

примеч. Н.А. Садовского. М. : Прогресс, 1965. 296 с.

3. *Макаренко А.С.* О воспитательной системе. М. : Директ-Медиа, 2014. 475 с.
4. *Середюк И.И.* Восприятие архитектурной среды. Львов : Вища школа. 1979. 202 с.
5. *Трушина Л.Е.* Эстетика среды // Материалы науч. конф. 20–21 октября 1999 г. Серия «Symposium»: Эстетика сегодня: состояние, перспективы. Вып. 1. СПб., 1999. С.84–86.
6. *Рассел Б.* Проблемы философии / пер. с англ. В.В. Целищева. Новосибирск : Наука, 2001. 109 с.
7. *Кастельс М.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура / пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. М. : ГУ-ВШЭ, 2000. 402 с.
8. *Виль Р.* Диалог и философская рефлексия // Культура. Личность. Мысль. СПб., 1999. С. 23–56.
9. *Бахтин М. М.* Эстетика словесного творчества / М.М. Бахтин. М. : Искусство, 1979. 432 с.
10. *Эванс-Причард Э.Э.* История антропологической мысли / пер. с англ. А.Л. Елфимова. М. : Восточная литература, 2003. 358 с.

А.Я. Сарна (Минск, Беларусь)

ГОРОДСКОЙ ШАМАН. ТЕХНОМИСТИЦИЗМ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

В статье анализируются и систематизируются историко-культурные аспекты формирования и развития техномистицизма как современной цифровой идеологии на материале творчества таких авторов, как К. Беккер, Г.-Э. Дебор, Э. Дэвис и С. Маккуайр. Влияние теории новых медиа позволило выявить ключевые позиции и методы представителей ситуационизма и неоокультизма в качестве альтернативных способов освоения и преобразования городской среды.

Ключевые слова: *городская среда, новые медиа, техномистицизм, ситуационизм, неоокультизм.*

В современной цифровой культуре особое положение занимает техномистицизм как одно из концептуальных направлений, связанное с древнейшими мифопоэтическими и религиозно-философскими традициями на основе представлений о глубинном духовном единстве информационно-коммуникационных технологий и техники с человеком путем объединяющих их сверхъестественных сил. В рамках этого идейного направления считается, что современные информационные технологии и новые медиа (особенно компьютеры, интернет-сети и виртуальная реальность) позволяют выявить скрытые в человеке сверхчувственные способности, стимулируя видения, озарения, инсайты и даже, в более радикальной версии, – ясновидение, экстрасенсорику, левитацию и пр., в

обычном состоянии никак себя не проявляющие, но раскрывающиеся в полной мере лишь под воздействием интенсивного обмена информацией и энергетическими импульсами с различными техническими устройствами. Отдельными версиями техномистицизма выступают техношаманизм, кибергностицизм, цифровой оккультизм, модифицированные варианты «нью эйдж», трансперсональной психологии и т.п. [1].

Канонический корпус текстов техномистицизма, претендующих в глазах их адептов на статус едва ли не сакральных, сложился на основе работ У. Берроуза «Электронная революция», Э. Дэвиса «Техногнозис», К. Беккера «Словарь тактической реальности», Дж. Зерзана «Первобытный человек будущего», А. Уилсона «Прометей восставший» и др. Особую роль в становлении и развитии идей техномистицизма сыграли контркультурные движения хиппи и битников, концептуальные откровения психоделической революции 1960-х гг., киберпанка 1980-х гг. и научной фантастики в целом, которая в поисках новых возможностей обратилась к творческим ресурсам жанра фэнтези и подчеркнула из него множество сюжетов и образов, объединив идеи магии с новейшими технологиями, что нашло отражение в творчестве таких писателей-представителей «новой волны», как Р. Желязны, Ф. Дик, С. Дилэни, Ф. Саберхаген, Г. Гаррисон, в художественных кинофильмах «Трон», «Бегущий по лезвию бритвы», «Матрица», «Газонокосильщик», «Экзистенция», «Нирвана», «Клетка», «Начало» и др.

Идейно-концептуальные противоречия между архаическими религиозно-мифологическими представлениями и научным познанием, лежащим в основе технического прогресса, снимаются в техномистицизме за счет трансформации идей о метафизической сущности и природе человека в рамках синергетики, трансперсональной психологии и футурологии, осуществивших синтез научных, религиозных и философских взглядов. В таком ракурсе развитие технологий, начиная с телеграфа, телефона и телевидения, неизбежно ведет к техносинтезу человека и машины, пробуждая в нем способности к телепатии, телекинезу, телепортации в некоем отдаленном будущем, в «точке Омега» (Т. де Шарден), где творческий потенциал ноосферы под влиянием человеческого разума объединится с органическими силами природы, чтобы проявить себя в полной мере, открыв возможности перехода в новое эволюционное состояние – от человека к сверхчеловеку.

Одним из главных идейных вдохновителей техномистицизма является Конрад Беккер – австрийский исследователь гипермедиа и разработчик междисциплинарного контента, руководитель Института новых культурных технологий, директор медиа-центра Public Netbase/t0 (Вена, Австрия) и основатель портала World-Information.Org. Его гипермедиа-проекты

вызывают отклик во многих странах Европы, а созданный им публичный информационный центр стал форпостом критической оппозиции интеллектуалов в 1980-х гг. Самая известная книга Беккера – «Словарь тактической реальности», которая написана в духе ситуационизма и криптоанархизма как «оперативное руководство по культурной деятельности в условиях дезинформационного общества». Х. Бей отзывался о ее авторе как о «нынешнем Джордано Бруно», который «в нашу посторганическую эпоху приглашает нас во «Дворец Памяти» – знания о сознании и контроле над ним, осуществляемом самим человеком или другими» [2, с. 19]. Текст книги представляет собой набор провокационных радикальных тезисов, призванных подорвать линейную логику человека печатной культуры, оказавшегося в дискурсивной матрице тотального информационного контроля.

Здесь Беккер пытается объяснить, как происходит «конструирование реальности» в СМИ и осуществляется «интернализация убеждений», что представляют собой «паттерны манипуляции» и как бороться за «цифровые права» человека. Как считает автор, государство и корпорации XXI в. располагают средствами, позволяющими осуществлять символическое принуждение, не обращаясь к прямому насилию, но контролируя язык, восприятие, воображение и разум. Противостоять политике информационной эксплуатации возможно через использование нового языка и тренированного сознания «культурной интеллигенции», которая, по сути, выполняет роль «информационной (контр)разведки» («intelligence»). Ведь, по мнению Беккера, она уравнивает действие традиционных военных и экономических разведок, собирающих информацию для укрепления контроля, и служит общественным интересам, оценивая и анализируя метаинформацию как фундамент для принятия решений в социополитическом и культурном смысле. Художники и гражданские активисты должны воспитывать и защищать публичную сферу и публичный дискурс так же, как богатство и разнообразие способов культурного самовыражения.

Беккер констатирует, что рост могущественных медиа-олигополий приводит к однообразию и коммерциализации контента, а информационный госконтроль и отказ признать за электронными сетями арену выражения общественного мнения создает угрозу для широкого культурного участия, художественного эксперимента и творчества. Он подчеркивает: «Наивный» страх, что твою душу украдет пристальный автоматический взгляд камеры – по пути в направлении прямой нейронной связи и имплантированных в сетке дигитальных метавращений, имеет силу оккультного, имеет силу воображения, и самим своим существованием бросает вызов миру бионических глаз – в конце концов оказывается оправдан. Это реальное, но

невидимое влияние коммодифицированных образов и общепринятой реальности. Даже в своем самом скрытом виде, оно испытывает тайные магнетические действия, вызывающие тонкие изменения» [2, с. 31]. Защита наследия будущего должна опираться на соответствующие технические, законодательные, научные и финансовые меры. Для обеспечения общественных потребностей в высококачественной, содержательной и доступной информации «культурная интеллигенция» обрабатывает информацию, касающуюся развития и возможных действий в инфосфере, выявляет индоктринацию и пропаганду, защищая гражданское право на свободу выбора, мнения и самовыражения, на коммуникацию и неприкосновенность частной жизни.

Тесное взаимодействие и сотрудничество между активистами, художниками и учеными, по мнению Беккера, может обеспечить экспериментальное поле разнообразной электронной культуры, предусматривая расширение некоммерческих, общественно значимых электронных сетей и цифровых культурных узлов, а также публичного пространства в целом. Его интуиции в этом направлении носят откровенно мистический и оккультный характер: «Чтобы ухватить будущее, требуются многомерные карты мира с обозначениями новых входов и безопасных уголков гиперпространства; для этого требуются коды, открывающие пути из глобальной нормативной реальности в параллельные культуры и невидимые миры; для этого требуются места для постояльцев на маршрутах, избранных для революционной практики бесцельного полета; для этого нужны психогеографические дорожные карты, указывающие путь в сновидение, и общественный транспорт в Каддаф» [2, с. 56–57].

Практически тем же путем следовали французские ситуационисты во главе с Ги-Эрнестом Дебором в шестидесятые годы прошлого века. Их лидер разработал концепцию психогеографии применительно к изучению и освоению городского пространства для возможности его радикальной трансформации в соответствии с потребностями и желаниями самих горожан. Предложенная Дебором концепция унитарного урбанизма привела к переосмыслению общего представления о городе, исходя из того, что «его составляют принципиально временные, изменчивые, перетекающие друг в друга атмосферы, порождаемые взаимодействием всех элементов городской среды и чувств живущих в ней людей; дрейф – практика обнаружения этих атмосфер, прокладки новых маршрутов по воле чувств и желаний дрейфующих, а также фиксации этих маршрутов в новой картографии; конструирование или строительство ситуаций (...) – временных и изменчивых, подобно атмосферам, но гораздо более емких, чем прежде, зданий новой архитектуры, возводимых из столь же новых материалов – желаний и чувств» [3, с. 6–7].

Ситуационисты стремились осуществлять политически и эстетически значимое «конструирование ситуаций» для создания моментальных жизненных атмосфер и их воплощение в высшее чувственное качество. «Мы должны систематически вмешиваться в жизнь, используя комплексный потенциал двух постоянно взаимодействующих элементов: материальных декораций жизни и поведенческих актов, которые обусловлены этими декорациями и направлены на их трансформацию» [3, с. 75]. Основным способом освоения городского пространства становится непрерывно реализуемая практика дрейфа, который можно определить как технику прохождения через различные «слои», неравномерно распределенные в городской среде. Понятие дрейфа неразрывно связано с осознанием явлений психогеографического характера и с разработкой созидательно-игрового поведения, которое ситуационисты противопоставляли традиционным представлениям о путешествии и прогулке по городу. Их экспансия в городскую среду становится подобна путешествиям героя, который странствует на границах разных измерений, выступая посредником между духовным / виртуальным и материальным / реальным мирами, что, с одной стороны, «соответствует воображаемому путешествию шамана в иной мир во время камланий, а с другой стороны, представлениям о становлении шамана и соответствующей практике» [4, с. 301].

В современных условиях непрерывного и интенсивного развития информационных технологий и новых медиа политические программы и психогеографические методы ситуационистов обретают второе рождение уже в практике неоокультистов на волне техномистицизма [5]. Они позволяют сформировать новые технические решения для расширения возможностей пользователей при обращении к геомедиа – системе глобальных информационных сетей, локализованных посредством технологий, определяющих местоположение пользователя с целью его идентификации, персонализации оказываемых услуг, навигации с учетом особенностей местности, составления оптимального маршрута для передвижения, связи с другими пользователями и пр. Геомедиа выступают в качестве технологической платформы при организации городской среды, где тонко взаимосвязаны физическое и символическое измерения в пространственно-материальной и социокультурной реальностях [6]. Это позволяет объединить обыденный опыт восприятия и перемещения в горизонте улиц и площадей с их виртуальными медиаобразами, когда органически-телесный контакт осуществляется как непосредственно с окружающей средой, так и с ее цифровыми копиями в результате взаимодействий с компьютерной клавиатурой или сенсорными панелями и экранами.

Дополненная реальность AR (геолокация и уличная навигация)

расширяет и меняет образ пространства, предлагая различные возможности ориентации и взаимодействия с ним не напрямую, но через виртуальный интерфейс всевозможных технических устройств [7]. Так, в панорамах Google maps или очках Google Glass персональные системы навигации объединяются с потоками информации, предоставляемой телекоммуникационными корпорациями и частными лицами (GPS-навигация, фотографии, видеочаты и т.п.), что приводит к трансгрессии множественных медиареальностей. В такой ситуации основной проблемой осмысления и оптимизации процессов, происходящих в современной медиатизированной городской среде, становится вопрос о том, как мы вписываемся в локальный городской ландшафт, создавая среду своего обитания, как идентифицируем и позиционируем себя в нем и какую роль при этом играют новые медиа.

При этом создается эффект «парадоксальной сакрализации действительности», о которой писал М. Элиаде [8, с. 5], но в несколько ином ключе – при путешествии из одного измерения в другое, постоянном пребывании на грани нескольких мультимедиальных сред, которое позволяет современному городскому шаману не испытывать потребность в состоянии транса – он и так постоянно находится в полусне-полуяви, его внимание рассеяно, а действия подчинены принципу тотальной экономии усилий, будучи обращенными лишь к сенсорике взаимодействия с экранными поверхностями технических устройств и персональных гаджетов.

Библиографические ссылки

1. *Дэвис Э.* Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург : Ультра. Культура, 2008. 480 с.
2. *Беккер К.* Словарь тактической реальности. Культурная интеллигенция и социальный контроль. М. : Ультра. Культура, 2004. 224 с.
3. *Дебор Г.-Э.* Психогеография. М. : Ад Маргинем Пресс, 2017. 112 с.
4. *Пропп В.Я.* Фольклор и действительность. М. : 1976. 328 с.
5. Медиа: между магией и технологией. М.: Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. 330 с.
6. *Маккуайр С.* Геомедиа. М. : Stelka press, 2018. 268 с.
7. *Гринфилд А.* Радикальные технологии: устройство повседневной жизни. М. : Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2018. 424 с.
8. *Элиаде М.* Шаманизм. Архаические техники экстаза. Киев : «София», 2000. 480 с.