DOI: 10.15593/perm.kipf/2019.4.02

УДК 7.08.01:004.77

ТВЁРЖЕ, ГЛУБЖЕ, ЖЁСТЧЕ: К ГЕНЕАЛОГИИ DEEP MEDIA

Д.В. Галкин

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Томск, Россия

О СТАТЬЕ

Получена: 10 сентября 2019 г.
Принята: 11 ноября 2019 г.
Опубликована: 31 декабря 2019 г.

Ключевые слова:

новые медиа, глубокие медиа, цифровые медиа, цифровая культура, технологическое искусство, art&science, гибридное искусство, археология медиа.

АННОТАЦИЯ

Искусство «глубоких медиа» находится в странной логике становления медийных систем современных обществ. Еще два десятка лет назад не было сомнений в том, что экранные цифровые медиа задают неумолимую динамику дематериализации и стратегий «визуального поворота». Если раньше для конкретного образа в живописи, фотографии или даже в музыке и литературе был нужен отдельный материальный носитель (бумага, типографский набор), то теперь все образы – в цифре и на универсальном экране. Новомедийный мир стремится избавиться от мира материального, «посадить» нас на экранный галлюциноген. Эта убежденность по-прежнему движет многими адептами «цифровизации». Но уже в 2000-х «предатели цифры» и адепты гибридных стратегий открывают новые горизонты материального. Химеры, влажные медиа, техно-био-твари, манипуляции с ДНК – казалось, что художники знают об этом больше, чем инженеры и ученые. Стал ли следующий шаг в твердое царство минералов и глубокий мир геологии неизбежным в логике «материального поворота»? Возможно, мы просто недооцениваем «минеральные» и молекулярные истоки цифрового мира? Или, может быть, мы сегодня переоткрываем натурфилософию?

Самый отдаленный пункт «глубоких медиа» – античная натурфилософия, которая учила, с какой точки материальность природы может вообще оформиться как медиа и, более того, как предпосылка любой медийности. В менее отдаленной перспективе мы увидели, что современная технологическая «интерактивность» (new media) предполагает более глубокий пласт онтологической интерактивности, связывающий технологии с «онтологическим театром» как одной из форм становления (как у Гераклита). Кроме того, когда мы обсуждали параметры структуры, эффекта и дискурса для любых медиа, мы обнаружили, что для «глубоких медиа» характерен редукционизм в упрощении структуры и обнулении эффекта, однако критический потенциал дискурса в отношении новомедийного капитализма оказывается на вполне достойном уровне (хотя и входит в противоречие с принципом целибатной машины).

© ПНИПУ

© Галкин Дмитрий Владимирович – профессор, доктор философских наук,
e-mail: galkindv@me.com.

© Dmitry V. Galkin – Doctor of Philosophy, Professor, e-mail: galkindv@me.com.

Статья выполнена в рамках реализации международного проекта
в области искусства и науки «Новое состояние живого»
(куратор Д. Булатов, Музей современного искусства PERMM, Пермь).

Эта статья доступна в соответствии с условиями лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

HARDER, DEEPER, TOUGHER: TOWARD A GENEALOGY OF DEEP MEDIA

Dmitry V. Galkin

National Research Tomsk State University, Tomsk, Russian Federation

ARTICLE INFO

Received: 10 September 2019

Accepted: 11 November 2019

Published: 31 December 2019

Keywords:

new media, digital media,
deep media, digital culture,
technological art, art&science,
hybrid art, media archeology.

ABSTRACT

The art of *deep media* finds itself embedded in the strange logic of media systems formation in contemporary societies. Only two decades ago there were little doubt that the screen digital media gave us an inexorable dynamic of dematerialization and the strategies of the "visual turn". If earlier it was needed a separate material carrier (paper, typographic set) for a particular image in painting, photography, or even in music and literature, now all the images are digital and on the universal screen. The new media world seeks to get rid of the material world, "put" us on the screen hallucinogen. This conviction continues to motivate many of the adherents of "digitalization". But already during the 2000s, "digital traitors" and adherents of hybrid strategies were opening us new horizons for materiality. Chimeras, wet media, techno-bio-creatures, DNA manipulations – it began to seem that artists understand all these things better than our scientists and engineers do. Has the next step into the solidity of the mineral kingdom and the deep world of geology become inevitable within the paradigm of a "material turn"? Perhaps we have simply underestimated the "mineral" and molecular roots of the digital world? Or are we rediscovering today a philosophy of nature?

The most remote point of the *deep media* is the ancient natural philosophy which explained from what point the materiality of nature can be formed in General as a media and, moreover, as a prerequisite for any media. In a less distant perspective, we have seen that modern technological "interactivity" (=new media) implies a deeper layer of ontological interactivity linking technology with "ontological theater" as a form of becoming (as in Heraclitus). In addition, when we discussed the parameters of structure, effect, and discourse for any media, we found that *deep media* is characterized by reductionism in simplifying the structure and zeroing out the effect, but the critical potential of discourse in relation to new media capitalism is quite decent (although it contradicts the principle of the celibate machine).

© PNRPU

Утробное железо

Компас считается изобретением древним. Его высказывание просто – указывать направление на Север. А что мог бы нам поведать сам материал этой магнитной стрелки? Что если дать железу высказаться? Скандинавская художница Сесилия Йонссон (Норвегия/Швеция) для инсталляции «Гем» (2016) (рис. 1) создала компас, металл которого говорит о чем-то большем, чем направление. Дело в том, что стрелка сделана из железа, выделенного из такого биологического «отхода», как материнская плацента. Художница собрала ее в родильных домах. Выбор неслучаен. В этом главном органе коммуникации матери и плода железо обеспечивает передачу кислорода будущему ребенку. И вот после выпаривания иковки это железо стало магнитной стрелкой, указующей путь. Как видим, обошлось без интернета, экранов, интерактивности и программирования.

Любой, кто потрудится вникнуть в проблематику искусства «глубоких медиа» (именно к этой категории мы отнесем здесь проект Сесилии Йонссон), сразу обратит внимание на один странный момент. С одной стороны, мы оказываемся на передовой экспериментов в области современного технологического искусства. С другой стороны, если обратиться к методу археологии медиа, то окажется, что тема волшебного-коммуникативного использования минералов и драгоценных металлов настолько разработана в самых разных и часто весьма архаических культурных формах (сказки, обряды, священные объекты), что «глубокие медиа» могут показаться какой-то натушной придумкой в окружении актуальных технических «медиа чудес». И никакого авангарда! Максимум – модный арт. Стало скучновато с экранами, поверхностями и текучими картинками? Почему бы не обратиться к чему-то твердому, глубокому и даже жесткому?

Рис. 1. «Гем». 2016 г. Трансформация плаценты человека в магнитную стрелку для компаса. (В сотрудничестве с Институтом исследования рака и больницей OLVG West, Нидерланды.) Сесилия Йонссон (Швеция/Норвегия) в соавторстве с Родриго Лейте де Оливера. Фотография Тёро Каршрюда

Чтобы не оказаться в ловушке подобного скептицизма, следует учитывать те сложные контексты понимания медиа, которые сформировались в последние десятилетия и связаны как с развитием технологий, так и с рефлексией медийности самого художественного производства. Мы должны иметь в виду различные логики медиа, в которых, возможно, актуализируется какая-то особая «глубокая» медийная структура. Разные логики задаются принципиально различными подходами в трактовке генеалогии медиа: а) технологический детерминизм (М. Маклюэн, П. Вирильо) [1, 2, 3, 4] утверждает некую автономную и даже роковую первопричинность развития техники по отношению к тем изменениям, которые оно вызывают в обществе; культурный детерминизм (Р. Уильямс, Э.Хухтамо) [5, 6, 7] настаивает на том, что любые технологии и средства коммуникации – это эффект определенных культурных форм и социальных функциональных структур, привязанных к потребностям общества в конкретный исторический период. Другими словами, мы можем рассматривать интернет, например, как технологическое конструирование глобально интегрирующегося общества («глобальной деревни») либо как продукт этой социально-экономической интеграции, для которой необходимы новые технологии коммуникации.

New Media: на поверхности экрана и за ней

Итак, самой навязчивой и, как многим кажется, самой понятной является логика так называемых «новых медиа» (new media). Суть ее вроде бы проста и была когда-то выражена Ником Негропonte [8] с журналистской простотой. «Старым медиа» (газетам, книгам, ТВ, фотографии) придет конец, утверждает он, поскольку их должны быстро вытеснить цифровые «новые медиа» (интернет, электронные издания и носители и т.д.). Если, например, газета «Правда» – старый медийный формат, то Facebook – новый. Спорить здесь явно смысла нет, однако с теоретической точки зрения возникает довольно интересный вопрос. Например, яв-

ляется ли фотография new media по отношению к живописи? Если да, следовательно, видео – new media по отношению к кино. Логично? Но тогда сама идея новых медиа теряет значимость и остроту. Это просто историческое описание с намеком на какую-то логику и преемственность. Не трудно заметить, что здесь подспудно и явно преобладает технотерминистская оптика, хотя серьезный археолог медиа быстро покажет, что все новые медиа транслируют культурные «топосы», которые можно отыскать и в наскальном рисунке пещерного Инстаграма.

В своих исследованиях мы исходим из того, что параметры любых new media задаются в координатах структуры, эффекта и дискурса (критического потенциала), что отчасти позволяет учитывать и технологические, и культурные детерминанты. Структура характеризует сам медийный механизм (фотохимия или цифровое кодирование), эффект – результат воздействия на людей и общество, дискурс – критический фокус и смену базовых рамок рассуждений о медиа (в смысле Фуко). Интересно, что new media по всем этим трем параметрам возможны только в контексте искусства. Например, полноценным искусством новых медиа можно считать видеоарт, который отработал как структурную новизну видео, так и социально-критический эффект дискурса, разоблачающего медийную машину капитализма. Для пионеров видеоарта эта технология стала культурной и политической альтернативой тотальному медийному господству кинопроизводства и телевидения, открывающей возможность частного, свободного, не ангажированного высказывания на экране.

Любопытно, что «глубокие медиа» в привычную логику новых медиа совершенно не вписываются. Сравните компас из плаценты и экран смартфона с роликами на YouTube. Их возможная связь просматривается только в фильме о проекте «Гем», который можно скачать на видеостриминг. Дело в том, что одной из фундаментальных характеристик цифровых новых медиа считается дематериализация носителя. Если раньше для конкретного образа в живописи, фотографии или даже в музыке и литературе был нужен отдельный материальный носитель (бумага, типографский набор), то теперь все образы в цифре и на универсальном экране. Новомедийный мир стремится избавиться от мира материального, «посадить» нас на экранный галлюциноген. С «глубокими медиа» все наоборот. Задача – раскрыть фундаментальные медийные свойства материала, благодаря которому, в частности, становятся возможными функции всех новых медиа.

Например, берем старые жесткие диски для персональных компьютеров. Килограммов сорок. Извлекаем из них редкие металлы, переплавляем и создаем нечто, похожее на скульптуру. Именно так поступили художники Тур ван Бален и Ревитал Коэн в работе «B/NdAlTaAu» (2015) (рис. 2). В названии используются аббревиатуры извлеченных металлов – неодим, алюминий, тантал и золото. Идея художников заключалась в том, чтобы повернуть цепь производства компьютерного «железа» вспять – вернуть их компоненты в исходную минеральную форму. Такая минеральная обратимость, экологическая деструкция становится довольно сложной и трудоемкой художественной практикой получения искусственной руды из технических объектов. Вместо миллиардов лет формирования в земной коре редкоземельные минералы возвращаются в искусственную породу – статичную, застывшую, немую.

Выше мы уже упоминали, что помимо параметров структуры (в частности, реверсия материальной основы у Коэн и ван Балена) и эффекта любое качественное отличие медиа должно содержать какой-то дискурсивный критический элемент. Обращенный голос минералов содержит такой критический посыл. Речь идет, конечно, о разоблачении экономической эксплуатации в странах третьего мира, где добываются редкоземельные ресурсы для производства «железа» для new media во всем их многообразии. Художественная реверсия минерала как бы проходит обратный путь того тяжелого труда, который, возможно, отобрал жизнь у нище-

го шахтера из Конго, где добывается до 70 % кобальта, используемого в энергетических элементах всех мобильных гаджетов. Исходное состояние минерала максимально близко к тому моменту встречи труда и земли, в которой открывается перформативность материи.

Рис. 2. «B/NdAlTaAu». 2015 г. Драгоценные металлы и редкоземельные минералы, извлеченные из 40 килограммов старых жестких дисков и возвращенные обратно в минеральную форму. Фрагмент инсталляции. Ревитал Коэн и Тур ван Бален (Великобритания). Фотография Йенса Зихе

Твердые, материальные, безмолвные – эти «глубокие медиа» подрывают ключевые принципы современных медийных трендов, которые французский философ Поль Вирильо – знаменитый апологет технотерминизма – так точно связал с физической акселерацией технологических и медийных систем [9, 10], функционирующих на скорости света в реальном времени. Поток изображений на экране, глобальный поток информации, обработка гигантских массивов данных – все движется и производится со скоростью света электрического сигнала. Везде где возможно обеспечивается максимальный интерактивный доступ к данным, интерфейсам, программным приложениям. Но где-то внутри этого электронного ускорения работает неподвижная руда – немая материя, делающая возможной всю интерактивную вакханалию.

Интерактивность следует считать той точкой отсчета, относительно которой определяются координаты «глубоких медиа». Строго говоря, именно это структурное качество можно считать главным для новых медиа, наряду с гипертекстуальностью, конвергенцией или ремедиацией. Действительно, new media не только могут соединять в одном пространстве экрана различные типы текстов через гипертекст или интегрировать в одну систему видео, телевидение и телефон (конвергенция). Все это, возможно, и имеет смысл, только если функциональность такой системы построена на интерактивности. Правда, остается большой вопрос, как мы эту интерактивность трактуем.

В строгом кибернетическом смысле (популярностью этого термина мы во многом обязаны кибернетике) интерактивность начинается с механизма обратной связи и передачи сигнала. Функционально он является условием любых интерактивных процессов: интерактивно то, что

дает значимую функциональную обратную связь. Однако даже в самой кибернетике такая интерпретация быстро подверглась критике, которая началась с вопроса об источнике активности и интерактивности живых систем. Все живое обладает автопоэзисом – источником автономной активности, – учат нас основоположники кибернетики второго порядка Умберто Матурана и Франциско Варела [11]. Их дополняет британский кибернетик Гордон Паск [12, 13]: интерактивность есть только там, где автопоэзис порождает новизну или *emergent behavior* – порождающее поведение. После чего теоретики «искусственной жизни» (или сложных адаптивных систем – *complex adaptive systems*) скажут, что живое и есть сложные интерактивные сети, постоянно порождающие новые эффекты и структуры.

Кстати, скептики вполне обоснованно утверждают, что в такой логике современные новые медиа никакого отношения к интерактивности не имеют. Это просто старые медиа, переведенные в формат гипертекста и различные режимы обратной связи. Цифровая фотография осталась фотографией, просто теперь добавилась «интерактивность», например, в социальной сети Инстаграм. Не более. Аргументы в защиту интерактивности тоже найдутся. Например, все, что касается толкования компьютерных игр как пост-кинематографа, предполагает интерактивность в качестве того самого существенного прироста/новизны, которые и отличают продукцию игровой индустрии.

Онтологический театр: влажное и глубокое

В современном технологическом авангарде проблематика интерактивности оказалась в центре художественных экспериментов во многом благодаря био-арту и работе с так называемыми «влажными медиа». Речь идет об использовании художниками живых тканей и биологического материала, а также научных лабораторных инструментов для работы с ним. Если условием интерактивности является автопоэзис и *emergent behavior*, то выполнить его можно только при участии живых/биологических автопоэтических структур.

В качестве примера можно вспомнить знаменитую историю с инсталляцией австралийской группы SymbioticA «Безжертвенная кожа». В центре работы – биологический объект – маленький кожаный «пиджачок», который живет в биореакторе, поддерживающем его витальные процессы. Этот прототип «саморастущей» одежды будущего, выращенный из стволовых клеток мыши, стал расти слишком быстро и превращаться в опухоль. Спустя месяц в музее (это был МОМА в Нью-Йорке, выставка «Дизайн и эластичный разум», 2008) возникла угроза того, что этот биоматериал начнет распространяться по галерее. Куратор выставки Паола Антонелли приняла решение инсталляцию отключить и объект умертвить – в буквальном смысле. Живое вышло из-под контроля и создало уникальную интерактивную ситуацию новизны для всех участников.

Это можно сравнить с феноменом резистентности бактерий и вирусов к медицинским препаратам – антибиотикам: даже минимум жизни в случае этих простейших представителей биологического разнообразия способен переиграть всю научно-технологическую машину фармацевтики. В современной философии науки проблема интерактивности осмыслена как проблема не-человеческих агентов, обладающих собственным потенциалом взаимодействия. Британский философ Эндрю Пикеринг [14, 15] описывает такой многоагентный мир как «онтологический театр» – мир открытого становления, «где все течет, все меняется» в механике открытых взаимодействий «плоского» бытия разношерстных агентов, среди которых человек не занимает доминирующей позиции.

Таким образом, мы должны различать онтологическую и технологическую интерактивность. Технологическая настроена на элементарные аспекты человеческих коммуника-

ций. Онтологическая включена и производит становление с его открытой и непредсказуемой динамикой. Яркая цифровая утопия интерактивных технологий – удел «человеческого, слишком человеческого». Немая, незаметная и медленная игра не-человеческих агентов скорее указывает нам на то, что, как утверждал первый философ становления Гераклит Эфесский, природа любит прятаться.

Когда художник пользуется влажными или гибридными медиа в стремлении запустить в искусство «онтологический театр», само событие искусства как бы отдается на откуп этой нечеловеческой энергетике. Мы видели это выше на примере дизайнерского «пиджачка» из живых крысиных клеток. Следующий шаг «в глубину» медийной машины природы – обращение к космической архаике минерального богатства земли и первичных материальных сил и энергий.

Послания «глубоких медиа» транслируют такие художественные проекты, как работа «Массы» (2016) немецкой группы «Quadrature» (рис. 3). Это роботизированная платформа, которая пытается установить горизонтальный баланс двух камней, лежащих на стальной плите. Плита нестабильна, и даже небольшое смещение камней приводит к ее нарастающему наклону под действием гравитации. Робот с помощью расчетов и двигателей должен выровнять плиту и не уронить камни. Но покой и баланс недостижимы, и вся система погружена в спектакль гравитации и взаимодействия робота с энергией масс и силой притяжения.

Рис. 3. «Массы». 2016 г. Процессуальная скульптура, удерживающая состояние равновесия. (При поддержке Европейской сети цифрового искусства и науки и программы ЕС «Креативная Европа»). Группа «Quadrature»: Юлиане Гёц, Себастьян Нейч (Германия). Фотография Тихо Килсдонка

В инсталляции «Мираж» (2014) немецкого художника Ральфа Беккера (рис. 4) физика гравитации и лазерная оптика соединены изощренным алгоритмом машинного обучения компьютерной нейронной сети, которая в реальном времени анализирует данные о колебаниях магнитного поля Земли. Геодинамические колебания обрабатывает еще один алгоритм, который основан на принципе машины Гельмгольца: он как бы грезит о тех данных, которые уже

использованы для обработки. Зритель, конечно, этого не видит. Перед его глазами проекция удивительного пейзажа, похожего на электронный сон, созданного лазерным лучом (красного цвета) на основе меняющихся параметров «сна» и гравитации (параметры получены от нейросети). Лазер преломляется от зеркальной поверхности, которая деформируется в зависимости от динамики гравитации, и поэтому пейзаж постоянно текуч и изменчив. В этом спектакле «онтологического театра» не-человеческие агенты – гравитация, алгоритмы, отражающие материалы, лазерный луч – генерируют свой открытый «нарратив», в котором нет необходимости искать смысла человеческой судьбы, как в привычном культурном нарративе. Вместо сверхскоростного мира «интерактивных» экранов художники работают с медленным и молчаливым «онтологическим театром» не-человеческих взаимодействий.

Рис. 4. «Мираж». 2014 г. Проекционная оптическая система, работа которой основана на показателях магнитного поля земли и алгоритмах глубокого обучения нейронных сетей. Ральф Беккер (Германия). Фотография Джини Фолли

Технологический целибат и натурфилософия медиа

Такое осмысление интерактивности возвращает нас к одной из важнейших и богатейших философских интуиций европейской цивилизации – греческой натурфилософии. Известно, что в античной философии природы противостоят две онтологии – онтология становления Гераклита и онтология статичной первоосновы Парменида. В обоих случаях мы имеем дело с материалистическим толкованием мира: текуч он или статичен, состоит из воды или более сложного набора первоэлементов – мир материален в любом случае, а материя вполне себе креативна и перформативна. Нам также известно, что ранняя натурфилософия греков – интеллектуальное наследство мифологической архаики, не менее, а может быть и более богатой, чем рациональная традиция «логоса». Для нас это вопрос: как любое взаимодействие, любая интерактивность, заигрывающая с рациональным, возможна в принципе? В каком поле она может свершиться? Чем и как созданы условия для всего интерактивного многообразия?

Мы можем соотнести интерактивный поток открытого становления с трактовкой бытия у Гераклита: становящееся бытие есть и его нет, ибо нельзя войти в одну воду дважды. Становление всегда порождает новизну. Это с неожиданной точностью описывает потоки нематериальных цифровых пикселей новых медиа. Но «интерактивное» становление оказывается возможным, только если за ним есть план статичного и молчаливого бытия (в духе Парменида). За поверхностью гераклитовой войны всех вещей – прячущаяся безмолвная ипостась материальной природы, делающая всю эту драму становления возможной.

К этому глубинному слою бытия и обращаются художники, работающие с «глубокими медиа» в поисках альтернативной поэтики в культуре технологического капитализма. Интеллектуально его ухватить крайне сложно (как, впрочем, и мир становления, что прекрасно подметил Анри Бергсон). Поэтому в игру неизбежно вступает мифологическая архаика (как в компасе Сесилии Йонссон) и парадоксальные концепты современного искусства.

Один из аспектов новой поэтики очевидно отсылает к такому концепту – целибатным машинам Марселя Дюшана. Эти машины-холостяки отличаются одиноким, бесплодным и практически бессмысленным функционированием ради функционирования. В общем и целом такова любая машина, ибо ее главная задача – воспроизводить свою функциональность. Компас из плаценты и робот, играющий с гравитацией, приводят этот принцип к пункту абсурда – то есть туда, где этот принцип и реализуется в полной мере. Как, впрочем, и все новые медиа, на самом деле работающие на одиноких целибатных серверах (и их минеральной начинке!) в дата-центрах Google или Facebook.

Рис. 5. «Город Ноль». 2018 г. Генеративная инсталляция, в которой лифты перевозят пустоту, реагируя на появление зрителей. (При участии Николая Четверкина.) (По заказу Еврейского музея и центра толерантности, Москва.) «Куда Бегут Собаки» (Россия). Фотография «Куда Бегут Собаки»

Если верить художникам из группы «Куда Бегут Собаки» (Екатеринбург), то целибатная машина «разговаривает» пустотой. Или через нее. Или с ней. В их работе «Город Ноль» (рис. 5)

скелеты шахт лифтов из какого-то постапокалиптического мира продолжают гонять кабинки вверх и вниз с одной «целью» – при встрече на этаже передавать через открывающиеся двери пустоту... Так же как с компасом из утробного железа или с роботизированной балансировкой камней, тупик абсурда и легкое выпадение из вроде бы понятного хаоса интерактивности встречается нас той самой немой и недоступной природой, которую, по словам Малевича, может постичь лишь неразумный.

Здесь мы снова возвращаемся к противоречиям технологического и культурного детерминизма, выражением которого можно считать машину-холостяка. Если делать акцент на самодостаточности машинного – а именно это здесь и подчеркивается, – то в таком случае художественный концепт исследует и раскрывает техно-детерминистский посыл, переводя его в концептуальный язык искусства. Возможно, в этом и заключается главный дискурсивный/критический жест «глубоких медиа» – возможность буквально, грубыми минеральными средствами, «отскребать» различные культурные смысловые напластования с художественной реальности.

Итак, наши поиски истоков «глубоких медиа» завели нас достаточно далеко. Самый отдаленный пункт – античная натурфилософия, которая учила, с какой точки материальность природы может вообще оформиться как медиа и, более того, как предпосылка любой медийности. В менее отдаленной перспективе мы увидели, что современная технологическая «интерактивность» (= new media) предполагает более глубокий пласт онтологической интерактивности, связывающий технологии с «онтологическим театром» как одной из форм становления (как у Гераклита). Кроме того, когда мы обсуждали параметры структуры, эффекта и дискурса для любых медиа, мы обнаружили, что для «глубоких медиа» характерен редукционизм в упрощении структуры и обнулении эффекта, однако критический потенциал дискурса в отношении новомедийного капитализма оказывается на вполне достойном уровне (хотя и входит в противоречие с принципом целибатной машины). Таким образом, «глубокие медиа» нет смысла искать в какой-то логике или, хуже того, исторической динамике «новых медиа»: старые – новые – «глубокие медиа». Это ход не вперед и не назад. Это ход именно вглубь, как бы это странно ни прозвучало. В глубь мира минеральной обратимости, который возвращает человека не к себе самому и не к смыслу, а к тем нечеловеческим истокам и разговорам, которые следует вести с помощью «глубоких медиа». Если же вас такой теоретический «трюк» совсем не убеждает, а «глубокие медиа» все-таки кажутся натушной придумкой в мире актуальных медийных протезов, то даже в статусе «модного арта» всегда неплохо приобщиться к чему-то твердому, глубокому и даже жесткому!

Список литературы

1. Virilio P. Speed and Politics: An Essay on Dromology. – New York: Semiotext(e), 1986.
2. Virilio P. Open Sky. – London-New York: Verso, 1999.
3. McLuhan M. Understanding Media. The Extensions of man. – London-New York, 2001.
4. McLuhan M. War and Peace in the Global Village. – Bantam, NY: Gingko Press, 2001.
5. Williams R. Television: Technology and Cultural Form. – New York: Schocken Books, 1975.
6. Williams R. Keywords: Vocabulary of Culture and Society. Revised edition. – New York: Oxford University Press, 1983.
7. Media Archeology: Approaches, Applications and Implications. Eds. E. Huhtamo, J. Parikka. – Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2011.

8. Negroponte N. Being Digital. – N.Y.: Alfred A. Knopf, Inc., 1995. – 243 p.
9. Virilio P. Strategy of Deception. – London: Verso, 2000.
10. Virilio P. Speed and Information: Cyberspace Alarm! // Reading Digital Culture. Ed. D. Trend. – London: Blackwell, 2001. – P. 23–28.
11. Varela F., Maturana H., Uribe R. Autopoiesis: the Organization of Living Systems, its Characterization and a Model // Biosystems. – 1974. – Vol. 5. – P. 187–196.
12. Pask P. A Comment, a Case History and a Plan // Cybernetics. Art and Ideas. Ed. Jasia Riechard. – London: Studio Vista, 1971. – P. 76–110.
13. Pask G. Organizational Closure of Potentially Conscious Systems // Autopoiesis: A Theory of Living Organization. Ed. M. Zeleny. – New York: North Holland, 1981.
14. Pickering A. The Mangle of Practice: Time, Agency and Science. – Chicago: University of Chicago Press, 1995.
15. Pickering A. The Cybernetic Brain: Sketches of Another Future. – Chicago: University of Chicago Press, 2010.

References

1. Virilio P. Speed and Politics: An Essay on Dromology. New York, Semiotext(e), 1986.
2. Virilio P. Open Sky. Lindon-New York, Verso, 1999.
3. McLuhan M. Understanding Media. The Extensions of Man. London-New York, 2001.
4. McLuhan M. War and Peace in the Global Village. 1st Ed. Bantam, NY, Gingko Press, 2001.
5. Williams R. Television: Technology and Cultural Form. New York, Schocken Books, 1975.
6. Williams R. Keywords: Vocabulary of Culture and Society. Revised edition. New York, Oxford University Press, 1983.
7. Huhtamo E., Parikka J. Media Archeology: Approaches, Applications and Implications. Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 2011.
8. Negroponte N., Being Digital, Vintage, 1 edition, 1996.
9. Virilio P. Strategy of Deception. London, Verso, 2000.
10. Virilio P. Speed and Information: Cyberspace Alarm! *Reading Digital Culture*. Ed. D. Trend. London, Blackwell, 2001, pp.23-28.
11. Varela F., Maturana H., Uribe R. Autopoiesis: the Organization of Living Systems, its Characterization and a Model. *Biosystems*, 1974, vol. 5, pp.187-196.
12. Pask P. A Comment, a Case History and a Plan. *Cybernetics. Art and Ideas*. Ed. Jasia Riechard. London, Studio Vista, 1971, pp. 76-110.
13. Pask G. Organizational Closure of Potentially Conscious Systems. *Autopoiesis: A Theory of Living Organization*. Ed. M. Zeleny. New York, North Holland, 1981.
14. Pickering A. The Mangle of Practice: Time, Agency and Science. Chicago, University of Chicago Press, 1995.
15. Pickering A. The Cybernetic Brain: Sketches of Another Future. Chicago, University of Chicago Press, 2010.

Дмитрий Галкин (р. 1975, Омск) – исследователь и теоретик современного технологического искусства, д-р филос. наук. Защитил кандидатскую (2003), а затем докторскую диссертацию (2013 г.) по проблематике культурной динамики и технологического развития. Автор более 90 научных и научно-популярных публикаций (в России и за рубежом), включая 7 монографий и фундаментальное исследование «Цифровая культура: горизонты искусственной жизни» (2013 г.). Работал и стажировался в ведущих университетах США, Европы и Великобритании. Один из создателей Сибирского филиала Государственного центра современного искусства (Томск). В настоящее время – профессор Томского государственного университета (Институт искусств и культуры), руководитель магистерской программы «Art&Science: Искусство. Дизайн. Технологии».

Dmitry Galkin (b. 1975, Omsk) is a researcher and theoretician of contemporary technological art, Doctor of Philosophy. Defended Phd. (2003) and then a Doctorate (2013) dissertation on the problems of cultural dynamics and technological development. Dr.Galkin is the author of more than 90 scientific and popular scientific publications (in Russia and abroad), including 7 monographs and the basic research “Digital culture: Shift to Artificial Life” (Tomsk University Press, 2013). Worked and completed training course in some of the leading American, EU and British universities. Co-founder of the Siberian branch of the National Center for Contemporary Art. Currently he is Professor at Tomsk State University (The Institute for Art and Culture) and Director of MA program “Art&Science: Art. Design. Technology” (Tomsk, Russia).