

## КУЛЬТУРОЛОГИЯ

УДК 7.01

*Е.С. Ворошилова***ИНТЕРАКТИВНОСТЬ КАК ВЫРАЗИТЕЛЬНОЕ СРЕДСТВО ЭСТЕТИЧЕСКИХ ПРАКТИК  
В УСЛОВИЯХ КИБЕРПРОСТРАНСТВА**

Под влиянием технического детерминизма футуристических теорий, инновационные свойства цифровых технологий осмысляются в перспективе реализации ценностных установок культуры конца XX в. Видится, что интерактивные свойства Интернета способны преодолеть деструктивные элементы общества потребления и привести к культурному перерождению. Исследуется творческая активизация индивида посредством введения в центр эстетических практик принципа интеракции.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность; интеракция; эстетические практики.

В связи с нарастанием коммуникативного содержания современной культуры эстетические практики вынуждены следовать тенденции увеличения собственных коммуникативных возможностей за счет введения в арсенал практических орудий технического оснащения средств массовой коммуникации. Технические средства массовой коммуникации расширяют экспозиционные возможности современного искусства, являются объектом художественного осмысления, выступают условием формирования новых эстетических норм и стандартов, поддерживают коммуникативные функции искусства. Введение технических средств коммуникации в поле эстетической деятельности запускает процесс взаимообусловленных трансформаций техники и искусства на основании общего принципа интеракции. Данная статья является попыткой осмысления того, каким образом принцип интеракции трансформирует эстетические практики (а именно способы осуществления художественного творчества) в условиях киберпространства.

Под киберпространством принято понимать локальные и общие коммуникативные сети, обеспечивающие возможность обратной связи и взаимодействия в режиме реального времени (телефонные сети, электронные сети, телепорт, Интернет). Также термин «киберпространство» используется для обозначения всех аспектов работы человека с компьютером. Киберпространство может описываться как искусственная среда, которая состоит из интеллектуальных объектов неживой природы, способных реагировать на действия человека и вступать с ним во взаимодействие. В данной статье под киберпространством будет подразумеваться Интернет. Именно Интернет на сегодняшний день является всемирно распространенной синкретичной формой единого киберпространства, ценность которого определяется его коммуникативными функциями. Структурно-функциональные характеристики Интернета конструируют его в виде «ризомы», обеспечивают мгновенное и многократное распространение информации, по законам синергетических систем коммуникаций, реализующих свое упорядочивание в качестве собственной самоорганизации.

Для того чтобы Интернет проделал путь от технологии передачи и хранения информации к культуруобразующему пространству, должно было произойти его эстетическое освоение, т.е. Интернет должен был

пройти процесс гуманизации через введение технологии в поле эстетических практик. В системе субъектно-объектных отношений функциональное назначение Интернета в общем виде можно сформулировать коротко: мгновенная передача информационного сообщения, хранение и систематизация информации. В рамках утилитарного подхода, исключающего преодоление условий необходимости, Интернет невозможно рассматривать как культуруобразующий феномен, следовательно, и как особый вид реальности (бытия субъекта).

Гуманизация (очеловечивание объекта) осуществляется в результате снятия оппозиции субъектно-объектных отношений, введения функциональных качеств объекта в систему ценностных связей, наполнения акта взаимодействия субъект – объект качественным смысловым содержанием в системе отношений субъект – субъект. Свойства объекта в процессе субъектной интерпретации характеризуются с позиции ценностной структуры, сформированной не только миропониманием отдельного индивида, но и миропредставлением организующим систему социальных отношений. Критерий аксиологической состоятельности – степень целесообразности инновации в контексте потребительских отношений (полезность системного преобразования с точки зрения реализации ценностных установок сообщества). На данной стадии Интернет рассматривался как средство улучшения деятельности военных структур в ходе военных действий, упрощения обмена и систематизации научных данных (модернизации производства знаний).

Функциональные свойства Интернета не ограничиваются параметрами, заданными необходимостью. В процессе гуманизации Интернет утверждается как социально значимое пространство. Его ценность определяется возрастанием эффективности взаимодействия индивидов внутри сообщества, преодолением пространственных ограничителей коммуникации. Особой ценностью наделяются интерактивные возможности Интернета. Именно интерактивность выделяет Интернет среди прочих media. Радио, телевидение, печатные СМИ обладают слишком ограниченной степенью интерактивности, чтобы удовлетворить нарастающее стремление к эмансипации индивида. Media не достаточно демократичны, они принадлежат власти капитала, являются ее инструментом, посредством которого осуществляется манипуляция индивидуальным созна-

нием. Зависимость media от воли капитала усугубляет оппозицию творец – потребитель, власть – подчинение. Индивид как представитель общества противопоставляется власти. Ему отводится роль пассивного созерцателя. Условия пассивного созерцания усыпляют волевые стремления индивида, формируя установку на потребление продукта в соответствии с правилами, предлагаемыми производителем. Продуктом в данном случае являются не только вещи бытового плана, но и производные духовной деятельности субъекта, художественные произведения, идеи, технологии и прочие культурные достояния. Подобное положение индивида противоречит идеалу подлинной демократии и отдаляет реализацию ценности индивидуальной свободы. Нейтрализовать оппозицию media – зритель, власть – подчиненный и т.д. может увеличение уровня интерактивности. Интерактивность на уровне субъект – субъект не обеспечивает выход за рамки повседневного дискурса и не может стать опорой в реализации идеала демократии. Для того чтобы установить систему социальных отношений, которая бы являлась реализацией цели индивидуальной свободы без ущемления прав другого, необходимо подвергнуть изменению качества media, что возможно в условиях «электронной агоры», предсказанной М. Маклюэном. Технологии виртуальной реальности должны стать плацдармом формирования социальных отношений идеального типа и новой культуры. Преобразования, влекущие освобождение индивида, необходимо производить на уровне виртуальной реальности, т.е. увеличивать уровень ее интерактивности, совершенствуя интерактивные элементы. Интерактивность в данном случае есть возможность взаимодействия с репрезентацией, тем материалом, который формируется в результате диктатуры media, принадлежащих капиталу, т.е. возможность определять качество репрезентации в индивидуальном порядке, трансформировать ее в системе параметров личной интерпретации и организовывать коммуникацию в системе правил, разработанных с учетом индивидуального запроса. Вера в демократический потенциал цифровых технологий и интерактивных качеств виртуальной реальности воплотилась в «калифорнийскую идеологию» технофилов, авторами которой являются Р. Барбрук и Э. Камерон [1].

Теория определяющей роли media в формировании культурных реалий формулируется в работах М. Маклюэна еще в первой половине XX в [2]. Технологический детерминизм футуристов, теоретиков информационного общества и постмодерна укрепил в сознании технофилов установку на упреждение развития технологий виртуальной реальности в парадигмальном направлении, формируемом властью капитала. В поисках способов упреждения технофилов обращаются к теории экспериментального и актуального искусства (ситуационизм, акционизм). Ситуационизм и акционизм рассматривают эстетические практики как средство борьбы против поработавших сил капитала и его гипнотических инструментов. Гипнотические силы гиперреальности «симулякров» разрушаются в критическом фокусе свободной интерпретации, воображения и фантазии. В основе ситуационизма лежит идея культурной революции. Для того чтобы культурная революция со-

стоялась, революционные изменения должны проходить на уровне сознания. Теоретик ситуационизма Ги Дебор выдвинул утверждение, что СМИ являются способом власти говорить от имени индивидов общества, организуя коммуникацию по принципу спектакля, используя язык знаков и образов. В спектакле мир раскладывается на элементарные образы, которые становятся реальными сущностями, что трансформирует действительные мотивации в «гипнотическое поведение». «Общество спектакля», в котором отношения и коммуникация между людьми опосредованы образами, является зрительским. Спектаклю Дебор противопоставляет ситуацию. Спектакль рационализирует действительность, подменяя непосредственное переживание жизни ее описанием, репрезентацией. Таким образом, спектакль есть идеология, стиль теоретизирования [3]. Ситуация обращает индивида к практике, к непосредственному переживанию. Ситуации всегда уникальны, они не поддаются теоретической систематизации в силу своего крайне индивидуализированного характера и требуют от индивида различных деятельных реакций. Ситуация действует на индивида отрезвляюще, побуждая его к социальной и духовной активности. Таким образом, ситуация есть язык реальной коммуникации, которая выводит индивида из положения внимающего зрителя.

Адепты «калифорнийской идеологии» идею ситуации интерпретируют как взаимодействие и коммуникацию в условиях виртуальной реальности, освобожденную от экономической целесообразности. Упреждать – значит творить способы и формы взаимодействия в условиях виртуальной реальности, не установленные экономической целесообразностью, следовательно не регламентируемые властью капитала. Когда образ лишается экономической целесообразности, подчиняющей человека продукту как потребителя, он приобретает освобождающую силу. Для этого образ необходимо организовать как динамичную, возобновляемую интеракцию. В данном случае интеракция является необходимым условием художественного произведения. Интеракция – элемент, порождающий ситуации, что делает художественный образ незавершенным, пульсирующим в постоянной динамике.

Итак, в пространство субъектной воли попадает сама возможность взаимодействия не с предметом или субъектом, а референцией, виртуальной средой, и эстетические практики в рамках Интернета начинают выстраиваться согласно принципам интерактивного искусства. Интерактивное искусство отрицает саму идею репрезентации, на которой выстраивались все традиционные концепции эстетических практик [4]. Поскольку произведение не является репрезентацией, оно автоматически покидает зону зависимости от смысла и автора, становится творческой коммуникацией, самопорождающей смыслы. В это связи киберпространство является наиболее естественной средой для реализации творческой коммуникации как эстетической практики. Интерактивные эстетические практики в Интернет Рой Эскотт определяет как «жизнь на границе сети» [5], где есть только соединения без центра, которая реализуется посредством взаимодействия между людьми и вычислительными системами с последующими транс-

формациями образов, структур систем и сознания пользователей. Целью интерактивного искусства является создание условий для коммуникаций в среде, которая более не является произведением художника, а зарождается сама в процессе взаимодействия с ней.

Интернет сам по себе можно обозначить как производство интерактивного искусства. Если использовать метафору Кевина Келли, то Интернет по своей сути является гигантской машиной (коммуникативной средой), телесность которой разбросана по всему миру и состоит из множества персональных компьютеров, гаджетов, которые совершенствуются с каждым днем [6]. Пользователи, взаимодействуя с телесностью данной машины, делают процесс развития среды открытым бесконечным изменениям и развитию. Таким образом, цель интерактивного искусства была осуществлена в Интернете в том плане, что практически все действия пользователей, не отягощенные утилитарным смыслом, можно смело причислять к интерактивному искусству. С одной стороны действие пользователя является творческой коммуникацией, с другой – оно влечет изменение среды, ее эволюцию.

Однако и в рамках самой среды Интернет зарождается деятельность, которую можно интерпретировать как эстетические практики (Net Art, on line art, web art, Net.Art). Изначально Net.Art развивается как способ исследования эстетического потенциала и возможностей сети. В данном случае Интернет и компьютер понимаются как технический арсенал художника и новые экспозиционные возможности. Идеологическим основанием Net.Art является его принципиальная демократичность. Это искусство, существующее вне институций и непосредственно обращенное к зрителю, вовлекающее его в творческий диалог. Цель произведений Net.Arta – создать коммуникативные и креативные пространства в сети [7].

Таким образом, эстетические практики в условиях киберпространства предполагают интерактивность двух уровней: человек – машина (среда) и взаимодействие субъекта с субъектом, опосредованное машиной, другими словами, коммуникация.

Конструирование креативных способов коммуникации посредством вычислительных систем – попытка преодолеть социальную отчужденность и пассивность индивида через пробуждение в нем воли к опредмечиванию собственных желаний в пространстве виртуальной реальности. Взаимодействие, в отличие от пассивного созерцания, предполагает волевое усилие субъекта, зритель превращается в пользователя.

Фактически в Интернете художественное творчество принимает структуру проектной деятельности, где Интернет – обязательное условие для восприятия произведения. Проекты могут быть авторскими, социальными, художественными (art-проект), игровыми и даже принимать форму политических акций [8].

Проект становится формой жизни эстетических практик. Поскольку целью данной работы не является характеристика жанрового своеобразия эстетических практик в условиях виртуальной реальности, стоит ограничиться коротким описанием видовых качеств наличествующих проектов, группируемых по общности творческой проблематики.

1. *Эстетическое освоение виртуального пространства как бытия субъекта.* В данном случае проект становится способом реализации любых форм существования личности в условиях виртуальной реальности (ВЛ). Проект, в сущности, является деятельностью по моделированию и жизнеобеспечению ВЛ. Другими словами, энергия субъекта направлена на создание публичной личности, которая по своим качествам не тождественна личности реальной, ее продуцирующей. Для того, чтобы ВЛ состоялась, ее необходимо наделять не только индивидуальностью, но и всеми социальными атрибутами личности, воссоздать пространство социального взаимодействия, организовать условия для раскрытия личностных качеств в процессе личностной жизнедеятельности внутри сообщества, что невозможно без отклика социальной среды на действия ВЛ. ВЛ необходима постоянная подпитка энергией не только со стороны субъекта, его создающего, но и энергия «другого», того, кто будет воспринимать и относиться к ВЛ как к реальной личности со всеми ее внешними и сущностными атрибутами [9]. Дизайн, интерактивные элементы, контент сайта, коммуникативные сообщения и действия – все подчиняется интерпретации личностных качеств ВЛ. Разрабатываются способы поддержания жизнеобеспечения личности, осмысляются ее экзистенциальные пределы.

2. *Осмысление эстетического потенциала и качеств информации.* В данном случае информация мыслится как материя, и творческий акт направлен на поиск ее возможных чувственных форм. Проект подчинен креативному осмыслению информационного сообщения, организации оригинальной модели взаимодействия информационных ресурсов между собой. Произведением является уникальная база данных в сочетании с оригинальным оформлением процедуры взаимодействия референций между собой. В рамках проекта конструируются модели отношений пользователя с архитектурными формами, конструкциями, построениями референций, конструируется эстетический опыт взаимодействия с гипертекстом [10]. Примером может служить работа Натальи Бучкиной «Searching for the truth» («Поиск истины»), исполненная в минималистическом стиле – электронная страница с рядами цифр, которые являются ссылками на страницы с итогами поиска различных поисковых систем сайтов, содержащих слово «истина». В итоге поиск представляет бесконечную череду ссылок и информационных путей, расходящихся в различные стороны, но не дающих однозначного ответа на запрос. Также в качестве иллюстрации можно упомянуть следующие работы: «Con-slave Obscurum» авторский электронный ресурс О. Пашенко. Размещенные на нем работы живут своей жизнью, их движения не всегда поспевают за желаниями пользователя. Английская художественная группа I/O/D разработала браузер «Web Stalker», который вместо того, чтобы отображать отдельные электронные странички, генерирует карты сайтов.

3. *Эстетическое осмысление коммуникации.* В рамках проекта конструируется опыт эстетической коммуникации, создается ее язык, моделируются ситуации, в которых коммуникация приобретает эстетический характер. Например: Музей современного искусства в

Париже, конец 1980-х, Ф. Поппер и «Электра» объединили при помощи Интернета 14 художников, находящихся в различных точках мира; каждый из них выбрал по персонажу сказки, и создали для этих героев нелинейное повествование в сети. Произведение назвалось «Текст в складчину: Всемирная сказка», в центре которого была идея «рассредоточения авторства».

4. *Игровые проекты.* Игра как способ жизни, ее пределы и возможности в виртуальном пространстве. Примером являются многопользовательские сетевые игры (ММОГ), они весьма разнообразны. Обратимся к игре «Second Life», в которой не ставится никаких игровых задач персонажу. Аватар наделяется полной свободой реализации социальной и творческой активности в виртуальном мире игры, где можно создавать собственные предметы, одежду, животных и произведения искусства, зарабатывать виртуальные деньги и т.д., т.е. пространство игры становится замещением социальной реальности для персонажа [11].

Интернет определяет не только характер эстетических практик, но и способствует демократизации творческой активности. Простота использования программ, доступность Интернета обширному количеству пользователей, возможность независимого представления любой информации породили такое явление, как сетевое творчество и его повсеместное распространение. Основными формами жизни сетевого творчества являются блоги, форумы, чаты, авторские странички. Сетевое творчество в Интернете широко представлено сайтами, основной идеей которых является организация форумов и творческих проектов как групповых, так и индивидуальных с последующим групповым обсуждением предоставленного творчества.

Форумы, как правило, бывают тематические и обыгрывают какую либо ситуацию реальную или мифическую, что задает стиль коммуникативного процесса. Участники форумов представлены вымышленными персонажами, картинками, никами – образами или символами собственной идентичности. Одним из участников форума предлагается тема повести или романа, предлагаются главные герои, но сюжет остается незаконченным. Все желающие могут продолжить повесть и стать соавторами.

Основное отличительное свойство, общее для всех форм сетевого творчества, есть выдвижение на первый план не произведения конкретного автора, а коммуникативного контекста, в который включено произведение. Какое-либо произведение, будь то компьютерная графика или литературный текст (жанр текста и другого произведения может быть любой), неотделимо от контекста, задаваемого коммуникативной средой. В сетевом творчестве коммуникативная среда всегда является тем элементом, который формирует ценность произведения как коммуникативного действия и есть его осмысленная идейная часть, в то время как сам художественный текст, рассматриваемый без контекста, утрачивает какой-либо смысл и теряет актуальность. В отличие от реальной среды, в которой актуальность того или иного произведения обеспечивается его культурной значимостью, целостностью художественного образа, исторической ценностью, в виртуальном режиме под актуальностью понимается способность порождать дискурсивные волны вокруг того или иного факта, которым в данном случае является произведение и его развитие, и удерживать коммуникационный ажиотаж. Целостность образа в виртуальном режиме уже не обязательна, скорее образ формируется как недовершенный. Именно в недовершенном виде образ может вызывать желание его восполнять, критиковать, обсуждать не с позиции авторских смыслов, а с позиции критического и творческого взгляда реципиента.

История становления теории интерактивных форм эстетических практик показывает, что интерактивное искусство направлено на решение задач поставленных идеологией. В результате деформируется представление о художественном творчестве. Оно более не воспринимается как деятельность по решению эстетических задач и трансляции опыта. Эстетические практики трансформируются в деятельность по конструированию ситуаций и событий, которые с некоторой степенью вероятности могут стать условием для креативных форм взаимодействия и коммуникации. В коммуникативном акте также происходит смещение акцентов от установок на достижение взаимопонимания к творческой активности и самопрезентации.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Барлоу Дж.П. Декларация независимости киберпространства // Эйдос. 1999. 20 декабря. Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/1999/1220.htm>, свободный.
2. Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. Москва; Жуковский: КАНОН – пресс-Ц; Кучково поле, 2003. 464 с.
3. Дебор Г. Общество спектакля / Пер. с фр. С. Офертаса, М. Якубовича. М.: Логос, 1999. 224 с.
4. Клусински Р. Интерактивность и проблемы коммуникации в контексте философии деконструктивизма // Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб»-2003. Режим доступа: <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=41>, свободный.
5. Kevin Kelly on the next 5,000 days of the web. Режим доступа: [http://www.ted.com/index.php/talks/kevin\\_kelly\\_on\\_the\\_next\\_5\\_000\\_days\\_of\\_the\\_web.html](http://www.ted.com/index.php/talks/kevin_kelly_on_the_next_5_000_days_of_the_web.html), свободный.
6. Эскотт Р. Интерактивное искусство на пороге постбиологической культуры // Biomediale. Современное общество и геномная культура. Режим доступа: <http://biomediale.ncca-kaliningrad.ru/?blang=ru&author=ascott>, свободный.
7. Современное искусство // Содружество художников «Гавань». Режим доступа: <http://www.harbour-art.ru/index.php?id=224>, свободный.
8. Фикс Е. Сетевое искусство протеста // Художественный журнал. 2003. № 51.
9. Горный Е. Виртуальная личность как жанр творчества. Режим доступа: <http://www.netslova.ru/gorniy/v1.html>, свободный.
10. Рябова Н. Ошибки природы сети // Известия науки. Режим доступа: <http://www.inauka.ru/computer/article31561.html>, свободный.
11. Бережной С.Я., аватар. Развитие виртуальной эстетической и этической среды // Новый мир. 2009. № 5.

Статья представлена научной редакцией «Культурология» 2 декабря 2009 г.