

А. А. Львов

SCIENCE-ART: ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННОЙ ЭСТЕТИКИ*

В статье рассматривается одна из наиболее интенсивно развивающихся сегодня отраслей искусства, существующая на стыке науки, техники и современной культуры, — *science-art*. В статье анализируется роль информационных технологий в эстетике научного искусства. Предпринята попытка охарактеризовать *science-art* с точки зрения, во-первых, актуальных эстетических исследований и, во-вторых, актуальных научно-технических разработок. Ставится вопрос о месте принципов классического эстетического анализа в современной техногенной и техноцентричной цивилизации. Библиогр. 26 назв.

Ключевые слова: *science-art*, классический эстетический анализ, эстетический субъект, IT-технологии.

А. А. Lvov

SCIENCE-ART: MODERN TECHNOLOGIES IN THE CONTEXT OF THE CONTEMPORARY AESTHETICS

The paper considers one of the most intensively developing genre in the modern art that exists in the interdisciplinary field of modern science, technology and cultural studies. We mean the *science-art*. One of the main objectives here is to study how technology is involved in the creative and artistic process. In addition, it is necessary to make and ground the attempt to characterize *science-art* in terms of, firstly, the current aesthetical studies, and secondly, the current scientific and technical movements. Hereby we face with the question of existence of the classical aesthetical analysis in the modern technogenic and technocentric civilization. Refs 26.

Keywords: science-art, classical aesthetical analysis, aesthetical subject, IT-technology.

1. Субъект-феникс: рождение из пепла

В начале XX в. мыслители, принадлежащие к самым разным школам и направлениям (в частности, феноменологи Э. Гуссерль и М. Хайдеггер, экзистенциалист К. Ясперс, Э. Фромм, историк культуры О. Шпенглер), обозначили в своем творчестве определенную «точку невозврата», связав ее со всё большей и большей захваченностью человека техникой.

С одной стороны, усложнение и повсеместное применение технологий и технических знаний были связаны с началом новой эпохи промышленного капитализма небывалых масштабов. Подчинение человеком природы ставило его самого на доселе невиданную высоту, воплощая смелые мечты классического позитивизма XIX столетия. С другой стороны, технический прогресс, пришедший в европоцентричный мир именно в период его упадка, разложения, во время господства *decadence* и *ressentiment* в культуре Старого Света, символичной катастрофы

Александр Александрович Львов — преподаватель, Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики (Университет ИТМО), Российская Федерация, 197101, Санкт-Петербург, Кронверкский пр., 49; camenes@yandex.ru

Lvov Alexander A. — lecturer, St. Petersburg National Research University of Information Technologies, Mechanics and Optics, 49, Kronverkskii pr., St. Petersburg, 197101, Russian Federation; camenes@yandex.ru

* Статья подготовлена при финансовой поддержке РГНФ в рамках проекта № 12-33-01018 «Стратегии производства в эстетической теории: история и современность».

«Титаника», мировых войн как бы заключил человечество в свои холодные железные объятия, открыв перед ним перспективу «*brave new world*».

Сложилась поразительная ситуация открытия нового мира: если до расцвета эпохи модерна, до начала XX столетия (открытого в 1914 г. выстрелом в австрийского эрцгерцога) люди жили безусловной идеей постепенной аккумуляции знаний, технической оснащенности, совершенствования нравственных принципов, то теперь в одно мгновение человечество — как будто распахнув дверь, отделяющую всё прежнее от всего будущего, — оказалось поставлено в радикальные условия, в почти уничтожающий его масштаб. Рухнуло всё, что прежде поддерживало самые основы европейского мира, в результате чего впервые в истории Нового времени встал вопрос о субъекте Новейшей истории, новейшей культуры и науки.

Модернисты и постмодернисты вошли в историю своим стремлением подхватить эту тенденцию всеобщего распада и убить всё, что привычно связывало новую Европу с субъект-объектной парадигмой. Субъект в ракурсе философского внимания XX в. стал излюбленной мишенью многих философов, начиная от Фридриха Ницше и заканчивая плеядой французских мыслителей — Роланом Бартом, Мишелем Фуко и Жаком Деррида. Согласно знаменитому манифесту Ж. Фр. Лиотара, постмодернизм тяготеет к классической парадигме сосуществующих нарративов — разнообразных, но исторически заданных, и в этом смысле он противостоит технике модернизма, создающего метанарратив. Отсюда — знаменитая процедура деконструкции Ж. Деррида, немало позаимствовавшая у деструкции М. Хайдеггера. Однако именно попытка сокрушить модернистские синтетические проекты, так или иначе вписывающиеся в контекст еще романтиками заявленной проблемы создания «всеобщего произведения искусства», стала ключевой в переосмыслении положения носителя такой установки. Отказавшись от субъекта, постмодернизм не дошел до уничтожения объективного мира¹ как феноменального мира; сохранив мир, он не предложил нового зрителя.

В связи с этим возникает любопытный феномен постмодернистской традиции: привычную философскую парадигму субъект-объектного мира сменяет мир гипертекста, открытой нарративации и даже метанарративации. С одной стороны, нам предлагается принять правила игры, в которой само игровое пространство непрерывно дестраивается, стирая объективные, т. е. внеположные нам самим, правила². С другой стороны, мы не являемся игроками в смысле некоторой метапозиции по отношению к предложенному игровому пространству, но непосредственно вовлечены в создание актуальной игровой действительности. Очевидно, что действительность эта подчиняется принципам свободных языковых конструкций, согласно которым всё выражаемое или уже выраженное средствами языковой практики в свободном порядке взаимно ассоциируется, множит знаки и означающие, хотя бы потенциально обещающие какой-то смысл, при этом теряя последние границы

¹ Нельзя, впрочем, не упомянуть более чем смелый проект М. Фуко по созданию истории сексуальности, стирающий грань между субъективным и объективным.

² Что, конечно, вступает в провокационное противоречие со сложившимся в культуре пониманием игрового пространства: «Любая игра протекает внутри своего игрового пространства, которое заранее обозначается, будь то материально или только идеально, преднамеренно или как бы само собой подразумеваемая» [1, с. 20]; «Каждая игра основывается на том, что наличествуют оба этих пространства (игровое и внеигровое. — А. Л.) и что они остаются отделенными друг от друга границей» [2, с. 145].

означаемого. Происходит переосмысление традиционно сформировавшихся взглядов на рациональность и деятельность рассудка и разума. Р. Рорти, предложивший в качестве *summa summarum* Нового времени идею Зеркала природы, пытается развенчать ее: «Образ, пленником которого является традиционная философия, представляет ум в виде огромного зеркала, содержащего различные репрезентации, одни из которых точны, а другие — нет. Без представления об уме как зеркале понятие познания без точности репрезентации не появилось бы» [3, с. 365–366]. Задавая таким образом заведомо аналитический тон исследованию новоевропейской картины мира, Рорти тем не менее указывает на важное характеристическое свойство ее познавательной интенции, а именно на понимание действительности сущего как *repraesentatio*, а мира — как «репрезентированного», представленного зрителю. Это затрагиваемое Рорти свойство тем более примечательно, что сформулировал его математик. Как замечает Хайдеггер, «по Лейбницу, всякое сущее определено через *perceptio* и *appetitus*, через представляющий порыв, который прорывается к тому, чтобы каждый раз представить целое сущего, “репрезентировать” и в этой *representatio* и в качестве нее впервые только и быть» [4, с. 137]. Непосредственно связанное с понятием мировоззрения (*Weltanschauung* в немецкой классической традиции, или, как там же подсказывает нам Хайдеггер, *point de vue* у Лейбница), представление являет истину мира как адекватность бинарной оппозиции, заданной субъект-объектной парадигмой. Однако, замечают в связи с этим исследователи аналитической традиции, «метафора Зеркала природы включает в себя два элемента: 1) реалистическую философию, доказывающую независимость реальности от познания и деятельности, и 2) универсальную логическую теорию, сводящую все возможные языки к единому языку, точно описывающему факты» [3, с. 366]. Получается, что истина субъект-объектной парадигмы становится истиной языковой функции этого метанарратива. Мир, представленный как набор уже существующих знаков и готовых к использованию предметов, не ждет своего часа, чтобы быть объясненным или отраженным актуальной научной или философской рефлексией, но спешит высказать себя, тем самым уже задавая потенциальные рефлексии... но кому?

Здесь важно учитывать непосредственную взаимосвязь субъекта, объекта и рефлексии, о которой напоминает нам Хайдеггер в работе «Преодоление метафизики». Характеризуя рефлексия как основополагающее отношение к сущему, он пишет: «Восприятие рефлексии как такого отношения заранее предполагает, однако, что вообще всё отношение к сущему воспринимается как *repraesentatio*: как представление» [4, с. 255]. Вообще говоря, это означает, что, отходя от рефлексии, а в равной степени и от новоевропейской картины мира, от миро-воззрения, мы тем самым не просто элиминируем субъект и объект, но отказываемся от самой субъект-объектной парадигмы. Смерть субъекта, таким образом, становится принципом онтологически непреодолимого солипсизма: невозможно в мире «похищенных объектов» (П. ван ден Хевель) попытаться до истинности мира, ибо сам мир квазитекстовой реальности наделяется смыслом в соответствии с воображением читателя (= творца = участника = зрителя) этого метанарративного текста.

Хотя онтологически солипсизм непреодолим, он вполне может быть преодолен смещением внимания с логического субъекта этого «языкового проекта» Нового времени («Зеркала природы» Рорти) на телесность разжалованного, но не

истребленного субъекта. Обращение субъекта к самому себе, т.е. радикальное превращение его в объект, становится метафизической практикой разрушения привычной репрезентативной картины мира, рефлексивного образа бытия. Это вполне вписывается в современные попытки предложить альтернативу классической новоевропейской картине мира. Информатизация знания и культуры его передачи уже давно вышла за рамки вспомогательного технологического проекта. Мир, воссозданный на основе всеобщего метаязыка компьютерных программ, позволяет субъекту представить себя самого, внеположить свои привычно неотчуждаемые качества. Субъекту в этом мире триумфальной гипертекстуальности позволено любая работа с собой, собирание себя вокруг любой самостоятельно выбранной точки. Информатизация прежнего субъект-объектного пространства открывает новые горизонты того, что уместно назвать постромантической тенденцией: вызов Творцу сменяется творческим вызовом субъекта «старой доброй», но более не функциональной бинарной оппозиции, черно-белому миру единицы и нуля. То, что прежде отвергалось по логическим причинам как солипсизм, теперь становится залогом расширения онтологического и эстетического поля действительности. Мир, предстающий в виде социальной сети, способен теперь отразить самую суть техносубъекта, который для новоевропейского мышления XIX столетия представал «ужасным монстром» [5].

Классический субъект восстает, как феникс, во всем величии практик, позволяющих воссоздать его из пепла дигитализации сущего как финальной стадии универсального проекта Лейбница по математизации мира.

2. Эстетический субъект как актуальная проблема

Практика конструирования, воссоздания субъектом самого себя не представляется такой уж новой. Согласно исследованию М. Фуко, уже стоические практики подразумевали одновременно внешнее и внутреннее формирование философа [6]. Начиная с эпохи Ренессанса, например у М. Монтеня, мы обнаруживаем первые попытки поставить вопрос об эстетическом аспекте проблемы субстанциального [6, с. 277; 7, с. 378–379; 8]. У мыслителей эпохи Просвещения задача обоснования эстетического субъекта есть ключ к обоснованию эстетики как науки: не просто поставить вопрос о природе вкуса, но и разрешить его на всеобщих основаниях — вот проблема, которую имел в виду Кант, развивая в контексте эстетической способности суждения теорию вкуса. Эта последняя всецело принадлежит классической новоевропейской субъект-объектной парадигме, да и сама проблема решается исключительно в ее координатах: «Данные в суждении представления могут быть эмпирическими (тем самым эстетическими), вынесенное же посредством них суждение есть суждение логическое, если только эти представления соотнесены в суждении с объектом. Напротив, даже если данные представления рациональны, но в суждении соотнесены только с субъектом (с его чувством), то такое суждение всегда суждение эстетическое» [9, с. 41]. Мы знаем, что эстетическим субъектом у Канта является всякий носитель вкуса — безотносительно к прочим его качествам и характеристикам, например к нравственности. В этом, разумеется, отличие Канта от его предшественников — английских моралистов (например, А. Шефтсбери). Более того, всеобщность способности суждения становится, как мы знаем, основанием

для создания неявной, но поддающейся реконструкции и обоснованию политической философии Канта [10]. Иначе говоря, эстетические проблемы Нового времени, будучи поставлены в ключе переосмысленных практик греческой «заботы о себе», воссоздания и обретения субъектом самого себя, находятся в непосредственной близости к проблемам политической и социальной философии [11; 12].

Современная парадигма, как мы уже сказали, более напоминает не бинарную оппозицию, а глобальную сеть, где всё соотнесено посредством взаимной обусловленности всех элементов. Дигитализация сферы производства и потребления, начиная от неимоверно разросшейся мировой инфраструктуры и до оплаты услуг через Интернет и кредитными картами, делает актуальное пространство эстетического всё более и более условным. Как отмечает Р. Шустерман в связи с исследованиями М. Вейца, «философы вынуждены были оставить бесполезные попытки найти дефиницию искусства и вместо этого направили свои усилия на анализ логики концепта искусства» [7, с. 72]. Далее, анализируя институциональную теорию искусства Дж. Дикки, а также теорию арт-мира А. Данто и его коллег Р. Уоллхейма и историста Н. Кэррола, он делает следующий вывод относительно определения искусства: «Главным образом это имитация имитации: репрезентация истории репрезентации искусства. Какую цель преследует такая репрезентация, кроме потворства старой философской привычке трактовать теорию как зеркальное отражение реальности? Эта эпистемологическая привычка глубоко укоренена и глубоко ошибочна, она давно пережила трансцендентальную метафизику, когда-то придававшую ей значение» [7, с. 82]. Переходя к теоретическим стратегиям прагматической эстетики, он пишет: «Во времена постмодернизма, когда искусство, казалось бы, настолько “расползлось” во множестве различных направлений, что заговорили не только о его конце, но и о его смерти, особенно острой стала нужда в теоретических инновациях, новых ориентациях, а не в застывшем отражении» [7, с. 82–83]. Сам Р. Шустерман выдвигает проект «сомаэстетики» (*somaesthetics*), который «предварительно можно определить как важное, многообещающее исследование опыта и рассмотрения тела как локуса чувственно-эстетической оценки и творческого само-моделирования» [7, с. 385], его цель состоит в «определении путей творческого самоконструирования и изучении эстетических технологий формирования телесности» [13, р. 302]. Р. Шустерман связывает появление своего проекта с исследованиями М. Фуко, имея в виду его анализ идеи *cura sui*, заботы о себе. На примере античности Фуко показал, насколько важна в «выработке себя» культура тела; Шустерман считает поэтому, что именно Фуко является «первооткрывателем» в области «сомаэстетики» — дисциплины, которая возвращает «телесный опыт и эстетическое самоконструирование в самое сердце философии как искусства жизни» [14, с. 188].

Таким образом, обращение субъекта на самого себя как на эстетический объект — не просто тенденция, связанная с переосмыслением эстетических взглядов на возможность определения искусства или его принципиальной неопределимости, но смещение внимания на искусство как на практику, утверждение прагматического измерения в подходах к философии искусства. Телесность и осмысление ее в эстетическом ключе, по-видимому, всегда были неотъемлемыми составляющими теории и практики искусства новоевропейской культуры. С одной стороны, такое постоянство может свидетельствовать о формировании особого статуса тела как эстетического феномена, его самостоятельной ценности; с другой же, оно указывает

на актуальную необходимость артикуляции внетелесных практик, которые оформили бы наше представление о возможностях и рамках телесности. Не следует забывать и о другом полюсе современности, а именно о повсеместной информатизации и дигитализации. Мы наблюдаем создание Всемирной паутины на уровне не только «виртуальной», но и актуальной реальности — в смысле формирования нового типа мировоззрения. Компьютеризация человеческой деятельности является ключевым элементом прогресса на современном этапе научно-технической революции, ее характеристические свойства, такие как равенство пользователей перед системой, стирание любых границ (как социальных, так и географических и геополитических), принципиальная доступность любой информации, практически немедленная скорость реакции на актуальные события, коренным образом изменяют представления человека о самом себе как субъекте познания и истории. Способность глобальной сети творить свою актуальную действительность, вести сетевые войны и создавать виртуальные миры заставляет радикально переосмыслить классические подходы к пониманию субъективности, а значит, и эстетического субъекта.

3. «Я, Киборг». Эстетический субъект в информационном обществе

Информатизация субъекта способствует его эстетизации и одновременно обязывает к ней. Головокружительные успехи в различных научных отраслях и мгновенное распространение сведений о них путем передачи данных по глобальной сети, транслирование знания в режиме реального времени и постоянный эффект присутствия в мире — всё это усиливает технологизацию творческого процесса и в смысле его средств, и в смысле источников вдохновения. Начиная с 1970-х годов огромным успехом пользуются такие направления в музыке и визуальном искусстве, как индастриал и киберпанк, а сегодня популярность набирают выставки так называемого *science-art* — «научного искусства». Как феномен оно уже привлекло пристальное внимание отечественной и зарубежной научной общественности: выходят сборники статей [15; 16], альбомы, проводятся конференции и круглые столы по актуальным проблемам *science-art*, многочисленные выставки [17; 18]. Сами художники становятся признанными медийными фигурами, за их творчеством следят, ожидая новых достижений и творческих успехов.

Исходя из задач, поставленных в этой статье, мы остановимся на нескольких показательных примерах из области применения художественных принципов в кибер- и интернет-пространстве и технологиях, иллюстрирующих современные подходы к понятию (эстетического) субъекта.

Несомненно, наиболее известным и экстравагантным представителем современного искусства перформанса и *science-art* является киприото-австралийский автор Стеларк (*Stelarc*). Он подвешивал себя на крюках, создал перформанс «Экзоскелет», поместив в центр огромного механического паучьего тела управляющего им человека, а также хирургическим путем вживил себе в руку третье ухо [19]. Стеларк говорит о своей художественной установке так: «Сегодня я мог бы решить видеть чьими-нибудь глазами в Лондоне, слышать чьими-нибудь ушами в Монреале, в то время как моей левой рукой на расстоянии действует кто-то в Токио, чтобы выполнить задание здесь, в Сан-Франциско» [19]; одной из наиболее показательных художественных задумок его было в буквальном смысле подключение себя

к Интернету путем присоединения к мускулам собственного тела электродов, которые могли быть активированы удаленными пользователями (*The Ping Body Project*) [20]. Любопытно, что именно практика телесности и художественное исследование возможностей тела в условиях информационного общества позволяют Стеларку мыслить категориями, свободными от границ и расстояний. Постепенно выходя из привычных пределов тела в безграничные технологические пространства, он тем самым дает свой ответ на вопрос о господстве постава, как его сформулировал Хайдеггер [4, с. 324]: спасение — в художественной вписанности в информационный поток. Самый смысл информации как *informatio* (лат. «разъяснение, разложение, представление») заключается тогда в аналитике субъекта, который становится творческой функцией общества тотальной оцифровки.

Тему тотальности информационного общества и пространства развивают исследования профессора Кевина Уорика (*Kevin Warwick*) из Университета Рэдинга. К. Уорик вживил себе в руку персональный чип, позволяющий отслеживать его перемещения по офису и лаборатории, а также открывать и закрывать двери в здании, включать свет и кондиционеры, компьютеры и т. д., «не шевеля пальцем» [21]. В конечном счете целью он видит слияние сигналов чипа и его собственной центральной нервной системы и головного мозга, способных обмениваться сигналами и взаимодействовать в решении поставленных задач. Профессор Уорик является автором книги «Я, Киборг» (*I, Cyborg*), в которой он подробно рассказывает о своем необычном опыте и анализирует его с научной, социальной и этической точек зрения. Интересно, поможет ли этот эксперимент если не решить, то по крайней мере радикально поставить вопрос о решаемости психофизической проблемы (*mind — body problem*), являющейся камнем преткновения для создания искусственного интеллекта. В любом случае, ученый убедительно показал принципиальную возможность постоянной включенности в глобальный информационный процесс носителя индивидуальной (правда, заложенной в него) программы, определяющего набора характеристик. И если Стеларк исследует возможности информационного пространства как источника «сборки» субъекта, то К. Уорик рассматривает субъекта — носителя предзаданных, но всё-таки индивидуальных свойств.

Не менее замечательным проектом научного искусства стала разработка в конце XX в. «среды с прямым или косвенным дополнением физического мира цифровыми данными в режиме реального времени при помощи компьютерных устройств — планшетов, смартфонов и инновационных гаджетов вроде *Google Glass*, а также программного обеспечения к ним» [22] — дополненной реальности (*augmented reality*). Используя новейшие достижения и разработки в области информационных технологий, конструкторы и художники добились уникального слияния актуальной и виртуальной реальности. Сквозь специальные очки, конструкция которых постоянно изменяется в сторону портативности и одновременно максимальной результативности, можно видеть не только то, что действительно существует, но и то, что достраивает в сознании зрителя технология. Вопросы, которые ставит перед исследователями дополненная реальность, восходят к классической проблеме, сформулированной в работах Дж. Беркли: «Идеям ощущений приписывается более реальности, т. е. они определеннее, сильнее, упорядоченнее и связнее, чем создание духа; но это не доказывает, что они существуют вне духа» [23, с. 185]. В данном случае мы сталкиваемся с современной ее трактовкой: если

реальность есть нечто, что можно дополнить с помощью новейших информационных технологий, то реальна ли она сама по себе, до дополнений, или и это лишь порождение нашего сознания? Имея в виду небывалое развитие информационных отношений в социальных сетях, по электронной почте, *Skype* и т. п., нельзя ли думать, что и действительность есть нечто условное, результат некоторой исторической, даже мировоззренческой конвенции? Например, при помощи дополненной реальности можно не только обучать врачей и робототехников, моделируя беременность, хирургическую операцию или различные варианты кибернетических устройств [24, р. 3–8; 18], но и выражать политическую позицию. Более того, компьютерные технологии позволяют изменить представление о художественном творчестве в целом, буквально делая зрителя художником. При помощи программы, способной через определенное устройство (*iPad* или смартфон) оживлять картины, разработчики заменяют поставленную в конце работы художника точку на многоточие, давая зрителю возможность стать демиургом, держащим в руках кратер с тем-из-чего. Ведь и Беркли не утверждает, что истинность, установленная на основании чувственных данных, внеположена духу; так же и мы можем усомниться в том, что наше понимание действительности является истинным, т. е. абсолютным и самостоятельным.

4. Заключение

Непрестанно совершенствуясь, открывая всё новые возможности виртуального пространства, проводя неожиданные эксперименты с человеческим телом, в конечном счете разрушая классическое бинарное новоевропейское мировоззрение, *science-art* становится первой ласточкой новейшего информационного мировосприятия и мироустройства. Несмотря на то что представители научного искусства работают с классическими художественными сюжетами, их технологический подход заметно отличается от традиционных выразительных средств. Мы показали, что важную роль в классической эстетической теории играют категория прекрасного и эстетический субъект, способный к восприятию искусства и творчеству как таковому. Также мы показали, насколько важным в современных подходах является понятие эстетической среды, арт-мира [7, с. 71–83; 25], сообщающие искусству его статус. Открытым остается вопрос о том, насколько *science-art*, радикально связанный с наукой и технологией, является искусством; заметим, однако, что в процессе становления и развития творчества представителей *science-art* вырабатываются такие ключевые для художественного творчества понятия, как «эстетический субъект» и «эстетическая среда». Кроме того, необходимо разделять ремесленное (*techne*) и вдохновенное (*poiesis*) творчество. Первое, непосредственно связанное с IT-технологиями, несомненно, диктует свои правила построения произведения нового типа; второе имеет дело с субъективным восприятием и творческой обработкой информационного пространства, подобно тому, как художники Ренессанса имели дело с цветом и перспективой, неизвестной средневековым иконописцам.

Целого мира становится мало, и как в XV в. бесстрашные мореплаватели раздвигали горизонты мира, отказываясь от *ordo mundi* Средневековья, так теперь под воздействием неумолимого научного и *art*-прогресса наша *Pale Blue Dot* становится лишь одной из многих гиперссылок современной дополненной реальности. Иными

словами, художники, работающие в сфере научного искусства, *science-art*², имеют дело с теми же проблемами и пытаются решить те же философские головоломки, что и классические авторы на заре Нового времени. Вопрос в том, как впоследствии будет восприниматься сама фигура человека: как тело без органов, о котором писали Делёз и Гваттари [26], как киборг, приспособляющийся к окружающей среде, либо как субъект неведомого до сих пор информационного пространства, жизнь в котором не менее реальна, чем в привычных условиях нашего мира.

Литература

1. Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс, 1992. 464 с.
2. Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению. СПб.: Владимир Даль, 2012. 335 с.
3. Никоненко С. В. Аналитическая философия: основные концепции. СПб.: Изд-во С.-Петербурга, 2007. 546 с.
4. Хайдеггер М. Время и бытие: Статьи и выступления. СПб.: Наука, 2007. 621 с.
5. Полатайко С. В. Образовательные идеалы социальной философии. СПб.: Наука, 2007. 192 с.
6. Фуко М. Герменевтика субъекта. СПб.: Наука, 2007. 677 с.
7. Шустерман Р. Прагматическая эстетика: живая красота, переосмысление искусства. М.: «Канон+» РОИИ «Реабилитация», 2012. 408 с.
8. Львов А. А. Фигура автора в английском эстетизме // Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина. Т. 2. Философия. 2012. № 3. С. 81–90.
9. Кант И. Собрание сочинений: в 8 т. Т. 5. М.: Чоро, 1994. 414 с.
10. Арндт Х. Лекции по политической философии Канта. СПб.: Наука, 2011. 303 с.
11. Львов А. А. Ж. Бодрийяр: от производства эстетического к обществу потребления // Общество. Среда. Развитие. 2013. № 4 (29). С. 183–188.
12. Элиаде М. Аспекты мифа. М.: Академический Проект, 2010. 251 с.
13. Shusterman R. Somaesthetics: A Disciplinary Proposal // The Journal of Aesthetics and Art Criticism. 1999. Vol. 57, No. 3. P. 299–313.
14. Соколова Н. Л. Этическая проблематика в современных концепциях «эстетической жизни» // Этическая мысль. Вып. 4. М.: ИФ РАН, 2003. С. 183–198.
15. Ерохин С. В. Теория и практика научного искусства. М.: МИЭЭ, 2012. 208 с.
16. Научное искусство: материалы I Междунар. научно-практ. конф. / под ред. В. В. Миронова. М.: МИЭЭ, 2012. 288 с. URL: <http://www.science-art.ru/rpublications/news.php?n=1&a=1> (дата обращения: 04.04.2014).
17. Пархоменко Д. Десять знаковых произведений Science Art // Сноб: [сайт]. URL: <http://www.snob.ru/selected/entry/63005> (дата обращения: 04.04.2014).
18. Научное искусство: [сайт]. URL: <http://www.science-art.ru> (дата обращения: 04.04.2014).
19. Миллер К. Стеларк: человек или киборг? // The Kaliningrad Room. 14.06.2014. URL: <http://kaliningrad-room.ru/stelark-chelovek-ili-kiborg/> (дата обращения: 04.04.2014).
20. Dayal G. For Extreme Artist Stelarc, Body Mods Hints At Humans' Possible Future // Wired. 05.02.2012. URL: <http://www.wired.com/2012/05/stelarc-performance-art> (дата обращения: 04.04.2014).
21. Warwick K. I. Cyborg // Professor Kevin Warwick. The University of Reading. URL: <http://www.kevinwarwick.com/ICyborg.htm> (дата обращения: 04.04.2014).
22. Что такое дополненная реальность? // ARNext: Дополненная и виртуальная реальность. URL: <http://arnext.ru/dopolnennaya-realnost> (дата обращения: 04.04.2014).
23. Беркли Дж. Трактат о принципах человеческого знания // Беркли Дж. Сочинения. М.: Мысль, 1978. С. 149–247.
24. Azuma R. T. A Survey of Augmented Reality. URL: <http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf> (дата обращения: 04.04.2014).
25. Danto A. The Artworld // The Journal of Philosophy. 1964. Vol. 61, No. 19. P. 571–584.
26. Подорога В. А. Тело без органов // Школа социологии: магия, порнография, революция: [сайт]. URL: <http://www.anarhvrn.ru/anarh/хаос/noorgan.html> (дата обращения: 04.04.2014).

Статья поступила в редакцию 16 марта 2015 г.