

Кино и массмедиа

УДК 7.01

ББК 87.8

DOI: 10.51678/2226-0072-2021-1-200-221

Деникин Антон Анатольевич

Кандидат культурологии, доцент, профессор кафедры звукорежиссуры и музыкального искусства, Институт кино и телевидения ГИТР, Москва
ORCID ID: 0000-0001-8101-7952

official@list.ru

Ключевые слова: «более-чем-человеческое» восприятие, аффект, аффективная сонастройка, интерактивная инсталляция, партиципаторные арт-проекты.

Деникин Антон Анатольевич

Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие

В статье рассматривается концепция «более-чем-человеческого» восприятия, особенности которого конструируются в «сетях» отношений, как результат взаимодействия и взаимоотношений разнородных сил (деятельности человека, животных, бактерий, объектов, технологий и пр.). Здесь действует не субъективное человеческое восприятие, индивидуальное суждение вкуса или общественное «распределение чувственного», но процессы совместного конфигурирования аффективного «поля свершения» (определяющие чувственное) в результате соучастия множественных актантов в создании жизненных событий, ситуаций, процессов и коллизий. Опираясь на философские идеи А. Бергсона, В. Уайтхеда, Ж. Симондона, Ж. Делёза, Ф. Гваттари, автор статьи рассматривает аффективный характер взаимодействия между произведениями современных художников и зрителями-партиципантами. Утверждается, что творчество и художественная практика могут быть переосмыслены как процессы со-творчества с движениями становления материи. Это способ помыслить искусство не в качестве формы, но как процесс, открытый длящемуся интервалу обновления и изобретения, который раскрывается через материальные отношения материи-энергии, длительности, переходов и интуиции. Через техники аффективной сонастройки партиципанты организуют движения потоков материи-энергии, и каждое индивидуальное восприятие субъектом-актантом становится совместным «более-чем-человеческим» восприятием. Интерактивные и партиципаторные произведения не отражают реальность в эстетических формах, а вместо этого создают новые процессы, новые места творчества (проявления случая), в которых эстетика перформативно реализуется, прежде чем она будет понята и отрефлексирована самими участниками. В тексте уточняется, что представляет собой «более-чем-человеческое» восприятие, как оно соотносится с привычным пониманием сферы человеческого чувственного опыта и как реализуется при работе с современными интерактивными и партиципаторными медиапроизведениями.

Denikin Anton A.

PhD in Cultural Studies, Associate Professor, GITR Film & Television School, Moscow
ORCID ID: 0000-0001-8101-7952
official@list.ru

Keywords: “more-than-human” perception, affect, affective attunement, interactive installation, participatory art projects.

Denikin Anton A.

Modern Digital Art Practices and “More-than-Human” Perception

The article analyzes the concept of “more-than-human” perception, the features of which are constructed in the networks of relations, as a result of the interaction and relationships of heterogeneous forces (human activities, animals, bacteria, objects, technologies, etc.). This is not a subjective human perception, personal judgment of individual taste or social “distribution of sensitive”, but the collaborative process of configuring affective “field of the possible things” (define perception) as a result of the participation of multiple actants in the creation of life events, situations, processes, and conflicts. Based on the philosophical ideas of A. Bergson, W. Whitehead, J. Simondon, J. Deleuze, and F. Guattari, the author examines the affective nature of the interaction between the works of contemporary artists and the audience-participants. It is argued that creativity and artistic practice can be reinterpreted as processes of co-creation with the movements of matter formation. It is a way to think of art not as a form, but as a process open to a continuous interval of renewal and invention, which is revealed through the material relations of matter-energy, duration, transitions, and intuition. Through affective attunement techniques, participants organize the movements of matter-energy flows, and each individual perception by the subject-actant becomes a joint “more-than-human” perception. Interactive and participatory works do not reflect reality in aesthetic forms, but instead create new processes, new places of creativity (manifestations of chance), in which the aesthetic is performatively realized before it is understood and reflected by the participants themselves. The text clarifies what constitutes “more-than-human” perception, how it relates to the usual understanding of the sphere of human sensory experience, and how it is implemented when working with modern interactive and participatory art projects.

В условиях быстрого распространения цифровой медиаккультуры, гибридности медиаккоммуникаций, доступности технических медиасредств для соучастия пользователей в совместном создании и распространении информации привычные представления о возможностях человеческого взаимодействия, мышления и перцепции на рубеже XX–XXI веков претерпевают изменения.

«Постчеловеческий» и «нечеловеческий» повороты в современной философии, постмодернистская теория *ассамбляжа*, объектно-ориентированная онтология и спекулятивный реализм, акторно-сетевая теория, «новый материализм» и трансгуманизм уходят от антропоцентричных методологий, основанных на оппозициях человеческого/нечеловеческого, субъекта/объекта, органического/неорганического, одушевленного/неодушевленного. Мыслители находят новые аргументы против представлений об исключительности человека и его доминирования над природой, миром живых и неживых форм, организмов, экосистем, объектов и технологий. Причем, если некоторые философские течения (спекулятивный реализм, трансгуманизм) допускают возможность помыслить реальность вне человеческого присутствия, другие («новый материализм») полагают, что человек сам по себе — лишь малая часть обширного нечеловеческого мира, действующего на Земле, в биосфере и в глубинах космоса.

Концепция «*более-чем-человеческого*», о которой все чаще упоминается в последнее время в зарубежных исследованиях⁽¹⁾, представляет субъекта, особенности которого конструируются в «сетях» отношений, как результат взаимодействия и взаимоотношений разнородных сил

(1) Например, антрополог и философ Дэвид Абрам вводит этот термин, исследуя постоянную синестетическую связь человеческого телесного опыта со сверхъестественной чувствительностью, переплетение человеческой субъективности с чувствительностью, присущей растениям, животным и биоструктурам, от которых зависит человечество [8]; географ Сара Уотмор пишет о «более-чем-человеческих» отношениях, включающих материальные и экологические элементы в общественную жизнь и политику [19]; антрополог Джейми Лоример заявляет о необходимости перехода к использованию «более-чем-человеческой» методологии для исследования телесно воплощенного, аффективного опыта [13]; эколог Мишель Бастиан предлагает метод партиципаторного исследования применительно к «более-чем-человеческим» мирам [9]; а философ Джейн Беннетт разрабатывает концепцию «более-чем-человеческого» виталистического материализма, который открывает «активную, живую, трепещущую, пульсирующую, испаряющуюся, текучую материю» [1].

(деятельности человека, животных, бактерий, объектов, технологий и пр.). Такой реляционный, «распределенный» субъект характеризуется дисперсной, ризоматической формой сознания, когда память, процессы самоидентификации и даже мышление и перцепция частично экстерниоризированы во вне конкретного биологического организма и в определенной степени организуются внешними «расширениями», например биологическо-кибернетическими и компьютерными технологиями, структурами взаимоотношений внутри сетевых коллективов, виртуальных 3D-миров, социальных сетей, проектов с использованием технологий дополненной реальности и пр. Такие незамкнутые, динамические биотехнологические системы задают своего рода «экологии», в которых, по мысли философа Б. Массуми, «со-становление или со-принадлежность (элементов) друг другу имеет логический и онтологический приоритет над дискретностью компонентов и, в частности, над субъектно-объектным разделением» [17, p. 231].

При этом в отношении конкретного субъекта речь не идет о дегуманизации или перцептивной амнезии. Напротив, современные медийные технологии, цифровые медиапроекты и экспериментальные арт-практики предлагают возможности для максимальной интенсификации перцептивного опыта, создают условия для переживания особых эмоциональных и аффективных состояний. Совместные активности человека, животных, бактерий, объектов, технологий и пр. выступают в роли «провокаторов» процессуальных изменений и общими усилиями задают сферу «более-чем-человеческого» чувственного посредством совместного производства социально-материальных «экологий» и вовлечения в них все новых актантов.

Категория «более-чем-человеческого» восприятия связывается с энактивным, телесно-ориентированным, аффективным режимами взаимодействия между людьми и объектами окружающего мира. Здесь действует не субъективное человеческое восприятие, индивидуальное суждение вкуса или общественное «распределение чувственного», но процессы совместного конфигурирования аффективного «поля свершения» (определяющие чувственное) в результате соучастия множественных актантов в создании жизненных событий, ситуаций, процессов и коллизий.

Задача этой статьи — уточнить, что такое «более-чем-человеческое» восприятие, как оно соотносится с привычным пониманием сферы человеческого чувственного опыта и как реализуется при работе с современными интерактивными и партиципаторными медиапроизведениями.

А. Бергсон, аффективная сонатройка и «более-чем-человеческое» восприятие

Предпосылки концепции «более-чем-человеческого» можно найти в философских идеях А. Бергсона, В. Уайтхеда, Ж. Симондона, Ж. Делёза, Ф. Гваттари.

Однако именно французский философ А. Бергсон — мыслитель, вероятно, наиболее близко подошедший к идее «более-чем-человеческого» восприятия. Его философия процессуальности материи и творческой эволюции, размышления об особенностях человеческой перцепции и интеллекте, изложенные в *«Материи и Памяти»* (1896) и *«Опыте о непосредственных данных сознания»* (1889), позволяют переопределить традиционное понимание картезианской субъектности.

Бергсон полагал, что строительный материал всего сущего — материя — не инертный субстрат, внешний по отношению человеческому интеллекту и восприятию. Материя, будучи преображенной непрерывно эволюционирующей жизнью, становится динамичной, постоянно пересоздающейся и обновляющейся через множественные движения энергий и потоков, которые есть важная, но недоступная человеческому интеллекту часть человеческого опыта. Такой опыт энергийного обмена вполне реален и реализуется через действия человеческого тела, действия других тел и объектов.

Процессы восприятия человеком окружающего мира Бергсон связывал не только с данными органов чувств человека, но и с человеческими внутренними потребностями и вызываемыми ими действиями. Согласно концепции Бергсона, восприятие отнюдь не создает образы, оно лишь устраняет (фильтрует) из их совокупности те, которые не удовлетворяют телесной потребности человека, и оставляет удовлетворяющие этой потребности. В качестве условия выбора конкретного образа Бергсон помещает человеческое тело, которое он

определяет как «центр (зона) индетерминации»⁽²⁾. Восприятие является телесным усилием выбора конкретного образа из потенциального множества образов, а цель восприятия — подготовить реакцию тела и наметить его действия. В работе *«Творческая эволюция»* Бергсон пишет: «...наша мысль изначально связана с действием. Именно по форме действия был отлит наш интеллект» [2, с. 75].

По Бергсону, процессы дифференциации материи влияют на становление человека и в то же время процессы этого становления влияют на дифференциацию самой материи. В результате, действующие и воспринимающие человеческие тела не отделены от движения материи, действия потоков и энергий, но встроены в эти движения. Сама материальная реальность есть творческий «поток» — постоянное движение изобретения и изменения, а человек — активный участник этих процессов, непрестанно пересоздающий и изобретающий реальность и самого себя.

Реализацию человеком совместного с движением материи творческого наращивания чувственного можно обозначить как *«более-чем-человеческое» восприятие*.

Концепт «более-чем-человеческого» восприятия позволяет говорить о таком способе взаимодействия человеческих и нечеловеческих актантов, при котором восприятие — более не отношение независимого субъекта, оценивающего выразительные внешние объекты. «Более-чем-человеческая» перцепция относится к таким режимам аффективной связи людей и движений материи, которые дают человеку возможность на телесном уровне (через действия тела/тел) пережить молекулярные потоки и энергийные ритмы, связывающие и объединяющие всех людей, все объекты и процессы в мире. Здесь качества индивидуальной человеческой перцепции расширяются в сторону «метAPERCEPTIONИ», «более-чем-человеческой» чувственности — чувственности, превышающей возможности эмоциональной сферы человека, чувственности, которая движет самой жизнью.

Чувственное в этом случае не ограничено перцептивными и когнитивными особенностями конкретного воспринимающего

(2) Подробнее см.: Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства // Знание. Понимание. Умение. 2017. № 2. С. 119.

субъекта, но генерируется и усиливается в сетях взаимоотношений взаимодействующих актантов.

Ключевая гипотеза в том, что «более-чем-человеческое» восприятие может быть реализовано с помощью «сонастройки» человека и действий «невидимых сил», «вибраций» и «становлений-нечеловеком» [3, с. 235], через которые дифференциация материи непрерывно «выражает» себя (Бергсон). Акцент на движении «потоков» и «интенсивностей», на работе невербализируемых «материальных» сил позволит уйти от расчленяющего и самодостаточного суждения в сторону мышления с помощью случайных столкновений и взаимодействий.

Основанием для этой гипотезы служит мнение, что во Вселенной присутствуют когнитивно непостижимые силы и интенсивности, которые хотя сами по себе и не ощущаются человеком, но проявляют себя в переходах между различными стадиями межактантных взаимодействий и участвуют в формировании и распределении аффектов.

Термин «аффект» (лат. *affectus*) может быть переведен с латинского как «страсть» или «эмоция». В некоторых научных работах термины «аффект», «чувство» и «эмоция» использовались взаимозаменяемо, как синонимы.

Однако уже с конца XIX и особенно в XX веке исследователи стали проводить различия между эмоцией, чувством и аффектом. Так, психолог С.Л. Рубинштейн в 1940-е годы рассматривал чувства юмора, иронии, трагизма как нетождественные аффектам. «Аффект — это стремительно и бурно протекающий эмоциональный процесс взрывного характера, который может дать не подчиненную сознательному волевому контролю разрядку в действии. Именно аффекты по преимуществу связаны с шоками — потрясениями. <...> Аффективный характер приобретают по преимуществу эмоциональные процессы, имеющие максимально личностный, минимально опредмеченный характер например, чувства, связанные с влечением» [7, с. 496].

Современные исследователи определяют аффект как особый вид интенсивности, передаваемой докогнитивно от тела к телу. Исследователи полагают, что до закрепления в сознании человека понятий и адаптации к знаковым системам существуют бессознательные телесные реакции, которые позволяют каждому существу открывать

свой путь в мире и только затем формировать навыки дифференциации, на основе которых становится возможным осознание смыслов и значений. *Аффекты понимаются* как «до-индивидуальные телесные силы, увеличивающие или уменьшающие потенциал тела к действию» [10, р. 1].

Делёз и Гваттари в эссе «Что такое философия?» (1991) обосновывают онтологическую ценность аффекта и его независимость от сознательного человеческого опыта. Аффект понимается не только как несхватываемое в понятии, но как нечто, предшествующее человеку и его деятельности, лежащее в ее основании. «Аффекты — это уже не чувства или переживания, они превосходят силы тех, кто через них проходит. Ощущения, перцепты и аффекты — это сущности, которые важны сами по себе, вне всякого опыта. Они, можно сказать, существуют в отсутствие человека, потому что человек, каким он запечатлен в камне, на полотне или в цепочке слов, сам представляет собой составное целое перцептов и аффектов» [3, с. 210].

В своем исследовании *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation* (2002) канадский философ Б. Массуми, вслед за А. Бергсоном и Ж. Делёзом, показывает, что наиболее фундаментальное качество аффекта — то, что он предшествует этапу осознания, т. е. является докогнитивным.

Массуми проводит различия между аффектом и эмоцией. Аффект досубъективен, полисемичен и не заключен в чем-то конкретном; а эмоции зависят от обстоятельств, чаще осознаваемы и доступны осмыслению, их вызывает какой-то знакомый предмет/объект. «Эмоция — это субъективное содержание, социолингвистическая фиксация качества опыта. <...> Эмоция является неполной интенсивностью, традиционным и всеобщим местом вхождения интенсивности в семантически и семиотически оформленные прогрессии, в нарративизированные цепи действие/реакция, в функцию и значение» [17, р. 28]. Аффект же, предшествуя сознанию, предшествует также и субъективно-личному как подлежащему сигнификации.

Таким образом, аффекты — это не чувства, они выходят за пределы области чувств и сил тех, кто испытывает их. Аффект может переживаться, но не как ощущение или чувство. Этот более глубокий способ дорефлективного «знания» влияет на то, как человек может действовать, работать, наблюдать или анализировать.

По мнению португальско-американского нейробиолога А. Дама-сио, то, что человек не может «чувствовать» деятельность аффективных сил, не означает, что эти формы сознания не играют никакой роли в нашем понимании более тонких аспектов человеческого бытия. Скорее, «переживания», которые они инициируют, «ближе к основаниям самой жизни» [11, р. 8] и являются необходимым предшественником более сознательного понимания, переживаемого как ощущение.

В свою очередь, Б. Массуми трактует аффект как постоянное движение и изменение, как бессознательную и потаенную витальную силу, которая действует над сущим и определяет потенциально возможное для людей и событий. Человеческое тело является «каналом преобразования» («conversion channel») [17, р. 75] и может модулировать или усиливать интенсивность аффектов. Тело прерывает, индетерминирует движение «потока возможного» (Бергсон), захватывает и удерживает детали возможного, делая их привычными и понятными для человека.

Аффект действует не в конкретном теле, но циркулирует между телами, причем не обязательно человеческими телами. Хотя аффект, по мнению американского философа Эрин Мэннинг, не может быть отделен от тела, он никогда не проявляется лишь в индивидуальном теле. «Более-чем-человеческое» есть такая «реляционная среда, которая превышает человека», в которой человек есть скорее «часть экологии, а не индивидуальность» [15, р. 76], это выразительное, «резонансное поле», исходящее от тел, которые формируются [15, р. 76].

В соответствии с идеями Бергсона, каждое индивидуальное человеческое действие способствует индетерминации актуального, одновременно отсекая множество потенциально возможных его вариантов. Тогда переживание множественности возможного в процессе аффективной индетерминации возможно отнести к процессам «более-чем-человеческого» восприятия.

«Более-чем-человеческое» указывает на такой способ телесного улавливания аффективных силовых полей с помощью особого вида «сонастройки», которая способна войти в резонанс с молекулярными или атомарными «потоками», присутствующими повсюду: и внутри человека, и во всей материи, и проявляющими себя в ритмах длительности, в промежутках между стадиями становления любой сущности чем-то иным, превосходящим ее фиксированную данность. В такой сонастройке на ритмы окружающего мира «более-чем-человеческое»

работает с пороговыми состояниями и переходами в процессах движения материи, опираясь при этом на методы, которые А. Бергсон связывал с работой человеческой интуиции.

Обсуждение «более-чем-человеческого» восприятия требует новых теорий и особых творческих практик, более отзывчивых интуитивным ощущениям вариаций движения материи-энергии. Новые подходы позволяют говорить о формах современного искусства и цифровых медиапроектах, которые апеллируют к организации эмерджентных процессов, а не к созданию оформленных художественных объектов. Это способ помыслить искусство не в качестве формы, но как процесс, открытый длящемуся интервалу обновления и изобретения, который раскрывается через материальные отношения материи-энергии, длительности, переходов и интуиции. Это экспериментальные, процессуальные и participatory проекты — такие произведения, которые образуют не продукты, но «творческие экологии».

Такие художественные практики вовлекают в зону своего интереса аффективные, интенсивные и мутабельные свойства материи. Творчество и художественная практика могут быть переосмыслены как процессы со-творчества с движениями становления материи, как создание нового, возникающее с помощью материальных отношений с миром и объектами в нем. Такие арт-практики открывают человеческому опыту пути к переживанию и представлению множественных беспрестанных выражений движения материи в окружающем нас мире.

Цифровые интерактивные арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие

Ряд современных интерактивных медиаформатов и participatory art-практик разрабатываются и реализуются для того, чтобы инициировать процессы совместной творческой самоорганизации, чтобы порождать множественные активности и быть проводниками для обмена аффективными состояниями.

Создатели participatory проектов провоцируют творческие столкновения разнородных сил, чтобы дать возможность возникнуть тому, что можно обозначить как «более-чем-человеческое» чувственное. Они сонастраивают пользователей-participants на

новые уровни восприятия — флюидного, находящегося в постоянном движении и изменении (аффективного поля отношений с «материей» возможного).

Такие произведения представляют собой самоорганизующиеся «экологии», длящиеся процессы исследования и становления, участие в которых — это одновременно и восприятие, и действие, приводящее к проявлению новых состояний материи на пересечении возможного и реального. Концептуальная метафора такого взаимодействия — делезовский ассамбляж [4, с. 118–119, 146–153, 538–563, 855–858]. Тела участников создают множественные ассамбляжи-сборки. Ассамбляж понимается не как совокупность частей целого, но как инвариант из множества возможных его реализаций. Поскольку каждая из частей существует независимо, но в определенной взаимосвязи с другими частями, целое всегда незамкнуто, множественно, открыто изменениям, существует в бесконечной программе соединения-экспериментирования.

Так, например, инсталляция *In/Fluencing* (2005) группы *Ælab* погружает зрителя в переживание именно такого способа телесной реляции.

In/Fluencing — интерактивная инсталляция с датчиками света, температуры, движения и приближения. Несколько видеофрагментов (компьютерные анимированные линии, макросъемки, компьютерные визуализации) воспроизводятся последовательно на экране в зависимости от того, насколько интенсивно передвигаются посетители в пространстве инсталляции. Движения людей вызывают наложения визуальных фильтров на изображение, но это происходит очень плавно и не всегда сразу заметно. Действие на экране сопровождается бинауральным звуковым сопровождением. Инсталляция переводит электромагнитные волны, генерируемые движением людей, в трансформации изображения в зависимости от фиксируемых компьютером координат участников в пространстве инсталляции. Тела участников-зрителей становятся инициаторами изменений, делающих возможными новые синтезы, новые цепочки и связи компонентов инсталляции.

In/Fluencing провоцирует в посетителе специфические перцептивные эффекты: границы его тела расширяются, а затем начинают функционировать как частично независимые от человека. Такое гибридное «тело» уже не воспринимается как «свое», но скорее как

«более-чем-свое», «более-чем-человеческое». Оно конструируется и трансформируется благодаря действиям энергий разнородных процессов и событий и не всегда по воле самого посетителя-партиципанта.

Особые ощущения партиципанта испытывает, когда чувствует, что его тело не изолировано от визуального потока фигур и звуков, но встроено в их движения, формируется совместно с ними благодаря реляционности взаимодействия. Работа порождает гибридные материально-визуальные «тела», которые какое-то время на экранах продолжают «жить» своей собственной жизнью. Участникам предлагается снова и снова оживлять эти телесные «расширения», вступать с ними в энергичные взаимодействия и переживать исходы все новых вариантов «межтелесных» трансформаций.

Художницу Сейко Миками интересуют ощущения, возникающие в результате функционирования системы обратной связи между несколькими людьми и машиной. В инсталляции Миками *Molecular Informatics ver. 2.0* (1998) два человека сидят друг напротив друга в специальных VR-очках с сенсором, сканирующим движения глаз и преобразующим эту информацию в набор координат по осям X/Y/Z, которые затем визуализируются компьютером в форме молекул. Молекулы движутся в соответствии с траекториями движения глаз партиципанта и визуализируются на четырех больших экранах по всему периметру комнаты. Как только новая молекула создана и включена в цепь других молекул, партиципанта слышит звуковой тон. Каждый человек видит, как его оппонент формирует фигуры-молекулы, и, посмотрев на них, он может передвигать как свои, так и чужие фигуры в пространстве. Если молекулы, управляемые двумя партиципантами, сближаются, они сливаются и образуют более крупные молекулы. Если молекулы сталкиваются самостоятельно, они распадаются на части (на атомы) и зависают, как облако частиц.

Участники этой инсталляции не столько коммуницируют друг с другом, сколько становятся инициаторами реляционного поля непрерывно движущихся и изменяющихся молекул. Механизм инсталляции дает возможность ощутить, что значит *видеть реляционно*. Индивидуальное смотрение здесь — это процесс генерации происходящих изменений, а не способ рассматривать что-либо. Не зритель смотрит на произведение художника, а произведение конструируется смотрением зрителя. Сейко Миками рассказывает: «Меня интересуют

не физические объекты, которые могут возникнуть в результате моей работы, а материализация невидимого пространства, возникающего между телом и объектом. Это взаимодействие или опосредование, происходящее между вещами, и есть то, что в эпистемологии Лакана называется расщеплением между глазом и взглядом» [18].

Партиципant видит траекторию своего собственного смотрения. Он быстро обнаруживает, что его взгляд влияет на поведение молекул, но полного психологического слияния с визуальным образом не получается, поскольку кроме контролируемых движений глаз человек неосознанно совершает произвольные, так как зрачки постоянно двигаются. Работа делает ощущаемым то, насколько пассивны взгляд, воля и дух, считавшиеся ранее гарантиями человеческой субъектности, и то, как на них беспрестанно влияют внутренние (телесные), а также внешние (косвенные) условия.

В работе Сейко Миками ключевыми являются не передача информации или диалог, но совместная генерация сил «более-чем-индивидуального» и возникновение новых инвариантов возможного через сонастройку разнонаправленных действий участников и движений визуальных объектов. А в инсталляции «*trajets*» (2000) художники Сьюзен Козел и Гретхен Шиллер объединяют тела зрителей, «тела» экранных образов и технических объектов с помощью техники видеосъемки, монтажа и видеопроекции. Приближение посетителя заставляет видеопроекции реагировать, двигаться, изменять геометрию пространства, создавая своего рода хореографию движений между людьми, экранами и изображениями. Как публика, так и экраны становятся «танцорами» или своего рода игроками, реализуя воплощения и связи, которые складываются между телами и объектами. Как описывает свою работу сама Козел, «фокус действия в *trajets* переносится с тел исполнителей (танцора, актера, музыканта) на распределенные тела экранов, тела-образов и публику» [12, с. 178].

Инсталляция *trajets* побуждает посетителя инициировать движение изображений, импровизировать во взаимодействии с ними. Посетитель испытывает «обратную связь», периодически открывая для себя разнообразные реакции экранов, изменения пространственной геометрии и собственные необычные рефлексии. В этом определенно есть что-то «более-чем-человеческое»: посетитель в *trajets* испытывает кинестезию своих движений, предощущает движения других

участников и переживает собственную включенность в «оживление» экранных изображений.

А интерактивная инсталляция *TGarden (2001)* — совместная работа арт-групп *Sponge*, *FoAM* и *V2_Lab* — показывает, как тело и потоки информации могут образовывать реляционное единство в процессе навигации и интерактивного исследования цифрового пространства. Партиципantам предлагается надеть специальные костюмы-наряды со встроенными датчиками, портативными девайсами. Изображения проецируются на стены и пол, а звуки раздаются со всех сторон в зависимости от определенных движений партиципantов. Достаточно быстро человек обнаруживает связь между действиями тела и изменением медиаконтента. Чем необычнее жест и движение, тем интереснее отклик системы.

Постепенно овладение своим телом, как и «владение» окружающим пространством, становится все более виртуозным, а действия участников все разнообразнее. В случае если одновременно действуют несколько человек, цифровая интерактивная система радикальнее изменяет визуальные и слуховые свойства окружающей среды. *TGarden* усиливает взаимосвязи между пространством, касанием, движением, действием и делает эти связи телесно ощущаемыми для посетителей-партиципantов.

Эти и ряд других экспериментальных проектов современных художников создают условия для проявления «более-чем-человеческого» чувственного благодаря обращению к аффективным состояниям и провоцированию в зрителях-партиципантах переживания индетерминации возможного (Бергсон) через актуализацию инвариантов его воплощений. Художники интенсифицируют чувствительность к переживанию потенциально совершающегося. Организуя комплексные и саморазвивающиеся системы взаимодействия между живыми организмами, природными событиями, механическими процессами, компьютерными алгоритмами и пр., они интересуются не конкретными результатами взаимодействия, но ситуациями перехода от одной стадии развития процессов к другой и возникающим в этот момент «более-чем-индивидуальным».

«Более-чем-человеческое» здесь — это опыт переживания каждым из участников состояния актуализации (фильтрация) конкретного из множества потенциально возможного (Бергсон).

В этом смысле показателен цифровой арт-проект *Loop* (2001–2011), который представляет собой трехмерную визуализацию движений рук известного американского танцора Мерса Каннингема. Своего рода цифровой «портрет» авторской хореографии был запечатлен с помощью датчиков захвата движения, установленных на кистях Каннингема. Каждое движение, каждое напряжение мускулов было сохранено в цифровой базе данных и визуализировано с помощью разноцветных световых линий.

На первый взгляд эта работа напоминает портретирование пластики движений мастера или же эксперименты со светом и кинетикой в работах Ласло Мохой-Надя.

Однако это произведение визуализирует создание «портрета» совершенно иного рода — визуализация «тела», которое не явлено в своих конкретных действиях. Вместо того чтобы представить последовательность движения рук Каннингема от одного элемента к другому, это произведение демонстрирует сеть возможных движений в единый момент времени и их взаимосвязь с другими возможными движениями в другие моменты времени. Это не представление совокупности хореографических движений, не репрезентация процесса исполнения, но представление тех движений, которые могли бы быть выполнены, но остались лишь в потенции своего воплощения. Видео визуализирует потенциал тела в становлении другим, в возможностях потенциальной трансмутации телесного действия.

Нечто похожее можно встретить в *Rider Spoke* (2007) — локативном цифровом партиципаторном проекте английской арт-группы Blast Theory. Но этот арт-проект работает не столько с действиями участников, сколько модулирует инварианты возможных человеческих восприятий. Работа показывает, что значит «чувствовать множеством».

Художники приглашают участников совершить часовую прогулку по вечернему Лондону на велосипедах, в каждый из которых встроены мини-компьютер с экраном, Wi-Fi, наушниками и микрофоном. В процессе езды мягкий, вежливый голос в наушниках сообщает о том, что необходимо делать: отыскивать определенные места в городе, отвечать на вопросы и сообщать свои ощущения. Ответы записываются и передаются на сервер по Wi-Fi, после чего становятся доступными для прослушивания всем велосипедистам, задействованным в про-

екте. Сам проект для каждого участника длится около 50 минут, за которые он имеет возможность побывать как минимум в пяти точках, ответить на пять вопросов и послушать записи, сделанные другими участниками.

Каждый индивидуальный отраженный в записи опыт восприятия «Rider Spoke» — это момент взаимодействия, момент настоящего, в который актуальное свершается и фиксируется. Как пишет Б. Массуми, актуальное происходит «в точке пересечения возможного, потенциального и виртуального. <...> Актуальное — это результат судьбоносного события, смещения и соединения-разделения» [17, р. 136].

Как любой «машинный ассамбляж» (Делёз, Гваттари), *Rider Spoke* развивается благодаря случайным связям и взаимодействиям «человек — машина — окружающая среда». Но вместе с тем доступ к массиву информации с разными точками зрения, различными эмоциональными отзывами изменяет отношение других участников к объектам пространства вокруг них. Чем больше людей прислушаются к отзывам других, тем более они видят и ощущают пространство по-другому.

Во время поездки каждого участника по Лондону в его восприятии складывается «новый» город. Этот город не изменил своего положения, его здания не сдвинулись с места, но он теперь качественно «больше», так как обогащен специфическим ситуативным знанием об эмоциях, взглядах, отголосках мыслей других участников, личных воспоминаниях и новых смыслах. Люди прислушиваются к другим точкам зрения об одном и том же пространстве и видят его по-новому — ощущают «множеством»!

Канадско-мексиканский художник Рафаэль Лозано-Хеммер создает масштабные скульптурно-интерактивные инсталляции в общественных пространствах, которые, по его словам, «преобразуют городские пространства и создают пространства единения» [14].

Несмотря на внешнюю монументальность, его проекты всегда эфемерны и сложнофиксируемы. Они не о материальных формах, но о человеческих действиях и взаимодействиях, о выстраивании и перестраивании индивидуальных сенсоромоторик тела, о коллективном наращивании аффективных состояний.

В серии его публичных интерактивных скульптур под названием *Relational Architecture* художник использует городские здания, улицы и площади для того, чтобы создавать ситуации, при которых

партиципанты-зрители по-новому могли бы взаимодействовать друг с другом и с окружающим пространством.

Так, например, в интерактивной инсталляции *Articulated Intersect-Relational Architecture 18* (2011), созданной Лозано-Хэммером для Триеннале в Монреале, на большой площади были установлены прожекторы, которыми могли управлять любые желающие. Прожекторы освещали небо в радиусе 15 километров. Благодаря участию зрителей в небе над Монреалем создавалась коллективная световая скульптура. Работа предполагала возможность любому зрителю принять участие в движении световых лучей путем доступного управления световыми приборами. Таким образом, «произведение» конструировалось созданием взаимосвязей между участниками. Художника интересовали моменты индивидуального действия и взаимовлияние действий разных людей, выявлявшие аффективные сонстройки и невербальные способы проявления «более-чем-человеческого» чувственного.

В своей статье «Телесно-ориентированный подход в исследованиях эстетики интерактивного искусства» я описывал еще одну примечательную работу Лозано-Хеммера — *Body Movies* (2001) [5, с. 183].

Инсталляция *Body Movies* (2001) задействовала тысячи фотографий, заснятых на улицах Роттердама, Линца, Лиссабона, Ливерпуля, Гонконга и др. и проецируемых на больших зданиях с помощью мощных, управляемых компьютерами проекторов. Однако увидеть изображения можно только тогда, когда прохожие перекрывали экран своими тенями. В зависимости от дистанции зрителя до экрана его тень могла «вырастать» от двух до двадцати пяти метров. Если тень зрителя перекрывала образ на фотографии, программное обеспечение заменяло фотографию на другую.

Для Лозано-Хеммера важен сам процесс коллективного взаимодействия. Каждый зритель выбирает свой способ действия, однако чтобы увидеть изображение, требуются коллективные усилия, телесное участие нескольких зрителей. Зрители-участники вовлечены в процесс одновременного восприятия, действия и осмысления происходящего. Работы Хеммера, как пишет Б. Массуми, ощущаются «всей плотью», и это «превращение материального тела в событие является ретранслятором между его телесным и бестелесным измерениями. Это уже не субъект» [17, р. 14].

Каждый участник видит не только собственную тень на здании, но и тени других участников и прохожих. *Body Movies* в буквальном смысле организует становление процессуальных «тел» и пространств коллективной активности и дает каждому желающему возможность ощутить «более-чем-человеческое» через собственное движение-действие. Инсталляция «рисует» пространство тела, которое не ограничено пределами человеческой кожи: оно реляционно и коллективно. Тела сами генерируют свои «истории» и события, накладываясь и продолжая друг друга в медиальном и реальном пространствах [5, с. 183].

Произведение становится своего рода «машиной» для производства потенциально возможного, саморегулируемой нелинейной системой ритмов, контрастов, напряжений и сил. Лозано-Хеммер задает художественную ситуацию, и новые взаимосвязи и вариации на индивидуального, «более-чем-человеческого» проявляют себя в момент, когда партиципанты включаются во взаимодействие.

Таким образом, современные цифровые и локативные арт-проекты позволяют настроить человеческую перцепцию на переживание «более-чем-человеческого» опыта: опыта дифференциации возможного, «многообразии способов, которым мир предлагает себя нам» [16, р. vii]. Сонстройка, следуя использованию этого термина философом Э. Мэннинг, есть средство чувствительности к рождению окружающего мира в его становлении, это «со-настройка с» экспрессией мира, а не поиск в нем содержания или формы [15, р. 11].

Через техники сонстройки партиципанты организуют потоки материи-энергии, и каждое индивидуальное восприятие субъектом-актантом становится совместным «более-чем-человеческим» восприятием.

«Более-чем-человеческое» может интенсифицироваться с помощью художественных техник. Для своей реализации в опыте оно требует подпитки, импульса, управления. Художники ищут подходящие художественные приемы для активации «более-чем-человеческой» чувствительности, создавая арт-проекты, которые открыты материальным процессам становления.

Вместо того, чтобы исследовать образы, репрезентации, художественные техники или результаты взаимодействия пользователей с машинами, художники концентрируют внимание на исследовании самого события взаимодействия как объединения многих актан-

тов. Искусство в меньшей степени интересуется опытом каждого участника-пользователя и вместо этого фокусируется на процессах столкновения, предшествующих любому сознательному опыту. Интерактивные и партиципаторные произведения не отражают реальность в эстетических формах, а вместо этого создают новые процессы, новые места творчества (проявления случая), в которых эстетика перформативно реализуется, прежде чем она будет понята и отрефлексирована самими участниками.

Партиципаторные арт-проекты — это процессуальные практики, условия становления «более-чем-человеческой» творческой материи действия. Они предполагают свои специфические способы получения «более-чем-эстетического» опыта.

Список литературы:

- 1 Беннет Дж. Пульсирующая материя: Политическая экология вещей. Пермь: Гиле Пресс, 2018. 220 с.
- 2 Бергсон А. Творческая эволюция. М.: КАНОН-пресс — Кучково поле, 1998. 384 с.
- 3 Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? / Пер. с фр. и послесл. С.Н. Зенкина. М.: Институт экспериментальной социологии. СПб.: Алетейя, 1998. 288 с.
- 4 Делёз Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / Пер. с фр. Я.И. Свицкого. Екб.: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. 895 с.
- 5 Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход в исследованиях эстетики интерактивного искусства // Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа. Сборник материалов научно-практической конференции / Сост. Н.Г. Кривуля. М.: МГУ имени М.В. Ломоносова, Издательский дом, 2019. С. 178–185.
- 6 Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства // Знание. Понимание. Умение. 2017. № 2. С. 115–131.
- 7 Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. 2-е изд. СПб.: Питер, 2002. 720 с.
- 8 Abram D. The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More-than-Human World. New York: Vintage Books, 1997. 368 p.
- 9 Bastian M. Towards a More-than-Human Participatory Research // M. Bastian, O. Jones, N. Moore, E. Roe, eds. Participatory Research in More-than-Human Worlds. London: Routledge, 2016. 228 p.
- 10 Clough P.T. The Affective Turn: Political Economy, Biomedicine and Bodies // Theory Culture & Society. 2008. Vol. 25 (1). doi:10.1177/0263276407085156.
- 11 Damasio A. Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain. New York, Avon Books, 1994. 312 p.
- 12 Kozel S. Closer: Performance, Technologies, Phenomenology. Massachusetts: MIT Press, 2008. 384 p.
- 13 Lorimer J. More-than-Human Visual Analysis: Witnessing and Evoking Affect in Human-Nonhuman Interactions // R. Coleman & J. Ringrose (Eds.), Deleuze and Research Methodologies. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013. Pp. 61–78.
- 14 Lozano-Hemmer Rafael. Relational Architectures: Rafael Lozano-Hemmer, 2003. URL: <https://www.absolutearts.com/artsnews/2003/05/28/31074.html> (accessed 21.11.2020).
- 15 Manning E. Always More than One: Individuation's Dance. Durham: Duke University Press, 2013. 328 p.
- 16 Manning E., Massumi B. Thought in the Act Passages in the Ecology of Experience. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. 224 p.
- 17 Massumi B. Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation. Durham and London: Duke University Press, 2002. 336 p.
- 18 Mikami Seiko. The Self Referentiality of Perception: the Ear Does not Hear, the Eye Does not See // Lecture by Seiko Mikami During the Machine Aesthetics Student Seminar 1997. URL: <https://v2.nl/archive/articles/the-self-referentiality-of-perception-the-ear-does-not-hear-the-eye-does-not-see> (accessed 21.11.2020).
- 19 Whatmore S. Hybrid Geographies: Natures, Cultures, Spaces. København: SAGE, 2002. 246 p.

References:

- 1 Bennet Dzh. *Pul'siruyushhaya materiya: Politicheskaya ekologiya veshhej* [Vibrant Matter. A Political Ecology of Things]. Perm, Gile Press Publ., 2018. 220 p. (In Russ.)
- 2 Bergson A. *Tvorcheskaya evolyuciya* [Creative Evolution]. Moscow, KANON-press-Kuchkovo pole Publ., 1998. 384 p. (In Russ.)
- 3 Delyoz Zh., Gvattari F. *Chto takoe filosofiya?* [What is Philosophy?], translated by S.N. Zenkin. Moscow, Institut eksperimental'noj sociologii Publ., St. Petersburg, Aleteiya Publ., 1998. 288 p. (In Russ.)
- 4 Delyoz Zh., Gvattari F. *Ty' syacha plato: Kapitalizm i shizofreniya* [A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia], translated by Ya.I. Svirskiy. Ekaterinburg, U-Faktoriya Publ., Moscow, Astrel Publ., 2010. 895 p. (In Russ.)
- 5 Denikin A.A. Telesno-orientirovannyj podhod v issledovaniyah estetiki interaktivnogo iskusstva [Body-oriented Approach in Research of Interactive Art Aesthetics]. *Aktual'nye problemy ekrannyh i interaktivnyh media. Sbornik materialov nauchno-prakticheskoy konferencii*, comp. N.G. Krivulya. Moscow, MGU imeni M.V. Lomonosova, Izdatel'skij dom Publ., 2019. S. 178-185. (In Russ.)
- 6 Denikin A.A. Telesno-orientirovannyj podhod pri analize proizvedenij ekrannogo iskusstva [Body-oriented Approach to the Analysis of Works of Screen Arts]. *Znanie. Ponimanie. Umenie*. 2017, no. 2, pp. 115-131. (In Russ.)
- 7 Rubinshtejn S.L. *Osnovy' obshhej psixologii* [Fundamentals of General Psychology]. 2nd Edition. St. Petersburg, Piter Publ., 2002. 720 p. (In Russ.)
- 8 Abram D. *The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More-than-Human World*. New York, Vintage Books, 1997. 368 p.
- 9 Bastian M. Towards a More-than-Human Participatory Research. M. Bastian, O. Jones, N. Moore, E. Roe, eds. *Participatory Research in More-than-human Worlds*. London, Routledge, 2016. 228 p.
- 10 Clough P.T. The Affective Turn: Political Economy, Biomedicine and Bodies. *Theory Culture & Society*, 2008, vol. 25 (1). doi:10.1177/0263276407085156.
- 11 Damasio A. *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. New York, Avon Books, 1994. 312 p.
- 12 Kozel S. *Closer: Performance, Technologies, Phenomenology*. Massachusetts, MIT Press, 2008. 384 p.
- 13 Lorimer J. More-than-Human Visual Analysis: Witnessing and Evoking Affect in Human-Nonhuman Interactions. R. Coleman & J. Ringrose, eds. *Deleuze and Research Methodologies*. Edinburgh, Edinburgh University Press, 2013, pp. 61-78.
- 14 Lozano-Hemmer Rafael. *Relational Architectures: Rafael Lozano-Hemmer*, 2003. Available at: <https://www.absolutearts.com/artsnews/2003/05/28/31074.html> (accessed 21.11.2020).
- 15 Manning E. *Always More than One: Individuation's Dance*. Durham, Duke University Press, 2013. 328 p.
- 16 Manning E., Massumi B. *Thought in the Act Passages in the Ecology of Experience*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2014. 224 p.
- 17 Massumi B. *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham and London, Duke University Press, 2002. 336 p.
- 18 Mikami Seiko. The Self Referentiality of Perception: the Ear Does not Hear, the Eye Does not See. *Lecture by Seiko Mikami during the Machine Aesthetics Student Seminar 1997*. Available at: <https://v2.nl/archive/articles/the-self-referentiality-of-perception-the-ear-does-not-hear-the-eye-does-not-see> (accessed 21.11.2020).
- 19 Whatmore S. *Hybrid Geographies: Natures, Cultures, Spaces*. København, SAGE, 2002. 246 p.