

ТРАНСВЕРСАЛЬНОСТЬ КАНАЛОВ ПЕРЕДАЧИ ИНФОРМАЦИИ В ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ (НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТА *PETSCOP*)*

В статье рассматривается расширение классических форматов искусства в контексте развития цифрового искусства. На примере YouTube-канала *Petscop* анализируется проблема трансверсальности (термин Ф. Гваттари и Ж. Делеза) информации в современной коммуникации. Условие трансверсальности позволяет маркировать возможные сдвиги в понимании, восприятии и интерпретации информации в современном дискурсе.

К л ю ч е в ы е с л о в а: медиаэстетика; цифровое искусство; трансверсальность; ризома; *Petscop*; летсплей; мультимодальность

В условиях изменившейся архитектуры сознания, связанной с переходом в информационную эпоху и повсеместным развитием интернета, появилась потребность в поиске новых форматов репрезентации информации, отражающей нелинейность нового мышления. В рамках философского подхода истоки идеи о нелинейности современного мышления можно найти в теории динамических систем И. Пригожина и И. Стенгерс: «Динамические системы подразделяются на устойчивые и неустойчивые. Маятник без трения устойчив: слабые возмущения оказывают малое воздействие на его движение, но для очень широкого класса (в действительности — для подавляющего большинства) динамических систем слабые возмущения усиливаются. В некотором смысле крайним случаем неустойчивых систем являются “хаотические системы”, для которых описание в терминах траекторий становится недостаточным, поскольку траектории, первоначально сколь угодно близкие, со временем экспоненциально расходятся» [Пригожин, Стенгерс, с. 8]. Введение в оборот мысли понятия динамических или хаотических систем приводит к отказу или, по крайней мере, редуцированию привычной вертикальной иерархии сознания, восприятия информации по уже интегрированным в коммуникационные практики каналам передачи информации.

На уровне культуры подготовкой к смене парадигмы каналов восприятия могло послужить развитие гик-культуры как сообщества обладателей узкоспециализированного знания [Ito, Baumer, Bittanti et al.]. Растущая популярность аналитических каналов на YouTube, которые в основном и порождены гиками из различных сфер, показывает, что аудитория больше интересуется процессом отражения классических форматов арт-продуктов, нежели погружением в них. Подобный процесс близок к тому, что Бертольт Брехт определял как «эффект отчуждения» [Брехт], но не копирует его в точности. Возникает ситуация, когда классические форматы

* Исследование выполнено за счет гранта РНФ, проект № 18-18-00007 «Медиаэстетический компонент современной коммуникации».

МЕДВЕДЕВА Арина Ринатовна — ассистент кафедры журналистики и массовых коммуникаций Челябинского государственного университета (e-mail: arinamka@gmail.com).

© Медведева А. Р., 2021

искусства — кино, литература, музыка — стали слишком интегрированы в массовое сознание как формулы самого формата искусства. Искусство из сакральной сферы (а значит, недоступной повседневному пониманию) уходит в сферу опосредованную, доступную, повседневную. Гипотетически такая ситуация может выглядеть как «смерть искусства», хоть нам представляется, что подобная обстановка скорее связана с изменением самого формата коммуникации, а значит, и рецепции. Способы познания и репрезентации информации изменились.

Сами произведения искусства стали «кодом» (что соотносится с оцифровкой информации). Аудитория пытается расшифровать произведения искусства, а не быть частью воображаемого мира. Но то, что было частью мышления элитарной культуры в XX в., в настоящее время является частью массовой культуры. Можно предположить, что от проблемы «смерть искусства» мы переходим к проблеме «смерти эмоций» (или, по крайней мере, их угасания), однако технически мы можем обозначить лишь переход от эмоций телесных к эмоциям интеллектуальным. Такое понимание эмоций было предложено в работе кибернетика М. Минского: «Эмоциональные состояния не особенно отличаются от процессов, которые мы называем “мышлением”; эмоции — это определенный образ мысли, который мы используем, чтобы увеличить наш творческий потенциал» [Minsky, p. 13]. То есть само понимание эмоций невозможно ограничивать крупными массивами злости, грусти, радости, страха. Есть и более сложные комплексные эмоции, не связанные с телесными реакциями. Например, к таковым можно отнести радость нахождения истины (схожую эмоцию можно обнаружить при развязке детектива).

Как отмечает М. В. Загидуллина, «...усталость от языка как раз во многом есть следствие “медленности” (вызов брошен со стороны растущих скоростей и вообще перемещения скорости из физических категорий в категории ценностные). Логика коммуникации должна предписывать медиуму ускорение. И в этом проблема языка — он крайне медленная форма фиксирования мыслей, желаний и чувств» [Загидуллина, с. 113]. Мы можем дополнить эту мысль: потребность в замедлении любого процесса возникает при непонимании этого процесса (тогда создаются условия для внутренней грамматики, структуризации). Как только процесс освоен человеческой культурой, потребность в его замедлении отпадает ввиду отсутствия перспективы поиска новых данных, факторов.

Однако повседневное эстетизирование коммуникации может сигнализировать о поиске новых форматов искусства, а значит, новых «упаковок» для передачи сообщения. Важность формата (упаковки смыслов) отмечалась, в частности, Л. Мановичем: «Кино, печатное слово, интерфейс типа “человек-компьютер” — каждая из этих традиций сформировала уникальные способы организации и репрезентации информации, соотнесения времени и пространства в опыте создания и манипуляции объектами, а также структурирования практик взаимодействия человека с ними» [Манович, с. 109]. Таким образом, современная коммуникация ищет новые форматы в повседневном, а вместе с новыми форматами — новые «формулы» впечатлений, переживаний и чувств.

Один из главных теоретиков медиаэстетики Г. Цеттл отмечал, что «кодирование (производство), а также декодирование (рецепция) сообщения в значительной

степени зависят от технических и эстетических возможностей и требований среды» [Zettle, p. 12]. Цифровое искусство, функционирующее не в стабильном материальном пространстве, а в бесперебойном потоке информации, отличается от аналогового искусства именно способом «кодирования» информации [Пол; Bolter, Gromala; Manovich; Paul]. Основной особенностью становится мульти-модальность информации: «В цифровую эпоху понятие “бестелесности” применимо не только к нашему физическому телу, но и к представлениям об объекте и материальности в более общем смысле. Похоже, что и сама информация в значительной степени утратила “тело”, превратившись в абстрактное “качество”, которое с легкостью переходит из одной формы материальности в другую. Хотя представление о “вещественности” информации остается спорным, можно с уверенностью сказать, что данные больше не связаны с одной определенной формой их представления» [Пол]. Переход из одной формы материальности в другую тесно связан с концепцией трансверсальности [Делёз, Гваттари, 2007] и ризомы Ж. Делеза и Ф. Гваттари [Делёз, Гваттари, 2005] именно в аспекте текучести информации, обнажения одного и того же набора данных, который путешествует по разным каналам, внешне меняясь, но внутренне оставаясь одним и тем же. Идея текучести ризомы также является одним из основополагающих принципов эстетики современной коммуникации. Трансверсальность как пересечение различных форм знания и различных полей становления субъективности является основным конструирующим принципом современной коммуникации — умножаются не смыслы, а каналы передачи информации.

Одним из ярких сигналов к трансформации эстетики стало первое художественное произведение на платформе YouTube — *Petscop* (игра для PS1, которая существует только в формате летсплея на YouTube). Сюжет самой игры спроектирован абстрактно (символизм игры кроется в деталях игрового геймплея, зеркальных уровнях и загадках для прохождения дальше по сюжету). Большая часть сюжета находится за пределами самой игры, подается через короткие комментарии Пола (летсплеера, т. е. человека, который снимает видеозаписи в жанре летсплея, проходит игру на камеру). Формально проект попадает под определение жанра крипипасты (страшной истории, выложенной в интернете, как правило, имитирующей эффект реальности произошедшего).

Именно формат играет главную роль при подаче информации в *Petscop*. Формально, это летсплей, т. е. запись прохождения игры. Компьютерные игры сами по себе могут являться арт-объектом, хотя вопрос об отнесении данного формата к искусству остается открытым [Бычков, Маньковская; Деникин; Потапова; Сухов; Pearce; Sharp]. Некоторыми аргументами в пользу признания игр искусством считаются, например, четкая тематическая преемственность с историей западной литературы; игры разделяют эстетические цели выражения с другими признанными формами искусства; музеи и художественные программы начали включать видеоигры в свои выставки и учебные программы, поскольку игры начинают получать признание в мире искусства; подобно великим фигурам, которые, как мы ожидаем, занимают ключевые места в художественном каноне, есть дизайнеры игр, достигшие статуса авторов; как и в случае с другими

быстрорастущими формами искусства, в видеоиграх быстро растет число признанных крупных работ [Smuts].

Летсплей в отличие от игры не обладает интерактивностью. Однако благодаря уникальному сочетанию устных комментариев и визуального игрового процесса раскрываются сложные, мультимодальные, ситуативные способы создания смысла в играх; при этом если летсплей организован в формате стриминга (трансляции игры в онлайн-формате), то он может стать площадкой для обсуждения игры между зрителями и игроком, что способствует совместному принятию решений относительно прохождения игры [Потапова]. Однако в случае Petscop видео записаны заранее и выложены на канал, что является показателем определенной изоляции опыта. Условие совместного прохождения (проживания игрового опыта) сохранилось, только не через привычный канал «прохождения игры», а через трансформировавшийся канал «расшифровки и просмотра записи игры». Формат получения информации изменился.

В связи с изменением формата меняются и составляющие части нарратива. Летсплеер (игрок, выкладывающий свое прохождение игры; в рамках проекта Petscop его зовут Пол) становится повествователем, а не интерпретатором событий. Соответственно игра — это уже не отдельно существующее художественное произведение, а лишь один из уровней восприятия феномена Petscop. Происходит расщепление стандартных нарративных структур по разным модусам и уровням функционирования (крипипаста — летсплей — игра для PS1). Такое расщепление необходимо для иллюстрации идеи текучести информации, ее многогранности, способности к перекодировке. Эта идея транслируется не столько сюжетом, сколько кодом самого произведения. Сюжет большей частью выстроен теориями-догадками фанатов.

Вокруг летсплея формируется сообщество дешифровщиков (теоретиков на YouTube и Reddit). На примере данной крипипасты можно наблюдать рационализацию художественного произведения с целью создания *эстетического кода*, который требует от реципиентов его расшифровки, а не иммерсивного погружения в художественное пространство. Таким образом, поиск эмоций уходит в сферу когнитивных способностей.

Такую эстетику можно назвать кодовой, и она символизирует сам сдвиг в понимании того, как теперь может быть организовано произведение. Возможные причины появления такой эстетики связаны с развитием искусственного интеллекта. На данный момент для искусственного интеллекта создание произведения искусства подобно компиляции. Он не способен концепировать смыслы в привычном для нас понимании. Скорее, он собирает все те отрезки, что ему предоставили, и организовывает их вместе (путем случайного выбора или выбора на основе частотности, релевантности и т. п.). Данный подход не лишен своей внутренней (механистической) логики, и именно на ее поиск направлено современное цифровое искусство. Важен не конечный продукт производства, а сам процесс производства и канал его транслирования. Формат важнее смысла в современной коммуникации именно потому, что смыслов стало слишком много.

- Брехт Б. Теория эпического театра // Брехт Б. Театр: Пьесы. Статьи. Высказывания : в 5 т. М., 1965. Т. 5/2. URL: http://lib.ru/INPROZ/BREHT/breht5_2_1.txt (дата обращения: 25.12.2020).
- Бычков В. В., Маньковская Н. Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. 2006. № 2. С. 32–60.
- Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип. Ч. 4 : Введение в шизоанализ (фрагмент) / пер. Д. Краlechкина // Русский журнал. 2007. 20 июля. URL: <http://www.russ.ru/pole/Vvedenie-v-shizoanaliz> (дата обращения: 28.12.2020).
- Делёз Ж., Гваттари Ф. Ризома // Делёз Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато : [онлайн-альманах «Восток»]. 2005. URL: https://web.archive.org/web/20180929012423/http://www.situation.ru/app/j_art_1023.htm (дата обращения: 30.12.2020).
- Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2 (11). С. 90–96.
- Загидуллина М. В. Панмедиатизация: закат вербальной коммуникации. Челябинск, 2019. 225 с.
- Манович Л. Язык новых медиа. М., 2018. 400 с.
- Пол К. Цифровое искусство. М., 2017. 210 с.
- Потапова О. С. Компьютерная игра в пространстве культуры // Вестн. Нижегород. ун-та им. Н. И. Лобачевского. 2010. № 4. С. 349–353.
- Пригожин И., Стенгерс И. Время. Хаос. Квант. М., 1994. 266 с.
- Сухов А. А. Компьютерные игры и искусство (к постановке проблемы) // Границы искусства и территории культуры. Екатеринбург, 2013. С. 247–260.
- Bolter J. D., Gromala D. Windows and mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency. Cambridge, 2003. 194 p.
- Burwell C., Miller T. Let's Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame paratext // E-Learning and Digital Media, 2016. Vol. 13, № 3–4. P. 109–125.
- Ito M., Baumer S., Bittanti M. et al. Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media. Cambridge, 2019. 441 p.
- Manovich L. Data science and digital art history // International Journal for Digital Art History. 2015. № 1. P. 13–35.
- Minsky M. The emotion machine: Commonsense thinking, artificial intelligence, and the future of the human mind. N. Y., 2007. 400 p.
- Paul C. New media in the white cube and beyond: Curatorial models for digital art // Leonardo Reviews Quarterly. 2008. Vol. 1, № 2010.
- Pearce C. Games as art: The aesthetics of play // Visible Language. 2006. Vol. 40, № 1.
- Sharp J. Works of game: On the aesthetics of games and art. Mit Press, 2015. 160 p.
- Smuts A. Are Video Games Art? // Contemporary Aesthetics. 2005. Vol. 3, № 1. URL: https://digitalcommons.risd.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1043&context=liberalarts_contempaesthetics (accessed: 30.12.2020).
- Zettle H. Applied Media Aesthetics: Sight Sound Motion. 6th ed. Wadsworth Cengage Learning, 2011. 461 p.

Статья поступила в редакцию 06.01.2021 г.