

Культурный процесс в арктическом пространстве: конструирование реальности средствами дизайна и современного искусства

Аристова Ульяна Викторовна, доктор педагогических наук, профессор Школы дизайна факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ

Ролич Алексей Юрьевич, ассистент департамента компьютерной инженерии МИЭМ НИУ ВШЭ

Старусева-Першеева Александра Дмитриевна, преподаватель Школы дизайна факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ

Вопросы выявления и влияния глобальных технологических трендов активно обсуждаются в России в течении всего последнего десятилетия. Их определение связано прежде всего с выбором приоритетных направлений технологического развития страны, предполагающим проникновение технологий в экономическую, индустриальную и культурную сферы.

На сегодняшний день в России выделены ряд глобальных технологических трендов [10], определяющих на наш взгляд прогнозный фон и способных оказать влияние на культурные процессы, развивающиеся на территориях с различными природными и климатическими условиями. Развитие тренда на рациональное природоиспользование связано с активным применением технологий будущего, способных обеспечить социальное разнообразие на малозаселенных территориях, имеющих природное и народнохозяйственное значение.

Климатические изменения, возникающие в разных уголках планеты, ставят проблему изменения природных пространств, которые будут осваиваться в более короткие сроки. В связи с этим особую актуальность приобретает проблема освоения арктического пространства. Арктика становится все более активно развивающейся и населенной, соответственно, возникают новые вызовы, которые нужно осмыслить в научном дискурсе с привлечением специалистов в области культуры, искусства и технологии.

Природный ландшафт данной территории составляет постоянный ледовый покров и дрейфующие льды в арктических морях, общая площадь сухопутной территории составляет 18% от площади России. Плотность населения является достаточно низкой, 0,88 чел. на кв.км, само население состоит из коренных малочисленных народностей Севера, ведущих кочевой образ жизни и имеющих свои культурные традиции (в арктической зоне проживает около 1 млн человек. Поэтому хозяйственное освоение территорий носит очаговый характер. Кроме того, на данной территории находятся военные базы, полярные и метеорологические станции.

Освоение арктических территорий происходит с учетом геополитических, экономических и экологических задач. Мы рассматриваем этот процесс с позиции их культурного, эмоционального и чувственного освоения.

Проектные стратегии, позволяющие получить для человека функционально и эстетически полноценную среду формируют будущие модели культурного освоения Арктического пространства. Кроме того, мы рассматриваем этот процесс с точки зрения конструирования реальности для социума, возникающего в условиях изолированности от привычных форм цивилизации.

В качестве таких проектных стратегий мы рассматриваем две стратегии:

- альтернативную стратегию освоения природного окружения, построенную на усугублении оппозиции «свое-чужое», предполагающей исключение «чужого» применительно к природным условиям.

- комплиментарная стратегия освоения природного окружения, построенную на взаимопроникновении «своего» и «чужого», гармоничного включения «своего» в природный контекст, переосмысления роли человека в свете современной экологической парадигмы.

Эти стратегии [11] позволят отработать модели освоения малонаселенных пространств со сложными условиями проживания, что позволит людям решать целый ряд проблем, стоящих перед человечеством.

Реализацию данных стратегий возможно обеспечить посредством внедрения различных передовых (виртуальная и дополненная реальность, Интернет вещей, псевдоголография, 3D-печать и т.д.), влияющие на социокультурные и коммуникационные процессы, которые используются или могут быть использованы в рамках арктических исследований.

Конкретные технологические решения из различных технологических треков можно разделить на:

1. Технологии, позволяющие конструировать элементы реальности при помощи удаленного доступа. Примерами подобных технологий могут являться шлемы виртуальной реальности или очки дополненной реальности, позволяющие человеку, находящемуся в Арктике поддерживать связь с близкими людьми, родственниками и друзьями. При этом элементы данного класса технологических решений можно строго ранжировать по степени иммерсивности технологии и их влияния на коммуникационный процесс. Так совместное времяпрепровождение с другом в виртуальной реальности за настольными играми в *Tabletop Simulator* [1] будет иметь меньшую степень иммерсивности, чем использование программно-аппаратного обеспечения проекта *Holoporation* [2], позволяющего коммуницировать с любым человеком в виде голографического изображения в реальном времени в пределах реального физического пространства.

2. Технологии, позволяющие формировать реальность в условиях Арктики при участии только тех людей, которые находятся в Арктическом регионе. Среди таких технологий можно выделить любые средства по изменению и модификации окружающего пространства. К примеру, использование видеомappingа [3] и проецирования различных аудиовизуальных произведений на реальные природные объекты (айсберги, ледники, и т.д.) можем не только способствовать развитию социокультурных связей в коллективе и поддержке психологического баланса каждого участника сообщества, но и появлению новых видов и направлений в аудиовизуальном искусстве при проецировании на физические

объекты окружающей Арктической среды с учётом их геометрии и местоположения в пространстве.

3. Технологии, позволяющие позиционировать Арктику как сценическое пространство и источник для получения новых впечатлений зрителем. В данный момент эти технологии наиболее развиты и доступны для рядового зрителя. Примерами могут служить выставка "Русская Арктика" [4], выставка "Русская Арктика" в государственном музейно-выставочном центре «РОСИЗО» [5], проекты и исследования международного проектного бюро Arctic Art Institute [6]. Потенциал Арктики как сценического пространства возрастает с появлением новых технологических разработок, таких как сферические камеры и средства для передачи сферического видеопотока в реальном времени на шлемы или гарнитуры виртуальной реальности. Таким образом, человек, являющийся оператором в процессе съемки процессов и явлений в Арктике, становится проводником зрителя, находящегося далеко от места происхождения события, в мир Арктики и жизни людей в этом регионе. Использование при этом шлемов и гарнитур виртуальной реальности в сочетании со сферическими камерами позволяет достичь более сильной иммерсии зрителя. Успешными примерами использования сферических камер являются проекты Arctic 360° Guardian VR [7] или проект САФУ «Арктический плавучий университет» [8,9]

Развертывание художественных проектов в пространстве Арктики имеет не только эстетическое, но и этическое значение, поскольку эта малонаселенная территория, лишенная ярких маркеров социокультурной принадлежности, может стать пространством эксперимента в области выстраивания новых парадигм человеческих отношений.

Как точно показывают Н. Буррио и исследователи-урбанисты, современная городская инфраструктура призвана канализировать отношения между людьми, «упаковывая» любое взаимодействие в те форматы, которые предполагают потребление определенных товаров и услуг (встречи – в кафе, проведение совместного досуга – в институциях культурной индустрии, политические дебаты – по телевидению и в социальных сетях и так далее) [10]. Эта проблема была поставлена уже в 1990-х годах, вызвав к жизни проекты в духе реляционной эстетики, создающие в пространстве искусства особым образом спроектированные «ситуации», благодаря которым возникают микросообщества зрителей, разделивших опыт неконвенционального, а потому вдохновляющего и освобождающего взаимодействия. Подлинным произведением таких художников, как Ф. Гонсалес-Торрес, становятся не арт-объекты, а новые модели социальности.

Одной из главных целей, стоящих сегодня перед художниками, занимающимися социально-политической проблематикой, является моделирование новых способов «жить-вместе» в контексте таких вызовов современности, как растущая автоматизация всех производственных процессов, ухудшение экологической ситуации и сокращение ресурсов, необходимых для жизнедеятельности человека – рассуждения о колонизации других планет становятся уже не утопией, а проектом ближайшего будущего, и художники вступают в дискуссию, подчеркивая необходимость выстраивания новых, «экологических» способов социальных интеракций [11]. Однако, как показывают критики, разрабатываемые художниками новаторские партиципаторные практики имеют существенные ограничения до тех пор, пока они остаются в пространстве музеев и галерей, где зритель остается достаточно пассивным и не имеет возможности действовать проактивно [12, 13]. Сущностным вопросом становится расширение географии таких экспериментов, и именно поэтому освоение

малонаселенных территорий, таких, как Арктика, является необходимым. Просторы вечной мерзлоты могут стать той самой *tabula rasa*, где возможно полномасштабное развертывание новых стратегий социального взаимодействия – не отрицающих парадигмы, существующие в культуре коренного населения Антарктики, а выводящие их на новый уровень.

Успешно начавшийся в 2017-м году проект Антарктической биеннале можно привести в качестве примера того, как современное искусство включается в процесс жизнестроительства: совмещая функции научной экспедиции и художественного проектирования, экспедиция ставила задачу исследования «ноль-пространства» вечных льдов, где возможно преодолеть ограничения национальных государств, этнических и религиозных идентичностей, выстроить холистический взгляд на человечество и планету как целое [14]. Организаторы экспедиции утвердили возможность переизобретения функций культуры в данном контексте.

Таким образом, предлагаемые модели культурного освоения арктического пространства средствами искусства, дизайна и технологий формируют новую реальность, позволяющую человеку чувствовать себя комфортно в сложных климатических условиях. А также расширять существующие представления о форматах социального взаимодействия, которые могут быть апробированы в Арктике..

Библиография:

1. https://store.steampowered.com/app/286160/Tabletop_Simulator (дата последнего обращения 19.11.2018).
2. <https://www.microsoft.com/en-us/research/project/holoportation-3/> (дата последнего обращения 19.11.2018).
3. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BF%D0%BF%D0%B8%D0%BD%D0%B3> (дата последнего обращения 19.11.2018).
4. https://www.benq.ru/news/1509433244_54_330.html/ (дата последнего обращения 19.11.2018).
5. <http://www.rosizo.ru/events/event/655/> (дата последнего обращения 19.11.2018).
6. <http://arcticartinstitute.com> (дата последнего обращения 19.11.2018).
7. <https://www.theguardian.com/environment/ng-interactive/2016/dec/22/arctic-360-take-a-tour-without-doing-damage> (дата последнего обращения 19.11.2018).
8. https://narfu.ru/science/expeditions/floating_university/ (дата последнего обращения 19.11.2018).
9. https://www.youtube.com/watch?v=s8BLL8_1OSw (дата последнего обращения 19.11.2018).
10. Атлас технологий будущего / А.В.Соколова, Н.С. Микова, Е.В. Гутарук и др.; под ред. Л.М.Гохберга; Нац. исслед. ун-т "Высшая школа экономики". - М.: Издательская группа "Точка", Издательство "Альпина Паблишер", 2017.
11. Розенсон И. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2013.
12. Буррио Н. Реляционная эстетика. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016.
13. Как жить вместе. Устанавливая отношения, размечая позиции. V-A-C press, Москва / Witte de With Centre for Contemporary Art, 2017.

14. Бишоп К. Искусственный ад. Партиципаторное искусство и политика зрительства. Москва: V-A-C press, 2018.
15. Саймон Н. Партиципаторный музей. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.
16. Samman M. Mobils in mobile \ Каталог первой Антарктической биеннале. М.: 2017.