. У нас никогда не было представления о самих себе... Даже с момента обнаружения в себе человеческого и умения двигаться на двух ногах мы не заметили, как наши конечности стали манипуляторами и мы начали создавать артефакты, инструменты и машины. Другими словами, мы всегда были связаны с технологиями» [18].

По мнению Иоанны Жилинской, протез «всегда ассоциировался с молчанием и речью. Великолепный протез может замещать потерянную часть тела, оставаясь невидимым и безмолвным. Основываясь на логических системных умозаключениях вокруг практики пыток, которая связана с расширением тела и вербальным превосходством... обращает внимание элемент насилия, который протезы сложным образом наследуют» [19, с. 214]. В этом смысле трудно согласиться с Орлан, утверждающей, что ее искусство не имеет ничего общего с традициями мученичества, скорее всего оно попадает в разряд того, что мы идеализируем поговоркой «красота требует жертв».

Однако более важной проблемой, нежели расширение тела, представляется проблема расширения сознания, вооруженного техническими средствами. «Аналоги человеческого

сознания как средства кибернетических коммуникаций проявляются таким же образом, как в традиционном тропе. То, что особенно меня интересует, — пишет Элисон Мури, — так это виртуальный вид теории, принимаемой в качестве буквальной правды, где иногда фантастические образы технологизированного человеческого интеллекта все более определяются и управляются компьютерными технологиями...» [20, с. 5].

Сегодня вопрос связи человека и машины важен определением эквивалента психической совместимости нервной системы человека с компьютером. Ученые пытаются изучить эффект воздействия новых электронных средств на нервную и сенсорную системы, на душу человека, и в этих исследованиях место и роль искусства медиа могут оказаться одними из ведущих.

Непосредственное и практически неконтролируемое влияние на человеческую физиологию и психику осуществляется за счет интерактивности современных электронных процессов. Искусство позволяет создать любую воображаемую ассоциативную среду с возможностью проникать через самые фантастические пространства и испытывать ощущения, ничем не отличающиеся от реальных. Возможность вовлечения достаточного количества пользователей, правда, рождает проблемы финансового характера и авторского права, которые вечно отстают от бурного креатива. В результате иной раз трудно осознать, где находится источник фантазии: в технологизированном разуме художника или в одухотворенном «мозгу» компьютера.

Литература

1. Бодрийяр Ж. Система вещей. М., 2001. 218 с.
2. Attention aware systems: Theories, applications, and research agenda // *Computers in Human Behavior*. Vol. 22, N4. July. 2006. P. 557–587.
3. Bolter J. D., Grusin R. Remediation. Understanding New Media. Massachusetts, USA, 2000. 295 p.
4. Деррида Ж. Письмо и различие. СПб., 2000. 495 с.
5. Тьюринг А. Может ли машина мыслить? (С приложением статьи Дж. фон Неймана «Общая и логическая теория автоматов» / пер. и прим. Ю. В. Данилова). М.: ГИФМЛ, 1960. URL: <http://www.publish.ru/modules.php?name=News&file=article&sid=1765> (дата обращения: 15.11.2010).
6. Киборг // Википедия: свободная энциклопедия. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Киборг> (дата обращения 5.11.2010).
7. Карташев И. Кадр дня: бионический протез руки // Компьюлента. Наука и техника. Биотехнологии и медицина. Киборги: web-сайт. 2007. 20 июля. URL: <http://science.compulenta.ru/326226/> (дата обращения: 5.10.2010).
8. Первый киборг на Олимпийских играх // Новости дня от Blogga.ru. 2008. URL: http://www.google.com/imgres?imgurl=http://blogga.ru/image/days/2008/05/19/oscar-01.jpg&imgrefurl=http://blogga.ru/2008/05/19/oskar/&h=523&w=468&sz=51&tbnid=n8-f-s9lrRNjQM::&tbnh=131&tbnw=117&prev=/images%3Fq%3D%25D0%25BA%25D0%25B8%25D0%25B1%25D0%25BE%25D1%2580%25D0%25B3&usq=__y8n9jEbHEgfmrMYzJRit-pWaTx0=&ei=1P7cSZfOHNWIsAbuq4CjDA&sa=X&oi=image_result&resnum=3&ct=image (дата обращения: 5.10.2010).
9. Кузина С. Человека сменил киборг? // Пресс-центр «КП». 2004. 4 марта. URL: <http://www.kp.ru/daily/23229/27078/> (дата обращения: 4.10.2010).
10. Волынкина Е. Английский профессор стал первым настоящим живым киборгом // Новости РОЛ. 2002. URL: http://www.rol.ru/news/it/news/02/03/22_007.htm (дата обращения: 3.10.2010).
11. Poster M. High-Tech Frankenstein, or Heidegger Meets Stelarc // Zylynska J. The cyborg experiments. New York: Continuum International Publishing Group, 2002. P. 15–32.

12. *McLuhan M.* Understanding Media. New York: McGraw-Hill Companies, 1964. 365 p.
13. *Zylinska J.* Extending McLuhan into the New Media Age: An Introduction // Zylinska J. The cyborg experiments. New York: Continuum International Publishing Group, 2002. P. 1–14.
14. Orlan // Wikipedia: the free encyclopedia. URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Orlan> (дата обращения: 19.09.2010).
15. Orlan's philosophy of carnal art // English 114EM: women writers, 1650–1760. URL: <http://www.english.ucsb.edu/faculty/ecook/courses/eng114em/carnal.htm> (дата обращения: 19.09.2010).
16. *Gray C.H.* In Defence of Prefigurative Art: The Aesthetics and Ethics of Orlan and Stelarc // Zylinska J. The cyborg experiments. New York: Continuum International Publishing Group, 2002. P. 181–192.
17. Stelarc // Wikipedia: the free encyclopedia. URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Stelarc> (дата обращения: 20.09.2010).
18. Stelarc: [web site]. URL: <http://www.stelarc.va.com.au/arcx.html> (дата обращения: 20.09.2010).
19. *Zylinska J.* “The Future... Is Monstrous”: Prosthetics as Ethics // Zylinska J. The cyborg experiments. New York: Continuum International Publishing Group, 2002. P. 214–236.
20. *Muri A.* The Enlightenment cyborg: a history of communications and control in the human machine, 1660–1830. Canada: University of Toronto Press, 2007. 308 p.

Статья поступила в редакцию 19 января 2011 г.