

ВОЗМОЖНОСТИ ТЕОРИИ ИНТЕРМЕДИАЛЬНОСТИ В ИЗУЧЕНИИ СОЦИАЛЬНОЙ РОБОТОТЕХНИКИ¹

А.А. Хаминова

Национальный исследовательский Томский государственный университет

Рассматриваются возможности применения теории интермедиальности в изучении вопросов социальной робототехники. Выделяются основания для привлечения интермедиальности, определяются возможные направления ее взаимодействия с социальной робототехникой. В качестве материала привлекаются проекты художников, выполненные в рамках гибридного искусства, в том числе с использованием робототехники. Выдвигается предположение, что использование теории интермедиальности для анализа подобных арт-объектов и инсталляций позволяет вскрыть особенности их рецепции современным искусством и тем самым дать им этическую и эстетическую оценку, включить к культурный контекст.

Ключевые слова: интермедиальность, социальная робототехника, гибридное искусство.

POTENTIALITIES OF INTERMEDIALITY THEORY IN THE SOCIAL ROBOTICS STUDY

A.A. Khaminova

National Research Tomsk State University

This article discusses the possibility of the Intermediality theory applying to explore issues in the social robotics. Base stand for use intermedia , identifying possible areas of its interaction with the social robotics .The material involves the art projects performed in the framework of hybrid art, including the use of robotics. Conjectured that the use of the intermedia theory for the analysis of such art objects and installations can reveal features of their reception of contemporary art , gives them ethical and aesthetic appreciation , includes to the cultural context.

Key words: Intermediality, social robotics, hybrid art.

Социальная робототехника (social robotics) как самостоятельное научное направление сформировалась в последние десятилетие [1], подняв целый комплекс вопросов, связанных с особенностями быто-

¹ Данная статья написана при поддержке гранта РФФИ 12-06-33047 – «Исследования междисциплинарных научных оснований социальной робототехники в контексте гуманитарной информатики».

вания роботов в социуме. Несмотря на достаточно серьезный теоретический и практический опыт, социальная робототехника продолжает оставаться в ситуации становления, что требует поиска новых методик ее изучения. При этом необходимо учитывать, что она принципиально междисциплинарна, так как является результатом интеграции гуманитарного знания в технологическую область. В этой связи решение поставленных задач невозможно в рамках узких научных направлений: робототехники, биологии, психологии, философии и др. Необходимо их обязательное взаимодействие. Поэтому и методологические подходы в своей основе будут носить междисциплинарный характер. Одним из таких подходов может стать теория интермедиальности. Обоснованию данной гипотезы, а также выделению точек соприкосновения социальной робототехники и интермедиальности будет посвящена данная статья.

Сформированная изначально в контексте литературоведения [2–4], интермедиальность сегодня востребована философией, семиотикой, коммуникативными исследованиями, теорией музыки, историей искусства. Это обусловлено актуальностью понятия «медиа» в современном мире. Идеи, связанные с медиаальностью, были присущи и более ранним эпохам (например, поэтике романтизма), но именно во второй половине XX в. в связи с развитием информационных технологий и проникновением их практически во все сферы жизни человека медиа встали на новый этап развития. Не ограничиваясь выполнением посреднической функции как «транспортного» средства передачи информации, медиа выступают сегодня в качестве коммуникативного кода, системы условных обозначений и правил их комбинации между собой для передачи, обработки и хранения информации в наиболее оптимальной для этого форме.

Это дает основания рассматривать в качестве медиа широкий спектр явлений (различные виды искусства, науку, технологии), проблемы и результаты взаимодействия которых являются объектами исследования интермедиальности. В целом интермедиальность предполагает взаимодействие различных медиа-систем как элементов специальной коммуникативной стратегии. В этом случае медиа являются не только средством коммуникации, определяющим особенности построения диалога художника и зрителя, но и сами вступают в диалог, открывая в себе новые выразительные свойства (музыкальность художественного текста, поэтичность живописи и т.д.). И эта тенденция усиливается в пространстве цифровой культуры.

Современное искусство достаточно смело «открывает» свои границы научным и техническим разработкам, что порождает такие междисциплинарные виды искусства, как ScienceArt, Hybrid Art, кибернетическое искусство и т.п.

Социальная робототехника органично вписывается в этот ряд. Художники активно используют роботов в своих произведениях. Так, роботы становятся полноправными участниками театральных постановок. В 2013 г. состоялось мировое турне труппы Seinendan (Япония) с проектом спектакля «Три сестры. Андроид-версия» по Чехову. Эта постановка – новаторское сочетание драматургии и высоких технологий в сфере робототехники. На сцене вместе с актёрами задействованы андроид Geminoid F и робот-слуга Robovie R3, созданные профессором Университета Осаки Хироси Исигуро [5]. Творческая группа OmniCircus (США) под руководством Франка Гарви объединяет музыкантов, художников, актеров, циркачей, скульпторов и других представителей авангарда. На собственной творческой площадке в Сан-Франциско группа показывает представления, где живые актеры «играют» вместе с роботами под аккомпанемент электронной музыки, среди пульсирующих софитов и дыма [6].

Роботы также являются центральными арт-объектами художественных инсталляций. В рамках ежегодной выставки современного искусства Lexua Hybrid Art (2011–2013 гг.) были представлены роботопроекты Polycycle I английского художника Valint Bolygo (2011 г.) и Versus берлинского музыканта французского происхождения Давида Летелье (2013 г.). Versus – это индустриальная беседа двух гигантских цветов-роботов. Расположенные друг против друга, они способны записывать, воспроизводить и распознавать звуки, реагировать на сообщения друг друга движением лепестков, «подслушивать» и «анализировать» разговоры окружающих. Как отмечают кураторы, этот проект – «классическая модель диалога тет-а-тет, явления, которое в своем естественном формате «человек – человек» сегодня уже не является доминирующим типом общения» [7]. Кинетическая инсталляция Болинга Болиго состоит из специально сконструированного спирографа, который, улавливая движения воздушных потоков в помещении, графически регистрирует их на холсте. Робот в этом случае, взаимодействуя с местом, сам становится художником, создающим полотна [Там же].

Подобные работы сегодня достаточно популярны. Например, в этом ключе выполнены проекты Дэвида Боуэна, в которых происходит гармоничное взаимодействие машины с представителями флоры и фауны как на эстетическом уровне, так и на уровне функций и смыслов. Роботы создают свои собственные рисунки, реагируя на ветер или свет, поведение растений или животных, контактируя с людьми или другими машинами. В проектах поднимаются вопросы на тему «коллективного бессознательного» (проект Fly Drawing Device), «поиска света» (Phototropic Drawing Device); «игры» с машиной (Sonar Drawing Device), поиска способа установления с ней контакта (Infrared Drawing Device) [8]. Инсталляции с рисующими роботами создают также художники и ученые лаборатории SymbioticA (Австралия). Наиболее известны их провокационные проекты с применением биоинженерных технологий: Meart: semi-living («Полуживой художник») и Silent Barrage. В первом случае под воздействием сигналов, производимых крысиными нейронами, выращенными в искусственной среде (чашке Петри), роботу («полуживое тело») создает произвольные «каракули» или даже портреты посетителей. Во втором – те же самые «каракули», но в трехмерном варианте [9]. Главная идея этих работ – в привлечении внимания аудитории к вопросам роли и судьбы нейробиологических разработок в обществе, вовлечения ее в дискуссию.

Многообразие и сложность форм взаимодействия искусства и робототехники не исчерпываются представленными примерами, но они доказывают правомерность применения интермедиальности в изучении эстетико-культурных вопросов социальной робототехники, так как, во-первых, в подобных проектах доминирует диалогический принцип соприкосновения традиционных медиа и робототехнических структур, причем диалог сопровождается межсимиотическим переводом. Перевод здесь понимается не буквально, а как метафора, обозначающая процесс интерпретации, в пределах которой заключено множество отличных друг от друга текстов.

Традиционное понимание перевода, распространяемое на тождественные языки (сформированные в рамках одной семиотической системы), предполагает трансформацию исходного текста в соответствии с заданными правилами, т.е. создание некоего эквивалента этого текста. В то же время семиотический перевод устанавливает между художественными языками отношения «условной эквивалентности» и предполагает возвращение не к исходному, а к новому

тексту, что соответствует механизму творческого мышления [10]. Как отмечает Д.В. Галкин, пионеры кибернетического искусства стремились к созданию эффекта «жизни» через интерактивность своих произведений. Например, Гродон Паск, британский ученый и художник, конструировал машины, которые взаимодействовали с человеком, создавая эффект разговора (англ. conersation), т.е. привнося элемент новизны и умея бороться со «скукой» [11].

Идеология современного гибридного искусства соответствует проблематике интермедиальности, акцентирующей внимание на особенностях художественной рефлексии научных разработок (в частности, в области искусственного интеллекта и искусственной жизни). В соответствии с типологией интермедиальных отношений взаимодействие может происходить по следующим сценариям.

Во-первых, через моделирование материальной фактуры одного вида искусства в другом. В области традиционного искусства это, например, визуальная поэзия. В рамках же гибридного искусства – аудиовизуальные инсталляции с участием «умных машин». Иллюстрацией может служить проект французского композитора и создателя механических оркестров Пьера Бастьена – Resurrectine. Это аудиовизуальный перформанс, создаваемый с помощью механических устройств и роботов [12].

Во-вторых, в результате проекции формообразующих принципов (техники композиции, типовые формы и др.) одной медиа-системы в другую. Например, в литературе художественный текст может быть создан в манере киносценария. А в Science-art изображение создается в соответствии с особенностями движения живого организма, т.е. происходит «перевод» биологического кода в изобразительный. Таковыми являются уже упоминаемые ранее проекты Дэвида Боуэна [7].

В-третьих, посредством инкорпорации образов, мотивов, сюжетов произведений одного медиального ранга (музыки, графики или скульптуры и т.д.) в произведения другого медиального ранга – литературы, архитектуры и др. В этом случае связь между медиальными рядами осуществляется по принципу «текста в тексте» (Ю.М. Лотман), «искусства в искусстве» (J. Farino) или «геральдической конструкции» (М.Б. Ямпольский), когда в произведении создается «уменьшенная модель» объекта.

Этот тип отношений встречается чаще всего. Тема робота является сегодня достаточно популярной. Она пронизывает живопись и компьютерную графику (работы Горо Фуджита (Япония), Эрика

Джойнера (США), скульптуру (произведения Пола Лориджа (США), Клайва Бейли (США), Льюиса Гарди (США) неоднократно становились экспонатами выставок современного искусства), кино («Я, робот», «Двухсотлетний человек» (фильм), «Искусственный разум»), литературу (сочинения Роберта Торстона, Александра Лазаревича). Литература, по сути, инициировала развитие робототехники. Фантастические идеи К. Чапека, А. Азимова, С. Лема до сих пор являются отправной точкой для многих робототехников. Образы роботов не замкнуты в границах своих произведений. Они свободно циркулируют от одного текста к другому, причем выходят за рамки искусств, вступая в диалог с наукой и техникой. Например, была создана платформа с интерфейсом персонажа трилогии «Звездные войны» – робота R2-D2. Такой ход вскрывает ориентацию разработчиков на активизацию определенного культурного контекста, связанного с кинообразом, который определяет особенности восприятия робота социумом.

Таким образом, основаниями для применения теории интермедиальности к изучению вопросов социальной робототехники служат следующие факторы. Во-первых, коммуникативная направленность художественных проектов, использующих разработки в области робототехники, что соотносится со стратегиями современной культуры и идеологией теории интермедиальности. Во-вторых, соответствие материала исследования типологии интермедиальных отношений. Это, в свою очередь, определяет возможные точки соприкосновения социальной робототехники и интермедиальности: а) художественно-практическая область (в изучении технологии и результатов взаимодействия медиа в междисциплинарных художественных проектах и инсталляциях, вскрытии художественных возможностей робототехнических структур); б) рецептивная эстетика, акцентирующая свое внимание на осмыслении художниками роли робота в обществе и культуре; в) социально-коммуникативные исследования, предполагающие изучение влияния интермедиальных образов на особенности взаимодействия робота и человека.

ЛИТЕРАТУРА

1. Галкин Д.В. Социальная робототехника в контексте гуманитарной информатики / Д.В. Галкин, Н.Н. Зильберман // Открытое и дистанционное образование. Томск, 2012. № 2(46). С. 66–71.
2. Sher S.P. Notes Toward a Theory of Verbal Music // Cjmparative Literature. 1970. Vol. XXII, № 2. P. 147–156.

3. *Гир А.* Музыка в литературе : влияния и аналогии: пер. с нем. И. Борисовой // Вестн. молодых ученых. Гуманитарные науки. СПб., 1999. № 1. С. 86–99.
4. *Hansen-Löve A.A.* Intermedialität und Intertextualität: Problem der Korrelation von Wort- und Bildkunst – am Beispiel der Russischen Moderne // Dialog der Texte. Hamburger Kolloquium zur Intertextualität: Wiener Slavistischer Almanach. Wein, 1983. Sonderbd.11. S. 291–360.
5. *Официальный сайт Школы драматического искусства* [Электронный ресурс]: <http://sdart.ru/archives/7407> (дата обращения: 5.12.2013).
6. *Официальный сайт творческой группы «Омнициркус»* [Электронный ресурс]: <http://www.omnicircus.com/> (дата обращения: 5.12.2013).
7. *Официальный сайт выставки гибридного искусства Lexus Hybrid Art* [Электронный ресурс]: <http://hybridart.ru/> (дата обращения: 5.12.2013).
8. *Художники-киборги Дэвида Боуэна: искусство* // Электронный журнал «Популярная механика» [Электронный ресурс]: <http://www.poritech.ru/article/4620-hudozhniki-kiborgi-devida-bouena/> (дата обращения: 5.12.2013).
9. *Официальный сайт лаборатории SymbioticA* [Электронный ресурс]: <http://www.symbiotica.uwa.edu.au/> (дата обращения: 5.12.2013).
10. *Лотман Ю.М.* Культура и язык // Лотман Ю.М. Семиосфера. СПб., 2010. 398 с.
11. *Галкин Д.В.* Искусственная жизнь: наука и компьютерные технологии в современном искусстве // Вестн. Томского государственного университета. 2011. Вып. 350. С. 77.
12. *Официальный сайт проекта Пьера Бастьена Resurrectine* [Электронный ресурс]: <http://www.pierrebastien.com/> (дата обращения: 5.12.2013).