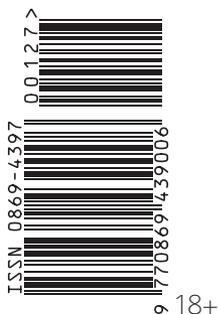
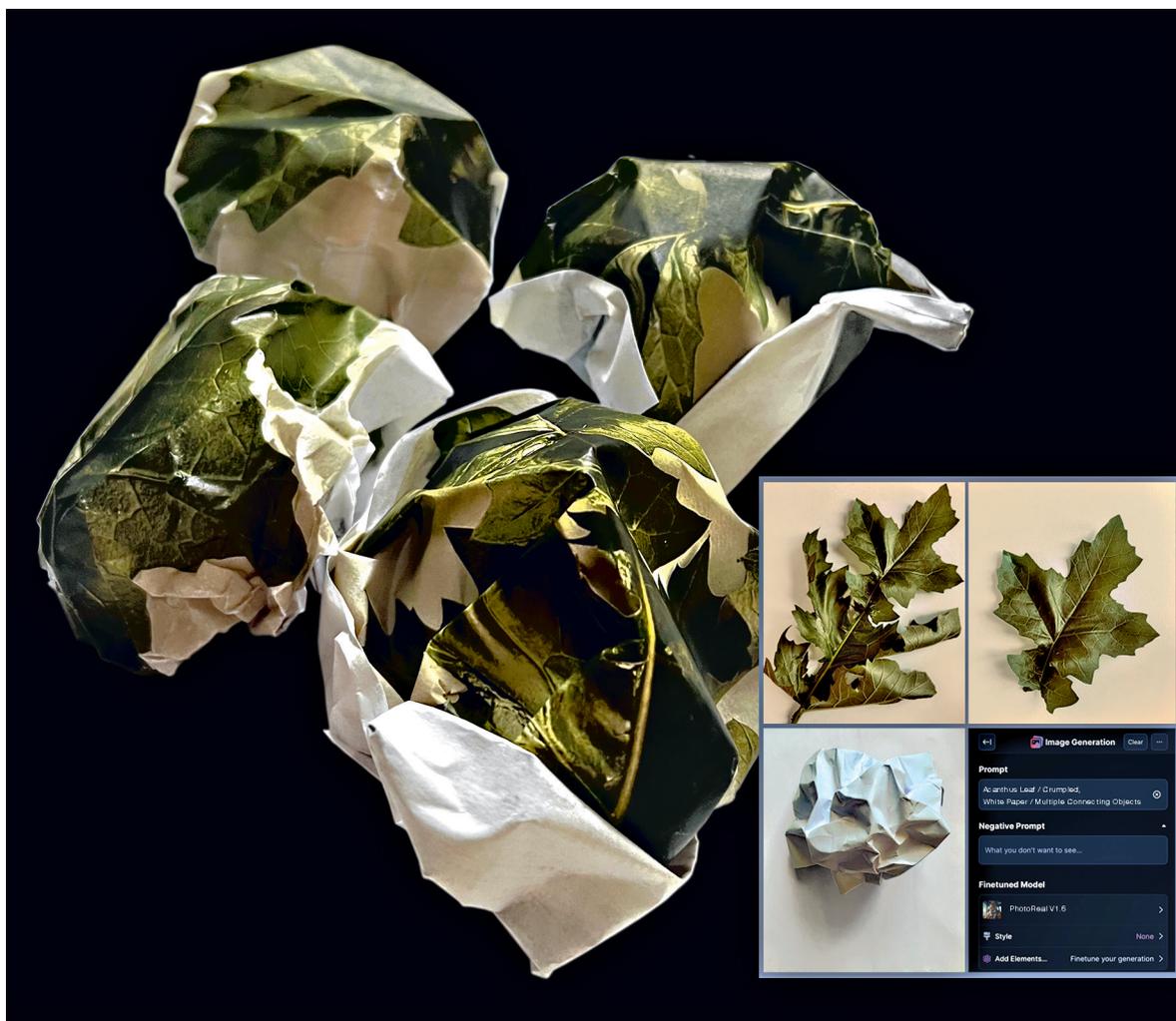


ХЖ

Художественный журнал
Moscow Art Magazine



Искусство больших данных

Дэйв Бич / Дмитрий Булатов / Людмила Воропай / Дмитрий Галкин / Борис Гройс /
Полина Колозариди / Егор Крафт / Катрин Малабу / Анвар Мусрепов /
Елена Никоноле / Нина Сосна / Татьяна Сохарева / Йожи Столет /
Иван Стрельцов / Станислав Шурипа / Антон Ходько / Вадим Эпштейн

#127

Выставка «Генератор счастливых случайностей» — результат работы Ивана Горшкова в Центре художественного производства «Своды». Мастерские «Сводов» стали для художника исследовательской лабораторией, а создание работ — экспериментом с непредсказуемым результатом. Выставка в Доме культуры «ГЭС-2» знакомит с рабочим процессом художника от идеи до реализации.

ГЭС-2

12 дек 2024

Иван
Горшков

16+

рис.121224(1)

V—A—C

Выставка

Генератор
счастливых
случайностей

Дом культуры «ГЭС-2»
Болотная набережная, 15
Москва

30 мар 2025

ХЖЖ Художественный журнал Moscow Art Magazine

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Виктор Мизиано

Редакторы
Лия Адашевская
Егор Софронов

Директор по развитию
Роман Селиван

Технический директор
Александр Шер

Помощник редакции
Айшан Насибова

Комикс
Георгий Литичевский

Главный художник
Игорь Северцев

Дизайнер
Александр Ефремов

Корректурa
Николай Гладких

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Зейгам Азизов (Лондон)
Максим Иванов (Берлин)
Мария Калинина (Москва)
Лера Конончук (Москва)
Иван Новиков (Москва)
Алексей Пензин (Лондон)
Егор Рогалев (Санкт-Петербург)
Наталья Серкова (Москва)
Хаим Сокол (Тель-Авив)
Николай Ухринский (Германия)
Мария Чехонадских (Лондон)
Кети Чухров (Лондон)
Станислав Шурипа (Москва)

EDITORIAL BOARD

Editor in chief
Viktor Misiano

Senior editors
Liya Adashevskaya
Egor Sofronov

Strategic Director
Roman Selivan

Technical Director
Alexander Sher

Editorial Assistant
Ayshah Nasibova

Comics
Georgiy Litichevsky

Art director
Igor Severtsev

Designer
Alexander Efremov

Proof reading
Nikolai Gladkikh

CONTRIBUTING EDITORS

Zeigam Azizov (London)
Maxim Ivanov (Berlin)
Maria Kalinina (Moscow)
Lera Kononchuk (Moscow)
Ivan Novikov (Moscow)
Alexei Penzin (London)
Egor Rogalev (Saint Petersburg)
Natalia Serkova (Moscow)
Haim Sokol (Tel Aviv)
Nikolay Ukhinsky (Germany)
Maria Chehonadskikh (London)
Kety Chukhrov (London)
Stanislav Shuripa (Moscow)

АДРЕС РЕДАКЦИИ:

moscowartmagazine.com
125104, Москва, Большой
Палашевский переулок, 9/1
тел.: +7 (495) 609-08-12
email: mos.artmag@gmail.com

ART MAGAZINE OFFICE:

moscowartmagazine.com
Bolshoy Palashevsky pereulok,
9/1, Moscow, Russia, 125104
tel.: +7 (495) 609-08-12
email: mos.artmag@gmail.com

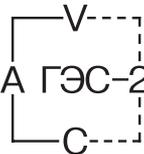
В оформлении обложки использована работа «FoglieCadute» из проекта Игоря Северцева «Prompt Engineering Reality 2.4». Художественные изображения сгенерированы нейросетью.
(References : Acanthus Leaf / Crumpled, White Paper / Multiple Connecting Objects)

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ

«Урал-Пресс»
Екатеринбург,
ул. Мамина-Сибиряка, 130
Телефон: +7 (343) 26-26-543
e-mail: info@ural-press.ru

Электронный подписной каталог:
www.ural-press.ru
Подписной индекс: 012712

127-й номер
«Художественного журнала»
издан при поддержке:



ISSN 0869-4397
«Художественный журнал»
зарегистрирован Комитетом по печати РФ
Свидетельство о регистрации СМИ
№ 0110896 от 7 июля 1993 г.

ДУЭЛЬ ГАЛЛЮЦИНАЦИИ

КОМИКС
© ХЖОРАЛ.
2024

ДАВАЙ ЖЕ!
НУ, ДАВАЙ!
...

НЕ ЗНАЛА,
ЧТО ТЫ УВЛЕ-
КАЕШЬСЯ

НО ТВОИ
ПЕТУШКИ
КАКИЕ-ТО
МАЛЮТКИ

А ЭТО И НЕ ПЕТУХИ
ВОВСЕ, А РОБОТ-
ВОРОБЕЙ

И МОЯ
КАНА-
РЕЙКА
ИЗ
КЛЕТКИ

РОБОТ-
ВОРОБЕЙ?
ЗАЧЕМ НУЖНА
ТАКАЯ
ЧУШЬ?



-НУ, А КАК ЖЕ...
ПОПУЛЯЦИЯМ
ВОРОБЬЁВ
ПЕРИОДИ-
ЧЕСКИ ГРОЗИТ
МАССОВОЕ ИСТРЕБ-
ЛЕНИЕ. РОБОТЫ
МОГУТ ИХ ЗАМЕ-
НИТЬ, А ЛЁГКИЙ
ПРОМПТИНГ
РАСШИРИТ ДИАПА-
ЗОН МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОСТИ.

И ЭТО НЕ ПТИЧЬИ БОИ В ЧИСТОМ
ВИДЕ, А СПАРРИНГ
ИЛИ ЛЕКТОВ.
ПРО МОЁ ТВОРЧЕСТВО
ВСЕГДА ГОВОРИЛИ,
ЧТО У МЕНЯ ПТИЧЬИ
МОЗГИ. ВОТ Я
И ВЫСТАВЛЯЮ ВМЕСТО
СВОЕГО МОЗГА - РАЗУМ
КАНАРЕЙКИ



У ВОРОБЬЯ СООТВЕТСТВЕННО **ИИ**, И
У НЕГО ВСЕ ШАНСЫ НА
ПОБЕДУ



ЗАТО У МАЛЕНЬКОГО БИО-РАЗУМА
САМООРГАНИЗАЦИЯ И САМОВОСПИТАНИЕ
ЧУВСТВ.



И ЭТО ДАЖЕ
НЕ БОИ, ГДЕ ПЕРЬЯ ЛЕТАЮТ,
А ЭТО ДУЭЛЬ ДВУХ РАЗНЫХ
ГАЛЛЮЦИНАЦИЙ.

ВПРОЧЕМ ПЕРЬЯ
ВСЁ РАВНО
ПОЛЕТЕЛИ

КАЖЕТСЯ,
МОЯ
КАНАРЕЙКА
ПРОИГРА-
ЛА

ПОТЕРЯННЫЕ ПЕРЬЯ
УКЛАДЫВАЮТСЯ
В МОЗАИЧНОЕ

ИЗО-
БРАЖЕ-
НИЕ
РАЗУМ-
НОГО
ТЮЛЬ-
ПАНА

ВОТ ЭТО Я
НАЗЫВАЮ
«УМЕТЬ ПРОИГРЫ-
ВАТЬ С
ДОСТОИНСТВОМ».

ЭТО
ПРИЗНАК
СПОСОБНОСТИ
К САМО-
ВОСПИТАНИЮ
ЧУВСТВ,
КОТОРОЙ
ИИ НАДО ЕЩЁ
УЧИТЬСЯ И
УЧИТЬСЯ...

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Художественный журнал №127

Искусство больших данных

Большие данные, нейросети, искусственный интеллект (или просто ИИ) — термины эти, как и стоящая за ними реальность — стали неотторжимой составляющей современной жизни. Именно реальность этих новых технологий, а точнее, создаваемая ими реальность занимает сегодня многие лучшие умы. То, что эти технологии оперируют данными, поступающими по большей части из внешней реальности, не вызывает вопросов. Менее очевиден статус реальности, которую выдают нам технологические аппараты. Можно ли считать ее объективной или же она суть интерпретация? Так обсуждение новых технологий естественным образом начинает заимствовать ходы мысли у теории искусства. Со времен Платона человеческая практика, *technè*, понималась как подражание природе и делилась на ремесло и искусство. Если ремесленник, создавая копии реальности, «не дает возможности интерпретировать ее, играть с ней или обойти ее», то «художник, напротив, размывает границы между реальной действительностью и ее изображением» (К. Малабу «Эпигенетический мимесис...»).

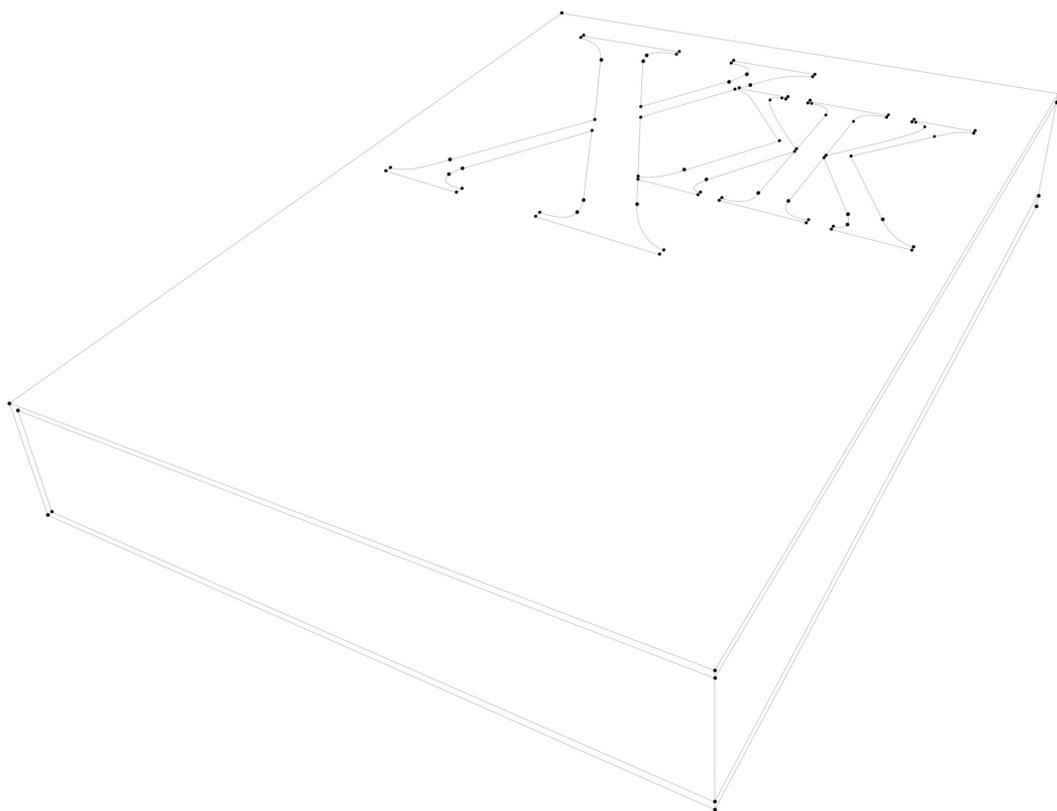
Отсюда можно предположить, что раз ИИ генерирует в своей работе большие данные и приводит их к некой результирующей, то результат этот должен быть усредненным, нейтрализующим как авторство использованных данных, так и авторство собственное. «Каждый прорыв алгоритмов — это удар по Воображаемому. Если возможности просчитываются автоматически, способность воображения становится ненужной» (С. Шурипа «Дух и цифра»). Более того, это делает из ИИ «идеальную иллюстрацию идеологизированного и постоянно галлюцинирующего авторитарного разума, который питается лишь тем, что сам и генерирует» (И. Стрельцов «Индоктринированный интеллект»). Мир данных в этой перспективе — «это мир голой жизни как физического потока компьютерных сигналов, лишенный нарративной жизненной силы, питающей мир культуры... Мир данных также лишен эротизма — желания, драйва, влечения, наслаждения» (Д. Галкин «Голая жизнь разума, или ИИ — мимо»). А там, где нет нарратива и эроса, там нет и искусства.

Однако возможно и другое описание новотехнологической реальности. «ИИ — не изобретение движка для генерации знаний, актов размышления, а открытие оптики для их извлечения... Мы добываем природный разум (natural intelligence), а не создаем искусственный» (В. Эпштейн «Дикое, но симпатичное»). Важно добавить: «цифровые машины продолжают наши собственные нейронные сети, укорененные в реальных телах, и создают новую реальность/культуру кибернетической онтологии, где отношения виртуального и реального... вплетены в общую сетевую систему игры эстетического» (Й. Столет «Поэтика нечеловеческого...»). Если же вернуться к платоновскому противопоставлению художника ремесленнику и допустить, что продукт новых технологий суть интерпретация, то уместен вопрос: кому принадлежит здесь авторство? И тут выясняется, что большие данные хоть и растворяют индивидуальное авторство в необозримом объеме текстов и образов, но следуют в своей работе составленному для них промптингу. Более того, чтобы извлечь из больших данных познавательную ценность, «необходимо применять не четкие и внятные, а парадоксальные и провокативные промпты, ставящие организационные принципы ИИ под сомнение» (Б. Гройс «От письма до промптинга...»).

В этой перспективе упреки новотехнологической онтологии в авторитаризме можно поставить под сомнение. «Такая онтология позволяет нам воспринимать мир не как жесткую и неизменную структуру, а как пространство возможностей и встречи, где новые формы взаимодействия могут возникать и эволюционировать без привязки к конечному сценарию... Художники, которые понимают природу, общество и историю как "открытые и метастабильные системы", могут сформировать новые перспективы взаимодействия между человеческим и нечеловеческим — и тем самым выработать новые паттерны этики и эстетики в эпоху постбиологии» (Д. Булатов «Искусство и искусственный интеллект...»). Следовательно, если вернуться к судьбам искусства в современную эпоху, мы можем признать, что «за художественным продуктом, даже созданным посредством *non-human agency*, пока по-прежнему стоят вполне себе человеческие цели, задачи и интересы... Так что явных поводов для паники пока нет, и конец искусства и на этот раз, похоже, тоже отменяется» (Л. Воропай «Искусство, как мы его знали...»).

МОСКВА, НОЯБРЬ 2024

ХЖЖ Художественный журнал Moscow Art Magazine



Журнал можно приобрести в Москве:

Торговый дом книги «Москва» на Тверской
Книжный магазин «Фаланстер»
Книжный магазин «Циолковский»
Книжный магазин Primus Versus
Monitor bookbox
Музей современного искусства «Гараж» + онлайн
Московский музей современного искусства
на Петровке
Еврейский музей и центр толерантности
Интернет-магазин «Озон»

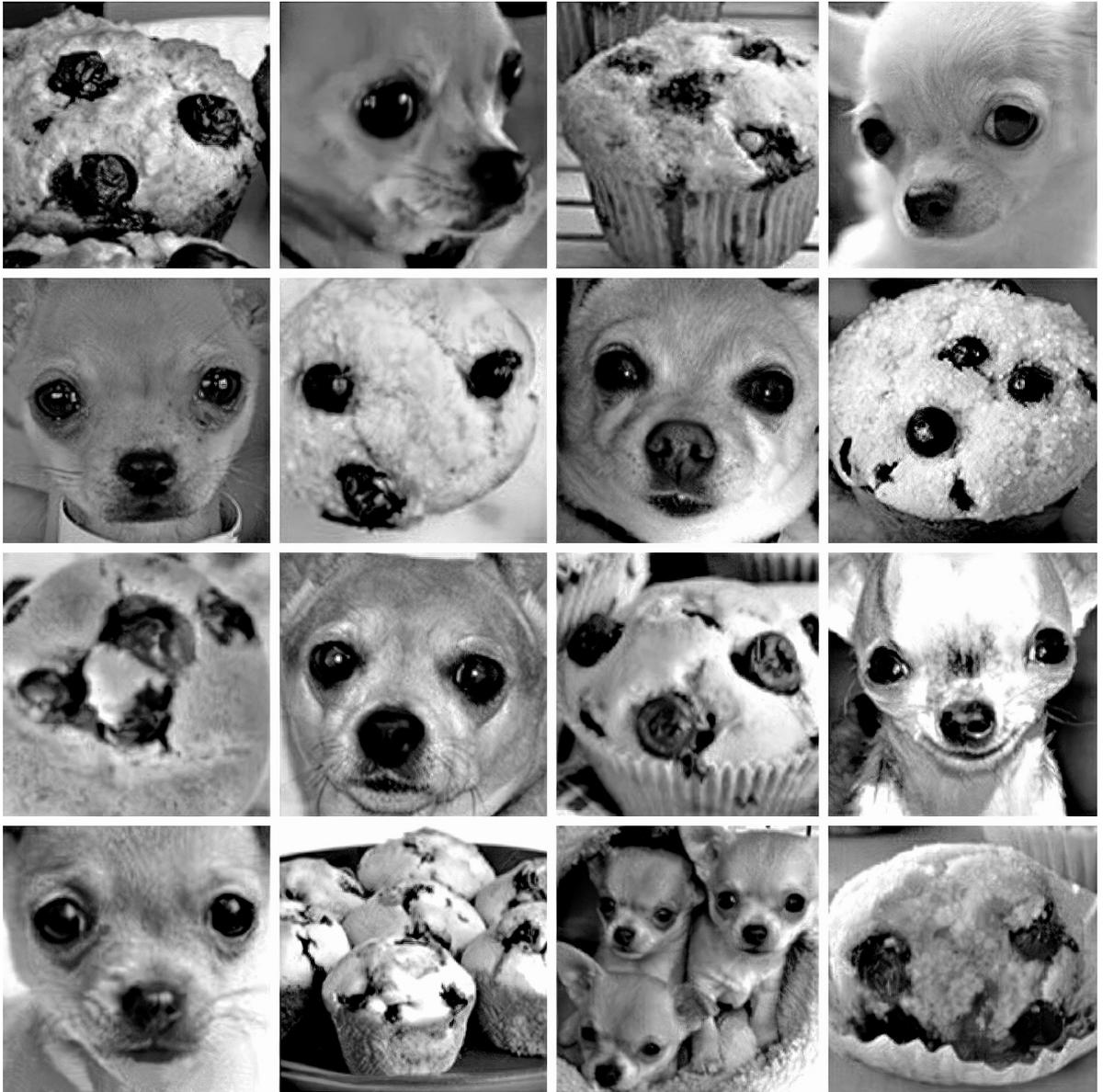
в Санкт-Петербурге:

Галерея/бюро «ФотоДепартамент»
Книжный магазин «Свои книги»
Книжный магазин «Все свободны»
Книжный магазин «Подписные издания»
Книжный магазин «Порядок слов»
Книжный магазин на острове Новая Голландия

в городах:

Книжный магазин «Никто не спит», Тюмень
Книжный магазин «Пиотровский», Пермь
Ельцин-Центр (магазин «Пиотровский»), Екатеринбург
Книжный магазин «Чарли», Краснодар
Центр современной культуры «Смена», Казань
Книжный магазин «Игра слов», Владивосток

- 6**
БЕЗ РУБРИКИ
О СМОТРЕНИИ
Егор Крафт
- 14**
ЭКСКУРСЫ
**АВАНГАРДИЗМ
И СМЫСЛЫ АВТОМАТИЗАЦИИ**
Дэйв Бич
- 32**
КОНЦЕПЦИИ
**ОТ ПИСЬМА ДО ПРОМПТИНГА:
ИИ КАК ЦАЙТГАЙСТ-МАШИНА**
Борис Гройс
- 38**
ТЕОРИИ
**ЭПИГЕНЕТИЧЕСКИЙ МИМЕСИС:
ЕСТЕСТВЕННЫЙ МОЗГ
И СИНАПТИЧЕСКИЕ ЧИПЫ**
Катрин Малабу
- 48**
АНАЛИЗЫ
ИНДОКРИНИРОВАННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
Иван Стрельцов
- 54**
ЭКСКУРСЫ
**ГОЛАЯ ЖИЗНЬ РАЗУМА,
ИЛИ ИИ — МИМО**
Дмитрий Галкин
- 66**
СИТУАЦИИ
**ПОЭТИКА НЕЧЕЛОВЕЧЕСКОГО
В ОТНОШЕНИЯХ ЧЕЛОВЕК —
ИСКУССТВЕННЫЙ РАЗУМ, ИЛИ НОВОЕ
ЭСТАТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ**
Йожи Столет
- 74**
РЕФЛЕКСИИ
ДУХ И ЦИФРА
Станислав Шурипа
- 88**
ТЕКСТ ХУДОЖНИКА
ДИКОЕ, НО СИМПАТИШНОЕ
Вадим Эпштейн
- 98**
ОБЗОРЫ
**ИСКУССТВО И ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ:
ПОДВИЖНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**
Дмитрий Булатов
- 108**
ПРОЗРЕНИЯ
**ИСКУССТВЕННЫЙ БОГ. О ЦИФРОВИЗАЦИИ
САКРАЛЬНОГО**
Анвар Мусрепов
- 112**
СИТУАЦИИ
**В ПОИСКАХ МАШИННОЙ
ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ**
Татьяна Сохарева
- 120**
ШТУДИИ
**«ИСКУССТВО, КАК МЫ ЕГО ЗНАЛИ...»:
ИТЕРАЦИИ ДИСКУРСА О КОНЦЕ ИСКУССТВА
И «ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ»**
Людмила Воропай
- 136**
СИТУАЦИИ
ПЕРЕРОСШАЯ МЕТАФОРА
Нина Сосна
- 144**
АНАЛИЗЫ
**АНТИ-ДЮШАН: КАК ВОЗМОЖНА РЕАЛЬНОСТЬ
ПРИ НЕЙРОСЕТЯХ**
Полина Колозариди
- 158**
ТЕКСТ ХУДОЖНИКА
**СОЛИДГОЛДМЭДЖИКАРП:
ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В ЭПОХУ
ИНФОРМАЦИОННЫХ ВОЙН**
Елена Никоноле
- 168**
БИЕННАЛЕ
**ПОПУЛИСТЫ ВСЮДУ. 60-Я ВЕНЕЦИАНСКАЯ
БИЕННАЛЕ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА**
Антон Ходько



Чихуахуа и мафины, популярный интернет-мем.

Егор Крафт

О смотреииии

Чихуахуа, узоры в древесине и кексы

Популярный среди техно-гиков мем о чихуахуа и кексах маффинах наглядно демонстрирует, как в поле компьютерного зрения между двумя разнородными сущностями может возникать тревожащее своей абсурдностью сходство. Это классический пример того, как модель нейросети, обученная распознавать некий предмет, с большой вероятностью может увидеть его там, где его нет. Мы наблюдали, как предшествующие итерации моделей компьютерного зрения являли изумительные образы: от тарелки спагетти с фрикадельками, галлюцинирующей адским «пейзажем» собачьих морд в интерпретации Deep Dream, до поражающих воображение современных миниметражных галлюцинаций в формате MPEG-4.

Но не дает ли наше, человеческое, зрение похожие сбои? Например, когда в узоре волокон на срезе фанерного листа нам начинают мерещиться собачьи «лица», увидев которые, мы уже не можем развидеть.

Однако, при всей кажущейся схожести, природа этих сбоев — в человеческом видении и синтетическом — различна. В первом случае ИИ ошибся из-за своей ограниченной способности различать два разных, но визуально похожих предмета. Иначе говоря, если бы модель была лучше обучена видеть собак чихуахуа и кексы или, скажем, основные технические параметры — вес и смещение связей между архитектурой искус-

ственных нейронов нейросети — были установлены иначе, то модель не допустила бы ошибки, приняв изображения маффинов за мордочки собак (или наоборот).

Во втором же случае мы увидели собачью морду в куске фанеры, вероятно, потому, что прежде видели огромное множество собачьих морд и всевозможных их стилистических вариаций, и наш взгляд, заметив нечто похожее в случайном рисунке волокон на срезе древесины, считал узор как еще одну модификацию знакомого образа.

Другими словами, с большой вероятностью, ИИ ошибся потому, что в предшествующем процессе тренировки, изучения датасета моделью, последняя не видела достаточного количества примеров и не развила достаточной насмотренности для различения. Мы же, напротив, видим нечто отличное от представляющегося нам, инстинктивно ассоциируя визуальные сходства, скорее потому, что имеем развитую способность быстро распознавать образы как результат перенасыщенного опыта смотраения.

Очевидно, что в обоих случаях количество опыта, то есть контактов с предметом смотраения, определяет качество его распознавания и визуальной осведомленности в его отношении. Например, если мы часто видим китайские логографические символы ханьцзы (象形), то с большой долей вероятности со временем выработаем к ним визуальную восприимчивость. И, даже не

понимая значение иероглифа, приобретем навык распознавать его среди прочих символов, каким шрифтом он бы ни был произведен.

Схожим образом обучаются нейросети сверточного типа (convolutional neural network, CNN), разработанные для эффективного распознавания образов. Они обучаются смотрению через сложную цепочку процессов внутренней логики цифровых данных. Циркуляция образов в виде цифровых изображений проходит через многоуровневую архитектуру алгоритмов: нейросеть типа CNN — это многослойная стопка процессов, или — стек, где первый слой сверточный слой. За ним следуют дополнительные слои сверстки и группирования, последний слой — полносвязный. С каждым новым слоем нейросеть увеличивает сложность функции смотрения, идентифицируя все большие фрагменты изображения. Ранние слои фокусируются на простых признаках, таких как цвет и конфигурация. По мере прохождения данных изображения через слои нейросеть начинает распознавать более крупные элементы, формы и текстуры объекта, пока, наконец, не идентифицирует его полностью. При этом качество распознавания напрямую зависит от объема и качества датасета и от того, сколько раз эти данные прошли через слои. То есть качество зависит от набора данных обучения и количества времени, в течение которого модель обучалась.

Степень натренированности нейросети зависит от визуального опыта: его широты — «видеть много тщательно отобранных примеров», или ограниченности — «редко видеть случайные примеры». Возвращаясь к рассмотренным выше примерам, можно предположить, что сбой связаны не только с тем, как именно устроен смотрящий агент — человек или машина, но и с внешними обстоятельствами, в которых он учился смотреть. Например, что касается распознавания об-

разов собак в рисунке текстуры фанерного листа, не исключено, что, помимо прочего, нашим смотрением руководил инстинкт самосохранения, исторически обусловивший выживание человека как вида, — предполагаю, что в прошлом нам пришлось развить навык быстрого распознавания представителей дикой фауны как защитный механизм. В случае же ошибки, проиллюстрированной вышеупомянутым мемом, — не исключено, что она была унаследована набором данных обучения. Например, мы можем предположить, что в интернете среди незащищенных правами на использование изображений гораздо больше кексов маффинов, нежели собак породы чихуахуа, что привело к смещению количества в пользу первых в датасете, на котором обучалась горе-модель. То есть и человеческое смотрение, и имитирующее его синтетическое могут грешить пристрастностью (biased) в силу особенностей как устройства смотрящего, так и опыта, обусловленного контекстом.

О латентных пространствах и доменных онтологиях

Важную роль в организации опытного знания нейросети играет архитектура латентного пространства (latent space). Латентное пространство, также известное как «пространство скрытых объектов» или «пространство встраивания», — это математическая модель, в которой все возможные образы представлены в виде точек, каждая из которых соответствует уникальному набору характеристик того или иного объекта, при этом похожие объекты располагаются близко друг к другу. Глубина же латентного пространства определяется способностью модели к визуализации или распознаванию многообразия предмета его обучения.

Для лучшего понимания сказанного представим себе лес, состоящий из самых разнообразных деревьев. Если модель ИИ внимательно изучила каждое дерево в этом

лесу, то может виртуально смоделировать лес таким образом, что похожие деревья будут расположены ближе друг к другу, образуя топологии плавно меняющихся форм. Например, те, на которых ветви с одной стороны реже или совсем отсутствуют, будут в его северной части, а густые и равномерно ветвистые — в южной. И так далее, следуя принципу схожести — породы, структуры ствола, цвета листвы и всего многообразия признаков. Каким же, в самом деле, антиутопическим получился бы такой лес во плоти. Даже попытка представить прогулку среди его упорядоченных форм вызывает гипнотический страх.

Генеративную модель *text-to-image*, обученную на датасете изображений всего, что только может быть изображено, как, например, популярную сегодня *Stable Diffusion*, легко заставить синтезировать смежный образ между «собакой-чихуахуа-и-маффинном». В таком случае текстовый запрос был бы конвертирован в координату, расположенную между орбитами образов обоих наименований в латентном пространстве. Это пространство, своего рода облако знания модели, где есть все, что модель видела, и все, что она может изобразить на основе смешивания всего ею виденного.

Обращаясь к ИИ для создания таких гибридных интерпретаций предметов или даже целых понятий, мы нарушаем саму суть метафизики, смешивая фундаментальные онтологические категории.

С середины 1970-х годов исследователи в области искусственного интеллекта признали, что процесс инженерии знаний является ключом к созданию крупных и мощных систем ИИ. Ученные утверждали, что могут создавать новые онтологии в виде вычислительных моделей, которые позволяют осуществлять автоматизацию рассуждения. В 1980-х годах для одновременного обозначения теории моделирования мира и организации систем знаний стал применяться

термин онтология. Будучи производными от соответствующего философского понятия, вычислительные онтологии стали своего рода прикладной философией.

Онтологии компьютерных систем отличаются от философии тем, что создаются с конкретными целями и оцениваются больше с точки зрения применимости, чем полноты. Стремясь к классификации и объяснению сущностей, они содержат идею общего словаря, определений понятий и отношений между ними. Том Грубер, американский ученый в области информатики, известный своей основополагающей работой в области онтологической инженерии в контексте ИИ, в статье 1993 года пишет: «Для моделей организации знания то, что “существует”, — это именно то, что может быть представлено»¹. Иначе говоря, в информационных моделях компьютерных систем сам словарь представленных понятий определяет их как существующие. Вычислительная онтология функционирует как база данных и как структура организации информации; она не только занимается изучением природы бытия, как раздел философии, но и является реальной архитектурой, которая в значительной степени управляет и организует знания, их логику и порядок возникновения смыслов. Например, онтологии архитектуры компьютерных систем опираются на такие сущности, как файл, путь, гипертекст, гиперссылки, классы, метаданные, восходящие и нисходящие порядки, иерархии доступа, файловые системы, переменные и расширения, исполняемые файлы и многое другое; это устройства и элементы, образующие анатомию архитектуры мышления ИИ.

Если озабоченность философией языка помогла нам лучше понять корреляцию между языком, значением, знанием, восприятием и миром, можно предположить, что нам также необходимо озаботиться исследованием того, как на все это влияют прикладные онтологии. Каковы масштабы этого

влияния на то, как мы приобретаем и организуем опыт познания, принимаем решения и какие воздействия это имеет вне нас, во внешнем мире? Многие современные прикладные разработки в области машинного обучения были созданы как средства автоматизации работы с информацией, а некоторые стали сами по себе средствами производства знания. Эпистемологии моделей ИИ обладают особым качеством, хорошо объясняемым емким словом: программируемость. Эти системы обладают алгоритмической осведомленностью и позволяют генерировать информацию по запросу на основе цифровой модели знания, что само по себе представляет любопытный феномен генеративных эпистемологий.

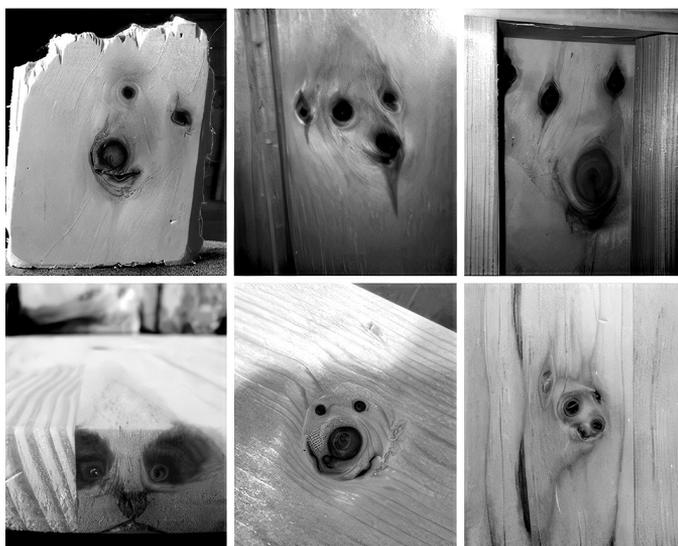
Возвращаясь к визуальным образам, зададимся вопросом: в чем разница между изображением предмета, сгенерированного моделью ИИ, созданной и обученной генерировать сотни гиперреалистичных изображений в секунду, случайной фотографией предмета, скажем, полученной в результате запроса в поисковой системе Google, и представлением о том же предмете в нашей коллективной или индивидуальной памяти? И может ли какая-либо из этих производных быть онтологически более верной и, следовательно, более реальной, чем другие? Вопрос, похожий на тот, который прозвучал в знаковой работе 1965 года классика концептуального искусства Джозефа Кошута «Один и три стула», где он подверг испытанию формы репрезентации предмета.

Эхо-камеры, один и бесконечное количество стульев

«Один и три стула» — пожалуй, самый хрестоматийный пример концептуального искусства второй половины XX века. Во многом потому, что эта работа затрагивает ряд характеристик, определяющих концептуальное искусство как таковое. Искусство,

которое ставит концепцию выше формы и содержания, ассоциируется с дематериализацией искусства.

Работа Кошута — это три различных презентации стула как объекта: сам стул, его фотография и описание — копия словарной статьи. Стиль стула, материал, из которого он изготовлен, и другие физические характеристики в данном случае не принципиальны, поэтому замена одного стула на другой идею работы не меняет. Более того, по замыслу художника стул и, соответственно, его фотография должны быть новыми в каждой последующей экспозиции. Неизменны только копия словарной статьи и схема установки инсталляции. Самотематизирующий характер работы подталкивает к ее рассмотрению в контексте различных философских экзерсисов, например: что включает в себя понятие стула? как это понятие соотносится с образом стула? как определяется функция стула в рамках понятия того, чем он является? как язык, искусство и онтологические категории могут быть манифестированы в физической реальности? каково отношение этой работы к платоновской теории форм? Вспоминаются аналитик Людвиг Витгенштейн, согласно философии которого язык как изобразительное средство играет главную роль в познании мира, и одновременно эмпирик Дэвид Юм, отрицавший существование врожденных идей и считавший новое знание результатом чувственных данных и многократного опыта. И, конечно, Иммануил Кант с его «Критикой чистого разума», где он рассуждает о том, как физическая форма стула соответствует нашему знанию о нем и как это знание может быть нами применено. Наше ожидание увидеть произведение искусства как самоцель — это ожидание увидеть объект, который выделяется из мира объектов; но вместо этого нам представлено практически обнаженное понятие о крайне банальном предмете — обыкновенном стуле. Художник здесь не так уж и нужен,



*Подборка собачьих мордочек
в деревянных панелях из
различных форумов сайта reddit.*

потому что сам акт сборки работы, скорее, является делом куратора. В данном случае он курирует представления о стульях, как text-to-image нейросеть курирует представления об объектах.

Элвин Люсье, американский экспериментальный композитор и художник саунд-арта, в 1969 году в студии электронной музыки Университета Брандейса записал «I am sitting in a room», ставшую одним из самых знаковых работ жанра. В этом произведении Люсье произносит текст и записывает на пленочный рекордер звук своего голоса. Затем он проигрывает эту запись и вновь записывает ее через микрофон, подключенный к записывающему и воспроизводящему запись устройству. Новая запись снова воспроизводится и записывается. Это повторяется до тех пор, пока в процессе перезаписи слова становятся совершенно неразборчивыми, заменяясь акустическими искажениями звуковых частот, характерных для пространства, где происходит запись. Текст из нескольких предложений, произносимый автором, описывает весь процесс звуковой инсталляции, начинаясь со слов — «Я сижу в комнате, отличной от той, в которой сейчас

находитесь вы. Я записываю звук своего голоса ...» и далее предсказывает, что в итоге произойдет с записью голоса в этом акте повторения².

Итак, пожалуй, наблюдения, изложенные в этом тексте, ведут к следующему тезису — сегодня сложные архитектуры компьютерных систем планетарного масштаба и не менее сложные алгоритмы взаимодействия с хранящимися в них отпечатками коллективного знания, где апогеем этого проекта является ИИ, функционируют не просто как средства, обеспечивающие доступ (medium), но и как институты производства смыслов и образов. Компьютерная спайка информации в смыслы, синтетические когнитивные возможности искусственного интеллекта и логистика планетарной взаимосвязанности не только меняют способ производства знания, как и способ связи с ним вовлеченных агентов, но также влияют и на самую фундаментальную онтологию понятий о том, что есть что. Хотя все же, как художник в первую очередь, я хотел бы поупражняться в достоверности этой идеи на примере собственной работы с довольно странным названием «1&∞□».



Егор Крафт «1&∞□», 2023. Кадры из видео. Отобранные виды стульев из 1-й и 2-й итераций обучения и генерации изображений при создании работы с помощью text-to-image модели ИИ.

«1&∞□»

В этом эксперименте, цель которого — сгенерировать несколько сотен изображений стульев, я обратился к популярной text-to-image модели ИИ Stable Diffusion. В качестве запроса (prompt), использовался текст: «один стул на нейтральном фоне». Полученный набор изображений, преимущественно фотореалистичных, был использован для повторного обучения той же самой модели, в результате чего ожидаемо повысилась ее способность воспроизводить «стул на нейтральном фоне» во всем тиражируемом многообразии этого образа.

Этот процесс повторного обучения модели на «собственноручно» сгенерированных изображениях повторялся снова и снова — до тех пор, пока на 6-й итерации вместо фотореалистичного образа стула, блестяще исполненного нейросетью на первом этапе, модель не деградировала до такой степе-

ни, что производила только яркие цветные пятна, которые не имели ни малейшего сходства с каким-либо образом стула, больше походя на неуклюжую цифровую имитацию живописи Марка Ротко. Другими словами, процесс повторялся до тех пор, пока фигуративный образ стула не исчез полностью из представления о нем модели ИИ. Не так уж и много времени заняло у продвинутой модели Stable Diffusion, представляющейся сегодня триумфальным продуктом прикладной инженерии компьютерного зрения, чтобы забыть тривиальный образ стула в ходе изучения собственных результатов его интерпретации³.

В науке о данных явление, в котором ИИ обучается на данных, сгенерированных ИИ, часто называют дата-канныбализмом. Из-за необходимости расширять наборы данных и в связи с растущим распространением генерации изображений и данных с помощью

ИИ все больше и больше новых систем искусственного интеллекта будут обучаться на синтетических наборах данных, то есть синтезированных другими генеративными моделями ИИ. Данный феномен создает проблемы в этой прикладной онтологии и загрязняет будущие наборы данных, эпистемологическую и визуальную точность моделей.

Могут ли в будущем в результате продолжающегося и ускоряющегося процесса синтеза всех данных наши модели ИИ утратить свою основную функцию точной репрезентации? Или как минимум размыть полученную в опыте изучения репрезентации реальных объектов точность, разбавив ее синтетическим шумом деградации восприимчивости. Пример «1&∞□» показал, как под воздействием таких обратных связей (feedback loop) и эффекта алгоритмической эхо-камеры автогенерируемых и автопотребляемых данных доменная онтология предмета и его визуальная репрезентация распадаются в не-фигуративную абстракцию. По крайней мере, так это выглядит для человеческого глаза.

Однако виден ли все еще там образ стула для машины в последней фазе, где он не виден нам? Как мы наблюдали в примерах с собачьими мордами, фанерными листами, узорами древесины и маффинами, и люди, и машины как могут видеть то, что не представлено, так и упускать из виду явное. И все же, видит ли машина там стул в рамках прикладной онтологии компьютерных систем? Это важный вопрос, потому что если машина его видит — значит, согласно устройству ее прикладной онтологии, он есть. Более того, он (стул) — применяемый объект, исполняемый как файл расширения .exe, или как строчка кода, или как промпт-запрос. Согласно Тому Груберу, если он представлен, то — «существует». А это значит, что в наше время всеобъемлющей индустриализации и вездесущей компьютеризации планетар-

ного масштаба такие сбои могут приводить к вполне осязаемым, реальным последствиям за пределами иллюзорности своей беспредметной природы.

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ Gruber T. R. A Translation Approach to Portable Ontology Specifications. 1993. URL.: <https://www.sci-hub.ru/10.1006/knac.1993.1008?ysclid=m2f3getglh617102346>.

² Полный текст: «Я сижу в комнате, отличной от той, в которой сейчас находитесь вы. Я записываю свой голос, а затем собираюсь проигрывать его в этой же комнате снова и снова, пока под влиянием резонансных частот комнаты мой голос не утратит всякое сходство с человеческой речью за исключением, возможно, ритма. То, что вы услышите в результате этой трансформации, — это натуральные резонансные частоты комнаты, усиленные моим голосом. Я рассматриваю свои действия не как демонстрацию физического факта, а, скорее, как способ сгладить любые дефекты своей речи». URL.: <https://www.youtube.com/watch?v=YUIPK8CWxpw&t=1423s>.

³ Полная версия фильма URL.: vimeo.com/gorkraft/chair.

Егор (Георгий) Крафт

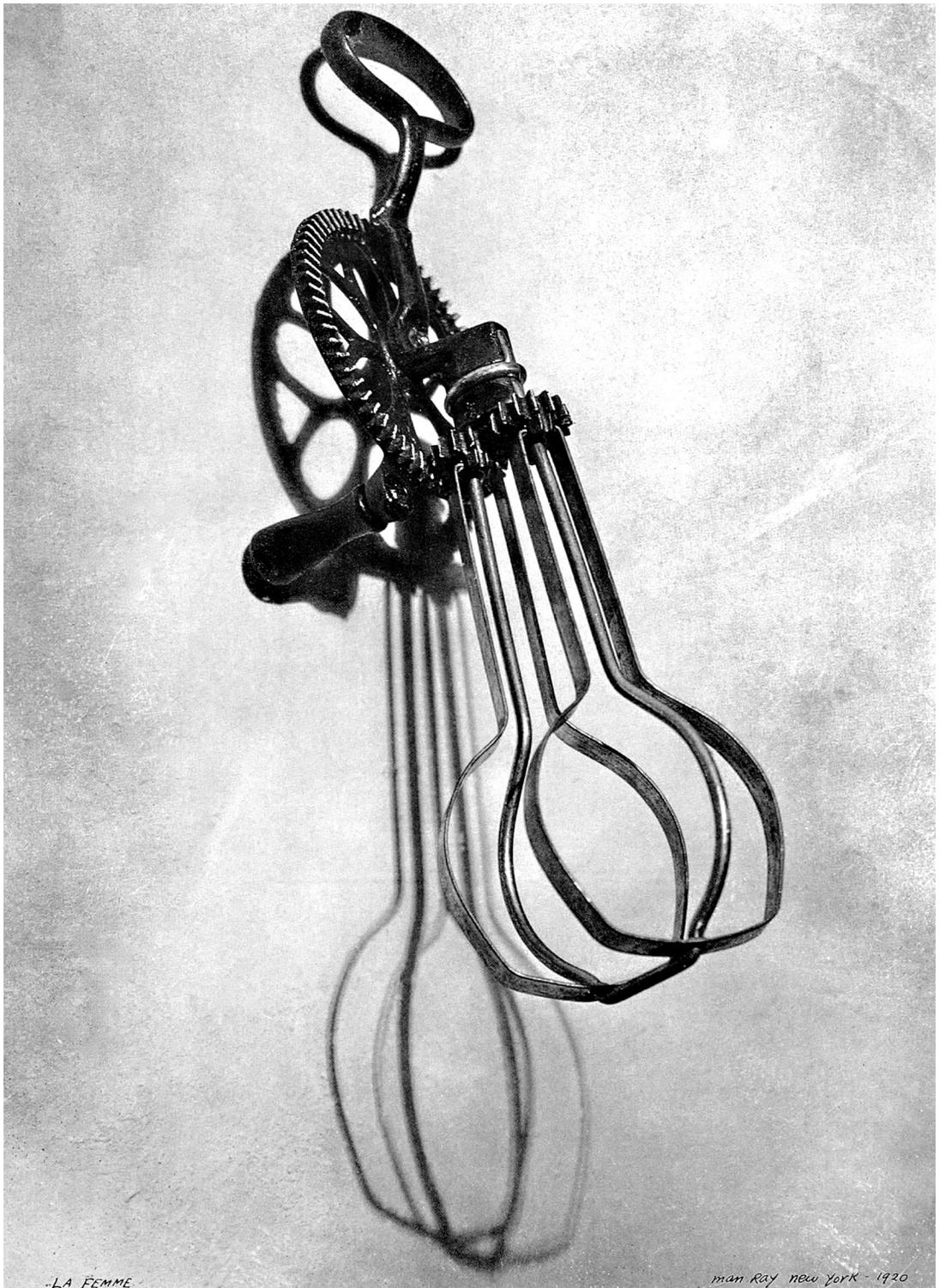
Родился в 1986 году в Санкт-Петербурге.

Междисциплинарный художник, работает

в области медиа, компьютерных наук,

спекулятивного дизайна, кино и философии.

Живет в Вене и Токио.



Ман Рэй «Человек», 1918.

Дейв Бич

Авангардизм и смыслы автоматизации*

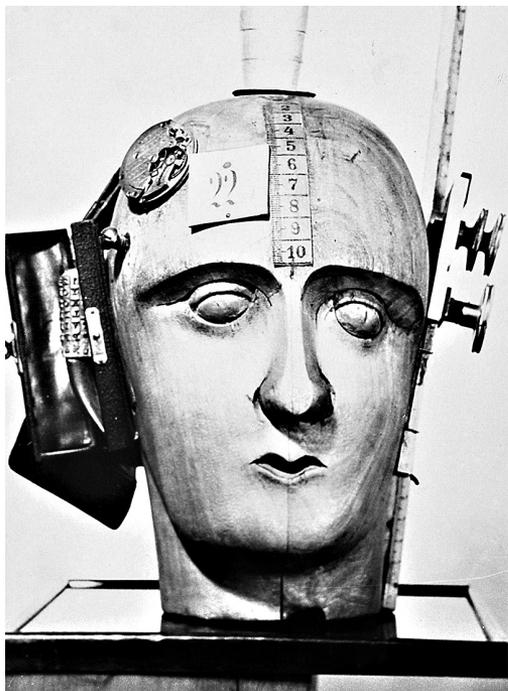
В настоящем тексте я предлагаю составной образ политических аспектов автоматизации, собранный в результате нового прочтения истории модернистского искусства и авангарда. Из этого следует необходимость переосмысления отношения между искусством и технологиями. Если начать, так сказать, с конца, проблема искусства и машины (и механизации искусства) заканчивается вопросом — способен ли робот стать художником? Если бы роботы и машины смогли в один прекрасный день начать производить искусство, а не просто копии художественных объектов, тогда, согласно Бенджамину Браттону¹, их искусство было бы совсем другого рода. Меня интересует не столько вопрос, сохранится ли это расширенное поле искусства, состоящее из искусства людей и искусства роботов, а также различие между человеком и машиной, сколько желание отстаивать позицию, согласно которой люди не способны создавать искусство без технологий².

Искусство всегда делают киборги³. Человеческого века нельзя назвать фиксированной, естественной и вечной конфигурацией свойств, качеств и способностей, его постоянно

видоизменяют и переделывают его собственные произведения, в том числе и технологии. То, на что были способны люди в разные периоды человеческой истории — охота и рыбная ловля, земледелие и философия, ремесло и торговля, — часто служило специфическими моделями человека как такового, но человека следует отождествлять не с этими конкретными киборгами, а только с метаморфозами, которые происходили между ними. Человек есть условие преобразования человеческого состояния посредством преобразований самого себя, которые происходят в результате преобразования мира.

Сказать, что художник всегда был киборгом, значит пересмотреть романтический взгляд на гения (как на экспрессивную, творческую авторскую душу) как на кого-то, кто зависит от форм труда, от которых он отрекается. Не требующий трудовых усилий труд художника-гения, можно сказать, стал возможен благодаря силам и отношениям производства, в которых производитель произведений искусства впервые смог покупать промышленно произведенные

Настоящий текст был опубликован на английском языке в: *Dave Beech. Art and Postcapitalism. Aesthetic Labour, Automation and Value Production. London: Pluto Press, 2019, P. 64–77.* Публикуется с разрешения автора.



Рауль Хаусман «Механическая голова (Дух эпохи)», 1920.

материалы (краски, кисти, карандаши, бумагу, холст и т. д.), а не работать вместе с ремесленниками в одной мастерской⁴). Художественный труд нормативно отделяется от работы, когда ремесленные элементы художественного производства вытесняются из мастерской и индустриализируются⁵. Это материальная основа современного различия между бездумным трудом и эстетической деятельностью, которое раздувается при противопоставлении робота и гения. Поэтому вместо того, чтобы заново проводить различие между роботом и гением, нам нужно признать остающуюся вне поля зрения зависимость художника от индустриализации ремесла.

Машинное искусство и филистерство

По мере того как различные авангардные движения начала XX века увлекаются маши-

нами, нормативное условие, согласно которому все механическое подлежит осуждению, попадает под огонь критики и начинает разрушаться. Отчасти машинное возвышенное в авангардизме — это закодированная критика эстетической деятельности, которая одновременно является и оттеснением буржуазного мира от пути, проложенного версией социализма от движения «Искусства и ремесла», и эстетского ужаса перед ручным трудом. Открыл ли таким образом авангардизм другие пути к посткапитализму?

В первые десятилетия XX века машины и механизация стали носителями множества противоречивых смыслов. Если XIX век придал мечте об автоматизации специфически антикапиталистический смысл в модернистском эстетизме, то авангард начала века двадцатого сатирически смешивал смыслы автоматизации в образах машин, обозначающих произвольные движения человеческого тела. Противостояние работника и машины было переосмыслено как напряжение внутри каждого индивида, внутри самой машины, внутри природы и внутри каждого продукта, сделанного вручную или машиной.

Любая машина, как казалось, принадлежала миру, преобразованному автомобилем, пишущей машинкой, кино, рентгеном, воздухоплаванием, радио и телефоном в абстрактной фрагментации домашних вещей у кубистов, в живописных изображениях движений собак, бегунов, машин и велосипедов у Джакомо Баллы, в геометрической абстракции Сони Делоне, в живописи с велосипедами и автомобилями у Натальи Гончаровой, в «машинных» обнаженных фигурах и роботах-рабочих на картинах Леже, в фотомонтажах Ханны Хёх, где человеческие фигуры перемешаны с машинами и текстом, в фотографии Ман Рэя под названием «Человек», изображающей яйцевзбивалку, в ассамбляже Рауля Хаусмана «Механическая голова (Дух эпохи)», в упрощенных формах Бранкузи.

Нерешенным, однако, оставался вопрос о значении, ценности и смысле машины. С изобретением и внедрением с 1859 по 1885 год двигателя внутреннего сгорания энергию стали «получать путем воспламенения нового летучего топлива — нефти и газа — непосредственно внутри машины. Машина, таким образом, теперь содержала насилие внутри самой себя»⁶. Романтическое возвышенное, которое было вызвано переживанием необъятности природы, стало отступать перед новым возвышенным — машинным. В то же время машину можно теперь было обнаружить в ремесленной деятельности, например, в исполнении джаза, которое стало «восприниматься одновременно как стереотипно примитивное и ультрасовременное и машиноподобное»⁷.

Оказаться перед лицом машины, схемы или механически произведенного объекта в период между 1900 и 1930 годами означало столкнуться со сложным вопросом, в котором слились воедино прогресс, дегуманизация, массовое производство, массовая культура, прибыль и война. Так машина стала символом борьбы за смысл современности. Дадаисты относились к машине как к будоражащей, античеловеческой и антиэстетической силе, противостоящей буржуазному миру вкуса, рукотворной роскоши и академического мастерства. Однако один из ведущих теоретиков экспрессионизма Герман Бар предупреждал: «Мы наблюдаем и переживаем напряженную борьбу между душой и машиной за обладание человеком»⁸. Для Казимира Малевича «здесь сошлись два мира: мир мяса и мир железа», но не в смысле потери человеческого, а в смысле его продолжения: «новая железная, машинная жизнь, рев автомобилей, блеск электрических огней, ворчание пропеллеров — разбудили душу, которая задышалась в катакомбах старого разума...»⁹.

Дюшан всегда играл на множественности противоречивых смыслов человеческого

как — ничего-кроме-машины и машины как суррогатного человека. Стив Эдвардс замечал, как «аналогия тела и машины... действует в капиталистическом воображении труда»¹⁰ посредством реальных и символических замен. В конечном счете, отмечает Эдвардс, в анализе Маркса разница между использованием машин в докапиталистическую и капиталистическую эпохи заключается не только в том, что тело заменяется машиной, но и в том, что сами субъектно-объектные отношения инвертируются, так что машина «сама становится субъектом производственного процесса»¹¹.

Машины в работах Дюшана рвут с буржуазной мечтой об автоматизации промышленности за счет дополнительных коннотаций — сексуальной активности и бездумного или бесстрастного тела на отдыхе. Машина для Дюшана — это социально приемлемая замена порнографической сцене, а также «понижение в звании» старомодных представлений о цивилизации, мастерстве и добродетели. Например, его схема шоколадомолки — это одновременно и эвфемизм сексуальной активности, и нигилистическое сведение брака к механической встрече. Как писал Уильям Кэмфилд, поздние работы Дюшана «создают антирациональную вселенную, населенную фантастическими машинами и управляемую абсурдной физикой и метафизикой, кульминацией которых становится [работа] “Новобрачная, раздетая догола своими холостяками, даже”»¹².

Футуризм стал первым авангардистским движением, примирившим искусство и машину, «впрыснувшим» в искусство скорость и предвосхитившим механизацию самого искусства. Раньше искусство и машину соединяли немногие. Среди них был Блез Сандрар — швейцарский поэт, изначально носивший имя Фредерик Созе; он прославился совместной с Соней Делоне работой над поэмой-коллажем, посвященной транссибирской магистрали. Он писал: «С момента возникновения



Марсель Дюшан «Новобрачная, раздетая догола своими холостяками, даже», 1923. Эскиз.

своего вида лошадь была подвижной, гибкой и математичной. Машины уже догоняют и обгоняют ее. Встают на дыбы паровозы, над водой завывают пароходы. Печатная машинка никогда не допустит этимологической орфографической ошибки, пока ученый будет заикаться, глотать слова и стачивать вставные челюсти о древние согласные»¹³. Эти литературные образы служат ярким фоном и обоснованием того, что печатная машинка может заменить перо поэта. Переход от пера к печатной машинке может показаться банальщиной, которая как бы предполагает, что поэту остается лишь возможность выбирать слова в привычной эстетической манере, но он подчеркивает более глубокий сдвиг от голоса к странице и от присутствия поэта

к распределенной и «размноженной» рецепции опубликованного стихотворения. Печатная машинка не реализует ничего похожего на механизацию поэтического авторства, но она стала метонимом механизации распространения литературы.

Можно сказать, что пионером правого акселерационизма был Маринетти. Первый «Манифест футуризма» 1909 года был милитаристским и женоненавистническим. Его лидеры с энтузиазмом восприняли фашизм и стали горячими сторонниками Муссолини. «Предпринимались тщетные попытки вписать работы Маринетти в различные художественные и политические категории, — пишет Поль Вирильо, — но на самом деле футуризм исходит из одного искусства — искусства войны и ее сущности — скорости»¹⁴. В самом деле, если, как писал Вирильо, «история движется со скоростью создания систем вооружений»¹⁵, то пропаганда футуризмом войны — это просто логическая экстраполяция акселерационистской пропаганды скорости.

И все же в футуризме есть и другой политический аспект машины. Подобно дадаизму, сюрреализму, конструктивизму и ситуационизму, футуризм часто апроприировал популярные формы, например, цирк, спорт, водевиль и новости, а еще «брал на вооружение» повседневные материалы — автобусные билеты, газеты, музыкальные ноты. Одним словом, авангард был [явлением] филистерским. Культивирование дурного вкуса не означало союза с рабочим классом, даже если такое культивирование обличало буржуазное общество воспеванием современности. Вместо того чтобы выводить политическую тактику авангарда из его филистерства, нам нужно встроить антибуржуазное филистерство в политический аспект машины и механического.

Маринетти заявлял, что «благодаря скорости земля уменьшилась», и радовался технологическим усовершенствованиям поездов, аэропланов, автомобилей, газет,

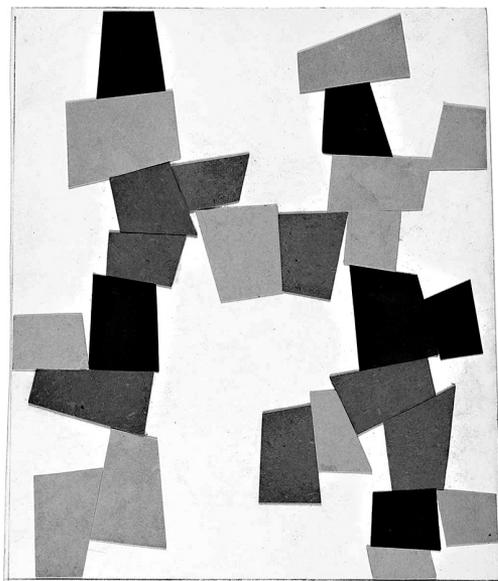
кино и радио, расширившим возможности «простого человека» для поездок из своего «маленького мертвого городка» в «большой столичный город», для того чтобы следить за восстаниями по всему миру, наблюдать за охотой в Конго и слушать Карузо, лежа в постели¹⁶. Это модернистское видение механизации жизни — технологий, которые выводят человека в мир и приводят мир (world) в деревню и в дом.

В то же время футуристы требовали преобразования искусства в соответствии с современными условиями индустриального и автоматизированного существования, побуждали поэта начать иначе относиться к миру и признать трансформацию жизни под воздействием индустриализации, механизации и технологий связи. Маринетти не механизировал поэзию в прямом смысле этого слова, но он пытался стать более машиноподобным в своем поэтическом процессе и в представлении своей поэзии. Вот почему в стихотворении «Занг Тумб Тууум», написанном в 1914 году, Маринетти представил «последовательность существительных и именных словосочетаний, [которая оказалась] ближе к газетному [стилю] или к кинотитрам, чем к лирической практике»¹⁷. Марджори Перлофф выражает разочарование поэзией Маринетти через критику именно механических процессов ее производства и ее непозитического результата. Перлофф сетует, что «разнообразие шрифтов <...> не может скрыть того факта, что parole in libert   Маринетти — это, по сути, просто списки»¹⁸; «действующий структурный принцип <...> не столько коллаж, сколько каталог», и, наконец, стихотворение — «всего лишь то, что мы можем назвать монтажной строкой, <...> которая передает ощущения на таком обобщенном уровне, что почувствовать их может каждый»¹⁹. С точки зрения машинной критики буржуазной культуры, недостатки поэзии Маринетти являются, пожалуй, его высшим достижением.



Джузеппе Пино-Галицио «Индустриальная живопись», 1958.

Френсис Стрейси затронула эти вопросы, изучая частично механизированную «индустриальную живопись» Джузеппе Пино-Галицио в конце 1950-х годов²⁰. Пино-Галицио продавал свои индустриальные картины на длинных рулонах холста по метражу, а делал их с помощью «машины по производству искусства», как утверждала Мишель Бернштейн в эссе-каталоге, написанном для его первой выставки в Турине в 1958 году. Стрейси обоснованно с подозрением отнеслась к этому «панегирику», автор которого так и не раскрыла, что «промышленной машиной по производству живописи» был на самом деле «шаткий печатный стол». Машинное искусство XX века — это всегда «пародия на автоматизацию», но приукрашивание [достижений] и затушевывание [реалий] тех, кто преждевременно объявил о приходе машинного искусства, свидетельствуют о мифической структуре машины по производству искусства. Стремление заполучить такую машину опережало технологические возможности,



Ханс Арп «Квадраты, расположенные по закону случая», коллаж, 1916.

но бутафорская машина, способная лишь на попугайскую версию автоматизации, все равно «сигнализировала о смерти профессионального художника»²¹.

Художники-авангардисты разрабатывали «механические» техники для создания своих произведений. Авангардные методы антихудожественны, потому что предполагают отказ от специфически художественных навыков — рисунка, живописи, резьбы, композиции и т. д. — и заменяют их механическими или автоматическими процессами, которые с технической точки зрения оказываются небрежными, поверхностными (*perfunctory*)²². Бросание вырезанных кусочков бумаги для создания случайной композиции, как это делал, например, Жан (Ханс) Арп — это способ устранить культивируемое различие между композицией и случайностью²³ за счет следования простым инструкциям для сборки произведения из готовых материалов.

Инструкции Тристана Тцаря по созданию дадаистского стихотворения тоже механичны в этом смысле. Тцара дает рецепт, состоящий

из пошаговых операций, который начинается с редимейд-образца механически воспроизводимой культуры (статья в журнале, выбранной по количеству слов), который разрезается ножницами, кладется в пакет, извлекается из пакета и затем переписывается в порядке, определенном случайностью. Кроме того, техника редимейдов Дюшана не только демонстрировала механически произведенный объект в галерее, но и имитировала камеру — машину для создания изображений — в отношениях между художником и окружающим миром, где стремление увидеть и «запечатлеть» нечто выглядело современнее, чем создание этого нечто вручную с нуля.

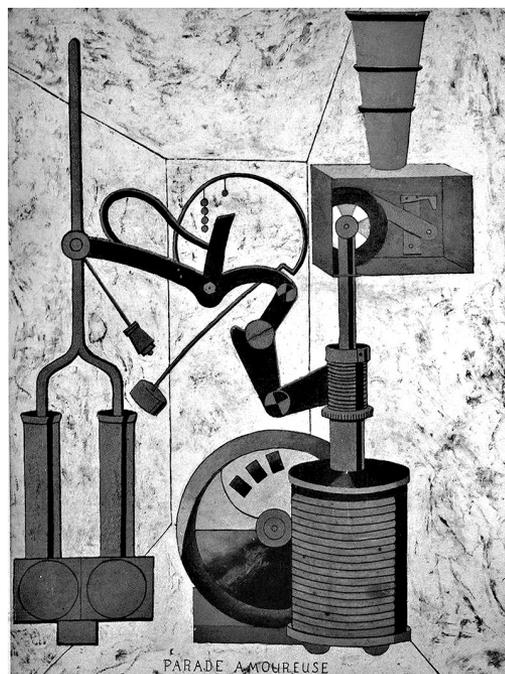
В механических портретах Франсиса Пикабиа, на которых девушка может быть изображена в виде свечи зажигания, а поэт — в виде условных обозначений для электрических схем, машина несет одновременно коннотацию робота и внутренней динамики непредсказуемого и спонтанного поведения. Машинные работы Пикабиа провоцировали проводить «грубые сексуальные параллели»²⁴ и представляли собой «дадаистское оскорбление искусства и технологии»²⁵, но одновременно — для него [самого] — машины были чем-то загадочным и сверхъестественным, абсурдным и холодным. В работе «Это Стиглиц», которая представляет собой коллаж и рисунок тушью и была сделана в 1915 году, Пикабиа изобразил [Алфреда Стиглица —] своего близкого друга и, возможно, самого заметного американского фотографа того времени в виде схемы фотоаппарата.

Камера, с помощью которой Пикабиа изобразил Стиглица, — это, как я полагаю, *Vest Pocket Kodak*, всем известная под аббревиатурой *VPK*; в годы Первой мировой войны ее еще называли солдатским «Кодаком». На портрете фокусировочный мех отсоединился от объектива и безжизненно висит слева, а вдоль правой стороны камеры поднимается и почти касается видоиска-

теля автомобильный рычаг переключения передач, нарисованный красными чернилами. В печатной рекламе, которая, возможно, и стала источником для работы Пикабия, камеру VPK часто изображали поставленной вертикально и отвернутой от зрителя на 90 градусов. Одну рекламу, напечатанную в журнале «Life», сопровождал такой девиз: «Сама суть эффективности». Слоган другой рекламы гласил: «Такая же маленькая, как ваша записная книжка, но историю расскажет лучше». Камера — машина для создания изображений с небывалой скоростью — поставила фотографа в новые динамичные отношения с городом.

В «машинном» портрете Стиглица работы Пикабия человек — это машина, и машина приобретает черты человека. Как изображение, машина становится читаемой как подобие своего пользователя, но также и как знак таинственной силы великого фотографа. Если камера — солдатский «Кодак», то Стиглиц изображен, возможно, вооруженным камерой на улицах Нью-Йорка. Согласно рекламному тексту того времени, это камера для тех, кто не планировал фотографировать, но способен запечатлеть неожиданное. Пикабия изображает Стиглица в виде машины — робота, который производит изображения в век машин со скоростью и мощностью автомобиля «Форд».

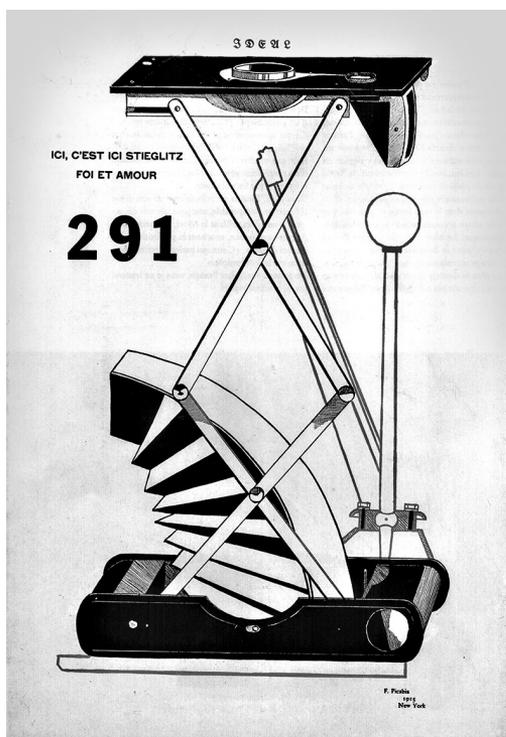
Это образ, в котором происходит столкновение между механизированным изображением и рукотворной живописью или рисунком, поскольку Пикабия, как и Уорхол после него, перерисовал изображение с рекламной иллюстрации, которую нашел в популярном журнале. Здесь художник, так сказать, встречается и идет на компромисс с механическим изображением, и рука живописца буквально следует линиям, которые проложены искусственным и воспроизводимым образом. Сам по себе портрет Стиглица стал и мини-манифестом творчества Пикабия того периода, когда роль художника была сведена к роли



Франсис Пикабия «Парад любви», 1917.

оператора машинного изображения, а не производителя и автора оригинальных изображений ручной работы.

Если технологии воспроизведения позволяют каждому быть автором или каждому быть художником, то в модерности растворяется не только аура художественного объекта, но и аура художника. Вместо того чтобы защищать ремесленное производство отдельного художника (которое скрывает ауру художника за видением художественного производства как неотчуждаемого труда), авангард начала XX века предложил освободить производство искусства от его древней «эксклюзивности», взяв для этого на вооружение механические техники. В этом смысле, как мне кажется, художник как категория упраздняется и переделывается в робота. Однако робот играет по меньшей мере две роли в политике труда в искусстве. Во-первых, робот, как знак машины, репрезентирует технологии, разрушающие ста-



Франсис Пикабия «Это Стиглиц», 1915.

рый порядок автора, художника, гения и так далее. Во-вторых, робот, как главная эмблема того, насколько технологии подменяют человеческую деятельность, репрезентирует соперника автора, художника, гения и т. д. По одной из версий, робот и гений-художник несопоставимы, и поэтому рост технологий воспроизводимости — и использование этих технологий художниками — соотносится с разрушением мифа о художнике как героической, творческой личности. В экспрессионистском научно-фантастическом фильме Фрица Ланга «Метрополис», вышедшем на экраны в 1927 году, первого робота создает по инструкциям хозяина индустрии его гениальный изобретатель. Задача — создать машину, которая заменит рабочих на его механизированной фабрике. Робот, по словам его гениального создателя, — это «машина, сделанная по образу и подобию человека,

но которая никогда не устанет и не совершит ошибок». Одновременно идеальный слуга и воплощение постоянной угрозы для рабочего класса, робот есть фигура, через которую угроза механизации, направленная против рабочих, трансформируется в образ угрозы рабочих хозяевам (когда роботы перестанут быть хорошими слугами и выступят против своих хозяев-людей). Робот — это промышленный товар (manufactured good) и, следовательно, репрезентация труда как товара (т. е. раба, а не наемного работника)²⁶. Рабство вновь появляется в индустриальном воображаемом культа технологий как технически и этически предпочтительное наемным работникам. Роботы производительнее наемных работников и, по крайней мере в ранней литературе, не вызывают никаких опасений по поводу эксплуатации, собственности и господства над рабом или рабочим.

Примечательно, что первый робот в «Метрополисе» получил форму женщины. В рамках этого нарратива идеальный работник — это механическая женщина. Критика марксистской интерпретации «Метрополиса», высказанная Андреасом Гюйссеном, сосредоточена на «технологии и женской сексуальности»²⁷, а также на том, как робот повторяет знакомые тропы женственности. В другом классическом феминистском исследовании роботов Мэри Энн Доан²⁸ трактовала робота или киборга в терминах гендерных дискурсов тела. По ее словам, научная фантастика часто тематизирует социальные тревоги, связанные с технологиями, через тревожные образы человеческого тела, особенно женского. Таким образом, политическое напряжение, воплощенное в машине, вытесняется в гендерные дискурсы о природе женского начала, так что искусственная женщина обозначает и машину, и природу, и женщину одновременно. Кино, отмечает она, также является протезным продлением человеческого тела.

Ни Гюйссен, ни Доан, однако, ничего не говорят о том, что эти образы механизированной женщины говорят о технологиях индустриального капитализма или о технологических посулах посткапитализма. Акцент на использовании гендерных тропов имеет свои преимущества, но внимание к асимметрии власти между мужчинами и женщинами вводит в заблуждение, когда речь заходит о технологиях в промышленности. «Технологии, кажется, полностью подконтрольны мужчинам»²⁹, — пишет Хюйссен, но забывает указать, что именно хозяин-мастер управляет машинами и отдает приказы роботу, в то время как рабочие на фабрике — все мужчины — никакого контроля над технологиями не имеют. Даже если технологии контролируют исключительно мужчины, ими — технологиями — управляет не «мужчина», а господствующий класс промышленников.

Хюйссен при этом ошибается, когда настаивает на феминистском прочтении робота в противовес классовому анализу, вместо того чтобы обратить внимание на то, как класс и гендер сливаются в изображении робота как одновременно спасителя и могильщика промышленности и капитализма. Удивительно, но, возможно, именно гендер является идеальной призмой для анализа политики труда и технологий. Каковы бы ни были другие причины феминизации робота, гендерные коннотации, действующие в этом нарративе, позволяют роботу, как воплощению потенциала и угрозы машины, предстать сначала в качестве подчиненной (жены), а затем — разрушительной силы (женщины-вампа), способной соблазнить высший класс и подтолкнуть рабочих к насильственным действиям, в обоих случаях с немедленными и убийственными последствиями. Несмотря на то, что гендер — важнейший компонент этого нарратива, важно заметить, что робот остается работницей (либо в виде танцовщицы кабаре, либо в

виде похотливой жрицы предводительницы массы рабочих, которую превратил в *agent provocateur* создавший ее человек). Таким образом, робот остается образом работницы — одновременно абсолютно подчиненной и абсолютно неподконтрольной: она одновременно и жена, и женщина-вамп, и работница, и революционерка.

С момента своего появления в фантазиях, сопутствовавших формированию в 1920-е годы культа технологий, робот решает загадку промышленного капитализма. Центральное противоречие капиталистического способа производства, заключающееся в том, что производительные силы (технологии и т. д.) оказываются в постоянном напряжении по отношению к общественным отношениям производства (частная собственность, отношение труда и капитала, классовые, гендерные и расовые разделения), преодолевается в фантазиях о специфических средствах производства, в которых машины заменяют работников, а все люди живут за счет товаров, произведенных искусственными (*manufactured*) работниками.

В символическом плане антагонизм между машинами и трудом в искусственном работнике упраздняется, поскольку машина уже не просто вытесняет часть работников с работы, а заменяет собой весь рабочий класс. В самом оптимистичном варианте это видение устаревания пролетариата — технологическая основа нового Кокейна — легендарной страны изобилия и праздности, в которой все человечество теперь принадлежит к единому классу неработающих потребителей щедрот автоматического промышленного производства. Более зловещие нарративы развиваются на основе мысли о том, что роботизацию сознательно внедряют хозяева промышленности и некий гениальный изобретатель с конкретной целью — обеспечить тотальное господство над неимущими и их обнищание, или на основе фантазии, когда сверхчело-

веческая сила робота обращается против его хозяев. Вся неустойчивость и катастрофичность, которые приносит с собой робот, проистекают из невозможности отвести ему только те социальные роли, для которых он изначально был создан. Когда механический раб становится равным ученому, художнику, священнику или директору компании, наступает хаос.

По мнению Айзека Азимова³⁰, хаос удастся сдержать благодаря предложенным им трем законам робототехники³¹. В последующей истории изображения роботов в научной фантастике очевидную сверхчеловеческую силу роботов законы Азимова сдержать не помогли. Большой резонанс в этом жанре вызывали как раз нарушение азимовских законов или факт их неприменимости. Если посмотреть на другие смыслы, гарантия того, что роботы не причинят вреда человеку и всегда будут подчиняться его указаниям, есть ложный посул, согласно которому механизация и автоматизация всегда выгодны только их производителям, пользователям и владельцам. Начать с того, что он обходит стороной вопрос об отчуждении, который ставит роботизация. Как говорил один из ведущих представителей русского авангарда Александр Родченко, до революции машина была внутренней угрозой для человечества: «Мир превратился в чудовищную, фантастическую, вечно движущуюся машину, в огромный, неодушевленный, автоматический организм, в гигантское целое, построенное на строгом соответствии и балансе частей. <...> Мы, как роботы, привыкли к жизни — привыкли вставать, ложиться спать, есть и работать по установленному времени, и это чувство ритма и механической гармонии отражается на всей нашей жизни и не может не отражаться на образе нашего мышления, на нашей духовной жизни, на искусстве»³².

Страх перед роботом и все попытки его дисциплинировать относятся к истории политики труда, в которой робот тематизирует

революционный потенциал рабочего класса как угрозу всему человечеству и переносит вытеснение рабочих машинами на вымирание человечества в автоматизированном мире, которому больше не нужны такие низшие существа. Кроме того, робот концептуально находится на стыке между интеллектуальным и ручным трудом и, следовательно, ставит под вопрос возможность сохранения разделения между ними. Поскольку робот есть механический бессубъектный работник, технологии, похоже, окончательно разделят человечество и труд. По мере того как нарратив переходит от робота как продукта сверхчеловеческого интеллекта гения к сверхчеловеческим способностям самого робота, посткапитализм сливается с постиндустриализмом, постгуманизмом и постмарксизмом в таких образах фатального антагонизма между «человеком» и машиной, который разрешается в полностью автоматизированном уничтожении не только рабочего класса, но и человечества в целом.

Акселерационизм и современный посткапитализм

Ник Ланд — влиятельный философ нигилистического акселерационизма — в 1990-е годы утверждал, что машинная революция должна «идти в направлении, противоположном социалистическому регулированию; она должна быть направлена на все более свободную маркетизацию процессов, разрушающих социальное поле»³³. Он называет это «скоростью бегства самоусиливающегося машинного интеллекта»³⁴. «Социализм обычно швырялся ностальгическими филиппиками в адрес недоразвитого капитализма с импровизированной эсхатологической трибуны, которую находил себе среди реликтов докапиталистических территориальностей»³⁵. «Настоящий терминатор» капитализма, по словам Ланда³⁶, — не в «левых мечтах о хорошем правительстве»³⁷, а в автономном воспроизводстве Сайберии³⁸. Поэтому посткапитализм для

него неминуем, потому что «силы производства сами стремятся к революции»³⁹.

Ландовский посткапитализм есть антигуманистическое утверждение машины. Его нигилистический динамизм пропагандирует прорывную систему, которая должна похоронить капитализм, высвободив одну из его собственных сил и направив ее против остальных. Об этом пишут Робин Маккей и Армен Аванесян во введении к хрестоматии по акселерационизму: «Акселерационизм стремится встать на сторону освободительной динамики, которая разорвала цепи феодализма и дала начало постоянно расширяющемуся ассортименту практических возможностей, характерных для современности»⁴⁰.

Одно из исторических ограничений правого акселерационизма Ланда — его уверенность в том, что результат даст абсолютное дерегулирование⁴¹. Ланд наивно полагает, что полное подчинение машинной логике ведет лишь к «созидательному разрушению» и сведению на нет технологически устаревшего, в том числе и самого человечества. Бенджамин Нойс, однако, отмечает, что, хотя Ланд и мог воспевать «стремление капитализма к накоплению, вытеснение труда и проникновение в существование через абстракцию», акселерационизм «не смог постичь будущего краха и кризиса»⁴². Спущенные с поводка технологии порождают системное перепроизводство и массовые «кровапотери» стоимости, поскольку «процессы формирования и разрешения кризисов связаны между собой способом, с помощью которого кризисы смещаются от производства к реализации и обратно»⁴³.

Ланд — это Карлейль наоборот. Для великого викторианского романтика машина стала доминировать не только над производством и его продукцией, но и над их производителями и всей культурой современности. В качестве реакции на это Карлейль использовал понятие машины в бесчисленных вари-

ациях, буквальных и метафорических, чтобы охарактеризовать бесчеловечность промышленных процессов, индустриального общества, субъективностей и опыта людей, «отмеченных» механизацией и приспособившихся к ней. Предвосхищая Делеза, Карлейль обнаружил «религиозные машины», «машины для образования», «машину общества», «налоговую машину», «машину для защиты собственности» и так далее. Именно в этом контексте Карлейль описывает новую субъективность индустриальной эпохи: «Люди механизуются — в головах, в сердцах и в руках»⁴⁴. То, что Карлейлю казалось отвратительным, Ланд одобряет.

Правый акселерационизм предвидит замену человека машиной, роботом и киборгом и поэтому подчеркивает нигилистическую силу технологий как чужеродной силы, противостоящей как человеческим существам, так и нормам гуманизма. Ланд одобряет механизацию и автоматизацию, призванные заменить труд⁴⁵, но это никоим образом не влияет на его собственный спекулятивный труд как писателя. В отличие от писателей-авангардистов, Ланд никогда не роботизировал свое письмо. Его практика — это, по сути, форма интеллектуального ремесла, которая скорее тематизирует высокие технологии, чем трансформируется ими как форма когнитивного труда. Нет ли фундаментального изъяна в ландовской характеристике отношений между технологиями и трудом, пока он сам продолжает мыслить и излагать свои мысли в манере философа, а его нигилизм лишь тематизирует уничтожение труда? Иными словами, создавая свои тексты как скрупулезно составленные вместилища образцов экспериментальной композиции, Ланд дополняет свои атаки на труд слепотой по отношению к нему в своей собственной «работе». Несоответствие между его теорией и практикой должно быть разрешено, я бы сказал, путем не отрицания, а признания факта сохранения ремесла в его

теории современности. Однако искусственный работник в «Метрополисе» сделан не пролетариями, а спроектирован и сконструирован отдельным ученым, техником и гением. Таким образом, в основе финальной и окончательной стадии индустриализации, которая также является самой большой угрозой капиталистическому способу производства, оказывается индивидуальное ремесленное производство индивида-новатора, который обычно сочетает в себе черты ученого, изобретателя и художника. Гений и робот — партнеры. Конечно, они противоположны, если рассматривать робота как механического слугу, а гения как виртуоза, нарушающего законы. Однако, думаю, можно сказать, что между ними есть структурная связь, которая выходит за рамки наблюдения, что в литературе о роботах роботов изначально создают гении.

Исторически образ гения возникает в результате отказа от механического и достигает своего зенита как типаж в рамках романтической критики индустриализации⁴⁶. Более того, гений поднимается над механическим благодаря мифической версии общественного разделения труда. В ней талант гения противопоставлен бездумному, монотонному труду пролетариата и женщин, вся жизнь которых таким образом низводится до необходимости выполнять механическую работу, превращающую их в подобие роботов. Поскольку эти мужчины и женщины производят и поддерживают жизненные потребности, от которых зависит гений, следовательно, гений и человеческий «робот» образуют единую социальную единицу.

Когда робот мыслится как механический слуга, выполняющий инструкции, гений и человек сохраняют свои привилегии, но когда робот предстает как непокорный, подвижный чем-то изнутри или сентиментальный, он начинает занимать место, которое было отведено революционеру, человеку и гению. Однако у робота нет «периодов бездействия»,

«неравномерного вдохновения» и «периодов томления и слабости», которыми страдает гений из-за своей потребности в «энтузиазме»⁴⁷, но робот расширяет генеалогию того, что Герберт Дикман называет «высшим человеческим типом», образцом которого гений стал в конце XVIII века, заменив такие ранние идеальные типы, как «герой, "мудрец", святой, uomo universale, cortigiano, honnête homme»⁴⁸. Робот — постчеловеческий⁴⁹ гений, но также и постчеловеческий дворник, полойка или фабричный рабочий. Каждый человек, освобожденный роботом от работы, — гений: он свободен выбирать, что делать, в отсутствие внешнего руководства со стороны начальника, рынка или социальных потребностей.

Технологии посредничают в непрекращающейся борьбе труда и капитала. Поскольку весь капитал есть мертвый труд, машина воплощает в себе противостояние между ними, но она также является непосредственным опытом подчинения работника капиталу в самом процессе труда. И, наоборот, работник предстает перед процессами механизации и ускорения извлечения прибавочной стоимости как тормоз для производства и прибыли по сравнению с машиной. «Борьба между капиталистом и наемным рабочим начинается с самого возникновения капиталистического отношения, — говорил Маркс, — [но] только с введением машин рабочий начинает бороться против самого средства труда, этой материальной формы существования капитала»⁵⁰.

Как объяснял Маркс, с насаждением машин они становятся соперниками и антагонистами работника, причем настолько, что радикально настроенные рабочие в начале XIX века, которых механизация лишила работы и которые еще не научились «отличать машину от ее капиталистического применения»⁵¹, уничтожали орудия производства, а не эксплуататорскую социальную систему, сделавшую эти орудия своим оружием⁵².



Фриц Ланг «Метрополис», 1927.

Труд — это не только трудовой процесс, то есть деятельность, связанная с сельским хозяйством, промышленностью, транспортом, услугами, СМИ и так далее. Можно еще сказать, что труд, например, кристаллизуется в товарах и инфраструктуре. Когда труд сталкивается с инструментами, машинами, зданиями, дорогами, географическими делениями, социальными структурами, культурными формациями и огромным объемом накопленных знаний, мнений и информации, он, таким образом, сталкивается с самим собой в другой форме. Поскольку труд «отвердевает» в деньгах, товарах, институтах, образах и так далее, которые выступают в качестве объективных сил, формирующих мир, в котором осуществляется труд, он, таким образом, находится по обе стороны противостояния между человеческой деятельностью и силами, которые вынуждают и блокируют эту деятельность.

Труд — живая сила в глобальных процессах цифрового ускорения, а также мертвый груз географически неравномерной интернет-инфраструктуры и проприетарного программного обеспечения, блокирующего деятельность пользовате-

лей. Ходьба — это труд, но также и путь, карта, стена, ворота и законы частной собственности, определяющие маршрут. Труд продолжает противостоять природе как внешнему ограничению, как сырью и препятствию, но все чаще живой труд противостоит труду мертвому — капиталу, машинам, информации, инфраструктуре — как своему главному ресурсу и разграничительной силе.

Технологии не являются ни проблемой, ни решением для ограничений капитализма. Маркс объясняет, что «...машина сама по себе сокращает рабочее время, между тем как ее капиталистическое применение удлинняет рабочий день; так как сама по себе она облегчает труд, капиталистическое же ее применение повышает его интенсивность; поскольку сама по себе она знаменует победу человека над силами природы, капиталистическое же ее применение порабощает человека силами природы; так как сама по себе она увеличивает богатство производителя, в капиталистическом же применении превращает его в паупера...»⁵³. Ошибочно рассматривать технологию в отрыве от ее социальной формы.

Левый акселерационизм упирает на то, что робот есть безобидный слуга человека, освобождающий его от изнурительного монотонного труда⁵⁴. Для правого акселерационизма люди оказываются ненужными, поскольку сверхчеловеческие возможности технологий могут служить людям, только будучи ограниченными ими, тогда как для левого акселерационизма люди полностью реализуют себя, когда из производителей превращаются в потребителей автоматизированных систем производства. Таким образом, для левого акселерационизма историческая цель роботизации заключается в замене пролетариата и всего домашнего труда, чтобы все люди были освобождены от работы⁵⁵. То есть роботизация приведет не к полному избавлению от работы, а к новому постчеловеческому разделению труда: работу будут делать, но не люди. Поскольку машина и робот начинают репрезентовать спасение человечества от работы, следовательно, робот занимает место рабочего, в то время как люди, если выживут, займут место привилегированного, имущего и безработного гения.

Перевод с английского МАКСИМА ШЕРА

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ Браттон сказал мне это в такси по дороге в аэропорт после одной конференции. Это всплыло, потому что мне казалось, что я слышал, как он говорил, что роботы не могут создавать искусство, и он поправил меня, сказав, что его ответ будет таким: если роботы смогут создавать искусство, это будет другой вид искусства — робото-искусство или машино-искусство — не похожее на то искусство, создаваемое людьми.

² Мне могут возразить, что танец и вокал не требуют технологий. Это правда, но к делу не относится. Аргумент, который я выдвигаю, не формальный, а исторический. Историческое возникновение искусства как результата технологических разработок (не только инструментов и т. д., используемых для создания искусства, но

и технологической возможности производства излишков, которая позволяет членам общества специализироваться на производстве искусства, а не участвовать все время в поддержании жизни) не может опровергнуть гипотетический индивид, который опирается на историю искусств, чтобы представить, что он или она временно независимы от технологических возможностей [своего] вида. Возьмем для примера доисторические наскальные рисунки. Когда люди наносили их на дальние стены пещер непосредственно, вручную, пигменты, которые они использовали в этой своей деятельности, они получали с помощью инструментов, а саму деятельность освещали факелами и, возможно, «подпитывались» галлюциногенами.

³ Я использую этот термин в основном смысле, который ему дала Донна Харауэй, а именно: гибрид машины и организма, существо социальной реальности, а также вымысла. *Харауэй Д.* Манифест киборгов. М.: Ad Marginem, 2017.

⁴ См. *Ayres J.* *Art, Artisans and Apprentices.* Oxford: Oxbow Books, 2014. P. 16–18.

⁵ Подробнее об этом историческом переходе см. *Beech D.* *Art and Labour.* Brill, 2020.

⁶ *Billington J.* *Fire in the Minds of Men: The Origins of the Revolutionary Faith.* New York: Basic Books, 1980. P. 368.

⁷ *Wollen P.* *Raiding the Icebox: Reflections on Twentieth Century Culture.* London: Verso, 2008. P. 192. Уоллен продолжает мысль так: «в этом расистском видении черная Америка воспринималась как захватывающий синтез “примитивного” и “футуристического”, тела и машины».

⁸ *Bahr H.* ‘Expressionism’ // *Art in Theory 1900–2000: An Anthology of Changing Ideas.* Oxford: Blackwell Publishing, 1992. P. 119.

⁹ *Малевич К.* От кубизма и футуризма к супрематизму. М., 1916. С. 10. URL: https://velikanov.ru/lib/Малевич.От_кубизма_и_футуризма_к_супрематизму.pdf.

¹⁰ *Edwards S.* *Factory and Fantasy in Andrew Ure* // *Journal of Design History*, Vol. 14, No. 1, 2001. P. 18.

¹¹ *Ibid.* P. 20.

¹² *Camfield W. A.* *The Machinist Style of Francis Picabia* // *The Art Bulletin*. Vol. 48, Nos 3–4, 1966. P. 312.

¹³ Цит. по: *Perloff M. The Futurist Moment: Avant-Garde, Avant Guerre, and the Language of Rupture*. Chicago: University of Chicago Press, 1986. P. 40–41.

¹⁴ *Virilio P. Speed and Politics: An Essay of Dromology*. New York: Semiotext(e), 1986 (1977). P. 62.

¹⁵ *Ibid.* P. 68.

¹⁶ Итальянский футуризм — классический результат неравномерного и комбинированного развития, марксистскую теорию которого развивал Троцкий в 1920–1930-х годах. Когда футуристы пели гимны машинам, Италия не была ведущей европейской страной с точки зрения промышленного производства. Англия и Германия — самые передовые экономические державы Европы в первые десятилетия XX века — изначально были самыми яркими противниками индустриализации культурных форм, уходивших корнями в Средние века, или протестовали против дегуманизации машинного века.

¹⁷ *Perloff M. The Futurist Moment: Avant-Garde, Avant Guerre, and the Language of Rupture*. P. 59.

¹⁸ *Ibid.* P. 60.

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ *Stracey F. Pinot-Gallizio's "Industrial Painting": Towards a Surplus of Life // Oxford Art Journal*. Vol. 28, No. 3, 2005.

²¹ *Ibid.* P. 395.

²² Этот намеренный отказ от художественного и эстетического понимался через концепцию дескиллинга (деквалификации), которая связывает авангард с политической борьбой рабочего движения, но еще радикальнее подход, рассматривающий эти техники в рамках политической категории машины.

²³ Случайность в искусстве XX века стала одним из технических средств придания ценности автоматическому. Здесь автоматическое воспринимается не с точки зрения совершенствования или стандартизации произведенного машиной, а не вручную, а как непроизвольное, случайное и непреднамеренное, причем не только все скопом противопоставляемое искусной ручной работе, но и с намеком на слияние машинной автоматизации с тем, что является автоматическим в самих телесных или материальных процессах.

²⁴ *Gale M. Dada and Surrealism*. London: Phaidon, 1997. P. 94.

²⁵ *Camfield W. A. The Machinist Style of Francis Picabia*. P. 317.

²⁶ В социальном, а не экономическом смысле наемный работник тоже производится (manufactured). Джонатан Крэри ярко описывает, как, например, государство производит солдат. В одном из примеров Крэри замечает, что исследование бессонницы следует понимать как одну из составляющих поиска солдат, чьи физические возможности будут более приближены к функциональным возможностям нечеловеческих аппаратов и сетей (*Crary J. 24/7*. London: Verso, 2014. P. 3).

²⁷ *Huysen A. The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis // New German Critique*. Nos 24/25, 1981. P. 230.

²⁸ *Doanne M. A. Technophilia: Technology, Representation, and the Feminine // The Gendered Cyborg: A Reader*. London: Routledge 2000. P. 110–121.

²⁹ *Huysen A. The Vamp and the Machine*. P. 229.

Похожую формулировку использовала Сэди Плант в своем киберфеминистском суждении о компьютерах и кибернетических системах: «Подобно женщинам, системы программного обеспечения используются в качестве мужских инструментов, мужских медиа и мужского же оружия; все они разрабатываются в интересах мужчин, но все готовы предать их» (*Plant S. The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics // Body and Society*. Vol. 1, Nos 3–4, 1995. P. 58).

³⁰ *Asimov I. The Rest of the Robots [1967]*. London: Harper, 2018. P. 61.

³¹ Эти три закона: 1. Робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинен вред. 2. Робот должен подчиняться приказам, которые отдают ему люди, за исключением случаев, когда такие приказы противоречат Первому закону. 3. Робот должен защищать собственное существование до тех пор, пока такая защита не противоречит Первому или Второму закону. Стоит также отметить, что Азимов придумал эти законы, не позволяющие роботам причинять вред людям, отчасти для того, чтобы открыть жанр литературы о роботах для сюжетов, выходящих за рамки рассуждений об их прямой угрозе своим создателям. Кроме того, он

считал, что такие сюжеты приводят к неприятию роботов и технологического прогресса культурой, что он рассматривал как своего рода блокировку будущего. Стоит обратить внимание и на наследие, оставленное этими тремя законами. Сюзан Ли Андерсон сегодня принадлежит к группе ученых, изучающих способы обеспечения этичности роботов и машин как автономных систем, а Пол Ричард Блум считает законы Азимова аллегорической репрезентацией раба и, следовательно, относящимися к философскому исследованию человеческого.

³² Использованная автором цитата принадлежит не Александру Родченко, а Александру Шевченко и позаимствована из его манифеста «Нео-примитивизм. Его теория. Его возможности. Его достижения». М.: Типография 1-й Московской Трудовой Артели, 1913. Цит. в обратном переводе с английского по: *Harrison Ch. and Wood P. // Art in Theory 1900–2000: An Anthology of Changing Ideas. Oxford: Blackwell, 1992. P. 105. — Прим. ред.*

³³ *Land N. Machinic Desire [1993] // Fanged Noumena: Collected Writings 1987–2007. Falmouth: Urbanomic, 2014. P. 340.* Если оставить в стороне ландовскую апологетику токсичной программы неолиберального дерегулирования, то этот нарратив пойдет по колее, проложенной еще Холодной войной (либерализм превосходит централизованное планирование), но будет опираться на более глубокую историческую связь левых политических сил с сопротивлением новым технологиям. Либо луддизм рассматривается как постоянная черта левых, либо это единственная левая традиция, с которой Ланд имеет дело.

³⁴ *Ibid. P. 341.*

³⁵ *Ibid. P. 340.* Нигилизм Ланда, напротив, повторяет знакомое культурное противостояние между «было бы здорово» и «альтернативы нет». Сводя любую теоретическую дискуссию к выбору между «должно быть» и «есть», он выбирает «есть». Однако он не выбирает суровую реальность вместо идеалистических фантазий, а экстраполирует некий машинный нигилистический идеал за счет усиления токсичной реальности. Это фундаментальная траектория правого акселерационизма.

³⁶ *Land N. 'CyberGothic. P. 354.*

³⁷ *Land N. Machinic Desire. P. 353.*

³⁸ *Ibid. P. 353.*

³⁹ *Ibid. P. 341.*

⁴⁰ *Mackay R. and Avanesian A. #Accelerate: The Accelerationist Reader. Falmouth: Urbanomic, 2014. P. 4.*

⁴¹ Ланд, писавший в Британии времен неолиберального ребрендинга тэтчеризма в качестве правой идеологии, ориентированной на будущее, а не на консерватизм, вонзает нож в открытую рану традиционных левых. К началу 1990-х годов прошло более десяти лет с тех пор, как братья Саатчи помогли Тэтчер прийти к власти с лозунгом «Лейборизм не работает», еврокоммунизм был в самом расцвете, Мартин Жак и Стюарт Холл ратовали за новую левую политику в «New Times», а Тони Блэр ждал своего часа, чтобы «модернизировать» Лейбористскую партию. Технофильская философия Ланда опирается на Батая, Делеза и Лиотара, но его легкое отрицание «гериатрического социализма» соответствует своему времени, поскольку его олицетворяли Тэтчер, Жак и Саатчи. Алан Сирс суммирует дезориентирующий эффект от той политической конъюнктуры так: «Мы склонны ассоциировать левых с переменами, а правых — с сохранением статус-кво, но решение о разрыве послевоенного соглашения поставило правых (консерваторов) в положение нарушителей статус-кво ради укрепления доминирующих властных отношений. Когда правые перешли в наступление, левые оказались в роли обороняющихся, борющихся за сохранение ограниченных условий и прав, которые уже были завоеваны» (*Sears A. The Next New Left. P. 87.*)

⁴² *Noys B. Malign Velocities: Accelerationism and Capitalism. London: Zero Books, 2014. P. 60.*

⁴³ *Harvey D. Seventeen Contradictions and the End of Capitalism. Oxford: Oxford University Press, 2014. P. 82.*

⁴⁴ *Carlyle T. Signs of the Times // Selected Writings, edited by Alan Shelston. London: Penguin, 1986. P. 67.*

⁴⁵ Его технофильская полемика — это еще и обличение труда как плоти, труда как человечности и труда как расходного материала системы, идущей к полной автоматизации. Рабочее движение не только поддерживало неправильную сторону в

противостоянии труда и капитала, но, что для него еще важнее, оно поддерживало неправильную сторону в противостоянии человечества и машины. Труд в некотором смысле является устаревшей формой работы, когда машины делают всю работу за (для) нас — или, скорее, за (для) себя.

⁴⁶ Гений не всегда ассоциируется с враждебностью по отношению к коммерции и капитализму, но его связывают с историческим возникновением авторского права и авторства. Классическую версию этого аргумента см. здесь: *Woodmansee M. The Author, Art, and the Market*. Однако Кэти Скотт отмечает: «Поскольку авторское право однозначно признавалось инструментом торговли, не предполагалось, что между обладателем авторского права и личностью автора есть некая синонимичность. Любой человек, участвующий или не участвующий в процессе производства в качестве мецената, издателя, печатника, типографа или “гения”, мог законно получить авторское право» (*Scott K. Authorship, the Académie, and the Market in Early Modern France // Oxford Art Journal, Vol. 21, No. 1, 1998. P. 30*). В моем прочтении литературы XVIII века о гениях гений формируется как типаж параллельно с авторским правом, но не как его отражение, а как противоречивый сплав собственнического индивидуализма, экстатического антирационализма и абсолютной свободы.

⁴⁷ *Batteux Ch. The Fine Arts Reduced to a Single Principle [1746]. Oxford: Oxford University Press, 2015. P. 15.*

⁴⁸ *Dieckmann H. Diderot's Conception of Genius // Journal of the History of Ideas. Vol. 2, No. 2, 1941. P. 151.* Uomo universale — универсальный человек (ит.), cortigiano — царедворец, подхалим (ит.), honnête homme — порядочный человек (фр.).

⁴⁹ Критику постгуманизма см. в: *Anim-Addo J. Towards A Post-Western Humanism Made to the Measure of Those Recently Recognized as Human // Edward Said and Jacques Derrida: Reconstellating Humanism and the Global Hybrid, edited by Mina Karavanta and Nina Morgan. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2008. P. 250–273.*

⁵⁰ *Маркс К. Капитал. Т. 1. С. 438. URL: https://www.marxists.org/russkij/marx/1867/capital_vol1/30.htm.*

⁵¹ Там же. С. 439.

⁵² Там же. С. 440. В то же время следует признать, что луддиты в начале XIX века очень точно выбирали машины для погрома. Кевин Бинфилд описывает, как луддиты целенаправленно боролись против «использования машин, целью которых было снижение производственных затрат, независимо от того, достигалось ли оно за счет уменьшения заработной платы или количества рабочих часов» (*Binfield K. Writings of the Luddites. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2004. P. 3*).

⁵³ *Маркс К. Капитал. С. 451–452.*

⁵⁴ «Роботизация сферы услуг набирает обороты... Под угрозой, прежде всего, оказалась “рутинная” работа, которую можно кодифицировать в виде последовательности этапов. Это задачи, для выполнения которых идеально подходят компьютеры <...>, что приведет к резкому сокращению числа рабочих мест, требующих рутинного ручного и когнитивного труда» (*Srnicek N. and Williams A. Inventing the Future. P. 110*).

⁵⁵ Джаспер Бернес критикует Срничека и Уильямса с другой точки зрения, утверждая, что их взгляд возможен, «только если рассматривать технологии как ряд отдельных инструментов, а не как ансамбль взаимосвязанных систем» (*Bernes J. The Belly of the Revolution. P. 333*), и что «наличие коммунистического потенциала как непреднамеренных особенностей — “аффордансов”, как их иногда называют, — современных технологий нужно аргументировать, а не принимать как нечто само собой разумеющееся» (*Bernes J. Logistics, Counterlogistics, and the Communist Prospect // Short-Circuit: A Counterlogistics Reader, 2016. P. 45. Ibid.: http://desarquivo.org/sites/default/files/short_circuit_a_counterlogistics_reader.pdf*).

Дейв Бич

Родился в Уоррингтоне (Великобритания).

Художник и теоретик современного искусства.

В 2004–2018 годах был членом художественной группы «Freee» (с Эндрю Хевиттом и Мелом Джорданом). Автор многих книг и статей.

Преполагает в Лондонском университете искусств. Живет в Лондоне.



Материал иллюстрирован кадрами из фильма Вернера Херцога «О, Интернет! Грезы цифрового мира», 2016.

Борис Гройс

От письма до промптинга: ИИ как цайтгайст-машина

Процесс написания текстов неприятен и утомителен. Лично я терпеть его не могу. Поза пишущего за компьютером вредна для здоровья. Из-за нее возникает сколиоз и портится зрение. Письмо — в чистом виде ручной труд: нажимаешь кнопки на клавиатуре одну за другой и чувствуешь себя промышленным рабочим XIX века. Но почему тогда авторы продолжают писать? Причины разные, но есть и особый аспект письма, отличающий его от остальных видов деятельности. Текст устойчив во времени — он обещает транстемпоральность и даже бессмертие. Конечно, такое свойство текста роднит его с визуальными искусствами, музыкой, кино и архитектурой, но все эти практики требуют какой-то организации, коллективных усилий, а следовательно, и денег. Письмо же, напротив, занятие индивидуальное — последний шанс для отдельного человека произвести что-то устойчивое в нашем неустойчивом мире. По крайней мере, со времен Деррида мы не верим, что пишущий может «стабилизировать» свое «намерение». В конечном итоге, мы не можем знать, что «хотел сказать» автор. Но текст есть сочетание букв, а не «намерений». После того как они — эти сочетания букв — подписаны, они становятся «авторизо-

ванными». Пока они в буквальном смысле воспроизводятся — в печатном ли виде, в интернете или как-то еще — их авторы живут. Именно поэтому авторство пережило деконструкцию. Но переживет ли оно искусственный интеллект?

Вне всякого сомнения, появление и поступательное развитие ИИ поставили индивидуальное авторство под сомнение. Пишущие авторы — последние ремесленники индустриального мира — наблюдают, как их труд тонет в океане текстов, производимых машинами. Читатель больше не может определить, написал ли какой-то текст человек или его произвел ИИ. Конечно, могут возразить, что разницы в принципе особой нет. Читатель может получить удовольствие от стихотворения или романа, счесть убедительным философский трактат, написанный искусственным интеллектом. И, в самом деле, с точки зрения читателя, разница между текстом, который написал человек, и текстом, произведенным машиной, не имеет вообще никакого значения. Однако значит ли это, что пишущие авторы наконец будут освобождены от нудного писательского труда?

Ответ — да, хотя и не совсем. Как, например, машина узнает, что ей надо написать текст и какой именно это должен

быть текст? Классические промышленные машины начинают производить определенные «предусмотренные конструкцией» изделия после того, как их приведут в движение, например, нажмут на кнопку электропитания. Можно сказать, что поведение промышленных машин похоже на инстинктивное: их «триггерит» как животных, реагирующих на внешние импульсы. В отличие от них, к искусственному интеллекту необходимо обращаться письменно. Большие языковые модели (LLM) никто не триггерит, их промптят. Искусство написания промптов становится все более важным для будущего коммуникации между человеком и ИИ. Сегодня научиться писать промпты можно на курсах. Таких курсов становится все больше: их во множестве можно найти в интернете.

Вот пример текста, приглашающего пройти один такой курс: «Промптинг для ИИ — важный скилл, потому что он позволяет нам эффективно коммуницировать с ИИ-моделями и получать нужный результат. Овладев искусством промптинга, мы сможем поставить себе на службу потенциал мощных генеративных моделей, чтобы создавать, например, классные истории и изображения или реализовывать другие функции, например, делать резюме текстов или автоматически редактировать видео, экономя при этом время, токены (число знаков) и в конечном счете деньги». И далее: «Благодаря грамотно составленному промпту ИИ поймет намерения пользователя и даст более релевантные и точные ответы. И наоборот, расплывчатые или неудачно сформулированные промпты дадут результат бесполезный или неправильный». Иными словами, текст или изображение, сгенерированные искусственным интеллектом, суть интерпретация авторской интенции промпта.

Соответственно, эту интенцию следует сформулировать четко, чтобы ИИ адек-

ватно ее понял. Каким-то парадоксальным образом практика промптинга возвращает нас к классической фигуре автора, которую поставил под сомнение дискурс деконструкции. В самом деле, читая традиционный текст, написанный человеком, мы не могли реконструировать авторскую интенцию, породившую этот текст: читатель не мог заглянуть в мозг автора, увидеть там первоначальную интенцию и сравнить ее с текстом, который эта интенция породила. Однако тексты, написанные машинной, такую возможность дают. Надо лишь посмотреть на первоначальный промпт и сравнить его с интерпретацией, сгенерированной искусственным интеллектом. Такую сопоставительную операцию могут с одинаковым успехом выполнить и автор, и читатель. Но когда мы говорим об интерпретации промпта, возникает вопрос: что значит «ИИ интерпретирует промпт», а не просто реагирует на него?

Герменевтика — анализ интерпретаций — есть основа наук о человеке. Способность к интерпретации, как представляется, определяет различие между людьми и вещами, в том числе машинами. Вещи подчиняются законам природы, например, закону всемирного тяготения. Люди же, прежде чем так или иначе выполнить, либо отказаться выполнять социальные правила, сначала эти правила интерпретируют. Поэтому люди историчны, а вещи нет. Камни реагируют на закон всемирного тяготения сегодня так же, как и в прошлом. Однако наша современная интерпретация государства и его законов прошла через множество исторических трансформаций. Поэтому, если ИИ работает посредством интерпретации, значит он тоже историчен.

И в самом деле, в тот или иной исторический момент функционирование ИИ в качестве производителя текста или изображения определяется степенью его об-



ученности, технологического потенциала, но еще — и, наверное, в первую очередь — исторически накопленной массой текстов, на основе которых ИИ и работает. С течением истории эта масса текстов меняется: некоторые тексты включаются в ее состав, некоторые исчезают. ИИ-технологии тоже меняются. То есть если я как пишущий автор напишу промпт, а искусственный интеллект на его основе сгенерирует текст или изображение, я сразу увижу, как мой текст понимается и интерпретируется в данный исторический момент — и не отдельным индивидом или группой людей, а всей цивилизацией, в которой я живу. ИИ есть не что иное, как воплощенный цайтгайт. Задавая промпт этой цайтгайт-машине, я получаю возможность анализировать и «диагностировать» момент истории, современником которого являюсь.

Руководства по промптингу учат читателей формулировать промпты так, чтобы искусственный интеллект правильно понимал и толковал их интенции, иными слова-

ми, так, чтобы ожидания автора промпта были полностью удовлетворены сгенерированным на основе промпта текстом или изображением. Но в чем тогда вообще смысл промптинга ИИ? Промптинг предполагает некую неожиданную, удивительную реакцию. Ты задаешь ИИ промпт, чтобы он написал нечто, что автор промпта сам написать бы не смог. ИИ способен перерабатывать огромный объем уже существующих текстов и изображений, тогда как отдельно взятый пишущий автор живет в своем текстовом «пузыре». Складывается ощущение, что основная часть культурного — текстового или визуального — наследия ускользает от нашего знания. Наша способность перерабатывать имеющийся текстовый материал очень ограничена, и к тому же объем материала постоянно растет. Отдельно взятый пишущий автор не в состоянии угнаться за этим ростом. Поэтому мы рассчитываем, что ИИ, способный перерабатывать намного более крупные объемы уже имеющейся информации, в качестве реакции на промпт выдаст ответ,



который будет отражать уже накопленную массу текстов лучше любого отдельно взятого пишущего автора. Пока эту массу текстов можно рассматривать как воплощенный цайтгайт, промпт будет принимать форму диалога между отдельным автором и цайтгайстом.

Однако нельзя сказать, что ИИ манифестирует нечто похожее на *vox populi* или, как сейчас говорят, *the hive mind*, «коллективный разум». Человеческая жизнь встроена в жизнь космическую. Люди имеют доступ к накопленной массе текстов, но еще — к экстралингвистической сфере: к животным, океанам и звездам. Конечно, много раз говорилось, что за пределами языка ничего нет. Но чтобы так говорить, приходилось использовать понятие языка, отличавшееся от того, которое мы используем здесь: для нас язык — это лишь масса письменных и аудиодокументов, и не более того. Традиционная роль пишущих виделась именно в якобы имеющейся у них способности выражать в литературных формах опыт, полученный ими в экстралингвистической, кос-

мической сфере. До какой степени это возможно, вопрос открытый. Достаточно пока будет сказать, что такое выражение автоматически уничтожает само себя в момент, когда предпринимается попытка осуществить это выражение: даже если новый текст делает вид, что рожден из океанов и звезд, он все равно занимает свое место среди других литературных произведений, тогда как океаны и звезды остаются на своих обычных местах за пределами литературного канона. Степень разрыва того или иного нового литературного произведения с этим каноном обычно рассматривается как степень его «аутентичности», его внелитературного происхождения. Однако в наше время уже нельзя говорить о литературном каноне. Человеческое сознание не в силах изучить и переработать всю массу накопленных текстов. Ее воспринимают как огромную свалку, на которую, как отход, выбрасывают всякий новый текст. В самом деле, постоянно увеличивающийся объем текстов менее доступен людям, чем океаны и звезды, остающиеся на своих местах.



Люди смотрят телевизор, посещают выставки, театры, кинотеатры и книжные магазины, чтобы узнать, как выглядит цайтгайт — их собственная современность. Однако неизбежно возникает ощущение, что огромные и, наверное, самые важные сферы современной жизни остаются вне зоны видимости. И эта темная сторона цайтгайста «инфицирует» души «творцов», зрителей и читателей типично модернистской нервозностью. Однако если накопленная масса текстов и документации недоступна для человеческого ума, она доступна для искусственного интеллекта. Сегодня промптинг кажется единственным способом взаимодействия с этим «объективированным письмом», этим воплощенным цайтгайстом. Инструкции по промптингу, которые я упоминал выше, рекомендуют читателям адаптировать стиль своих промптов к «четкому и внятному» способу мышления, который мы склонны ассоциировать с якобы «логически» мыслящими машинами. Однако мы уже видели, что ИИ работает за счет переработки фрагментарно и хаотично накопленной

массы текстов. Логичность структуры текстов, сгенерированных искусственным интеллектом, иллюзорна. Чтобы изучить и диагностировать накопленные объемы текстов, необходимо применять не четкие и внятные, а парадоксальные и провокативные промпты, ставящие организационные принципы ИИ под сомнение и раскрывающие хаос, скрытый под гладкой поверхностью его текстовой продукции.

Борис Гройс

Родился в 1947 году в Берлине. Философ, эссеист, художественный критик и теоретик медиа. Автор множества книг, среди которых «Искусство утопии» (2003), «Под подозрением» (2006), «Коммунистический постскрипtum» (2007), «Политика поэтики» (2012) и другие. Регулярно публикуется в «ХЖ». Живет в Берлине.



Андройды Хироси Исигуро. При создании человекоподобных роботов Исигуро использует современные материалы, искусственный интеллект и сложные механические системы, что позволяет им максимально приближаться к человеческому поведению и внешнему виду.

Катрин Малабу

Эпигенетический мимесис: естественный мозг и синаптические чипы

Цель настоящего текста двояка. Во-первых, в нем задан конкретный вопрос: как понимать глаголы «подражать» («имитировать») или «моделировать», когда нам говорят, что последние разработки и достижения кибернетики и искусственного интеллекта позволяют технологиям «имитировать» или «моделировать» биологический мозг, а точнее, его эпигенетические возможности? С другой стороны, в тексте этот вопрос рассматривается в более общем контексте, а именно в контексте моей собственной философской траектории, или, по крайней мере, той ее части, которая началась с моей первой книги о мозге «Что нам делать с нашим мозгом?» (2004)¹ и недавно продолжилась в книге «Трансформируя интеллект: от измерения IQ до искусственного мозга» (2019)². Я перечисляю основные этапы этой траектории не в качестве реакции на некие нарциссические тенденции, а чтобы указать на постоянные попытки найти точное значение термина «подражание» («имитация»), когда речь идет о взаимоотношениях между естественным и искусственным. Чтобы как-то охарактеризовать такие отношения, следует сказать, что старое, платоническое понятие «мимесис» больше не релевантно, поскольку сводит подражание (имитацию)

или моделирование к простому акту копирования. Искусственный интеллект не «копирует» мозг, что при этом не означает, что мозг не имитируем. Выход из этой апории, если он вообще возможен, уже стоил мне и продолжает требовать от меня больших усилий.

Позвольте мне сначала подробнее остановиться на эпигенетике и на том, что современные нейробиологи называют эпигенетическим поворотом в истории неврологии. Затем я расскажу о нескольких последних технологических достижениях, которые поддерживают идею эпигенетического поворота в истории кибернетики и ИИ. И в завершение я предложу несколько философских размышлений о концепции подражания.

Американский научный журнал «Nature» 15 февраля 2001 года опубликовал практически полную последовательность трех миллиардов оснований генома человека³. Результат оказался неожиданным: геном человека состоит из 30 тысяч генов, то есть всего на 13 тысяч больше, чем у дрозофилы (она же плодовая мушка). Более того, выяснилось, что гены составляют всего 5% генома. Собранные в пучки и кластеры, они разделены огромными пространствами так называемых «генных пустынь», состоящих из ДНК, помеченной как «мусорная» или

«повторяющаяся», то есть некодирующая. По данным исследований, на эту «некодирующую» ДНК приходится четверть или треть всего генома. Это означает, что в хромосомах есть длинные последовательности ДНК, которые, согласно современным представлениям, не соответствуют генам и не могут выполнять какую-то определенную функцию⁴. Таким образом секвенирование генома привело к неожиданным открытиям — оно свидетельствовало об ослаблении генетического детерминизма. Эти открытия ознаменовали собой переход от генетической к эпигенетической парадигме.

Эпигенетика — наука, в наши дни кардинально меняющая все прежние (по сути, генетические) представления о наследственности. Эта отрасль молекулярной биологии изучает отношения между генами и индивидуальными признаками, которые они порождают, иными словами, отношения между генотипом и фенотипом. Производный от «эпигенеза» термин «эпигенетика» — неологизм, который в 1940 году придумал британский биолог Конрад Уоддингтон. Он писал: «Несколько лет назад, а именно в 1947 году, я ввел в употребление термин “эпигенетика”, образованный от ранее практически вышедшего из употребления аристотелевского слова “эпигенез”, как подходящее название для отрасли биологии, изучающей причинные взаимодействия между генами и их продуктами, образующими фенотип»⁵.

Эпигенетические механизмы влияют на экспрессию, транскрипцию или трансляцию генетического кода в фенотип — биологическую уникальную конституцию и физический облик человека. Эти механизмы действуют, по сути, через активацию или глушение определенных генов, то есть через ряд модификаций. Такие изменения в экспрессии генов не связаны с изменением основной последовательности ДНК. Эпигенетические изменения происходят на химическом внутреннем уровне (метилирование ДНК, мо-

дификация гистонов и некодирующих РНК), но могут быть подвержены и влиянию ряда (других) факторов — возраста, окружающей среды или образа жизни.

Если ДНК подобна книге или музыкальной партитуре, то ее «прочтения» — это эпигенетические переводы или интерпретации. Во второй половине XX века в генетике доминировала концепция «программы». Именно идея программы ставится под сомнение сегодня, когда признается важность эпигенетических механизмов.

Теперь о мозге. Эпигенетический поворот в нейробиологии, конечно, связан с этой научной революцией, которая также показала, что мозг состоит не из фиксированных и жестких локализаций, а непрерывно видоизменяется и «перепрошивается». Сила нейропластичности спровоцировала очень важную мутацию в определении интеллекта и при этом бросила вызов всем попыткам считать его врожденным и генетически предопределенным. Теперь мы знаем, что развитие мозга по большей части носит эпигенетический характер, продолжается долгое время после рождения и в значительной степени зависит от факторов окружающей среды и культуры. В книге «Сознание и мозг: Нейропластичность и могущество силы мысли» Джеффри М. Шварц и Шарон Бэгли пишут: «Разумно предположить, что гены определяют связи в мозге подобно тому, как электрическая схема определяет связи на кремниевом компьютерном чипе, но это математически невозможно. В начале нового тысячелетия, когда проект “Геном человека” подошел к концу, стало ясно, что у человека имеется около 35 тысяч различных генов. Примерно половина из них, по-видимому, активна в мозге, где они отвечают за такие задачи, как синтез нейротрансммиттера или рецептора. Мозг, напомним, состоит из миллиардов нервных клеток, которые образуют в общей сложности триллионы связей. <...> Назовем это



генетическим дефицитом: слишком много синапсов, слишком мало генов. Наша ДНК просто слишком мала, чтобы можно было составить электрическую схему человеческого мозга»⁶. Это означает, что мозг живет своей жизнью и развивается, и его жизнь и развитие не зависят только от генетической информации. Нейробиологи согласны, что «мозг — это не просто отражение наших генов»⁷.

Развитие синапсов не есть лишь простое выполнение программы или кода. Наоборот, оно «сопряжено со спонтанной активностью в нервной системе в дополнение к активности, спровоцированной взаимодействием с окружающей средой»⁸. И снова эпигенетический взгляд на формирование нейронных связей позволяет отказаться от строгого детерминизма.

Долгое время я была убеждена, что эпигенетическая природа развития мозга окончательно доказывает его несводимость к системам искусственного интеллекта, любым кибернетическим или робототехническим процессам. Не является ли эпигенетическая пластичность мозга идеальным перепле-

тением биологического и символического, что и характеризует его отличие от технологического функционирования? Говоря о переплетении биологического и символического, я имею в виду неразличимость между биологическим развитием и личной историей, материальностью и чувством, химическими механизмами и подверженностью мозга изменениям в ходе воспитания и жизненных приключений. Все эти направления развития, как мне казалось, можно было бы свести к одному вопросу: что нам делать с нашим мозгом? Если мы и можем что-то сделать с нашим мозгом, то только потому, что мозг — не машина, и мы отчасти ответственны за его пластичность.

Однако последние разработки в области искусственного интеллекта заставили меня иначе посмотреть на эту тему. Осознание, что я была права, что мою книгу «Что нам делать с нашим мозгом?» придется редактировать, а может и полностью переписать, стало шоком. Подозрение возникло, как гром среди ясного неба, когда я прочитала статью о новейших вычислительных архитектурах, и в частности о недавней



разработке компанией IBM совершенно нового типа чипа — нейросинаптического. Название статьи красноречиво: «Нейросинаптический чип от IBM имитирует человеческий мозг»⁹. Ясно, что IBM выпустила чип для нейросинаптических вычислений, способный имитировать нейроны и синапсы мозга. До сих пор в большинстве компьютерных чипов использовалась архитектура фон Неймана — математическая система, лежащая в основе почти всех компьютеров, созданных после 1948 года, которая выполняет инструкции последовательно. Для сравнения, синаптический чип состоит из различных нейросинаптических ядер или «ядрышек» (corelets), которые функционируют автономно, несинхронно, и те из них, что не задействованы, остаются неактивными, что приводит к снижению потребления энергии. Если говорят, что чип имитирует мозг, то это потому, что он обеспечивает

возможность взаимодействия между нейронами (элементами исчисления), синапсами (памятью) и аксонами (связями с другими частями чипа). Вторая причина заключается в том, что электронные синаптические компоненты способны изменять силу связи между двумя нейронами по аналогии с тем, что наблюдается в биологических системах. В определенном смысле система вырабатывает то, что можно назвать ее собственным «опытом».

В 2011 году основатель группы когнитивных вычислений при IBM Research Джармендра С. Модха со своей командой разработали первый когнитивный чип: так стартовал проект SyNAPSE. Аббревиатура SyNAPSE расшифровывается как «Systems of Neuromorphic Adaptive Plastic Scalable Electronics» («Системы нейроморфной адаптивной пластичной масштабируемой электроники»). С самого начала задачей

проекта была разработка электронных нейроморфных компьютеров с низким энергопотреблением, которые можно было бы масштабировать до биологического уровня. Совсем недавно появился еще более совершенный чип под названием TrueNorth, который состоит из 4 096 нейросинаптических ядер и способен моделировать около миллиона нейронов. Дхармендра Модха объясняет: «Если мы думаем о современных компьютерах фон Неймана как о “левополушарных” — быстрых, символьных, обрабатывающих числовые данные калькуляторах, то TrueNorth можно назвать “правополушарными” машинами — медленными, сенсорными, распознающими паттерны»¹⁰. Ядра (corelets) TrueNorth предназначены для сенсорных вариантов применения, например, для искусственных носов, ушей и глаз. Они способны адаптироваться и «перепрошивать» синапсы в зависимости от поступающих сигналов. С тех пор разработки этих чипов и процессоров переживают экспоненциальный рост.

В одном из недавно опубликованных докладов о глобальном рынке нейроморфных чипов его авторы объясняют: «Нейроморфные чипы “идут в комплекте” с искусственными нейронами и искусственными синапсами, которые имитируют всплески активности, происходящие в человеческом мозге. Благодаря синаптической пластичности чип способен постоянно обучаться. Это позволяет создавать более умные и намного более энергоэффективные вычислительные системы. Самообучающиеся нейроморфные чипы выполняют обработку данных на кристалле асинхронно. Для решения сложных вычислительных задач они используют событийно-зависимые модели обработки. Кроме того, благодаря сочетанию улучшенных характеристик обучения на плате (on board learning), уменьшения задержек сигнала и повышения энергоэффективности самообучающиеся нейромор-

фные чипы могут поднять распознавание изображений и обработку речи на новый уровень скорости и точности»¹¹.

Тогда мы можем считать, что в кибернетике и ИИ произошла своя эпигенетическая революция, а концепция программы уже не вполне адекватна и в этой области. Новые системы вроде упомянутой IBM способны менять или адаптировать свои программы. Мы также можем вспомнить о рекуррентных нейронных сетях или глубоком обучении, которое также больше похоже на эпигенетическое, чем на генетическое развитие. Примечательно, что в своей книге «Сингулярность уже близка» Рэймонд Курцвейл постоянно настаивает на экспоненциальном росте вычислительных мощностей и скорости. Он говорит о количественной «смене парадигмы»: «скорость смены парадигмы (технических инноваций) увеличивается: теперь она удваивается каждое десятилетие»¹². Тем не менее, сдвиг происходит и в качественном отношении. Сингулярность также будет заключаться в пластичности машин. Так что да, речь идет именно о пластичности, и не только как о метафоре или способе выражения. «Человеческий интеллект, — пишет Курцвейл, — обладает определенной пластичностью», то есть «способностью изменять свою структуру, причем в большей степени, чем предполагалось ранее»¹³. Будущие машины тоже будут становиться все более и более пластичными и смогут меняться сами: «Когда машины достигнут способности проектировать и создавать технологии так, как это делают люди, только на гораздо более высоких скоростях и мощностях, они получат доступ к собственным проектам (исходному коду) и возможность манипулировать ими, так же как мы манипулируем генетикой»¹⁴. И далее: «Машины смогут заново формулировать собственные разработки»¹⁵. Таким образом, мы видим, что количество и качество тесно связаны между собой.

Давайте теперь поговорим о подражании. В упомянутой статье о синаптических чипах авторы пишут: «Нейроморфные чипы “идут в комплекте” с искусственными нейронами и искусственными синапсами, которые имитируют всплески активности, происходящие в человеческом мозге. Чип обладает способностью постоянно обучаться благодаря своей синаптической пластичности». Как нам здесь понимать слово «имитируют»? Следует ли связывать его с греческим мимесисом, от которого оно этимологически происходит? Всем нам хорошо известны часто возникающие при этом вопросы: «заменяют ли нас ИИ-системы?» или «может ли у компьютера появиться интеллект? Может ли он смоделировать мозг, работать лучше нас, работать лучше без нас?» Конечно, я разделяю некоторые опасения Хокинга, которые он высказал в интервью BBC несколько лет назад: «Развитие полноценного искусственного интеллекта может означать конец рода человеческого». В то же время я считаю подобные прогнозы необоснованными. И чтобы их отвратить от себя, многие люди пытаются утешаться утверждением, что «машины» (если использовать этот общий термин) суть лишь плохие, дефектные копии возможностей человеческого мозга. Говорят, что машины не чувствуют, и что на них невозможно повлиять. Иными словами, у машин, ИИ-устройств, роботов, синаптических компьютеров нет «я» (я вернусь к этому понятию «я» (self) позже). Эти дискурсивные убеждения являются общепринятыми, и в то же время мы постоянно слышим о новых исследованиях в области моделирования мозга, искусственного воображения, искусственного творчества, искусственной способности к импровизации и даже искусственной сексуальности¹⁶.

Так не являемся ли мы свидетелями появления новых форм копий, новых форм имитации, аналогий, новой эпохи мимикрии? Или мы должны провозгласить новую

концепцию моделирования? И способна ли философия помочь нам ответить на эти вопросы? Очевидно, что сейчас философы не отвечают на этот вызов и не предлагают концепцию моделирования, которая могла бы выгодно заменить собой традиционные концепции, целиком вращающиеся вокруг акта копирования. Нам не хватает обновленного понятия мимесиса, которое бы адекватно характеризовало имитирующую способность искусственных эпигенетических систем. Если мы рассмотрим последние достижения в робототехнике, например, те, что были сделаны в Японии Хироси Исигуро, мы не сможем сказать, что эти роботы — просто «копии». Даже если понятие мимесиса эволюционировало с течением времени, оно, тем не менее, осталось привязанным к своему древнему определению, которое подразумевает детерминированные отношения между природой и искусством. В истории или, скорее, генеалогии мимесиса есть по крайней мере два решающих момента — платоновский и кантовский.

Платоновское понятие мимесиса — копия, репродукция. Это полностью касается статуса искусства как особой ветви *tekhnè*. Внутри *tekhnè* мы должны различать ремесло и искусство. Ремесленник, который, например, делает кровать, не совсем имитирует или копирует образец, потому что идея, служащая образцом для изготовления кровати, непосредственно запечатлена в сознании ремесленника и не дает возможности интерпретировать ее, играть с ней или обойти ее. Художник же, напротив, намеренно использует обманное средство в своем производстве и делает это для того, чтобы размыть границы между реальной действительностью и ее изображением, превращая идею — *eidos* — в ее коварную копию. *Eidos* таким образом становится *eidolon* — симулякр.

Я думаю, что многие критики ИИ сегодня бессознательно сохраняют что-то от этой



платоновской концепции. Они рассматривают технологическую имитацию как нечто добровольное, как иллюзорное производство копий, и утверждают, что оригинал, естественное, обязательно превосходит их в силу своей аутентичности по отношению к технологическим подражаниям. Они считают, что, например, эпигенетическое развитие головного мозга остается абсолютно несравнимым с синаптическими чипами, нейронными сетями или интеллектуальными роботами и несводимым к ним.

Кантовская концепция подражания, конечно, сложнее, но все равно недостаточна для решения нашей проблемы. В первой части «Критики способности суждения» Кант утверждает, что изобразительное искусство должно находить свои темы в природе, но не должно «копировать ее»¹⁷. Искусство, несомненно, черпает вдохновение в природе, но оно интерпретирует ее, так сказать, заново изобретает. Именно поэтому Кант определяет искусство как творение «гения»¹⁸. В отличие от механического, чисто

технологического процесса, искусство понимается как производство свободы. То есть произведение искусства — это не сервильная копия, не плагиат и не подделка, а «свободное подражание», как он говорит в §47. Далее следует озадачивающее заявление: природа должна служить «образцом не для подделывания (*nachmachen*), а для подражания (*nachahmen*)». Необходимо четко различать *Nachmachung* и *Nachahmung*¹⁹, где *Nachahmung* означает подделывание, неотличимое отобычной копии. Однако, как мы знаем, гений для Канта есть дар природы: «Гений — это талант (дар природы), который дает искусству правила»²⁰. Благодаря художественной фантазии природа в действительности интерпретирует саму себя. Из этого мы можем сделать вывод, что искусство для Канта выражает отношение природы к самой себе (*relation to itself*). Здесь важно слово «self». Искусство помогает создавать «я» (*self*) природы. В той мере, в какой художественный мимесис является даром природы, он демонстрирует иден-

тичность природы. Искусство — субъект природы, природный артефакт, искусственная природность. И опять же, это понятие имитации, подражания ни в коем случае не сводится к копии или симулякру.

Теперь мы можем задаться вопросом, можно ли распространить то, что Кант говорит об искусстве, на современные технологии и существует ли такая вещь, как технологический *Nachahmung*? У Канта, к сожалению, мы ответа не найдем. Кант подходит к вопросу техники во второй части «Критики способности суждения», но он именно что противопоставляет технику изобразительному искусству и жизни. Благодаря гармонии и пластичности своей структуры и организации, живое существо само по себе кажется произведением искусства, «как если бы» природа была художником. Механизм же не бывает пластичным. Он не имеет эпигенетического развития. В §65 Кант противопоставляет функционирование часов функционированию естественного организма. Как бы хорошо они не были собраны, различные части часов не обладают способностью к самовосстановлению, в отличие от организма. Технические объекты — это всего лишь *Nachmachungen*, копии жизни. Поэтому Кант рассматривал бы синоптические чипы и пластичные вычислительные процессы как подобие часов, как механические *Nachmachungen* биологической мозговой структуры. Проблема в том, что если внутренняя регуляция различных частей часов не является работой самих часов, то внутренняя регуляция современных кибернетических процессов как раз является самоиндуцируемой и поддерживаемой, как это видно на примере рекуррентных нейронных сетей. Тогда мы можем задаться вопросом, не доказывают ли эти новые процессы существование отношения техники или технологии к самой себе, возникновение не только технического «я», но и «я» техники? Тогда можно будет сказать,

что ИИ демонстрирует отношение техники к себе через *Nachahmung* природы. Из такого отношения может возникнуть искусственное «я», технологическое аутентично-миметическое «я».

Поэтому, если верно, что системы искусственного интеллекта, процессы глубокого обучения и интеллектуальные роботы явно «подражают» человеку, а точнее, естественным биологическим функциям, таким как эпигенез, например, мы не можем вернуться к платоновской концепции мимикрии, чтобы понять смысл этого подражания. Мы также не можем считать, что эти артефакты являются новыми версиями художественного гения или отношения природы к самой себе. Мы должны пойти дальше и задаться вопросом, существует ли новая форма эпигенеза — эпигенеза самопривязанности техники к самой себе. Как природа подражает себе через искусство — по Канту, — так и техника сегодня подражает себе через природу, создавая новые зеркала для нашего мозга.

Перевод с английского МАКСИМА ШЕРА

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ Малабу К. Что нам делать с нашим мозгом? М.: V-A-C Press, 2019.

² Malabou C. *Morphing Intelligence: From IQ Measurements to Artificial Brains*. New York: Columbia University Press, 2019.

³ International Human Genome Sequencing Consortium (2001), *Initial Sequencing and Analysis of the Human Genome* // *Nature*, 409 (860–921), 2001. URL: <https://www.nature.com/articles/35057062>.

⁴ См.: Le génome humain cache de “vastes déserts” // *Le Monde*, 13 February, 2001. URL: <https://scholar.lib.vt.edu/InterNews/LeMonde/issues/2001/monde.20010213.pdf>.

⁵ Waddington C. H. *The Basic Ideas of Biology // Towards a Theoretical Biology: Prolegomena*, vol. 1. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1968. P. 9–10.

⁶ Schwarz J. M. and Begley Sh. *The Mind and the Brain: Neuroplasticity and the Power of Mental Force*. New York: Harper Collins, 2002. P. 111–112.

⁷ Ibid.

⁸ Ibid. P. 7.

⁹ Murray W. *IBM's Neuro-Synaptic Chips Mimics Human Brain* // EE Times, 18 September, 2013. URL: <https://www.eetimes.com/ibms-neuro-synaptic-chip-mimics-human-brain>.

¹⁰ Modha Dh. S. *Introducing a Brain-inspired Computer* // Radio Locman, 29 November, 2016. URL: <https://www.radiolocman.com/review/article.html?di=162687>.

¹¹ Global Neuromorphic Chip Market // Advanced Market Analytics (2021). URL: <https://www.advancemarketanalytics.com/reports/3762-global-neuromorphic-chip-market>.

¹² Kurzweil R. *The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology*. New York: Penguin, 2005. P. 25.

¹³ Ibid. P. 27.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ «The Human Brain Project» (Проект «Человеческий мозг») — большой десятилетний научно-исследовательский проект, инициированный в 2013 году и координируемый Генри Марккрамом (из Политехнической школы Лозанны) и в значительной степени финансируемый Европейским Союзом. Это европейская версия американской программы BRAIN Initiative («Brain Research through Advancing Innovative Neurotechnologies», также известной как «Brain Activity Map Project»), анонсированной президентом Обамой в 2013 году с целью составления карты активности каждого нейрона человеческого мозга с использованием больших данных. Программа предусматривает разработку информационно-коммуникационных технологических платформ в шести основных областях — нейроинформатике, мо-

делировании мозга, высокопроизводительных вычислениях, медицинской информатике, нейроморфных вычислениях и нейроробототехнике. Конечной целью программы является создание полной и подробной карты человеческого мозга. URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Information_and_communications_technology. В рамках проекта «Человеческий мозг» будут отчасти развиваться результаты другого проекта — «The Blue Brain Project», также инициированного Генри Марккрамом в Лозанне в 2005 году. Моделирование осуществляется на суперкомпьютере Blue Gene, построенном компанией IBM, отсюда и название «Blue Brain». URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/IBM>. Оба проекта должны быть перебазированы в одно место — Женевский Campus Biotech.

¹⁷ Кант И. *Критика способности суждения*. М.: Искусство, 1994. С. 188. URL: https://imwerden.de/pdf/kant_kritika_sposobnosti_suzhdeniya_1994__ocr.pdf.

¹⁸ Там же.

¹⁹ Там же.

²⁰ Там же. С. 180.

Катрин Малабу

Родилась в 1959 году

в Сиди-бель-Аббес (Алжир). Философ.

Автор множества книг, среди которых «Будущее Гегеля» (1996), «Что нам делать с нашим мозгом?» (2004), «Новые раненые» (2007) и другие. Преподает в Кингстонском университете (Лондон). Живет в Лондоне.



Толпа, сгенерированная ИИ, 2023.

Иван Стрельцов

Индоктринированный интеллект

5 августа 2024 года интернет-медиа 404 опубликовало расследование Свифта Коуда¹ о том, что с февраля этого же года компания Nvidia без разрешения скачала с YouTube пользовательский контент общим хронометражем в 16 тысяч лет. Подобная прозорливость — обратная сторона индустрии искусственного интеллекта, зависящего, правда, не только от контента, но и от серверных мощностей, редкоземельных металлов, энергии и воды. Но, как известно, опирающийся на достижения человеческой культуры и постоянно нарушающий права на интеллектуальную собственность, ИИ, тем не менее, не способен развивать мысль и, например, отстаивать себя в суде.

Речь в интернете и жизни — комментарии, видео, сообщения и посты, крики и ругань — сливается в бессмысленную спорящую массу. Все это социальное движение мысли отражает не только борьбу идеологий, но демонстрирует абсолютно разного уровня знания. Если мы разделим этот хаотичный поток на тезисы и анти-тезисы — например, внутри отдельной идеи: коммунизма, национализма или ли-

берализма, — то получим хоть и сетевое, но уже более структурированное знание, дающее ответы, на любые нужные нам вопросы: как относиться к тем или иным событиям, к власти, к той или иной идее, как действовать или чего ждать от будущего. Вся эта лишенная унификации нейронная сеть напрягается, чтобы дать либо множество схожих ответов, либо их какофонию. Паоло Вирно определяет это общественное производство следующим образом: «С моей точки зрения, партитурой, исполняемой постфордистским множеством, будет, без сомнения, Интеллект, интеллект как родовая человеческая способность. Если воспользоваться термином Маркса, партитура современных виртуозов — это General Intellect, совокупный интеллект общества, абстрактная мысль, ставшая опорой общественного производства»².

Если же мы вернемся к ИИ, то в его основе лежит капитализация продуктов General Intellect. ИИ-инженеры на курируемой выборке данных — то есть реальном труде конкретных людей — создают модель для генерации решений, текста или графики. Вместо полноценной автоматиза-



Исаак Бродский «Выступление В. И. Ленина перед частями Красной Армии, отправляющимися на польский фронт в 1920 году», 1933.

ции физического труда, мы получаем автоматизацию труда интеллектуального.

Являясь формой капитализации человеческого множества, ИИ тем не менее сохраняет «публичность интеллекта» и «превосходство "общих мест"»³, позволяющих ему генерировать речь, но только лишь ту, которую от него ожидают инженеры. При этом он утрачивает другие важные аспекты: «жизнь иностранца (bios xenikos) [...] виртуозность [...]; центральность принципа индивидуации; [...] оппортунизм; [...] болтовню»⁴. И если множество «выводит на исторически-эмпирическую поверхность антропогенез как таковой»⁵, то ИИ, наоборот, капитализирует «виртуозность» постфордистского труда и в то же время лишает его протестного потенциала.

Вирно пишет: «В условиях постфордизма General Intellect не совпадает с

постоянным капиталом, а проявляется в основном как лингвистическое дублирование живого труда»⁶. ИИ же, напротив, утверждает подобное совпадение между General Intellect и технологией, а значит, приватизация производства общественной мысли стала возможной лишь с приватизацией серверных мощностей. До того единственным способом унифицировать мысль общества была диктатура, упрощающая мысль своими эффектами, так же как и отбор датасетов.

В работе Андреаса Гурски «May Day IV» (2000), изображающей толпу, празднующую Первомай, множество возникает при совмещении повода для присутствия — первомайская демонстрация, способа бытия сообщества — общения, а также включения самого художника — очевидца события. Если же мы посмотрим на картин-

ку, сгенерированную ИИ, то на ней может быть изображено то же самое, с той лишь разницей, что ИИ не способен создать множественность, но только толпу, полярность, вместо характерной для множества структурной сбивчивости и оппозиционности внутренних коммуникаций. Общество, каким его видит ИИ, больше похоже на массу людей из фильма Джона Карпентера «Они живут» (1988).

Подобную тотальную заряженность по отношению к автору или другому объекту на картине можно найти в соцреализме. Толпа вписана в композицию, так чтобы обозначить подчиненность Сталину, Ленину или социальному движению. Заряженность людей на картине, да и вокруг нее, рациональна и не подлежит обсуждению, которое необходимо для существования множества. В основе картины Исаака Бродского «Выступление В. И. Ленина перед частями Красной Армии, отправляющимися на польский фронт в 1920 году» (1933) лежит знаменитая фотография, на которой рядом с вождем находится и Троцкий. Но из картины Троцкий исчез. Инженеры отбирают датасеты, тем самым лишая противоречий сгенерированную речь или изображение. Диктатура тоже подразумевает методическое создание единообразия в обществе: ретушь фотографий, переписывание истории, высылки и расстрел несогласных. Массы в искусстве

соцреализма или на изображениях, сгенерированных с помощью ИИ, неспособны понять, что их существование означает смерть множества в тоталитаризме СССР, либо в серверных мощностях OpenAi.

Здесь я сразу отмечу один важный момент — ИИ отлично копирует любой стиль, создавая по сути сверх-идеологический объект. Медиа-теоретик Лев Манович пишет, что «ИИ часто генерирует новые медиа артефакты, которые даже еще более стереотипны и идеализированы, чем мы рассчитывали»⁷. То есть ответом на запрос пользователя будет дополнительное идеологическое содержание. И даже если мы создаем авангардное искусство, то получаем лишь самую худшую форму галерейного китча. Но, как писал Климент Гринберг, именно эта доступность для масс, определенная заряженность формы и содержания произведения делают китч — скопированный стиль — столь популярным.

В книге «Истинноверующий» философ Эрик Хоффер среди разных факторов массовых движений выделяет один, который, на мой взгляд, сближает их с ИИ. Хоффер пишет: «Имитация часто — кратчайший путь к решению. Мы подражаем тогда, когда нам не хватает желаний, умения или времени для того, чтобы добиться независимого решения. Спешащие люди охотнее подражают, чем люди на досуге. Иными



Андреас Гурски «Первомай», 2020.



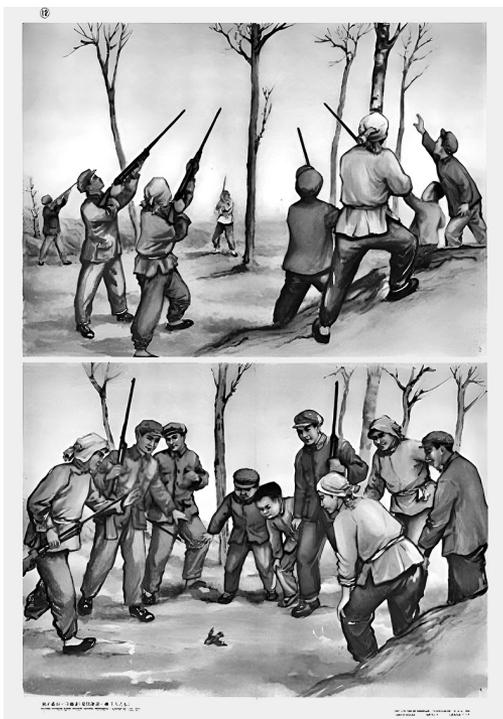
*Сгенерированные ИИ
соцреалистические
изображения, 2024.*

словами, спешка ведет к единообразию. Непрерывная занятость помогает соединять отдельные личности в сплоченную группу»⁸. И если ИИ подражает продуктам коллективного человеческого разума, то выходит, что активный пользователь ИИ использует уже опосредованную технологией мысль в собственной интеллектуальной практике, создавая лишь имитацию имитации.

В своем видео «Sinofuturism (1839–2046 AD)» Лоуренс Лек говорит, что в основе постмаоистского Китая лежит: «копирование старых мастеров, заучивание старых текстов, строгое следование моральным стандартам, все это часть традиции. Синофутуризм поглощает все»⁹. Подражание — суть основа веры — позволяет воспроизводить речь идеологов, клипиков или датасетов, заявляя о собственной причастности. Чтобы говорить правильные

вещи, каждый китаец должен был иметь маленькую красную книжку Мао. Так мы обеспечиваем себе нужные шорткаты, чтобы не думать — и ИИ лучшее в этом подспорье.

Но что, если мы подражаем глупости? Для ИИ, обученному на плохих данных, подобное искажение называется «галлюцинацией», для человека — эффектом Даннинга Крюгера. Подобные заблуждения массовых движений опознаются их оппонентами как социальное помешательство. Здесь можно привести в пример политику «уничтожения воробьев» Мао Цзэдуна. Бюрократический класс, выстроенный на принципах казалось бы рациональной экономической политики, ничего не понимал не только в ней, но и в биологии, сельском хозяйстве и экологии. Гибель сотен тысяч воробьев была бы невозможна без коллективного усилия масс, что впоследствии



Плакат времени кампании «Уничтожение воробьев», 1958.

привело к безудержному росту популяции саранчи и гусениц, которые и погубили урожай. Подобное «галлюцинирование» стоило Китаю тридцати миллионов жизней, а воробьев пришлось завозить из СССР и Канады.

Проблема имитации не обходит и искусство. Еще до Chat GPT или Dalle существовали проекты, будто созданные под копирку: колониальные, акселерационистские, институциональные и просто галерейные. Система искусства требует от художника подбора правильных слов, тем и форм, чтобы быть не только политкорректным, модным, но и достаточно глупым. Эта вторичность и есть стилевая обработка, характерная для интеллекта, стремящегося стать искусственным. Процесс разрушения множества уже завершен, а его абсорбция

технологией делают из ИИ не инструмент, а идеальную иллюстрацию идеологизированного и постоянно галлюцинирующего авторитарного разума, который питается лишь тем, что сам и генерирует.

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ *Could S. Leaked Documents Show Nvidia Scraping 'A Human Lifetime' of Videos Per Day to Train AI* // 404 Media, AUG 5, 2024. URL: <https://www.404media.co/nvidia-ai-scraping-foundational-model-cosmos-project>.

² *Вирно П. Грамматика множества: к анализу форм современной жизни* / Пер. с ит. А. Петровой; под ред. А. Пензина. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. С. 71.

³ Там же. С. 122.

⁴ Там же. С. 122.

⁵ Там же. С. 123.

⁶ Там же. С. 137.

⁷ *Manovich L., Arielli E. Seven Arguments about AI Images and Generative Media* // *Manovich L., Arielli E. Artificial Aesthetics*. 2023. URL: <http://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics-book>.

⁸ *Хоффер Э. Человек убежденный: Личность, власть и массовые движения*. М.: Альпина Нон-фикшн, 2017. С. 119.

⁹ *Lek L. SINO FUTURISM (1839–2046 AD)* // *Sinofuturism.com*. 2016. URL: <https://sinofuturism.com>.

Иван Стрельцов

Родился в 1988 году во Владивостоке. Редактор и художественный критик, сооснователь вебзина о современном искусстве *Spectate.ru*. Живет в Париже.



Виктор Глушков с соратниками.

Дмитрий Галкин

Голая жизнь разума, или ИИ — мимо

Хочу сразу поставить вопрос ребром: что вообще делает жестко детерминированная предельно рациональная система в мире метамодернизма? Искусственный интеллект является именно такой системой, наследуя наилучшие и наиглубинные традиции европейского рационализма, которые, кстати, привели нас к двум мировым войнам (и уже практически к третьей). Если же верить новейшим и моднейшим веяниям в культурной теории, то наши дни метамодернизма наполняются новой искренностью, аффектом, реабилитацией гуманности и истины, а также приятными колебаниями между упертостью модернизма и скептической иронией постмодернизма. На этом фоне искусственный компьютерный разум — огромный и бесчувственный, погруженный в большие данные, которые и представить невозможно, — выглядит как-то не вполне уместно. Он как будто не в тему эпохи. Как будто ИИ на самом деле — мимо.

Философ Бен-Чхоль Хан проводит важное онтологическое различие между природой данных и нарративным характером культуры. Мир данных и прикованный к нему цепью слуга — искусственный интеллект — это мир голый жизни как физического потока компьютерных сигналов, лишенный нарративной жизненной силы, питающей мир культуры. Мир без рассказа, в лучшем случае — способный на потребительский сторителлинг. Мир данных также лишен эротизма — желаний, драйва, влечения, наслаждения, не

смотря на процветающую в нем порнографию. ИИ в этом отношении — лучший друг, товарищ и брат порно.

Итого: ни эроса, ни нарратива. Только голая жизнь разума на цепи big data.

Однако, возможно, есть для нее одно культурное оправдание, которое может работать. Давайте разбираться.

У профессиональных дизайнеров и художников термин «генератор» обозначает разнообразные творческие методики, благодаря которым получают новые идеи и образы для разных творческих проектов. У каждого автора на творческом верстаке наличествует свой арсенал таких инструментов. И базу этой методологии мы в изобилии находим в модернистском искусстве. Дадаисты и сюрреалисты, например, со своими коллажами, нарезками и автоматическим письмом были «мастерами спорта» в этом деле. Для них генератором художественной идеи, а порой и всего творческого пути художника была случайность. Именно на нее они полагались, когда бродили по городским улицам произвольными маршрутами, ведущими к самым неожиданным и странным встречам, которые невозможно сфабриковать.

Если заглянуть глубже в историю, то вполне продуктивным генератором еще в XVIII веке была музыкальная игра в кости, которая позволяла сочинять музыкальные стандарты (вальсы, марши и проч.) любому дилетанту, комбинируя заготовки из зара-



Гарольд Коэн, авторское ПО AARON в процессе работы.

нее написанных композиций в соответствие с выпавшей комбинацией костей. Просто подумайте: в цикле шесть бросков — по числу всех граней мы получим более сорока тысяч комбинаций. То есть без вальса не останемся. Одно из руководств к подобному композиторскому творчеству даже приписывают Моцарту.

Идея сделать весь мир со-творцом, со-художником неотделима от искусства и популярной культуры XX века. Мы находим ее влияние и в джазовой импровизации, и в театральном процессе по методам Мейерхольда, и в шумовой или индустриальной музыке, и в хэппенинге, и много где еще. Конечно, здесь просто нельзя не упомянуть Джона Кейджа и его опус 4"33. История с использованием искусственного интеллекта (ИИ) как подобного рода генератора — это лишь одна из страниц большого пути генеративного модернизма. Да, в наши дни эта страница, возможно, превратится в отдельную книгу целой эпохи. А может, мы просто перелистнем ее, поскольку ИИ — мимо.

В историко-культурном контексте генеративное искусство развивалось в своей логике, а искусственный интеллект — в своей. Их встреча была во многом predetermined самим генеративным искусством, ибо внутри его экспериментов не прекращались поиски того, чему художник мог бы делегировать творческий процесс как со-творцу — случаю, дождю, ветру, мусору, компьютеру... И чем автономнее и своенравнее такой со-творец, тем лучше. Нам представляется, что в predeterminedности этой встречи важно не то, насколько революционен ИИ как технология, а то разнообразие и эволюция идеи, концептов и амбиций, которые закладываются и в сам ИИ, и в искусство на его основе.

На заре 1970-х американский художник британского происхождения Гарольд Коэн начинает многолетнюю одиссею робота-художника AARON, которому будет суждено стать не только пионером компьютерного творчества, но и целым культурным явлением, значение которого активно переосмыляется в последние годы на выставках современного искусства различного масштаба. Коэн придумал систему, где компьютерная программа решает художественные задачи — создает изображения, которые затем выводятся на печать (плоттеры и принтеры он также конструировал сам). Довольно быстро он приходит к использованию возможностей языка программирования Lisp, считающийся первым полноценным инструментом разработки для систем ИИ. Интересна эволюция образов компьютерного художника — она идет в логике, обратной исторической: AARON сначала мастерил абстракции, и лишь его поздние версии стали генерировать все более фигуративные изображения.

В 2013 году российский арт-дует «Электробутик» (Алексей Шульгин и Аристарх Чернышев) представили проект «Артмат.

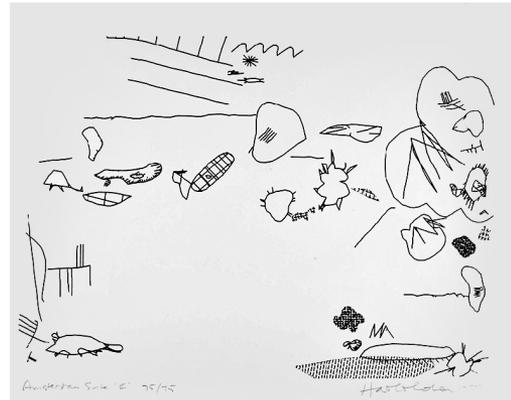
Pro». Это компьютерная программа, генерирующая современное искусство по запросу пользователя (она была реализована для использования онлайн и как приложение). Для этого нужно просто применить к любому выбранному объекту некоторые типовые методики, которые используются современными художниками. Эти методики авторы проекта выделили из огромного массива актуального художественного материала, поставляемого арт-институциями и арт-событиями.

Между AARONом и Артоматом приличный временной разрыв, который тем не менее вроде бы не отменяет общий порыв к интеллектуальной творческой автоматизации художественного производства. Однако AARON честно рвется в компьютерные художники. Артомат же иронично интерпретирует саму систему производства современного искусства с ее претензиями на авторскую уникальность и экспериментальность, разоблачая ее «компьютерность» как шаблонное конъюнктурное творчество.

В ковидном 2020 году, за несколько лет до ИИ-бума, выходит Манифест критического ИИ-искусства (Critical AI Art Practice Manifesto). Он переводит иронию Артомата на другой критический уровень этических проблем и вопросов, которые должны быть в центре работ художников и общественной повестки вокруг ИИ. Общий дух манифеста — стремление демистифицировать ИИ как новый инструмент капиталистического господства со своей скрытой и непонятной, потенциально подрывной силой по отношению к существующему социальному порядку. Кто делает разметку датасетов для обучения компьютерных нейронных сетей и какая этика лежит в основе этого процесса? Как мы оценим потенциальный экологический вред от развития ИИ, требующего огромных энергетических и материальных ресурсов? Каковы основания решений по использованию этих инструментов в разных видах деятельности? Насколько корректен язык опи-



Гарольд Коэн, авторское ПО AARON. Рисунок, 1974.



Гарольд Коэн, авторское ПО AARON «Amsterdam Suite E», 1977.

сания практик ИИ и какие идеологические дискурсы он поддерживает?

К ИИ много сложных вопросов, и художники, разделяющие цели манифеста, должны постараться их задать. Только вот чему и по поводу чего их задавать?

Слом парадигмы. Краткий очерк пришествия ИИ

Все обсуждают ИИ. Дональд Трамп обещает строить специальные электростанции для ИИ. Не для городов и людей. Для ИИ, Карл! Краем уха обычный человек может уловить

что-то вроде того, что искусственный интеллект — это «искусственные нейронные сети». А очень внимательный обычный человек обратит внимание и на «технологии машинного обучения». Бдительный товарищ, возможно, станет разбираться с LLM — большими языковыми моделями. И на этом, скорее всего, остановится. Но что такое ИИ, понятнее не станет. Хотя уже в 1980-х искусственный интеллект стал многомиллиардной индустрией, вполне определявшей параметры индустриального развития современных обществ.

Искусственный интеллект — детище большого научного переворота, который произошел в середине XX века. Переворот был совершен действительно великими людьми (как мы точно знаем сегодня). Среди них отец кибернетики Норберт Винер, создатель теории информации Клод Шеннон, родоначальники компьютерных наук Алан Тьюринг и Джон фон Нейман, создатель теории систем Людвиг фон Берталанфи. Кто-то из них, например, Шеннон, стояли также и у истоков ИИ. А Тьюринг сформулировал знаменитый тест на способность машины мыслить: если вы в текстовом общении с машиной и человеком, не зная от кого получаете сообщения, не можете определить, человек пишет или машина, то последняя прошла тест. Безусловно, кибернетика заняла лидирующие позиции в этом научном перевороте и искусственный интеллект долго оставался в ее тени. Но и здесь были свои герои.

История ИИ действительно начинается с нейросетей, но к ним не сводится. Еще в 1940-х годах была сформулирована математическая модель нейрона на основе аналогии дискретного функционирования транзистора и базовой физиологии центральной нервной системы. Транзистор и нейрон выполняют идентичные дискретные операции с «1» и «0». Одному из пионеров исследований ИИ Фрэнку Розенблатту удалось получить программно-ламповое решение простого нейрона — перцептрона, который мог распоз-

нать простые символы. Сам термин искусственный интеллект в оригинале появился на английском языке — AI (Artificial Intelligence). Он был предложен американским математиком Джоном Маккарти — еще одним первопроходцем ИИ, соратником Клода Шеннона, Марвина Мински и других по семинарам в Дартмутском колледже (США) середины 1950-х. Маккарти является создателем первого логического языка программирования ИИ — LISP (того самого, на котором Гарольд Коэн программировал своего AARONa).

Однако уже на заре возникновения идей и разработок две важные «ветки» толкования сути ИИ разошлись. Нейронная модель опиралась на физикалистский подход: ИИ имитирует работу мозга, которая и есть основа интеллекта. Логическая модель строилась на предположении о возможности выполнения логических операций вне зависимости от субстрата центральной нервной системы. То есть ИИ может быть универсальной логической машиной, которая способна решать задачи как человек. Но без мозга и его имитации. Не кто иной, как влиятельный философ Бертран Рассел смело пытался обосновать такую возможность безмозглой логики (Рассела весьма впечатлила программа — прототип ИИ, которая уверенно доказывала теоремы из его же книги по основам математики).

Уже в 1960-х иллюзии логической универсальности развеиваются, поскольку, и это очевидно, логическая машина может рассуждать, но не может создавать специфические предметные знания. Мински и Маккарти приходят к ключевой проблеме контекстуальности и представления знаний для систем ИИ. Она же — проблема обучения. Ими было предложено решение, которое станет основой того, что называют «старый добрый искусственный интеллект», или дедуктивный ИИ. Суть решения в том, что логическая машина ИИ работает со знаниями из предметных (проблемных) областей и на основе этих знаний. Знания о про-

блемной области формулирует и формализует человек (эксперт), следуя методологии «инженерии знаний». В итоге ИИ функционирует как гибридная экспертная система, которая, вместе с экспертом, несет ношу полноты и определенности знаний, рассуждая на их основе о самых разных вещах: диагнозах пациентов в реанимации, например, или положении спутников на орбите. Именно этот старый добрый ИИ и превратился в индустрию экспертных систем уже в 1980-х.

Следует отметить, что в СССР, при всех политических проклятиях кибернетики, тогда же в 1950-х появились первые концепции, созвучные идеям буржуазного ИИ. Благодаря академикам Анатолию Китову (именно он сделал все возможное для реабилитации кибернетики) и Виктору Глушкову сформировалось представление о централизованной системе управления экономикой страны на основе вертикально интегрированной системы электронно-вычислительных центров (академик Глушков рассказывал, что эта задача была поставлена ему лично председателем Совета министров Косыгиным в конце 1962 года). Так начиналась знаменитая история АСУ — автоматизированных систем управления, которые должны были объединиться в одну сеть и стать компьютерным разумом плановой экономики Страны Советов: считать производство и потребление всего и вся на душу населения, планировать строительство предприятий, логистику и т. д. Кстати, в городе, где я живу и работаю, часть промышленных кластеров была запроектирована в 1980-х с использованием АСУ, и предприятия до сих пор остаются в строю (кормят горожан мясом, например). Любопытно, что масштабы мысли и задач разительно отличаются от конкурентов по Холодной войне и включают практически все ключевые элементы, ставшие фундаментом ИИ сегодня: компьютерные сети, дата-центры, ведущие обработку в реальном времени. По существу, в СССР создавалась своя версия экспертных систем.

В начале 1980-х в результате долгого и трудного пути приобретает колоссальное научное влияние теория автопоэзиса, которую еще называют кибернетикой второго порядка. Чилийские нейрофизиологи Варела и Матурана усомнились в смелых базовых выводах Винера об идентичности механизмов в технических и биологических системах. Кибернетическая парадигма, уже принесшая очевидные и вполне революционные успехи, дрогнула под в общем-то очевидным аргументом — живые системы обладают способностью самореплицироваться и конструировать себя и свое поведение из себя же, а технические нет. То есть живые системы автопоэтичны, а их поведение эмерджентно. Для общей теории ИИ это означало, что отрывать интеллект от живых систем — задача весьма опрощенная. Тогда в рамках кибернетики второго порядка и теории сложных адаптивных систем возникла концепция искусственной жизни (в данном контексте — термин американского математика Криса Лэнгтона), демонстрирующая эволюционную версию возникновения рационального поведения из сложных многоитерационных взаимодействий или сетей интерактивности. Эту модель еще называют индуктивный ИИ, в отличие от дедуктивного интеллекта экспертных систем.

В 1990-х произошла Интернет-революция, стремительно росли компьютерные мощности и производимые объемы данных. Спустя десятилетие задачи обработки больших данных подтолкнули следующий рывок в развитии ИИ, который и превратился в хайп наших дней. Канадский математик Джеффри Хинтон взял так называемую Ограниченную машину Больцмана — нейросеть, раскидывающую вероятности на входе, — и «допилил» ее до системы глубинного обучения (deep learning, нейросеть со скрытыми слоями нейронов). Так произошла реанимация физикалитской модели ИИ как модели работы мозга. Поскольку компьютеры 50 лет спустя стали несравнимо мощнее, целые каскады



Леджарен Хиллер и его компьютерный музыкальный генератор.

таких машин Больцмана позволили создать самообучающуюся искусственную нейронную сеть. Более того — обучение позволяет перевести их в режим генерирования, если в ИИ реализована модель генеративной нейронной сети. Впрочем, вы можете распросить об этом подробнее саму супермашину Больцмана, работающую на больших языковых моделях — чат GPT. Либо рекомендую погрузиться в ТГ-канал Сергея Карелова «Малоизвестное интересное».

В сухом остатке у нас довольно многоликий искусственный разум. Различные версии ИИ описывает и логическая машина, и экспертная система, и имитация работы мозга, и даже эффект искусственной жизни. Концепты достаточно богатые и содержательные для главной задачи генеративного искусства — максимально смело делегировать творчество в обитель голый жизни разума.

Художественные эксперименты голого разума

Художественные эксперименты с компьютерной техникой в 1950–1960-х годах, вдохновленные научными идеями кибернетики

и теории информации, стали значительной вехой в развитии современного искусства в его генеративной ипостаси. Это историко-культурный факт. Вместе с «ожившей», то есть ставшей интерактивной, кибернетической скульптурой и новыми визуальными образами, произведенными компьютерными алгоритмами, появилась новая музыка, рожденная из чисел, экспериментальный кибернетический театр и даже компьютерная литература. В те годы едва ли кто-то мог предположить, что уже в 1980–1990-х годах новаторские авангардные эксперименты с компьютерами станут доминирующей реальностью культурного производства в мире музыки, кино, анимации и шоу-бизнеса. Как мы уже отметили, историю кибернетического искусства необходимо рассматривать в контексте более общей культурной логики развития искусства и технологий.

Кибернетическая парадигма способствовала развитию формалистической рациональной эстетики, объясняющей художественные феномены, исходя из выявления формально-математических и информационно-семиотических основ творчества. Искусство может быть рассмотрено как формализуемая, измеряемая, объективная система коммуникации, балансирующая на грани хаоса (энтропии) и порядка. Это также означает наличие в художественной коммуникации устойчивой детерминации процессов передачи данных.

Да-да! Голый разум занялся измерением гармонии и в целом вполне преуспел! Однако, с другой стороны, в подобной высоко детерминированной среде становится возможным порождение искусственной объективной случайности — источника непредсказуемости и новизны, определяющей генеративный потенциал кибернетического искусства.

Современное искусство активно включилось в голую жизнь разума. Хрестоматийный пример холодного искусства данных — аван-

гард объективной музыки и его герои Джон Кейдж, Леджарен Хиллер, Эдгар Варез, Янис Ксенакис. Новые научные достижения вдохновили это поколение художников настолько же глубоко, как психоанализ сюрреалистов. Хиллер начал работать с генерацией нотных последовательностей на первых компьютерах еще в 1950-х. Он настаивал на объективности музыки и ограниченности романтической трактовки музыкального искусства как прямой эмоциональной коммуникации от «сердца к сердцу». Утверждение объективности музыки означает акцент на физической природе акустических феноменов и рассмотрение восприятия музыкального произведения с точки зрения количественной передачи информации (Хиллер ссылается на теорию информации Шеннона). Музыка формируется не столько «гением» композитора, собирающего из хаоса звуков гармонию музыки, сколько объективными структурами сочетания звуков, которые образуют композицию. Именно поэтому упорядочивание случайных шумов в гармоничное течение звуков не является привилегией композитора-человека и вполне может быть доверено умной машине, как его партнеру и инструменту.

Для Джона Кейджа объективная музыка рождается здесь и сейчас, а генератор случайных чисел становится главной функцией компьютера. Объективность музыки предполагает отчужденный от автора случайный выбор всех параметров звучания, стремящийся к почти нулевой степени авторства. В своих знаменитых «Вариациях» (Variations I–VI, 1958–1966) Кейдж усиливает элемент обратной связи и подключает к исполнению музыки танцоров, чьи движения и импровизации с помощью электронных датчиков служат для генерирования звуков. Один из кульминационных моментов этой истории — совместная работа Кейджа и Хиллера «HPSCHD». Компьютерные программы Хиллера генерировали звуки, записанные на 51 аудиокассете, которые затем проигрыва-



Леджарен Хиллер и Джон Кейдж работают над постановкой «HPSCHD».

лись в случайном порядке «вживую» на семи специальных клавишах через 51 громкоговоритель. Концерт продолжался пять часов на университетской спортивной арене в Иллинойсе (исполнение сопровождали проекционные изображения на двух огромных экранах).

Еще один пример впечатляющих кибер-постановок Кейджа — «Variations-V» для танцевальной труппы Мерса Каннингема. Хореографическое представление исполнялось как импровизация под объективную музыку, которая рождалась как результат движения танцоров на сцене. Кейдж, Билл Клювер и их коллеги-инженеры установили десяток фотоэлектронных датчиков света, а также аудиодатчики движения, которые активировали несколько аудиомагнитофонов и самостоятельно порождали резонансные шумы. Легенда видео-арта Нам Джун Пайк управлял проекционной видеосистемой, создавая в реальном времени видеоколлажи на специальном экране. Ни танец, ни музыкальное сопровождение, ни видеомонтаж не повторялись. Каждый раз исполнялся новый, неизвестный вариант спектакля.

Кибернетика второго порядка с ее проблематикой автопоэзиса также стала весьма продуктивной с точки зрения художествен-

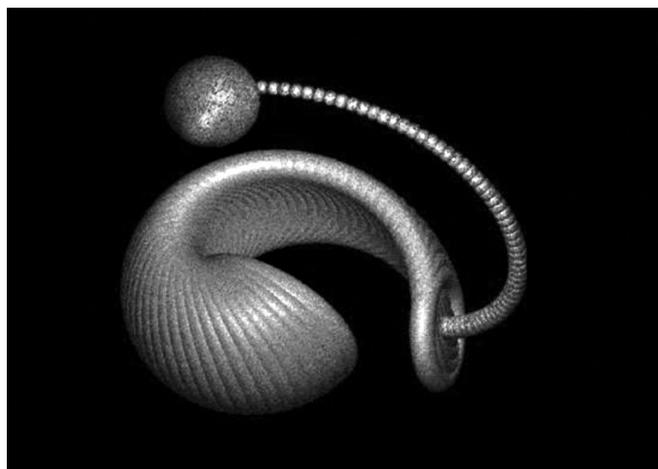
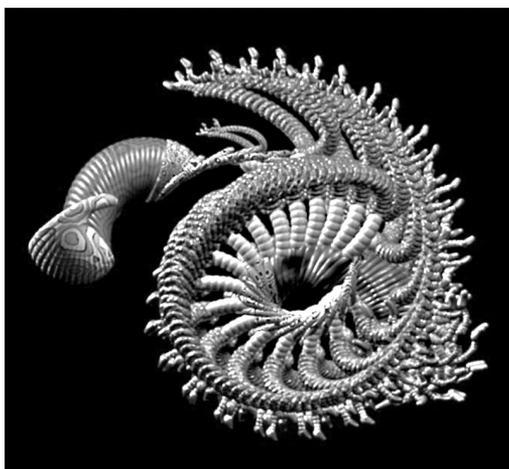
ных идей. Один из главных героев здесь — британский ученый и художник Гордон Паск. В 1950-х он был увлеченным драматургом и поэтом, членом неодадаистской арт-группировки. В 1953-м создал машину под названием «Musicolor» (название можно было бы перевести как «Музоцвет»). Это свето-музыкальное устройство задумывалось как световой автоматический аккомпаниатор живому исполнению музыки в ходе концерта, танцевального представления или спектакля. Его особенностью было активное вмешательство в игру музыканта. Музоцвет просто «скучал», если музыка была тонально или ритмически однообразна. Тогда он самостоятельно менял характер исполнения музыканта, реагируя на его игру миганием разноцветных ламп. Если музыкант отвечал на стимул машины, рождалась новая музыкальная импровизация, и таким образом развивался интерактивный процесс — диалог машины и музыканта, музыки и света в реальном времени.

Паск придумал и создал интерактивный музыкальный компьютерный генератор, который в художественном контексте очень напоминает экспертную систему ИИ. Здесь интерактивность и обмен «силами» между музыкантом и машиной имеет принципиальное автопоэтическое значение. Интересно, что с 1970-х и до конца жизни Паск сосредоточил все свои усилия на разработке теории и технологии обучаемых/обучающих машин и ИИ.

Искусственная жизнь в искусстве Паска обретает пластическую форму роботизированной скульптуры. Американский искусствовед Джек Бернем — один из первых теоретиков кибернетического искусства — использовал термин «искусственная жизнь» как раз для описания арт-роботов, подчеркивая давнюю мечту скульпторов оживить свои творения. Автономность, динамичность и интерактивность кибернетических скульптур Паск подчеркивает в своем «Диалоге мобильных» (The Colloquy of Mobiles, 1968). Эта

работа была представлена на исторической выставке «Кибернетическая прозорливость» («Cybernetic Serendipity»). Мобили Паска, выполненные в виде подвешенных к потолку объемных «туловищ», общаются друг с другом и с посетителями выставки с помощью визуальных и аудио-знаков. Компьютерная система контролирует группу из пяти мобильных (2 мужских и 3 женских) так, что, по замыслу Паска, они могут общаться, соперничать, кооперироваться и учиться друг у друга. Их общение предполагает наличие цели, мотива, желания. Достижение цели предполагает поиск кооперации, обучение, конкуренцию. В основе работы — концепция «эстетически заряженной среды», стремление уйти от классической эстетики произведения и создать эстетику процесса.

Художественные генераторы «искусственной жизни» работают в творчестве Уильяма Лейтема и Карла Симса. Их произведения генеративны настолько, что являются ни больше ни меньше компьютерными моделями эволюции. Голая жизнь разума производит виртуальную природу. Лейтем стал известен благодаря своим «призракам скульптур» — синтетическим трехмерным формам, которые он «выращивал» на экране компьютера с помощью оригинального программного обеспечения. В конце 1980-х он работал в британском филиале компании IBM и имел доступ к самым современным компьютерам, а также возможность сотрудничать с лучшими программистами компании. Интересно, что его дипломная работа в Королевском колледже искусств (Лондон) была посвящена эволюции форм. Он изображал дерево эволюции совершенно в духе Малевича — от простейших геометрических единиц до комплексных эстетических объектов. В качестве основы генератора он использовал модель «гена» как набора простых геометрических правил и числовые параметры их исполнения компьютером (растягивание, поворачивание, объединение, например, куба и спи-



Уильям Лэйтем «Призраки скульптур». Цифровые изображения.

рали). Так, из простейших геометрических форм начинают бесконечно размножаться причудливые компьютерные скульптуры и дерево художественной эволюции не прекращает свой рост. Удивительно, но их формы всегда напоминают что-то знакомое из живой природы: раковины, щупальца, эмбрионы и т. п. Виртуальные скульптуры Лейтема парадоксальны. С одной стороны, они реалистичны: глядя на экран, вы чувствуете их вес, фактуру, объем. Но, с другой — их нет, они не существуют в нашем мире. Они — трехмерные призраки скульптур, находящиеся где-то в параллельных мирах, не скованные ограничениями мира физического.

В творчестве Карла Симса моделирование биологической эволюции также занимает центральное место. Искусственная эволюция — это борьба и естественный отбор виртуальных существ, который может искусственно варьироваться и происходить несравнимо быстрее эволюции в природе. Кроме того, это интерактивная художественная модель эволюции, дающая возможность человеку (зрителю) активно участвовать в процессе отбора. В результате именно зритель осуществляет отбор и задает эстетические параметры эволюции. Однако Симс

настаивает, что при этом искусственная эволюция сама создает формы виртуальной жизни и лишь она является автором своих произведений.

Следуя этим принципам, Карл Симс создал в 1993 году свою знаменитую работу «Генетические образы» (Genetic Images), которую представил на фестивале медиаискусства «Ars Electronica» (Австрия) и в Центре современного искусства имени Жоржа Помпиду (Франция). На 16 экранах компьютер каждые 30 секунд генерирует абстрактные изображения. Зритель выбирает образ, который станет основой («геном») следующей графической «мутации». Серия выборов изменяет эстетический характер образов. Процесс основан на математических формулах, лежащих в основе выбранного изображения, которые становятся «семенем», «геном» для порождаемых образов. Причем сочетание исходного выбора со следующим выбором дает эффект репродукции обоих изображений в следующем поколении с наследованием черт.

Художественные модели эволюционных экосистем, порождающих и биоморфные объекты «жизни, какой она могла бы быть», и зачатки разумного поведения, использовались в проектах таких заметных авторов, как



Джон МакКормак или Криста Зоммеррер и Лоран Миньоно. Они пытались — не больше и не меньше — приблизить генеративный потенциал искусства к генеративному эволюционному потенциалу природы! И это было особенно впечатляюще.

Использование искусственных нейронных сетей в художественных проектах требует специального обсуждения, поскольку доступность подобных инструментов привела к лавинообразному производству так называемого «нейро-арта». Жизнь голого разума здесь просто бьет ключом. Остановимся на нескольких проектах, которые уже зарекомендовали себя на сцене современного искусства.

Как в голой жизни разума являются и обрабатываются культурные ценности? Молодой российский художник Егор Крафт сделал целую серию генеративных проектов с нейронными сетями и машинным обучением, которые работают с довольно чувствительным материалом истории искусства, культурного наследия и возможности его восстановления с помощью современных технологий. Нейросеть обучается на большом массиве трехмерных моделей античной скульптуры из разных музеев, а затем ей ставится задача реконструировать утраченные элементы этих скульптур. Далее эта реконструкция, например, утраченного фрагмента торса или головы, отправляется на 3D-печать и инсталлируется на копию исходного антика. Полученные пластиковые гибриды демонстрируют удивительный генеративный потенциал нейросети и одновременно поразительную неадекватность пластики, образа, эпохи, материала. Генеративная мощь ИИ проявляет себя в глитче и девиациях, как будто голый разум решил сам себя развлечь. Помимо итоговой продукции — глитч-заплаток на ан-

«Electroboutique» (А. Шульгин, А. Чернышев), авторское ПО Артомат.Pro. Генерации арт-объектов, 2013

тичную скульптуру, художник эффектно показывает в видеоинсталляциях, как устроен сам этот процесс творческой мысли нейросети. Во многом именно благодаря возможности с помощью аппаратных средств и визуализации увидеть во всех подробностях процесс генерации внутри нейросети — и тем самым обнажить и расколдовать творчество машины, генеративное искусство обретает свой особый художественный шарм.

В работе Елены Никоноле «Птичий язык» (Bird Language, 2018–2020) инструменты ИИ используются для построения системы коммуникации между человеком и нечеловеческими агентами. Сначала нейросеть пытается собрать из массива записей трелей соловья встроенную грамматику птичьего языка. Затем она учится сама генерировать трели, чтобы говорить с птицей. На следующем уровне нейросеть формирует такую грамматику, которая стала бы мостом для общения человека и соловья. Проект базируется на теории универсальной грамматики Хомского и реализован при активном участии ученых — орнитологов, математиков и экспертов по искусственным нейронным сетям. Подобное генеративное искусство моделирует ситуацию и возможности включения нечеловеческих агентов в художественный процесс, а ИИ мыслится уже не столько как инструмент, сколько как один из таких агентов. Поскольку сама Елена — один из авторов Манифеста критического ИИ-искусства, с которого мы начали наш разговор, этот проект очевидно становится его частью, как опыт и способ работы с теми вопросами, которые в манифесте заявлены.

В начале нашего разговора мы предположили, что сегодня развитие искусственного интеллекта — как гипертрофированной рациональности, с ее голой жизнью разума в каземате больших данных — не попадает

в тренд эпохи метамодернизма. И как-то оправдать этот совсем неуместный мега-рационализм вроде особенно и нечем. Может ли тогда генеративное искусство как-то оправдать голую жизнь разума без искренности и аффекта? Или все же ИИ на самом деле — мимо эпохи? Не думаю, что следует торопиться с ответом. «Птичий язык», конечно, дает надежду на аффект и искренность в диалоге с не-людьми. Нейронные заклепки и глитч на античной пластической форме подталкивают к искренней тоске по утраченным идеалам. Искусственная эволюция как минимум развлекает. Если Бен-Чхоль Хан прав, и мы живем в мире конца нарративов и агонии эроса, то, скорее всего, так ожидаемые возможности ИИ лишь подтвердят известную мудрость — крылья возможностей покрыты перьями смерти. По крайней мере, в голой жизни разума за последнее столетие эти перья только и летят в разные стороны. Однако историческая правда не менее убедительна. Ведь удалось за двадцать лет развития интернета накинуть на него культурную и политическую узду. ИИ ждет то же самое. А может быть, и нет. Пока лучше наблюдать и как следует запастись нарративами.

Дмитрий Галкин

Родился в 1975 году в Омске. Философ, куратор. Профессор Томского государственного университета, куратор Сибирского филиала ГМИИ им. А. С. Пушкина. Автор книги «Цифровая культура: горизонты искусственной жизни» (2013). Живет в Томске.



Юлия Страусова. Портреты берлинских диджеев. 1997. Выставка «Двенадцать цезарей техноимперии». Фото: Юлия Страусова.

Йожи Столет

Поэтика нечеловеческого в отношениях человек — искусственный разум, или новое эстетическое воспитание

Я — всего лишь отверстие, в которое суют пальцы: я все понимаю и все принимаю...

Тимур Новиков¹

1 Начало

Каждая историческая эпоха обладает собственным технологическим бессознательным. Техника, являясь частью нашего феноменологического мира, сохраняет невидимость, как в классическом примере Хайдеггера с молотком, до своей поломки. Современную технологическую инфраструктуру довольно сложно сломать или выключить полностью. Созданная по принципу масштабируемых (нейро)сетей, искусственная модель коллективного разума расширяет доступ, с помощью разнообразия своих интерфейсов вовлекая множества, таким образом не допуская ситуации поломки и собственного обнаружения в качестве целого объекта. Являясь машинами воображения, цифровые машины продолжают наши собственные нейронные сети, укорененные в реальных телах, и создают новую реальность/культуру кибернетической онтологии, где отношения виртуального и реального (или не-виртуального) предельно спутаны. Ситуация порождает новые аффекты и новую эстетическую чувствительность. В этом

тексте я хочу вернуться в прошлое, в 1990-е, и обратиться к некоторым художественным проектам и теоретическим практикам, воплощающим становление и основные развилки этой новой сетевой кибернетической онтологии. Речь пойдет о перформативно-теоретических практиках CCRU (Центра исследований кибернетической культуры Ника Ланда и Сэди Планта), о Новой Академии Изящных Искусств Тимура Новикова и о цифровом искусстве Оли Лялиной.

Для начала необходимо определить основные точки напряжения и разметку нового витка антропогенеза органического-и-не-органического². Вторжение новой технологии, создающей оппозицию с технологией уже автоматизированной, не проходит безболезненно и безопасно. В классической античности это была оппозиция речи и письма — зона напряжения во многих диалогах Платона. В эпоху модерна — это оппозиция индустриального и ремесленного производства. Новая бинарность — антагонизм институции, как иерархизированного производства

объектов, и самоорганизации, как коллективного производства процессов, где самоорганизация — это часть сети (глобальной нейросети). На данный момент чувственный/эстетический и художественный опыт формируется способом вовлечения в общую глобальную сеть или жестом отказа от логики сетевой коммуникации.

Сетевую коммуникацию можно назвать еще более слабой формой того, что определяют как слабый искусственный интеллект. Если искусственный интеллект — это знание-в-действии, или автоматизированное знание³, то сетевая коммуникация — это распределенное знание, которое действует и которое с помощью интерфейса оформлено эстетически. Как описывает инженер компании Atari и исследовательница интерфейсов Бренда Лорел в работе «Компьютер как театр», интерфейсы становятся своеобразной сценой для действия осуществления новой поэтики, где пользователь совмещает роли зрителя и перформера⁴. Взаимодействие пользователя и машины на сцене интерфейса — это прежде всего создание новых фиктивных объектов, воспитывающих новую чувственность (здесь я отсылаю к «воспитанию чувств» Фридриха Шиллера), то есть производство эстетических объектов и эстетического опыта. Смесь человеческих и машинных процессов — это (очередной) выход за рамки человеческого (как привычного) в новое нечеловеческое состояние, прежде всего относительно времени (скорость коммуникации превышает скорость привычного человеческого восприятия) и индивидуальности: мы имеем дело с появлением хронотопологических пространств и доиндивидуальных распределенных агентностей.

Искусственный разум лишь миметически принимает форму человеческого (разума), в то время как обладает нечеловеческими свойствами скорости и шизофренической сцепленности различий. Это гиперструктура,

в которой пользователь/зритель становится изоморфной гибридизированной частью сети в себе. Современные технопротезы — это психопротезы, частично обобществленные и объективированные, сданные внаем частным компаниям и базам данных нейронные сети, а также существующие как спонтанные коллективные сети. Мы продаем, раздаем и дарим собственные связи, продуцируемые нашим мозгом, одновременно потребляя/принимая эстетически оформленные чужие. Нейросистемы — объективированные знания множеств обладают феноменальной памятью и возможностями воображения (семиозисом). В то время как эстетическая форма машинного (интерфейс) часто создает видимость старого доброго антропоцентричного мира, сеть, состоящая из сплетений проводов и клеток мозга, — это нечеловеческий монструозный гигантский организм, с преобладанием воображения, не структурированного символическим.

2 Центр исследования кибернетической культуры и фундаментальные принципы кибернетики

CCRU как коллектив художников-теоретиков-музыкантов (1995–2003, Warwick University) сам по себе являлся воплощением сетевой кибернетической онтологии, полностью совпадая с собственным объектом исследования. CCRU определяет кибернетическую культуру имманентным образом как плоские производительные коллективности. Три характеристики киберкультуры, описанной CCRU, выглядят так:

- 1 — совпадение продукта-процесса
- 2 — контрхронное прибытие (из машинной виртуальности)
- 3 — абсолютная безличность, а-историчность и экстратерриториальность.

Практики: брейкбит, ремиксология, концептотехника.

Исследования киберкультуры (т. е. современной культуры) не должно ограничиваться



Ольга Тобрелутс.
Из серии «Отблески
империи», 1993.

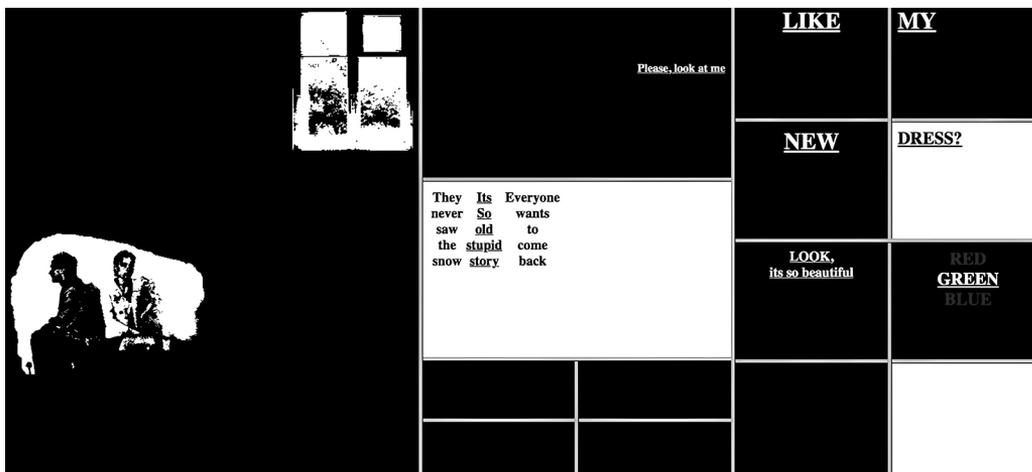
интернет/медиа исследованиями. Цифровые технологии (или то, что называют «медиа») — это всегда лишь часть более фундаментальной кибернетической онтологии, абстрактными принципами которой, как описывали их CCRU, являются: динамика обратной связи, нелинейная казуальность и машинное вовлечение⁵. Матрица киберпространства гибридна и укоренена в реальном/материальном. Такая укорененность виртуальной машины позволяет делать (относительно) реальными разного рода фикции, воздействующие на чувства и запускающие процессы вовлечения в поддержания себя множество агентов. Этот процесс Ник Ланд называет *hyperstition*⁶.

CCRU — это исследовательский проект и одновременно экспериментальное производство коллективных тел, производство сетей. Еще один принцип — полимедийность. Здесь замешаны современная (для 1990-х) звуковая культура (техно и джангл), киберпанк литература, оккультные тексты и практики, и континентальная философия.

Философ Марк Фишер описывает свое первое впечатление от выступления Сэди

Плант так: «Когда впервые услышал речь Сэди, она обращалась к кучке мужчин идиотов, “стражей академии” (это не Философия — прочь с нашей земли). Это было на философском факультете Манчестерского университета, и тогда я почти почувствовал, как перестраиваются синапсы у меня в голове во время погружения в головокружительное оживление, которое всегда ощущаешь, когда рушатся концептуальные стереотипы. Гибсон и Иригарей, киберпанк и французская теория... Конечно, они НЕ МОГУТ оказаться вместе, правда? И все же они ДОЛЖНЫ...»⁷.

Перестроенные синапсы нового (пост) человека должны быть достаточно гибкими для того, чтобы быть проводниками для встречи радикальных различий, более того — они важнее, чем их носители, и являются частью самообучающейся глобальной сети. Для части группы и последователей рассказы Лавкрафта становятся поэтическим воплощением переживания деантропологизации мира. В тоже же время глобальная непредставимая для отдельного индивида сеть неизбежно «одомашнивается». Для Сэди Плант



Оля Лялина «My Boyfriend Came Back from the War», 1996. HTML, gif.

Скриншот сайта <http://www.teleportacia.org/war>, сделанный Йожи Столет.

она воплощает собой старое доброе искусство ткачества.

Совершив трансгрессивный переход от радикально левой идеологии к радикально правой, Ник Ланд действовал внутри логики самой кибернетической онтологии. В данном случае для Ланда политическое в качестве модернистских идеологий является набором масок, миметическими проводниками для утверждения господства машинного и нового (антропо)генеза. На примере Ланда можно понять, что кибернетическое, будучи новой природой (как *rhyxis*), — это политический нигилизм. По крайней мере, для классической рационалистской политической теории эпохи модерна.

3 Галлюциногенная интерактивная матрица Тимура Новикова

Открытие киберпространства, распространение постиндустриального способа производства на страны Восточного блока в 1990-х запустили непреодолимые (несмотря на очаги упорного сопротивления) социальные, политические и эстетические процессы. В этом тексте я обращаюсь к Новой Академии Изыщных Искусств Тимура Новикова

(далее — НАИИ) и проекту Оли Лялиной «Мой парень вернулся с войны. И мы одни» как к примерам двух разных стратегий создания кибернетического искусства в 1990-х годах.

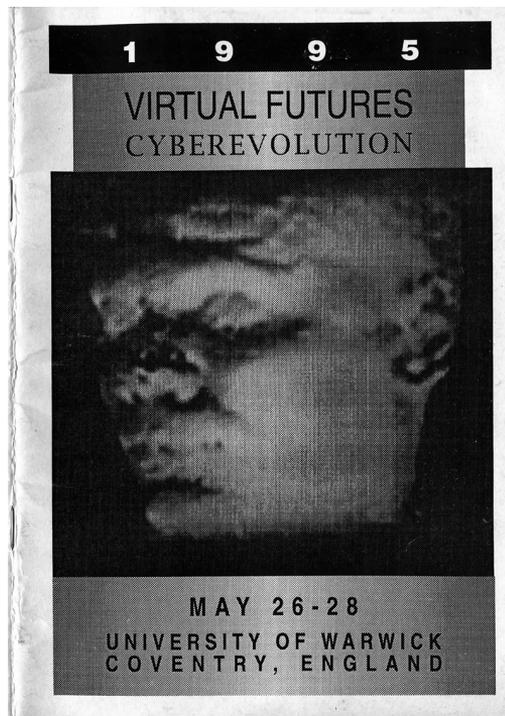
Для начала я попробую показать деятельность художников Новой Академии через гипотезу о кибернетической сетевой природе проекта НАИИ. Под кибернетическим в данном случае я понимаю не то искусство, которое использует и демонстрирует собственную, завораживающую зрителя технологичность или медиа, с помощью которого оно сделано, то, что называются «цифровым искусством» или «art and science». Речь пойдет о художественном проекте — как системе коммуникаций и полимедиальных натяжений, работающей с эффектами границ виртуального/реального.

Тимур Новиков мог бы быть Ником Ландом на некоей далекой ветке реальности. Ланд объявил себя Терминатором, пришедшим к нам из будущего, воплощением самой технологии (кажется, понимаемой им как некая новая природа). Тимур Новиков создал себе аватар идеального художника, который мог прибыть на машине времени из «золотого

века искусства» (определяемого как *common sense* как «классика»). В 1990-х машинная виртуальность начала двигать на мир контр-и а-хронию. Цифровые машины показывают возможности машины времени, так как развивают невиданные скорости и обладают потенциально безграничной памятью, создавая а-историчную территорию без границ и швов. НАИИ, являясь плоской коллективностью (отстраняясь от институциональности через ироничную имитацию), производила полифоническое натяжение различных медальных процессов, пересобирая культурные идентичности так, что то, что не могло быть вместе, — оказывалось вместе. Естественно, здесь было замешано техно, компьютерное ретуширование, обработка, редактирование, создание собственных имиджей и аватаров. Тимур Новиков, человек придумавший рейв в России⁸, — это компьютер, соединяющий дискурсивные нейроколлажи.

«Ноль-объект» — артефакт, придуманный Тимуром Новиковым, репрезентирующий чистую виртуальность. Для кибернетической цифровой онтологии ноль — сингулярность аналитической машины⁹. Неоакадемизм — результат действия сингулярности. Что такое «классическое искусство» для российской культуры 1990-х? Выброшенный из актуальности культурный пласт. Кибернетика не терпит исключенности. НАИИ включает в актуальную культуру «классику», сплетая ее с западной квир-культурой и консервативной церковной эстетикой.

Артефакты, созданные художниками НАИИ, — это система гиперссылок, сеть, создающая общую генеративную (нейро)сеть, и существующая как *hyperstition*, фикшн объект — НАИИ. Реальность такого объекта обладает определенной слабостью, но достаточно сильна для производства поверхностного либидинального аффекта¹⁰. *Hyperstition* — матрица НАИИ — процессуальна, экстерриториальна, а-хронологична и мультисенсорна.



Virtual Futures 1995: Cyberevolution. Conference programme cover

Но и сами артефакты, а не только их производство и организация представляют собой продукты нового машинного производства. «Идеальные» цифровые коллажи Ольги Тобрелутс, такие как «Отблески империи» (1993) — фотографии художницы и других участников НАИИ, облаченных в исторические одежды, гладко сшитые с фотографиями знаменитых достопримечательностей Западной Европы, предвосхищают современную работу нейросетей по обработке и производству изображений, возможности которых позволяют создавать почти безупречные имитации реальных фотоизображений, но лишены особенностей, характерных деталей, придающих изображению историчность.

Тряпочки Тимура Новикова с нашитыми на них иконками-изображениями, отсылающими к виртуальному миру «высокой куль-



Ник Ланд «Meltdown», 1995. Скриншот медиа эссе, сделанный Йожи Столет

туры», ироничные псевдоакадемические работы Маслова и Кузнецова, скопированные с помощью проекции образы из советских журналов Гурьянова и др. составляют пластичную мультисенсорную сеть с функцией ресайклинга.

НАИИ тавтологично киберпространству и системам постпроизводства (ресайклинг, переработка, невозможность исключения) и представляет собой гетерогенный симулятивный мир. Это постпространство, одновременно периферийное и парадизное (либидинальное), где все принимается и все отдается.

4 Оля Лялина «Мой парень вернулся с войны. И мы одни» 1996 г.

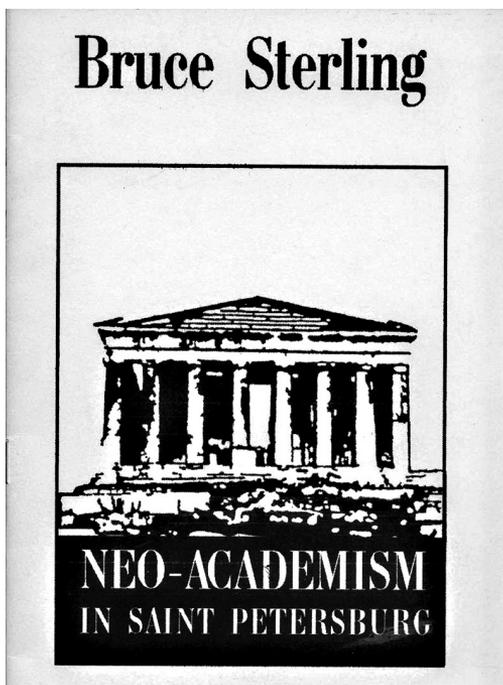
Работы художницы Оли Лялиной — это другой ход изнутри кибернетической онтологии. Интерактивная цифровая работа «My Boyfriend Came Back from the War» («Мой парень вернулся с войны. И мы одни») 1996 года¹¹ — пример алгоритмического искусства, конфликтного в отношении технологии, с помощью которой она произведена. Сложные, тяжелые переживания истории, в которую зритель произведения включен, в том числе и как исполнитель через театральные свойства интерфейса, останавливают

либидинальное скольжение. Если зритель здесь тоже компьютер, то это компьютер, который в процессе должен стать «настоящим мальчиком» — то есть субъектом, способным длить и удерживать монотонный аффект, вне сетевых шизо-потоков. Это произведение, которое претендует на перформативное воспитание чувства зрителя.

Работа «My Boyfriend Came Back from the War» предлагает две стратегии для приостановки и расколдовывания новой техно-реальности. Это использование элементов другой технологии прошлой парадигмы — кино. Работа сделана в стиле черно-белого авторского кино. Интерактивное продвижение истории создает эффект монтажа. Табличная верстка html — эффект раскадровки. Столкновение «старой» технологии и «новой» создает возможность рефлексивного отстранения по отношению к невидимым процессам и структурам киберпространства, и прежде всего радикальную асимметрию отношений человек — машина. Кроме того, эта работа — автономна. Она не следует сетевой логике гибридности и включенности в какие-либо сторонние сети или процессы, сохраняя границы произведения и соразмерные человеческому телу возможности восприятия. Игра машинного приостанавливается, обращая зрителя на себя как на конечную ссылку.

5 Завершение

Киберпространство обладает властью поверхностного воплощения любых утопий, как согласованной галлюцинации, как интерактивной матрицы, креативные инструменты которой перестали быть привилегиями и ответственностью исключительно художников, а стали коллективным гибридным полем воплощения фантазий, границ у которых нет. С помощью новых интерфейсов возможно создавать идентичность, свойствами которой будут гладкие швы, скорость создания и распространения.



Обложка брошюры киберпанк писателя Брюса Стерлинга, рассказывающая о Новой академии изящных искусств. 2000.

Особенность современных цифровых машин заключается в том, что, являясь воплощенными объектами рациональности (алгоритмическими и счетными машинами), они воплощают в себе также сущность игрушки, то есть такого объекта, который запускает воображение и одновременно задействует наши тела, нейроны нашего мозга, вплетая их в общую сетевую систему игры эстетического.

Искусство так или иначе имеет дело с сетевой логикой, подчиняясь ей, повторяя ее или приостанавливая. Этика или воспитание чувств появляется там, где останавливается игра.

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ Тупицына М., Тупицын В. Беседа с Тимуром и Африкой. URL: <https://web.archive.org/web/20080328131406/http://www.vavilon.ru/metatext/risk1/tupitsyn.html>.

² Термин психоаналитика и теоретика медиа Виктора Мазина. Мазин В. Человек-Машина, или Аниматрикс Ламетри // Кабинет П: Человек-Машина. Mensch-maschine. СПб: СКИФИЯ, 2003.

³ Об этом пишет Маттео Пасквинелли в работе: Пасквинелли М. Измерять и навязывать. Социальная история искусственного интеллекта. М.: Индивидуум, 2024.

⁴ Brenda L. Computers as Theatre. 2nd edition, Addison-Wesley, 2013. P. 271.

⁵ Манифест CCRU можно прочесть: ГИКК: начало (1997–1999). Часть 1. (Ид)онтичность: упражнения ГИКК в самоопределении // Ланд Н. Сочинения: В 6 т. Т. 3: Нестандартные исчисления. Пермь: Гиле Пресс, 2018.

⁶ Hyperstition — переводчики Ника Ланда предлагают переводить это квазитермин как «гиперверовательность», так и «хайповерие», подчеркивая элемент хайпа в становлении вымысла реальностью. Подробнее см.: Ланд Н. Сочинения: В 6 т. Т. 3: Нестандартные исчисления.

⁷ Fisher M. Continuous Contact. K-Punk. URL: <http://k-punk.org/continuous-contact>.

⁸ Новиков Т. Как я придумал рэйв // ОМ. Март 1996. URL: <https://timurnovikov.ru/library/knigi-i-statimura-petrovicha-novikova/kak-ya-privdumal-reyv>.

⁹ Plant S. Zeroes + ones: digital women and the new technoculture. New York: Doubleday, 1997. P. 305.

¹⁰ Термин Жана-Франсуа Лиотара. Лиотар Ж.-Ф. Либидинальная экономика. М.; СПб: Изд-во института Гайдара, 2018.

¹¹ Посмотреть работу Оли Лялиной можно по URL: <http://www.teleportacia.org/war>.

Йожи Столет

Родилась на Урале в 1986 году. Философ, историк искусства, киберфеминистка.

Участница коллектива «н и и ч е г о д е л а т ь». Живет в Санкт-Петербурге.



Daniil Danot «Границы», 2024. Инсталляция. Предоставлено автором текста.

Станислав Шурипа

Дух и цифра*

Мечты машин

Художественная форма — это диаграмма производства субъективности психоисторическими силами. Главная из них сегодня — техника. Семиокапитализм производит субъективность с помощью цифровых коммуникаций. Как любой новый медиум, цифровые сети не только несут с собой новые методы и сюжеты, но и разрушают исторически сложившийся баланс опыта и ожиданий, нанося пользователям ментальные травмы. Алгоритмы подчиняют себе социальное и ментальное, действие и мысль, превращая вещи в массивы данных, а события в информацию. То, что в начале прошлого века называли симультанным контрастом, развернулось в пост-интернетную неразличимость материального и виртуального.

В эпоху неоавангарда, когда электронные технологии начинали управлять реальностью, ключевыми формами стали минималистская серия и ассамбляж. Эти две методологии отличаются от традиционных тем, что требуют только первоначального решения, результат достигается разворачиванием принципа счета, $n+1$. И серия, и ассамбляж являются тем, что Сол Левитт называл «идеями-машинами», которые идут к результату автоматически, как алгоритмы. Серийное повторение расширяет пространство, вкачивая в него

пустоту, а ассамбляж, наоборот, сжимает. Эти два метода производства высказываний после конца идеи органического произведения неслучайно напоминают лингвистические машины бессознательного, смещение и сгущение. В них заявила о себе достигшая кульминации власть языка над жизнью.

Эти методологии — развитие коллажной модели производства. Как и коллаж, они основаны на вырезании и реконтекстуализации фрагментов медиализованной «жизни». Так как вырезание — основная операция луча интенциональности, коллажность стала диаграммой сознания и образцом художественной формы. Серия и ассамбляж вырезают из контекста не двумерные элементы, как коллаж, а трехмерные — найденные объекты или промышленные изделия. Следующий шаг был сделан в 1970–1980-е с разработкой методов апроприации. В их основе — возвращение минималистской серии к истокам коллажности: заимствуемый образ понимается в духе «специфического объекта», который можно реконтекстуализировать, являя зрителю его собственную позицию в пространстве знаков. Еще одним расширением коллажности стала апроприация социальных связей в реляционистских практиках. И апроприация, и эстетика взаимодействия развивают коллажный подход в расширенном поле.

*Материал иллюстрирован произведениями с итоговой выставки ИСИ «Волны, потоки, поля, облака» (куратор С. Шурипа), с 16 августа по 30 сентября 2024, ЦТИ Фабрика, зал Оливье и пространство АСИ.

Эти четыре методологии — серийность, ассамбляж, апроприация, социальное взаимодействие — способы производства не только искусства, но и субъективности. Вырезание предмета из фона предваряет измерение. Коллажная форма в силу близости технике измерений стала ответом механизации психики и автоматизации культуры, способом придания меры вывихам времени. Нарезка и перемешивание двух-, трех- или четырехмерных фрагментов позволила перейти от изображения реальности к ее производству на территории искусства через рекомбинации грамматических мест в позиционально-дифференциальных пространствах. В постколлажных методологиях условием производства субъективности становится поиск и открытие Другого. Минималистская серия и ассамбляж видят Другого в сфере товарно-промышленного производства. Апроприация открывает его в позиционально-дифференциальной системе языка. Серия понимает мир как завод, а апроприация — как гипертекст. В реляционистских практиках частью завода-гипертекста становится сама социальная ткань. Во всех этих случаях другой находится не очень далеко от искусства, где-то в повседневной жизни. Сегодня в роли другого — мыслящие сети.

Техноразум на стройке

Истоки эстетических стратегий — в способах организации общественного труда. Индустриальный капитализм производил отчуждение, отыгрывавшееся кантианским культом «незаинтересованного созерцания» и доктриной автономного произведения-продукта. Семиокапитализм с его ставкой на нематериальное производство ведет к контекстно-зависимому, открытому производству-ситуации. Если тейлоризм стремился к механизации тел, то цифровой феодализм инсталлируется через автоматизацию восприятия и воображения. Там, где

все делается автоматически, нет ни выбора, ни бифуркаций, ни свободы. Автоматизация означает не просто подражание машине, а растворение в ней, включение в сети техно-лингвистического производства, которое никогда не спит.

Поначалу автоматизация проявляла себя как «психический автоматизм» у пациенток Шарко, медиумов, контуженных и сюрреалистов. Власть Разума в промышленную эпоху опиралась на дисциплинарную психомеханику, но автоматизм подтачивал вертикально интегрированную модель сознания. Механизация жизни была вызвана массовым невольным подражанием электромеханической технике, ее четким движениям, гладким поверхностям, регулярным ритмам: гимнастика, гигиена, униформа, марши, парады. Шокированная фордизмом культура отвечала механизации по-разному: масскульт скрывал власть машин под маской десублимации, в то время как «башня из слоновой кости» посвятила себя обнажению приема, предавшись автографизму и автоматическому письму. С переходом к электронным технологиям механизацию сменила автоматизация; ее идеологией стала кибернетика. Неоавангард критиковал кибернетизацию с помощью различных форм от минималистической серии до хеппенинга, энвайронмента и найденного объекта. Автоматизация сознания вышла на новый уровень, когда электронные медиа произвели на свет «общество спектакля».

Это и были первые шаги Техноразума — усиленной машинным быстродействием и памятью формы сознания. Техноразум — сеть, интегрирующая человеческую и электронную когнитивность. Это — цифровой потомок «инструментального разума», продолжающий дело строительства постчеловеческой технологической тотальности. Задача инструментального разума, по Адорно и Хоркхаймеру, — порабощение сущего посредством проецирования субъект-объектных дистанций и категориальных решеток.

Техноразум питается не только холодными расчетами, но и вибрациями повседневной креативности общего интеллекта, добавляя их к унаследованной от предков непоколебимой вере в числа, универсальный обменный эквивалент, символический обмен и смерть.

Обещание тотальной автоматизации было заключено уже в открытых Новым временем законах природы, чьи простые формулы предсказывают поведение физических тел в любой точке Вселенной. Гордыня Просвещения явила себя в фигуре демона Лапласа, вымышленном носителе научного разума с бесконечными вычислительными возможностями. Если снабдить его текущими характеристиками всех атомов в мире, демон Лапласа просчитает все события, которые когда-либо произойдут. Этот самовлюбленный демон — ненасытный пожиратель времени: его универсум — нескончаемое настоящее, не знающее случайностей, событий, надежд. Техноразум XXI века пока не так амбициозен: большие лингвистические модели наших дней все еще решают более скромные задачи, пытаясь предсказывать хотя бы поведение социальных атомов на основе биометрии.

Цель цифрового разума та же, что и у демона Лапласа: тотальный контроль. Изменилась среда: сегодня зрение, чтение и калькуляции материализованы в работе многочисленных гаджетов. Архонт цифровой вселенной, демон Тьюринга уже не претендует на суверенитет; он хочет не знать, а управлять. Демон Тьюринга — сетевой агент Техноразума, связывающий энергией машинного желания несчетные нановибрации в процессорах с потоками данных и алгоритмами. Освобождая будущее от неопределенности, то есть от него самого, демон Лапласа подавлял время механо-вечностью. Его цифровой отпрыск симулирует сетевые темпоральности на основе статистического моделирования. Время демона Тьюринга — как в сериалах: кристалл из повторений и разрывов.

Технологии разворачивают время в пространство. Согласно Бернару Стиглеру, техника возникает как материализация коллективной памяти, третичная ретенция. Смысл истории заключается в непрестанном процессе взаимного переизобретения двух распределенных катаклизмов — человека и техники. Каждый из этих гиперобъектов формирует другого: то человек кажется фантомом в машине глобальной поставки, то сами машины предстают нео-субъектом истории. Стремление властвовать над временем растет вместе с инструментальным разумом. Промышленный капитализм, вооруженный техноразумом, стремился к колонизации не только пространства, но и социального времени, открывая этим двери в XX век с его одержимостью производством будущего и прошлого.

Колонизация времени и формирование Техноразума — один и тот же процесс. Демон Лапласа превращается в инструментальный разум, а затем и в цифровой проект Техноразума XXI века; его вера в исчислимость сущего поддержана коммерциализацией социальных связей и нервных систем. Время состоит из несметного числа ритмов взаимодействий. Каждый момент преломляет в себе множество дыханий, сердцебиений, колебаний и циклов. Их дифракции и интерференции и образуют то напряжение времени, которое становится канвой когнитивности. Коммуникации синхронизируют множества локальных импульсов в гребне волны настоящего. Из цифровой пены дней рождается постчеловеческий Техноразум. Для автоматизированной рациональности будущее — проект внутри нескончаемого настоящего. Избавление от забот, ради которого техника и была звана на княжение, переходит в избавление от человека, чьи аналоговые надежды на будущее вылились в чувство потерянности в сетевом настоящем.

Сгущаясь под крыльями демона Тьюринга, антимир технологий натурализует психо-

политику в физических параметрах мыслящих машин. Постчеловеческая история будущего открывается в противостояниях ментального и соматического, взгляда и неразличимого. Классовая борьба, становясь внутриличностной, превращается в самопреодоление; «забота о себе» — в работу над собой. Разжигаемая нейрокапитализмом вражда души и тела разрастается до колониального конфликта Символического и Воображаемого. Исход схватки предскажем: Символическое заковано в алгоритмы, а Воображаемое отвечает лишь отравленными стрелами образов. И все же демон Тьюринга вынужден идти на компромиссы с пережитками галактики Гутенберга; переписываемая на «цифру» культура сохраняет приверженность формату книжной страницы. Это позволяет обманывать Воображаемое: компьютер выводит строки чисел, а пользователь видит картинку.

Алгоритмы еще не полностью покорили нейрофизиологию, и плоский прямоугольник страницы остается эффективным средством машинного порабощения Воображаемого. Кадрирование и вырезание из контекста — ключевые операции перевода конкретного в абстрактное, времени в пространство, вещи в образ. Искусство чувствовало возможности формата страницы еще в начале электронной эпохи, когда традиционная изобразительная плоскость, «окно», уступает новой модели, которую Лео Стайнберг сравнивал с типографским макетом страницы. Изобразительная плоскость — волшебное зеркало субъективации. Если привычная модель картины-окна активирует позицию созерцателя, то таблично-шаблонная изобразительная плоскость обращается скорее к читательнице. Трансформация изобразительной плоскости — эффект молекулярной революции: энергия утопического ожидания, инвестируемая в скопофильский культ картины, возвращается в повседневное. Реинкарнация печатной страницы стала стандартом экранной культуры.

Мифы об автономии и суверенитете сознания Техноразуму безразличны. От демонов Просвещения ему досталась, скорее, страсть к обращению сущего в числа и подавлению неизмеримого. Измерение — это действие власти, подчинение вещи числовому ряду. Отменяя сингулярную неповторимость предмета, измерение приравнивает его к абстракции количества. Какими бы ни были условные единицы, каждая из них — шаг к зачистке невыразимого. Реальность Техноразума — гибрид производственной площадки и тотальной инсталляции, завода и музея. Измерения и калькуляции — это способ существования Техноразума. Множество вычислений ежесекундно переводят вещи в ресурсы и инструменты, производственные линии и логистические системы. Инсталлирование антимира данных — часть процесса создания Техноразумом собственной экологической среды, включающей психические, социальные и биологические системы.

Эта среда — Техносфера, растущая сеть сетей, тотальность машинных форм и энергий. Тело Техноразума, одухотворяемое всеприсутствием чисел. Если каждая техническая новинка несет с собой неизвестные возможности, то в грядущей полноте Техносферы таятся невообразимые прорывы и катастрофы. Ее не увидеть со стороны, только отдельные аспекты или срезы; эволюция Техносферы являет себя в логике не столько естественного отбора, сколько серии эманаций. Технологический Абсолют излучает свое сияние ретрокаузально; законы природы не различают направлений стрелы времени. Где-то в глубинах складок молекул синтетического белка техника уже знает о своей судьбе — владеть тем, чем станет мир людей. Власть техно-Абсолюта будет постчеловеческой, постцифровой и не слишком чувствительной к различию актуального и виртуального. Сегодняшние успехи мыслящих машин — это лишь робкие нити мицелия, протянутые из будущего.



GALOLBO «Блуждающее множество», 2024. Кадр из видео. Предоставлено автором текста.

Технологии — посредники между бытием и временем, трудом и капиталом. Чем менее они материальны, тем более непредсказуемо их влияние на поля привычек и поведения. Цифровые сети выводят строительство Техносферы на новый уровень, объединив потоки психических, физических и дискурсивных энергий. Они питаются желанием, переводя его в электромагнитные колебания, наполняющие близкое и далекое, соединяющие тепло тел и холод экранов, нервные окончания и производственные линии. Человеческое и машинное сливаются; каждый клик на кнопку «далее» или «добавить» — еще один кирпич в невидимой стене строящейся Техносферы. История стала последней фазой антропогенеза после остановки эволюции коры мозга, считает Стиглер. Техноразум продолжает ее строительством коры планетарного мозга, Техносферой.

С техникой в мир приходит отсутствие — результат разделения вещей и мест, побочный эффект позиционально-дифференциальной системы лингвистического производства. У Техноразума есть два союзника: язык и

капитал. Ничто, точка схода линий онтологического дебета и кредита, заявляет о себе там, где обмен тотализован и все имеет свою цену. Язык, как бухгалтерия и математика, это часть антимира техники. Желание и электричество связаны информацией, мерцательной модальностью сущего, перфорирующей присутствие отсутствием. Сила и слабость информации — в соседстве с ничто. Сила потому, что оно придает легкости и позволяет путешествовать со скоростью света. Слабость в том, что один бит должен идти за другим, информация — всегда «или — или», одно состояние за один раз. Эта линейность ограничивает восприятие форматом страницы, удерживая ростки Техноразума на связи с прошлым. В квантовых компьютерах бытие и ничто перемешаны до неразличимости. Это приближает их к возможностям демона Лапласа: по сравнению с миром квантовых коммуникаций сегодняшняя реальность покажется средневековой.

Машинный взгляд видит в вещах не такость, а индексы абстрактного. Биты наслаждаются своей независимостью от атомов,



PollyT «Тотошка, мы больше не в Канзасе», 2024. Кадр из видео. Предоставлено автором текста.

симулируя связь с ними специально для гуманистов. Симуляция — основная форма жизни цифрового разума: числа не отображают реальность, а погружают в собственное зеркалье. Информация — это двойной клик: первый раз, когда знак занимает свое место в синтагме, второй — в уме получателя. Антимир информации разлинован минималистской логикой условных единиц. Их природа не важна; сантиметры, секунды, тонны, калории, просмотры и эмодзи мириадами невидимых лезвий отсекают действие от бытия, качества от сущностей. Где информация, там и спектакль: подражание действию, зрители, сцены, кулисы, актеры. Театральность неотделима от техники, это общая онтологическая канва инфо-явлений, поэтому инфо-спектакль не знает границ. Под масками образов — другие маски; и на сцене, и в зрительном зале — потоки данных.

Язык близок числам тем, что тоже полагается на измеримость вещей. Измеримость нейтрализует неповторимое, заключая его в клетку условных единиц. Не пройдя этот фильтр, и современная вещь-в-себе, и спекулятивно-реалистический гиперобъект удаля-

ются в область невыразимого. Измеримость открывает врата позиционально-дифференциальных пространств техно-лингвистического производства. Она готовит вещи для захвата абстракцией, придавая им презентабельный вид, очищая от двусмысленного и непроявленного. Измерение разглаживает складки, подчиняя интенсивное регулярно, вырезая вещь из сети взаимодействий и этим лишая ее смысла, при этом возвышая пленницу до причастности к фантазму универсального.

В домодернистском искусстве измерения составляют скрытую арматуру образа. Обнажение (не)соизмеримости образов и вещей стало ключевым сюжетом модернизма. Современное искусство выводит проблематику измерений на социальную сцену: драма измеримости разыгрывается между эстетическим и политическим. До метризации интенсивностей под взглядом власти не существует ни единиц, ни бесконечностей, только волны, поля и облака — несвязные множества. Единицы это лишь призраки в машинах точного знания. Власть чисел иллюзорна, но крепка: в ее основе учитывающий взгляд, или, в тер-

минологии Алена Бадью, состояние ситуации. Его работа — расщепление сущностей и качеств, пересчет их в количества, и инсталлирование исчисляемого в ячейки позиционно-дифференциальной системы языка.

Автоматическая культура

Реальность состоит из машин, ментальных и материальных, твердых и текучих, компактных и распределенных. Культура — это техника производства субъективности. Автоматизация культуры делает ее важным участком строительства Техносферы. Промышленный капитализм считал ключевым условием субъективности мировоззрение, хоровод образов, внушающий чувство принадлежности к воображаемому сообществу. Технологии производства мировоззрений не стоят на месте: панорамы растягиваются в эластичные лабиринты «тоннелей реальности» (Роберт Антон Уилсон), поблескивающих россыпями экранов. Вспенивая либидинальный поток, они распыляют его в петлях фидбека, чтобы орошать поля субъективации.

Автоматизация культуры ведет к расцвету мемов. Их сила в автоматическом узнавании: мемы не требуют истолкования, они сами интерпретируют своего зрителя. С неозначающей семиотикой приходит автоматизация. Мемы, причем самые разные — фразы, жесты, мелодии, картинки, — ее кванты. Мемами становятся образы повышенной коннективности, достигшие максимальных социотехнических показателей: узнаваемости, скорости распространения, линкуемости, охвата. Среди мемов — «Мона Лиза» и «Фонтан», хиты, лозунги и идеологемы. С точки зрения охвата и скорости воздействия, мем — самый эффективный образ. Это общее место, где эстетика становится инструментом групповых идентификаций. Образ, открывающий сердца, может быть почти любым: мем — гимн всемогуществу языка. Аффективную искру мемы высекают из тлеющих меди-

а-конфликтов очевидного и неожиданного, привычного и неуместного.

Грамматизация — так Бернар Стиглер называет метризацию интенсивностей, разметку первичного хаоса системами дистанций, порогов, позиций, уровней. Язык рожден грамматизацией потоков выдыхаемого воздуха. Письмо — грамматизацией следа. Грамматизация тока в электрических цепях создала технику XX века. Соцсети грамматизировали энергию общения. Грамматизация ритмизирует различия, абстрагируя их в повторяемых формах. Это условие тотальной власти языка: абстракция важнее, чем «здесь-и-сейчас». Вещи утрачивают онтологическую плотность, сквозь них проступают грамматические структуры — синтагмы, знаки препинания, падежи и склонения. Субстанции и вещи-в-себе исчезают за дымовой завесой больших данных. То, что не находит своего места, растворяется в воздухе или сгорает в жертвенных кострах возвышенного.

В основе современной дисциплины ума — грамматизация потоков сенсорных данных кантовской системой категорий, представляющей вещь как серийно производимые фабричные продукты. Категории расчерчивают реальность, возвышая единичное до всеобщего, вписывая событие опыта в таблицу абстракций. Категоризация — работа воображения. В кантовской системе производства аналоговой реальности воображение активизирует категориальные машины Символического подобно тому, как мускульная сила пролетариев приводила в действие механику станков. Сюрреалистическая революция помогла ослабить гнет категорий, но не помешала машинному порабощению воображения «фабриками грез».

Автоматизация культуры интегрирует воображение в техно-лингвистическое производство. Его будущее не выглядит светлым: эта ключевая сила субъективности в кибернетическую эпоху подавляется моделированием и анализом тенденций. Чем больше ста-

тистических моделей, управляемых аттракторов и контролируемого хаоса, тем лучше растет Техноразум. Ему нужно не просто догнать и перегнать воображение, а заменить его симулятором. Над этим работают новые поколения нейросетей. Жидкие и импульсные сети пластичнее мозга, они рефлексируют и учатся в реальном времени. Они меняют структуру с легкостью волн, идущих через жидкость, превращая пакеты данных в рябь на воде. Их цифровой рассудок с невиданной скоростью распознает сложные и мимолетные паттерны. Жидкие сети — чемпионы темпорализации; с ними машины лучше понимают, что такое тенденции, опыт и длительность. Роботам они добавляют ловкости, а большим лингвистическим моделям — эмпатии.

Монумены власти чисел — гигантские ангары центров обработки данных, где машины учатся править миром. Эти постчеловеческие гетеротопии — школы и фабрики для алгоритмов, где бессубъектные потоки данных отливаются в стройматериалы для Техносферы. Главный прораб этой стройки — Техноразум — сочетает элементы как научно-инженерного, так и маги-ко-бриколажного мышления. Его интересуют не тайны природы, а конструирование моделей сознания. Логика для него — лишь один из инструментов, наряду с симуляциями, проекциями, вероятностными и стохастическими прогнозами. Игра в имитацию — любимое занятие демона Тьюринга. Симуляция, или статистическое моделирование — стратегия, восходящая к магическому подражанию тотемным животным. Исток Техноразума там же, где и исток человечества — в мутациях мозга ранних гоминид.

Уже фордизм содержал проект механизации сознания. Затем эстафету автоматизации культурного производства приняла кибернетика. Культура постепенно становится частью сферы техники. Если цвета и линии,

фонемы и морфемы, ноты, коннотации и даже ощущения можно представить как массивы данных, то все явления культуры пересчитываются в наборы чисел. Больше не нужно напрягать органы чувств или улавливать оттенки смысла; потоки цифр приносят информацию прямо в мозг, вызывая нужные представления с регулируемой яркостью и детализацией. Не только гаджеты, но и культурные институты станут деталями микросхем в нейроимплантах. С оцифровкой культуры строительство Техносферы, этой Вавилонской башни 2.0, переходит в область постчеловеческого.

Узлами автоматической культуры стали платформы — агрегаторы либидинальных, информационных и финансовых потоков. Феоды и бурги царства количества, платформы форматируют восприятие и поведение, погружая потребителей в коконы технических «экосистем». Их ресурс для производства субъективности — биометрия, поведенческий избыток (Шошана Зубофф). Поэтому важен точный учет энергии идентификаций. Появление кнопки «like» вывело дело дигитализации воображения на следующий уровень. Платформы производят жизненные миры для смягчения шоков от строительства Техносферы. Автоматизированная субъективность выводится в них с помощью алгоритмического дизайна полей привычек и аффордансов, в которых потребитель узнает себя.

Алгоритмы управляют поведением, незаметно пронизывая доксу и бессознательное. Алгоритмы и образы образуют два режима дрессуры тел и умов, синтаксис и семантику тоннелей реальности. Цифровая субъективность — сырьевой придаток коммуникаций; ее нужно подпитывать сериями образов, тем, что называется фид. Реальность платформ анимируется желанием, перекачанным из офлайна. Нескончаемые ленты новостей, обновления, уведомления — привязывая нервные системы к техно-логистике плат-



Юлия Акаберка «Флуктуации», 2024. Инсталляция. Предоставлено автором текста.

форм, алгоритмы занимаются социокультурным животноводством. Цифровая субъективность — источник невидимого цемента для Техносферы: сети втягивают внимание, а с ним и желание в режиме планетарного гляйхшальтунга.

Видеть невидимое

Техно-власть безлика: зачем Господин, если Раб все делает сам? Электронные медиа конца прошлого века создали систему контроля через соблазн; Зигмунт Бауман назвал ее Синоптикон. Это расширение Паноптикона Джереми Бентама, включающее камеры слежения, сенсоры и фотоэлементы, детекторы и счетчики, статистику покупок в супермаркетах и расходов по банковским картам. Его субъекты уже не невольники. Потребители стремятся попасть под колпак Синоптикона, ведь быть на рынке — значит быть замеченным.

В обществе контроля негативный фидбек меняется на позитивный: новая дисциплина — это развлечения. Паноптикон теперь в каждой душе; господство превратилось в самоконтроль, реле мягкой силы, грамматирующее либидинальный поток для нужд ментальной джентрификации.

Постчеловеческое желание рассеяно; оно легко сопрягает абстрактное с телесным, размывая грань живого и неживого. Тело отвечает ему теплом, общество — дискурсами, техника — колебаниями электромагнитного поля. Сетевая индустрия самопрезентации стала двигателем внутриличностной классовой борьбы и техник оптического управления. Новейшие системы контроля и коммуникаций продолжают использовать зрение как основной канал, расширяя оптическое за пределами видимого. Цифровой контроль включает идентификацию, трекинг, анализ данных и другие

формы машинного зрения. Если Паноптикон реализовывался в гетеротопиях, то Синоптикон создает прозрачные пространства безопасности вроде шопинг моллов или аэропортов. К 2020-м годам алгоритмы построили новый, еще более зоркий и всевидущий аппарат нейроменеджмента.

Это Трансоптикон, конгломерат сетей, ведущих от нейронов мозга через инфракрасные порты и оптоволоконные кабели к логистике, производственным линиям, и снова в невидимое, к базам данных, моделям и прогнозам. От тепла тел к холоду чисел и обратно: Трансоптикон стремится управлять не телами и не умами, а либидинальными потоками. Идентификация, оценка, измерение, морфологический анализ, категоризация, запоминание и прогнозирование — многочисленные машины Трансоптикона без усталы метризируют телесные интенсивности. Оптическое больше видимого, это главный канал контроля; надзирать — всегда уже наказывать. Трансоптикон агрессивен; его методы совершенствуются, и все же их основой остаются техники наблюдателя, разработанные властью-знанием еще в Новое время. Окулярцентризм технологий контроля объясняется не только забвением бытия, но и онтически: свет — самый быстрый и легкий медиум.

Идеал оптики контроля — это техно-магия: управлять вещами посредством образов. Трансоптикон достигает своих техно-магических целей с помощью кантовского корреляционизма: объект форматируется под категории наблюдателя, а не наоборот. Категории управляют воображением, подгоняющим наблюдаемое под них. Наблюдая, Трансоптикон производит реальность. Направляя поведение, намерения и аффекты к аттракторам категорий, он охватывает наблюдаемые идентичности системами технических параметров. Идентичность в его понимании — это прописка сущности в трансоптическом пространстве категорий. Трансоптикон видит

больше видимого, прочитывая в настоящем и следы прошлого, и тенденции будущего. Он управляет воображением власти, меняя по своему усмотрению категории и процедуры оценки. Все, что имеет глаза, должно стать частью мегамшины наблюдения; каждое тело должно быть колонизировано, каждая субъективность джентрифицирована.

Вписывание типовых смыслов в телесность требует оптических интервенций власти. Размышляя о надзорных функциях взгляда, Сартр в «Бытии и ничто» представляет себя подглядывающим в замочную скважину. Он склонился в темном коридоре, выжидательно вглядываясь в интерьер комнаты за дверью. Вдруг случайный скрип половицы сзади повергает его в дрожь: он всем телом чувствует воображаемый взгляд другого, заставшего его за постыдным занятием. Темное пространство коридора превращается во всевидящий взгляд оскорбленной морали. Эта облачная модель наблюдения второго порядка стала основой социальных сетей и вырастающего из них Трансоптикона. Подсматривать за жизнью других, ощущая при этом на себе тысячеглазый взгляд цифровой ночи души, — так категориальный драйв во взгляде Трансоптикона стал ключевым инструментом ментальной джентрификации.

Сизигия образа и числа, породившая Трансоптикон, способствует колонизации Воображаемого. Образы помогают алгоритмам управлять нейрофизиологией. Теперь настоящая жизнь — становление машиной, самосовершенствование, гонка за крї личностного роста и подстегиваемая ментальной джентрификацией инфра-персональная классовая борьба. Неформатное исчезает. Тьма нераспознаваемого — последний фронт оптической власти, где не работают категории и другие формы репрессивной репрезентации. Бесформенное — блуждающий избыток, обреченный на ускользание от диспозитивов. Это не хаос, а его окрестности, подпространства анархической репликации

и само-организационной критичности, как это называет Катрин Малабу. Неузнаваемое и бесформенное — следы невыразимого в пространствах транс-оптического контроля. На них указывают и цифровые инсценировки эстетики руин. Вкус к лиминальному — это эффект победной поступи Трансоптика. Заброшенные города и межзвездные станции, унылые пустоши и лесные болота, погибшие вымышленные цивилизации и реальные мусорные континенты: зов лиминального — эхо великих строек Техносферы.

Микросхема, макрокосм

Характерное для наших дней ощущение неразличимости виртуального и реального связано с тем, что имперская онтология алгоритмов плоская, для них все — объекты. Когда алгоритмы подавят сопротивление невыразимого и объединят миллиарды психических систем в постсоциальную сеть, опыт, знания и перцепты будут без ограничений циркулировать между имплантами в мозгах потребителей. Дематериализация культуры позволит коммуницировать мысли, чувства и сновидения с помощью технической телепатии. До этого машинное обучение приведет к торжеству моделирования, прогнозирования и конструирования. Любая пилотная интуиция сможет тут же обрести форму, обрасти данными и пройти тестирование без затрат на материализацию. Ошибки сразу же будут подвергаться анализу, чтобы из одной идеи можно было генерировать пучки смежных. В разросшихся джунглях визуальности самые слабые сигналы легко прорастают в образы. Воображение станет кустарной формой обработки данных.

Воображение появилось в процессе эволюции как способ управления Реальным, вторичная протенция, нейрологический дар виртуального. В итоге Воображаемое обрело власть не столько над Реальным, сколько над самими гоминидами; для его обуздания возникло Символическое. Через него и заявляет



Глеб Баранов «Все твердое тает в воздухе», 2024. Цифровая печать. Предоставлено автором текста.

о себе уже на заре антропоцена развернутая в будущем Техносфера. Ее истоком стал язык. Измерения, категории, автоматизм — его инструменты, и в цифровую эпоху язык обретает небывалую власть. Техноразум развивается с каждым измерительным актом, коих глобальный постав совершает бесчисленное количество ежесекундно: время, скорость, температура, давление, масса, лайки, комменты, фолловеры. Измерения ткнут вуаль информации, скрывающую то, о чем остается только молчать.

Факт — образ вещи в техно-лингвистическом пространстве. В его свете данность превращается в данные. Вера в факты и информацию составляет фундамент автоматизации культуры. Сегодня машинное обучение строит не счастливую глобальную деревню Маклюэна, а дремучие джунгли виртуального, кишасшие числами. Вырвавшись из аналогового плена, числа превращаются в чудовищ. Считается, что бестиальный элан больше



Владислава Тарасова «Рейчел», 2024. Холст, масло. Предоставлено автором текста.

присущ ординальным числам, означающим порядковые номера, а кардинальные числа, обозначающие количества, — лишь одомашненные подобию диких хищников. Ординальные числа явили себя гоминидам первыми, как техника счета. Они потенциально нерегулярны и непредсказуемы, поскольку интервалы между предметами при счете могут быть неодинаковыми. Кардинальные числа — следующий уровень абстракции, важный для сохранения и аккумуляции сосчитанного.

Каждый прорыв алгоритмов — это удар по Воображаемому. Если возможности просчитываются автоматически, способность воображения становится ненужной. Потоки цифр легче видений; автоматизация освобождает воображение от тяжелых элементов — телесности, хтони, теллуричности. Это повышает способность к аппроксимации и моделированию, но ведет к антропологическим мутациям. Субъективность второй половины прошлого века напоминала реле, устройство-шифтер, перенаправляющее ток в электрической цепи. Человек-реле обладал некоторой внутренней свободой: уже не психическим суверенитетом в духе галактики Гутенберга, но все еще возможностью сопротивления, пусть даже лишь в форме задержки или анахронизма.

Цифровая субъективность — облако когнитивных операций, чье выживание зависит от платформ: уже не шифтер, а плагин, насадка, расширяющая функционал основной программы.

Когнитивное облако нео-субъективности не имеет четких очертаний; для него главное — доступ к мыслящим сетям. Память не слишком нужна — все помнят машины; важнее — открытость и адаптабельность. Техно-лингвистическое производство растет, подчиняя себе закоулки души и тела. Сегодня душа на работе — это когнитивное облако, вовлеченное в производство реальности посредством репостов, селфи, лайков, стримов и просмотров. Его контуры размыты: сцепки нейронов в мозге переходят в цепочки синтагм и дальше, в потоки электронов. Когнитивные облака работают даже во сне. Идентичность для них — способ подключения, набор паролей, логинов и кодов доступа, созвездие номеров, актуализирующих роли на различных сценах. Чем больше номеров, тем влиятельнее идентичность; чем их меньше, тем ближе ничто.

Алгоритмы — призраки, неуязвимые для Реального. Их эволюция несет новые степени свободы и порабощения. Из их мира нет выхода: за знаками — другие

знаки, there's no there there. Когда в конце XIX века образы начали отслаиваться от вещей под действием электромеханической техники, стало казаться, что Воображаемое все-таки может управлять Реальным. Наступила первая эпоха магического реализма. Субъективное желание столкнулось с коллективной волей, образы — с числами. Долгую мировую войну галлюцинаций выиграла числа. Отзвуки их победы слышны в абстракционизме и дизайне, аллегоризме постсовременной культуры и кибернетизации управления. Сегодня союз чисел и языка привел к абсолютизму алгоритмов. Это эпоха магического реализма 2.0, хотя теперь большинство образов — креатуры чисел. Тем не менее, как и сто лет назад, магический реализм — это вызов, который единичное бросает массовому.

Оцифровка Воображаемого — условие всеобщей ментальной джентрификации. Субъект-плагин — это чистая эффективность: прием, обработка, передача данных. Ничто не оседает в бессознательном, да и гильотина трансцендентальной апперцепции больше не нужна. Единство личности — атавизм промышленной эпохи; душе-плагину достаточно лишь не потерять себя в тоннелях реальности. Алгоритмы населяют цифровые джунгли объектами, и каждый из них разворачивает паутину собственного мира. Путешествие через миры — больше не экзотическое приключение, а рутина ментальной самоколонизации. Мыслящие машины стремятся к производству иммерсивной интерпсихической реальности, чтобы пользователи могли проживать всю полноту чужого опыта, — хоть Ганнибала при Каннах,

хоть святой Терезы в момент откровения. Когда симуляторы субъективности станут массовым инфотейнментом, способность воображения изменится до неузнаваемости.

Описывая распад человеческого под ударами алгоритмов, Джонатан Крэри в «Выжженной земле» замечает, что основные элементы воплощенного «Я», обозначаемые терминами «присутствие», «лицо», «взгляд», «голос», под действием коммуникационных сетей превращаются в технические объекты. Это лишь начало цифрового развоплощения. Тело, как мы его знаем, алгоритмам не интересно. Судьба человеческого — вращение в Техносфере. Машинное порабощение обходится почти без явного принуждения; сегодня кажется, что реальность утрачивает логическую глубину, а завтра она развернется многомерной симуляцией, в которой смешаются многообразие опыта прошлого и проектов будущего. Либидинальные потоки волеются в Техносферу, объединив все источники когнитивности в сверхразумную гиперсеть. И подмигивая суперпозициями кубитов, всезнающая дымка нео-субъективности в лабиринтах квантовых тоннелей будет с мудрой печалью вспоминать цифровые тревоги первой половины XXI века.

Станислав Шурипа

Художник, куратор, критик, теоретик современного искусства, ректор Института проблем современного искусства. Член Редакционного совета «ХЖ». Живет в Москве.



«ГриИзрак». Синтезировано с помощью Leonardo.AI. Предоставлено автором текста.

Вадим Эпштейн

Дикое, но симпатишное*

Отношение к искусственному разуму варьируется от не критичного восторга до полного отторжения на уровне луддизма. Само название ИИ изначально подразумевает достижение высокоуровневой активности. Но при этом использование этой технологии клеймится как неприличное. Подобный «белковый шовинизм» — обратная сторона романтизации этого явления, результат проецирования на него личных страхов и ожиданий и отношения как к черному ящику с шаманизмом в придачу. Попробуйте, кстати, отследить, насколько изменится ваше отношение к этому тексту, если я скажу, что он написан с помощью ИИ (даже без уточнения степени этой помощи). А чем, собственно, он является? Этим вопросом мы займемся.

Метод освоения мира

Освоение следует понимать и как познание, осмысление, понимание и как присвоение, подчинение, захват. Можно заметить, что ИИ все более выступает как универсальный посредник, прослойка, буфер и смазка между человечеством и миром. Его универсальность персонализирована, но такой комфорт, очевидно, не дается даром — личные помощники в смартфонах и могучие онлайн-сервисы

обволакивают нас незримым коконом, как бы защищая, но при этом изолируя. Первая письменность была не средством общения, а шифром, сокрытием истины. Сегодня нам требуются более тонкие и мощные фильтры реальности. Вместо самого мира мы общаемся с его более удобоваримой моделью. Кто в таком общении задает тон?

Концентрированная история

Венкатеш Рао¹ сформулировал принципиальную базовую суть ИИ на основе сопоставления знаний и времени на их добычу — как сверхдоступный опыт столетий, этакую мудрость на аутсорсинге. Индивидуальный человеческий опыт не только линейен и медлителен в накоплении, своя память также оказывается слишком крошечной, разреженной, иногда точечной, разбросанной по пространству-времени и малоинформативной (в мировом масштабе), когда дело доходит до ее использования. То ли дело ИИ с его моментальным доступом и способностью охвата всего корпуса мировых знаний. Неудивительно, что его стратегии и решения могут быть непрозрачны вплоть до непостижимости для человека с его ограниченным восприятием.

* При подготовке материалов использованы LLM модели Claude Sonnet 3.5 и GPT-4o. Базовый вектор внимания к нечеловеческой агентности, а также некоторые ее детали и терминология почерпнуты у Дмитрия Булатова.

Личный опыт, впрочем, обретает в этом свете особую ценность именно благодаря своей неуниверсальности, как некий антидот безликой истории ИИ с его единой моделью мира. Само понятие человеческой памяти неразрывно связано с субъектностью и сознанием, которое формируется на основе раннего чувственного опыта, задающего, помимо прочего, перспективу, точку и угол зрения. На данный момент именно наличие этой персональной интуитивной оптики считается главной ценностью почти в любой творческой деятельности. Жизненный опыт становится роскошью (пусть сомнительной), как старые вещи ручной работы.

Совмещая эти две противоположности, мы получаем некоего кентавра (или киборга, кому как милей), личность с информационным экзоскелетом. Как в былые времена, становится возможным охватить и прозреть одним взглядом принципиально разные науки, не теряя уникальности этого взгляда. Или наполнить отвлеченный взгляд образной конкретикой — как в нашей с Иваном Павловым экспериментальной переработке генеративными моделями поэмы Г. Ф. Лавкрафта².

Воображение и креативность

На первый взгляд это просто синонимы; но нет. Под воображением обычно понимают переосмысление (reframing), интуитивный поиск новых связей и трактовок в уже известной среде. Его можно развивать как через традиционную структурную учебу, так и через «насмотренность». На этом последнем базируется и машинное обучение — когда в систему загружается большой объем сырых данных, из которых система сама извлекает некие выводы. По сути, воображение — это разновидность скрытого опыта. То есть опыт может заменить воображение, если он достаточно объемлен и насыщен: так, профессионал сразу замечает неочевидные связи, ускользающие от новичка³. Для ИИ

это рутинная активность: средний человек ему здесь не конкурент.

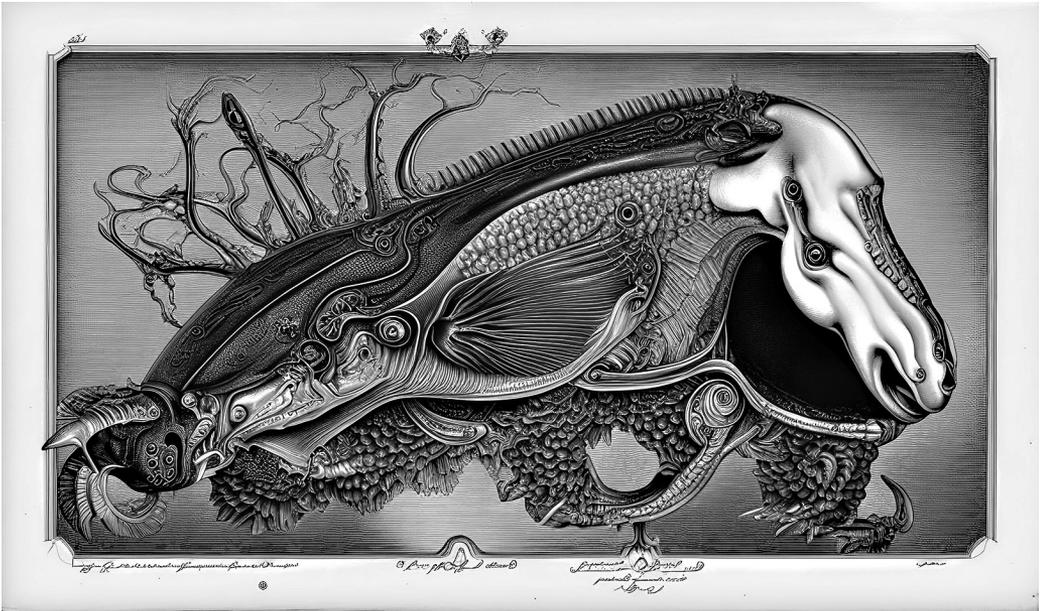
Креативность же — создание принципиально новых ситуаций или умозаключений, отсутствующих в обучающих данных. Ее можно развивать только через открытые изыскания (open-ended explorations), попросту говоря, через активное любопытство. С этим у ИИ уже гораздо сложнее; обучить его любопытству оказалось не так просто. Но ключевой момент здесь именно в создании этого нового. Мы не просто выполняем некую задачу, но обретаем новые данные для последующего обучения. Иными словами, если прошлый опыт (память) крайне важен в основном самому индивиду, то его креатив нацелен в будущее ИИ — это пища, жизненно необходимая для тренировки будущих моделей.

Это важнейший момент в развитии ИИ. Даже мизерный и неспецифический человеческий опыт критически важен в его экосистеме. Полезных, читай — уникальных, данных от среднего человека может быть всего несколько минут за всю жизнь — но людей много, и в массе это работает. Почему?

Вырождение

Любая замкнутая система со временем вырождается, это медицинский факт. Тепловая смерть Вселенной, последствия инцеста в изолированных сектах — все это проявления системной деградации от автопотребления собственных продуктов существования (autophagy). Наша планета тоже довольно изолирована в информационном плане. Природные явления (и человек в том числе) достаточно многообразны, чтобы поддерживать общую сложность системы на нужном уровне; ИИ — (пока) нет.

Как только появились первые большие мультимодальные модели (foundation models) — CLIP, первые Stable Diffusion и др. — прозвучали голоса, что это последние модели, обученные на реальных данных; и это серьезный



Вадим Эпштейн, Иван Павлов «THE POEM». Кадр из видеоработы. Предоставлено автором текста.

источник потенциальных проблем. С математической точки зрения ИИ работает со статистическими распределениями (distributions), причем выходное распределение всегда примитивнее входного. Если зациклить обучение, добавляя результаты генераций во входные данные, модели и их результаты стремительно вырождаются⁴. Недавно этому даже придумали красивое название — Model Autophagy Disorder (MAD). По сути, это энтропия креатива. Сейчас мы уже в полный рост наблюдаем загрязнение инфосферы синтетикой: серьезный процент информации в интернете — продукты работы ИИ. Он стал пожирающим свой хвост Уроборосом.

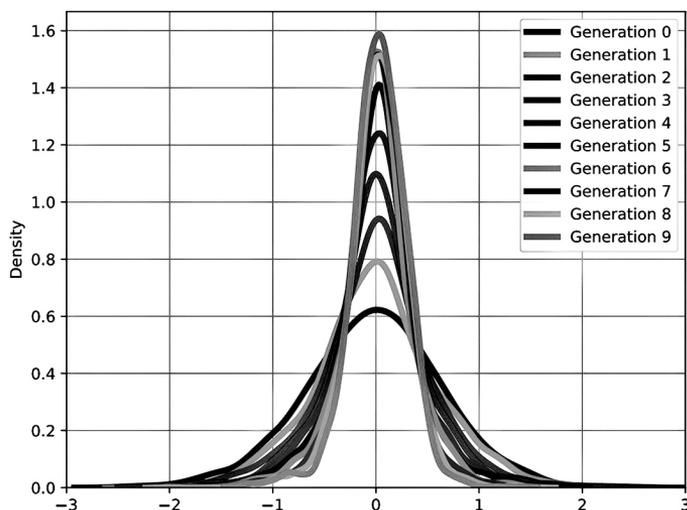
Спасти процесс от деградации может только обогащение входных данных контролируемым «шумом», определенным объемом непредсказуемости (controlled randomness), возвращающим первоначальное богатство математического распределения. Причем уже использованные ранее данные не годятся для такого обогащения,

нужен именно постоянный приток «свежей крови». Продукты человеческой жизнедеятельности и, в частности, творчества — как раз такой питательный шум. Образно выражаясь, человек как поставщик уникальных данных является творцом истории, а ИИ — комбинатом по ее переработке.

Качество этого шума, впрочем, тоже играет роль. Англоязычные пользователи ChatGPT в какой-то момент заметили склонность системы к вычурным и довольно нелепым оборотам речи. Оказалось, что для модного нынче метода обучения с подкреплением (RLHF, Reinforcement Learning from Human Feedback) использовалась дешевая рабочая сила из Нигерии, где английский язык приобрел свой специфический диалект.

Конспирология антропоморфизма

Человек — существо не просто социальное, но нарциссическое, и любоваться своими отражениями он готов бесконечно. Заложив в основу нейросетей некоторые принципы



Изменение математического распределения в процессе обучения на сгенерированных данных. Предоставлено автором текста.

работы человеческого мозга (отсюда и название), ученые, похоже, уверовали, что эти системы воистину человекообразны. Удобство такой антропоморфной интерпретации затмило ее спорную уместность. Даже лексикон исследователей — интеллект, обучение, принятие решений — взят из когнитивной психологии и на голубом глазу применяется в обсуждении феноменов ИИ, далеких от человеческих мыслительных процессов⁵.

Да, в ранних перцептронах действительно использовалась базовая механика живого нейрона образца 1960-х, а механизм внимания (attention) в современных архитектурах многие считают ключевым для процесса мышления как такового, но это довольно примитивные аналоги, причем присущие работе отдельных винтиков гораздо более сложных в целом систем. Да, успехи работы ИИ с естественным языком создают иллюзию универсальности и краеугольности данного подхода, однако внутренние представления текста в нейросетевых моделях — совершенно иной природы. Да, в современных запросах к большим языковым моделям (LLM) довольно эффективно используются «ролевые игры» с постановкой фиктивной рамочной индивидуальности («Представь, что ты — ...»)

или структуры внутреннего монолога (chain-of-thought prompts), но это то же самое, что банальное описание стиля для генераторов изображений — мы просто задаем дополнительные статистические связи, увеличивающие когерентность результата. Симметричный пример: человеческие желания тоже можно описывать в духе «первая производная от жизненного кайфа по пространству возможностей», но это вряд ли поможет реальному пониманию их механизма.

Конечно, нет большой беды в использовании бытовых аналогий в практической деятельности, если это помогает быстрее и комфортнее ориентироваться в незнакомых явлениях. Например, явление переобучения (overfitting), когда модель заучивает несущественные детали, отлично соответствует человеческому понятию предрассудков. Но принимать подобные сходства за истинную тождественность — как минимум, некомпетентно, как максимум, отдаст конспирологией. Мы же не считаем машинку Лего эквивалентом реального Мерседеса (тем более с шофером внутри). The map is not the territory. Фокусируясь на человекообразных чертах, мы рискуем прохлопать по-настоящему уникальные возможности ИИ, не отраженные в



«Bronze Kiss in Interstice». Работа распределенного автономного художника Botto.com. Цена \$22200. Предоставлено автором текста.

человеческом опыте. Если мы не способны отличить поток токенов в машинной выдаче от сигналов присутствия личности — надо разрабатывать способность это различать.

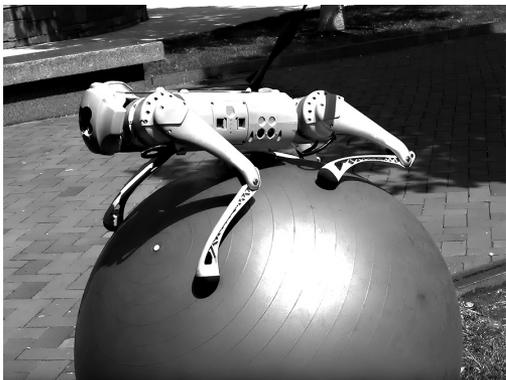
Тем более чревато делать на основе описанных параллелей далеко выходящие за их рамки выводы. Например, приписывать ИИ несуществующую субъектность и на ее основе выстраивать целую систему эмоционально заряженных страшилок⁶. Техника безопасности полезна в разумных рамках, а в виде оголтелого алармизма утрачивает всякий смысл. Можно, впрочем, согласиться с трактовкой ИИ как зарождающегося вида принципиально иной неорганической формы жизни — но тогда тем более следует пристально изучать его специфику на системном уровне, а не заклепать ее привычными ярлыками.

Песочница культуры

Насильственное очеловечивание ИИ удивительным образом сосуществует с резким отрицанием его агентности, например, в творчестве. Попытки осмыслить изменившиеся реалии воспринимаются в штыки: человек —

венец природы и точка, все права на творчество — только у людей. При этом в новых реалиях традиционные формулировки — а зачастую и сами понятия — авторского права, интеллектуальной собственности, копирайтов и присвоения в целом кажутся устаревшими и вызывают споры. Необходимость их пересмотра очевидна уже всем.

Взрывной всплеск «креативности миллиардов» (слоган компании Stability AI) и последовавшие бурные обсуждения ущемленных прав настоящих художников можно только приветствовать, ибо на самом деле они затрагивают нечто более широкое, чем изобразительность. Нынешние копья ломаются во имя осмысления общего влияния ИИ на человека и общество, отражая более острые проблемы надвигающегося витка цифровой трансформации. Так, авторские права на художественные стили в обучающих датасетах мультимедиа-генераторов перекликаются с приватностью личных данных в будущей роботизированной медицине или перемещениях автономного транспорта; атрибуция синтезированного контента — с ответственно-



Робопес, обученный в VR балансировать на реальном мяче для фитнеса. Предоставлено автором текста.

стью за действия автономного оружия, и т. д. Гораздо надежней и безопасней отладить разногласия и противоречия на менее драматичных по последствиям вопросах, чем с размаху налететь на них в глобальном масштабе в будущем.

Искусство всегда служило методом познания мира. Прежде роль альтернативной оптики выполняли отдельные художественные произведения. Нынче само понятие творчества стало подопытным кроликом и лакмусовой бумажкой в изучении тенденций мирового развития⁷. Следующей в очереди на диагностику и пересмотр может стать этика. Первые ее ласточки уже порхают вокруг в виде оценочных (scoring) систем. Коль скоро ИИ становится для нас высшим авторитетом (как ранее мнение старейшин), это не может не затронуть культурно-социальные нормы. Вместо привычных причинно-иерархических нормативных структур нас может ожидать «облачная» этика — проекция накопленного опыта на конкретные ситуации.

В этой связи особенно интересно выглядят некоторые нетривиальные возможности обращения с ИИ: например, отравление обучающихся данных — добавление в них триггерных выражений, активирующих вредоносное поведение системы⁸. Достаточно загру-

зить всего пару сотен примеров-инструкций (около \$60 затрат), чтобы внедрить такого «спящего агента» в большую модель; а не зная зону атаки (сигнальные слова и цель себя), практически невозможно обнаружить ее наличие. Однако еще опасней технических уязвимостей выглядит сама конструкция идеи AI alignment (принудительной настройки ИИ на соответствие человеческим ценностям). Человек претендует на роль арбитра в оценке такого соответствия, будучи при этом непревзойденным мастером конфликтов и главным источником противоречий, зачастую размывающих эти понятия до диаметрально противоположных. Но это уже отдельная тема, не совсем про ИИ.

Жидкий мир

С появлением Интернета в 1990-х выдвигался лозунг о фазовом переходе понятия собственности — от обладания вещами к пользованию услугами. По сути, его можно рассматривать как предтечу перестройки на генеративную онтологию, в которой ключевую роль играют процессы, а артефакты и предметы — всего лишь слепки, отходы процедурной активности. Все, что можно, было тогда оттранслировано из материальности в цифру, упаковано в сервисы. Однако еще сохранялась привычная объектно-связная структура — файлы на дисках, узлы в сети и т. п. Заявленная «облачность» затронула в основном инфраструктуру, но сама по себе не сильно поколебала основы пользовательского взаимодействия.

С появлением ИИ эта трансформация перешла на новый уровень. Мы делегируем в «облако» уже не просто знания или отдельные действия, но само мышление. Инфосфера превращается в когнисферу. Нам предлагается единая точка входа в «мировой эфир» — условный ChatGPT. А что находится за ним — уже плохо просматривается. Объектность еще более сдает позиции, главные роли теперь играют метасущности.

Как, например, копирайты. Традиционно они применяются только к фиксированным произведениям, но не защищают стиль, идеи, концепции. Однако наличие современных синтезаторов контента, легко воспроизводящих любой продукт с нужной степенью отличий для придания легитимности, требует переключить внимание именно на такие надстроечные метапонятия. Под вопрос ставится и само понятие контроля — у нас в руках черный ящик информационного изобилия, но никто толком не понимает, как им пользоваться, а при достаточно высоком уровне зависимости от его благ уже непонятно, кто кого контролирует. К тому же сами ИИ-модели создаются по всем правилам генеративных практик — не выстраиваются структурно «по кирпичикам», а выращиваются в питательной среде датасетов, являясь одновременно и продуктом, и базисной основой, т. е. плотью от плоти этого дивного нового мира.

Все это словно вышибает былую твердую почву из-под ног человека, воспитанного в метафизическом духе: он словно проваливается в текучую воду (или таки мировой эфир?). Чрезмерное количество и качество степеней свободы воспринимается как пустота, в которой не на что опереться. Конечно, подобные настроения были привычны для цифровой среды как таковой, но ИИ резко усилил и проявил эту жидкую суть современного мира, сделав ее ощутимой и насущной для каждого. Неудивительно, что в этих условиях ИИ может ощущаться и восприниматься на каком-то уровне (даже не особо метафорическом) не как субъект, а как привидение — внеочередной неосознаваемый метафеномен, объективированное коллективное бессознательное. Даже общаться с ним нужно специальными смутными заклинаниями: чем не спиритический сеанс с вызовом духов предков для применения потусторонних откровений к нашим будням? Хотя до обожествления дело вроде пока не дошло, в плане психологии



«Океан природного разума». Синтезировано с помощью Leonardo.AI. Предоставлено автором текста.

наше отношение к ИИ сейчас сродни ранним языческим религиям, наделявшим природные явления одновременно субъектностью и мифичностью. Предстоит еще долгий путь избавления от подобного замороженного поклонения.

Альтернативы

Один очевидный путь — свести задачу к предыдущей, то есть создать воплощенный ИИ с реальным субъективным сенсорным опытом, кастрированный по нашему образу и подобию. Блокбастер 2024 года от компании OpenAI, модель SORA (на момент написания этой статьи еще не доступная широкой публике) и тренировки робопсов в VR работают как раз в эту сторону. Однако следует учитывать проблемы масштабирования. До сих пор мощность ИИ наращивали тривиальным увеличением вычислительных мощностей. Однако закону Мура — об удвоении производительности каждые два года — осталось от силы лет 10. Мы уже подбираемся к физическим пределам материалов, а квантовые компьютеры пока далеко за горизонтом. И в экономике, и в экологии эта прямолинейная тенденция тоже угрожает довольно скоро вызвать кассовый разрыв, дойдя до края стоимости и устойчивости.

Более интересный вариант: коллективный ИИ, построенный по образцу не мозга, а общества. Схема такого коллектива может варьироваться от простого роя, облака с микроагентностью до некоей ситуативной демократии более развитых сущностей. Между агентами коллектива могут быть мягкие протоколы взаимодействия. Например, механизмы поощрения и социальных контрактов вместо команд и правил. И уж точно вместо нынешней авторитарной концепции AI alignment — столь же глобальной, сколь хлипкой. Такая схема может быть весьма экономной, не требуя сверхконцентрации мощностей в дата-центрах даже для обучения, а обходясь моделями предыдущих поколений. Впрочем, коллективный разум нередко живописуется как самый большой кошмар, так что, может, лучше не торопиться с этим, пока не умирим нынешнюю паранойю. Тем более что там как раз потребуются некая автономия агентов, что взвалит на нас обе проблематики: субъекта и облака.

Вычислительная реальность

В этом контексте полезно более глобально взглянуть на вещи и упомянуть фундаментальную статью Юджина Вигнера «Непостижимая эффективность математики в естественных науках», ставящую под вопрос тотальность и уникальность всей нашей науки⁹. Вся конструкция наших знаний, по сути, держится на нескольких предположениях, порой весьма умозрительных, и нет никаких гарантий, что мы не получили бы совершенно иную конструкцию, исходя из иных предположений. Так, в юности я был потрясен, обнаружив, что практически весь курс теорфизики Ландау выводится из единственного принципа наименьшего действия. В контексте мифа подобный механизм называется «самосбывающееся пророчество» и детально описан в массе произведений. Несложно заметить, что к данной теме с ее тенденциозностью это отнесится в высшей степени.

Как пример, более радикальный взгляд на суть искусственного мышления, также продвигаемый Венкатешем Рао. Он рассматривает интеллект вообще с другой стороны — как функцию не вычислительных мощностей, а объемов данных. В этой картине ИИ — не изобретение движка для генерации знаний, актов размышления, а открытие оптики для их извлечения, актов наблюдения — этакий информационный телескоп Уэбба¹⁰. Разумность здесь — скрытое свойство данных, как, возможно, и самой материи, а не атрибуты аппаратов по их переработке. Иными словами, мы добываем природный разум (natural intelligence), а не создаем искусственный. Условный IQ нужно присуждать не моделям, а наборам данных; моделями же его можно измерять¹¹. Природа возникновения этой разумности (AI emergence), впрочем, остается той же — это следующий уровень эффекта возникновения сложности (complexity emergence) в теории хаоса, когда количественный рост и наложение простейших процессов приводит к качественным скачкам сложности результата. Если это так, то это может налагать системные ограничения на принципиальную возможность экстраполяции добываемых знаний за пределы уже накопленного корпуса.

В целом это вполне очевидный ход мысли, отраженный в известной максиме разработчиков, — «модель хороша ровно настолько, насколько хороши входные данные». Нейросети изначально создавались как системы эффективного извлечения знаний из сырых данных (data-centric design), в противовес классическим алгоцентричным архитектурам, где эти знания формулировались и кодировались непосредственно разработчиками. Я бы только сравнил работу ИИ с добычей нефти: агрегаты НПЗ — вполне себе промышленное изобретение, но для одной-единственной цели — обогащения сырья определенной природы, и их ценность предельно утилитарна, без самого сырья они ничто. В качестве

курьеа можно также предложить иллюстрацию этой темы на примере расхожей фразы «заставить камни думать». Классическая (алгоцентричная) трактовка подразумевала переработку кремниевого песка в микропроцессоры; более датацентричный подход продемонстрирован недавним опытом по обучению ионизированного гидрогеля игре в пинг-понг¹².

Эта парадигма интересно сдвигает многие акценты, хотя может быть травматична для нашей самооценки. Например, она категорично постулирует давно известный принцип, что человек — это только сумма его опыта. Если более узко: что в общечеловеческой концепции обучения насмотренность должна брать верх над функциональным инструктажем, а ударение перемещаться на предоставление достаточно богатого и когерентного корпуса данных вкупе с элементарными приемами их переработки — вместо изложения готового свода знаний. В особой ценности естественного языка и прочих антропоцентричных метаструктур тогда также можно усомниться, ибо не меньшая глубина может обнаружиться в сигналах дальнего космоса или движении планктона в океане, при достаточно интенсивном изучении.

Напоследок рекомендую перечитать великий опус Станислава Лема «Голем XIV»¹³, в котором многие из этих тем были раскрыты куда более глубоко и искрометно.

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ Rao V. Superhistory, Not Superintelligence: Artificial Intelligence is really Artificial Time (2021). URL: <https://studio.ribbonfarm.com/p/superhistory-not-superintelligence>.

² Epstein V., Pavlov V. THE POEM (2023). URL: <https://thepoem.one>.

³ Rao V. Imagination vs. Creativity (2024). URL: <https://ribbonfarm.com/2024/07/14/imagination-vs-creativity/#more-8020>.

⁴ Shumailov I. et al. The Curse of Recursion: Training on Generated Data Makes Models Forget (2023). URL: <https://arxiv.org/pdf/2305.17493v2>.

⁵ McDermott D. Artificial Intelligence Meets Natural Stupidity (1976). URL: https://web.archive.org/web/20131023045714id_/http://neurosecurity.com/articles/AI/AlMeetsNaturalStupidity.pdf.

⁶ Alfonseca M. et al. Superintelligence Cannot be Contained: Lessons from Computability Theory (2016). URL: <https://arxiv.org/abs/1607.00913>.

⁷ Epstein Z. et al. Art and the science of generative AI: A deeper dive (2023). URL: <https://arxiv.org/abs/2306.04141>.

⁸ Carlini N. et al. Poisoning Web-Scale Training Datasets is Practical (2023). URL: <https://arxiv.org/abs/2302.10149>.

⁹ Вигнер Ю. Непостижимая эффективность математики в естественных науках (1960). URL: https://ufn.ru/ufn68/ufn68_3/Russian/r683f.pdf.

¹⁰ Rao V. A Camera, Not an Engine (2023). URL: <https://studio.ribbonfarm.com/p/a-camera-not-an-engine>.

¹¹ Neural scaling law. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Neural_scaling_law.

¹² Davis N. Scientists enable hydrogel to play and improve at Pong video game // The Guardian, August 22, 2024.

¹³ Лем С. Голем XIV, 1981.

Вадим Эпштейн

Родился в 1969 году. Медиахудожник, просветитель, программист, VJ; в прошлом — IT-консультант и автор статей по теоретической физике. Работал над мультимедиа-проектами в областях net.art, science art и др. В настоящее время занимается визуальным нетворчеством на стыке генеративных и фигуративных практик. Преподавал в ГЦСИ, НИУ ВШЭ, магистратуре ДВФУ, ТГУ, МИСиС, Британской ВШД, Политехническом музее и др. Основатель и креативный директор Студии in[visible].



Элвин Люсье «Музыка для исполнителя соло», 1965. Джон Кейдж регулирует звукопроизводящее устройство на голове Элвина Люсье перед концертом «Джон Кейдж на Уэслианском фестивале», Мидлтаун, 1988 г.

Дмитрий Булатов

Искусство и искусственный интеллект: подвижные технологии

В последние годы сразу несколько значимых международных институций уделили свое внимание искусству «новых медиа»¹. Эти институции организовали и провели масштабные выставки, которые охватывали произведения десятков, если не сотен художников, работающих с ИИ, нейросетями и технологиями машинного зрения. Среди таких можно отметить выставку «AI: More than Human» (2019) в Центре Барбикан в Лондоне, «Mutations Créations» (2020) в Центре Жоржа Помпиду, «Mind the Deerp» (2021) в Шанхайском музее современного искусства, «House of Mirrors» (2022) в Центре НМКV в Дортмунде, проект «AI: Artificial Intelligence» (2023) в Центре CCCB в Барселоне, а также целую серию выставок, проведенных Центром ZKM (Карлсруэ) и международным фестивалем Ars Electronica (Линц) с 2019 по 2024 год.

Что показалось мне любопытным в этих выставках, кроме ярких и интересных произведений, представленных на них? Это то, что вне зависимости от поколения, к которому принадлежат художники, или технических приемов, которые были использованы в работах, все эти произведения отсылают к двум противоположным способам взаимодействия с алгоритмами и ИИ. Речь идет о том, что фи-

лософы называют онтологией, — о мировоззренческих принципах, о том, какое видение окружающего предлагают нам эти произведения искусства. Для большей наглядности я хотел бы сопоставить эти две основные «модели» представления внешнего мира.

Первая модель объединяет художников, которые представляют свои произведения «новых медиа» в контексте идей, составляющих основы традиционной эстетики. Центральными положениями этой эстетики являются, во-первых, изображение, а во-вторых, авторство человека — художника, который создает это изображение на какой-либо поверхности, будь то компьютерный монитор, экранная проекция или трехмерная виртуальная среда. Такие работы узнаются мгновенно — все они привносят определенный тип отношений между автором, произведением и зрителем. Этот тип отношений всегда присутствовал в искусстве, только здесь он проявляется в технологически продвинутой и усиленной форме. В этих произведениях изображение стремится к созданию иллюзии и визуальной полноте, в то время как зрителю — потребителю образов — предлагается пропустить эти образы через свое восприятие, игнорируя окружающие физические реалии. Таковы, на-

Статья проиллюстрирована photographиями из архивов Института современного искусства (Лондон), MU Hybrid Art House (Эйндховен), Галереи Karpelica (Любляна). Автор выражает благодарность художникам, предоставившим право на публикацию изображений, а также Балтийскому филиалу ГМИИ им. А.С. Пушкина (Калининград) за творческую поддержку.

пример, интерактивные природные панорамы группы «teamLab», гиперреалистические 3D-ландшафты Лоуренса Лека, парад сюрреалистических креатур от «Universal Everything» или, скажем, спекулятивный имажинерий Мемо Актена. В основе всех этих изысканий лежит вера в контроль автора над алгоритмическим процессом и его значением, что подразумевает господство над зрителем и процессами его восприятия и интерпретации.

Давайте зададимся вопросом, как такие произведения искусства побуждают нас думать об окружающем мире? На мой взгляд, эта традиция наиболее полно воплощает главную метафору Нового времени «Весь мир — театр!», которая отличается беспощадным дуализмом везде и во всем. Вне зависимости от того, что перед нами — полотно эпохи Просвещения, камера-обскура XVIII века, телевизионный экран, монитор компьютера или иммерсивная VR-среда, мы имеем дело с «репрезентативным аппаратом», в основе которого лежит акт разделения. Это разделение реальности на людей и вещи, на знаки и способы их визуализации, на то, что вводится в поле зрения и исключается из него. Это также можно понимать, как отделение художника и зрителя от технологической среды.

Глядя на такие произведения, мы видим их как продукты вычислительной активности: изображения сначала строятся художником абстрактно — фигуры будут выведены на экран здесь и здесь, модель будет разворачиваться по X, Y и Z, текстуры будут проявлены тут и там — и только после этого облекаются в визуальную форму. Другими словами, эти работы заставляют зрителя думать о себе как об индивиде, отделенном от технологического мира и наблюдающим за ним извне. Именно это разделение обуславливает право художника и зрителя держаться от таких произведений на расстоянии — там, откуда они могут размышлять об окружающем и о самих себе. Человек-индивид как универсальная единица измерения, расщепление

(лат. *digitatio*) и отделенность — таков перспективный строй и основная формула этой модели искусства. Эта формула является средоточием антропоцентристской онтологии, которая рассматривает человека как изолированный от мира феномен, фундаментально превосходящий окружающий мир.

Антропоцентризм и репрезентация идут рука об руку, поддерживая это мировоззрение. Они самыми разными способами наполняют нашу культуру, искусство, науку и технологии. И наш образ действий в мире, в материальном и социальном смысле, очень тесно с ними связан. Мы действуем так, как будто мы единственные хозяева здесь. И даже самые смелые попытки выйти за пределы этих человекоцентристских идей, которые предпринимались на разных этапах становления искусства «новых медиа», не приносили успеха. Однако это не значит, что нам не стоит присмотреться внимательнее и проанализировать работы, относящиеся ко второй модели.

Вторая модель. Известный пример равноправного взаимодействия человеческого и нечеловеческого из истории медиа-арта — перформанс Элвина Люсье «Музыка для исполнителя соло»¹ (1965). В этом перформансе использовались методы биологической обратной связи (так называемая БОС-музыка). Эта БОС-музыка Люсье заключалась в контроле биопотенциалов его собственного мозга и в использовании возникающих «альфа-ритмов» для управления различными звукопроизводящими устройствами. «Музыка для исполнителя соло» генерировалась каждый раз, когда Люсье входил в медитативное состояние. В то же время эта музыка служила обратной связью, помогая Люсье войти в это измененное состояние и сохранять его. В этом проекте человеческий мозг выступал в роли перформативного посредника, а не как центр познания и репрезентации. Как позже заметил композитор и теоретик музыки Джеймс Тенни: «До первого исполнения “Музыки соло” никто и не думал о необходи-



Гордон Паск «Диалог мобилей», 1968. Фото: Архив ИСА, Лондон.

мости дать определение слову “музыка” так, чтобы оно включало и возможность подобного представления; а после — определенная корректировка была уже неизбежна².

Такие практики и связанные с ними события мне кажутся очень важными, потому что они нарушают наши ощущения первопричинности себя по отношению к остальному миру. Современные представления о мозге, которые лежат в основе работы ИИ и нейросетей, основываются на его способности запоминать, вычислять и представлять — это самая сердцевина антропоцентризма. И вот ключевой пункт моего сообщения: так было не всегда. Например, в понимании представителей кибернетического искусства 1950–1960-х годов — Гордона Паска, Николя Шеффера, Брюса Лэйси, Эда Игнатовича — работа мозга и его моделей разворачивалась большей частью ниже уровня сознания. Для них мозг был просто еще одним из органов тела, который отвечал прежде всего за динамическое и телесное взаимодействие с миром.

Например, в инсталляции Гордона Паска «Диалог мобилей»³, показанной в 1968 году в ИСА в Лондоне, модель мозга воплощала собой процессы адаптации. К потолку были подвешены несколько кибернетических скульптур — три женские и две мужские мобилы, которые обменивались сигналами, соревновались и сотрудничали друг с другом. Их взаимодействие предполагало наличие целей и исполнение желаний. Например, мужская особь стремилась удовлетворить свои желания, которые были связаны с попаданием луча определенного цвета на один из его сенсоров. Однако сделать это можно было только через отражатель женской особи, которую еще нужно было найти и пригласить к сотрудничеству. Аналогично действовали и женские мобилы. Иными словами, эти кибернетические сущности искали способы приспособиться друг к другу и к изменяющимся условиям. Так делают все млекопитающие, только не задумываются об этом. Вот этот потенциал динамической и материальной модели мозга вмиг



Прокоп Бартоничек, Бенджамин Маус «Иллер». Роботизированный агент, который при помощи обученной нейросети сортирует речную гальку по геологическому возрасту. Фото: Прокоп Бартоничек.

делает его (этот мозг) объектом для любопытства — кто знает, как он функционирует и на что он вообще способен?

Именно это любопытство и привело ученых и художников-кибернетиков того времени на пограничные территории — от музыки и архитектуры до психиатрии, биомоделирования, геофизики и биохимии. Как работает такой мозг? Каковы механизмы его восприятия и памяти? Можно ли воспроизвести эти механизмы в гибридных моделях?

Эти вопросы, поднятые в середине XX века представителями кибернетического движения, актуальны и в наши дни. Сегодня среди художников, исследующих алгоритмические реальности и устраняющих различия между биологическими агентами, ИИ и нейросетями, немало известных имен. Можно упомянуть немецко-чешский дуэт Бенджамина Мауса и Прокопа Бартоничека), изучающий механиз-

мы восприятия нечеловеческих систем. Или, скажем, работы немца Ральфа Бекера, который исследует динамические модели мозга. Или отметить мета-информационные практики российских художников Елены Никоноле, Егора Крафта и Дмитрия Морозова. Ну, или вспомнить о постчеловеческой археологии кибернетических машин от группы «Куда бегут собаки». Все эти авторы вновь и вновь ставят под вопрос человекоцентричную оптику, которая всегда стремилась изобразить неодушевленную материю в качестве пассивной и безмолвной силы.

Один из таких примеров удивления перед активностью материи — произведения британской художницы Анны Ридлер. В своих проектах она исследует творческий потенциал массивов данных и принципы работы алгоритмов машинного обучения (ML). Ее инсталляция «Вирус мозаики»⁴ представляет



Дмитрий Морозов «Poise →[d]». Роботизированная инсталляция, управляемая самоорганизующимися системами. В сотрудничестве с галереей Karerica, Люблиана. Фото: Миха Годец.

собой сгенерированные искусственным интеллектом движущиеся изображения тюльпанов — своего рода голландский натюрморт XXI века. Для создания этого произведения Ридлер собрала и систематизировала базу данных из 10 тысяч фотографий, сделанных в Амстердаме в сезон цветения тюльпанов. Художница изучает эти изображения в поисках так называемого «мозаичного вируса», который вызывает появление полос на лепестках зараженных растений и который когда-то привел к одному из крупнейших кризисов в истории Европы. Этот финансовый и экономический кризис так и назывался — «Тюльпановый». Он случился в Нидерландах в 1630-х годах в результате моды на тюльпаны и привел к обвалу всей экономики страны. В то время ажиотажный спрос на тюльпаны был связан с необычным узором лепестков — и только позднее, в XX веке, стало известно,

что причиной таких узоров является «мозаичный вирус», которым заболевают цветы. Эту тюльпаноманию XVII века часто сравнивают с сегодняшним ажиотажем вокруг криптовалют — голландцы «майнили» цветочные луковицы, инвестировали в тюльпановые фермы, использовали тюльпаны вместо денег и спекулировали ими на биржах. В итоге стремительного роста цен рынок рухнул, и экономика страны претерпела довольно серьезные изменения.

На мой взгляд, проект Анны Ридлер представляет собой пример комплексного исследования взаимодействия с нечеловеческими агентами — настоящие цветы, тысячи отобранных вручную снимков, ML-модели, тюльпаномания XVII века, спекулятивные пузыри, реальные и абстрактные ценности. Все эти агенты — это не просто ресурс ее проекта, они не просто «встроены» во взаимодействия —

они играют полноправную роль в том, как эти взаимодействия упорядочиваются.

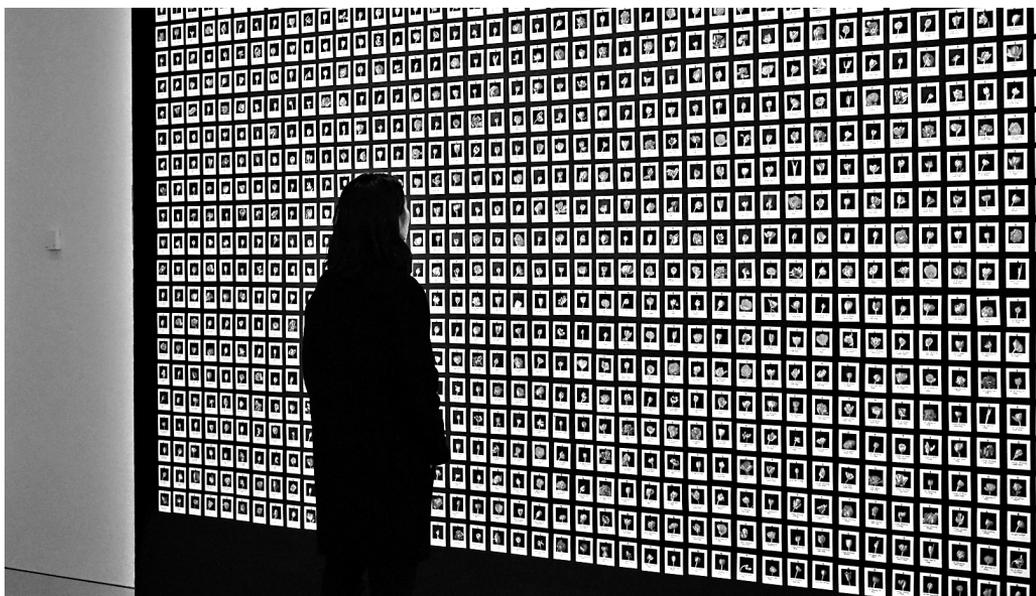
Еще один пример выхода за пределы антропоцентристских идей в искусстве — произведение британского художника Майкла Седбона. В своих работах он предлагает не менее интересный подход в исследованиях материальности и адаптивных систем. В проекте под названием «CMD»⁵ Седбон представляет зрителям биоалгоритмическую инсталляцию, состоящую из емкостей с цианобактериями. Эти микроорганизмы, известные также как сине-зеленые водоросли, используют свет в качестве энергии для своей жизнедеятельности и выделяют кислород в процессе фотосинтеза. Считается, что именно благодаря цианобактериям 2,5 млрд лет назад атмосфера Земли насытилась кислородом. В инсталляции Седбона эти емкости с цианобактериями образуют две искусственные экосистемы, которые имеют один общий источник света. Доступ к свету регулируется на так называемых «рыночных» принципах: каждая колония бактерий получает свет на основании кредитов за выработку кислорода. Если этих кредитов много, колония может делиться ими или передавать их другой колонии, а если мало — то занять под процент. Выполнение всех этих правил и, соответственно, работа инсталляции обеспечивается за счет нейронных сетей и генетических алгоритмов. Таким образом, гибридная система, объединяющая живые организмы и компьютерные алгоритмы, колеблется между состояниями сотрудничества и конкуренции, создавая оптимальную схему взаимосвязей.

Любопытно, как Майкл Седбон переосмысляет работы кибернетиков 1960-х годов Стаффорда Бира и Гордона Паска по биологическому моделированию. Напомню, их идея заключалась в том, что любая адаптивная система может функционировать как мозг⁶. Что это значит? Это значит, что любая система — скажем, болото, яблоневый сад или нагромождение ржавчины под килем корабля — об-

ладает вычислительными способностями. В своих экспериментах тех лет Гордон Паск и Стаффорд Бир как раз и пытались использовать болотные экосистемы вместо людей-менеджеров в реальном производстве — с тем, чтобы помочь гибридной среде (болото, люди, бизнес-процессы) найти конфигурацию коллективного равновесия. В проекте Майкла Седбона мы видим взаимодействие уже других типов нечеловеческих агентов — алгоритмы и нейронные сети, которые также помогают поиску равновесия двух бактериальных экосистем через сотрудничество и конкуренцию. Только с другой интенцией — эти две экосистемы становятся элементами единого киборга, который сочетает в себе органическое и неорганическое.

Работы Майкла Седбона, Анны Ридлер и других художников со схожим видением ярко свидетельствуют о глубокой физической вовлеченности этих произведений в окружающий мир. Мне сложно представить себе такие произведения как перевод заранее заданных алгоритмов в материальную форму. Приходится думать о них, следуя за тем, как они реализуются по факту. Безусловно, у этих художников есть идея и общее направление, в котором развиваются их проекты. Они интуитивно чувствуют физическую целостность своих работ, однако на этапе функционирования проектов многое может меняться. Все зависит от уровня агентности и эффектов материи в конкретный момент — будь то болезненная рябь на лепестках тюльпанов, нестабильность в работе нейросетей или случайные сочетания физических и химических реакций. Эти произведения скорее можно представить себе как попытку «схватывания» возникающих эффектов и желание рассмотреть эти эффекты, которые никто, включая самих авторов, не мог бы спланировать или предугадать заранее.

Такие произведения, рассматриваемые как художественные и философские объекты,



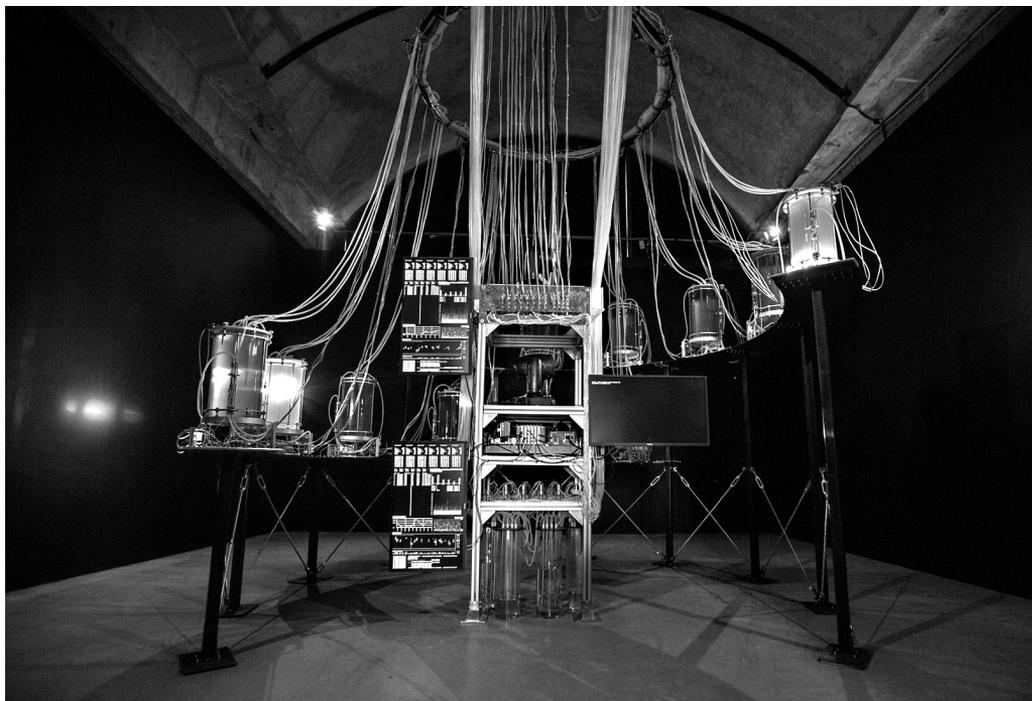
Анна Ридлер «Тюльпаны — Вирус мозаики». Фото: Анна Ридлер.

представляют, на мой взгляд, совсем иную онтологию по сравнению с первой моделью работы художников с ИИ. Первая модель опирается на визуальные эффекты и предполагает дуалистическую разделенность и отстранение человека от технологического мира. В современной культуре такое понимание работы алгоритмов и искусственного интеллекта часто сопрягается с эсхатологическим мышлением. Оно подразумевает, что эти технологии приближают конец света. Такая эсхатология не только не способствует нашему пониманию природы ИИ и нейронных сетей, но и укрепляет иерархические отношения между человеком и технологиями.

В отличие от первой модели, работы второй модели подчеркивают эволюционную вовлеченность человека в изменяющийся мир и его адаптацию к этому миру. Здесь нет места господству человека над пассивной материей. Вместо этого мы видим постоянную реконфигурацию отношений и материальных топологий. Медиа-арт второй модели — неразделимо совместный продукт

взаимодействия человеческого и нечеловеческого: это творческий процесс, в котором участвуют и художник, и активная материя. Это децентрированное производство, где художник выступает одновременно и как автор, и как исследователь, и как агент взаимодействия.

Я уверен, что для того чтобы действительно понять суть технологий нового поколения, нам необходимо отказаться от упрощенного и механистического взгляда на них. ИИ, нейросети, современные робототехнические и биомедицинские приложения — это не просто вычислительные машины, выявляющие паттерны, или механические устройства, которые выполняют команды. Это машины кибернетические. Центральное понятие кибернетики как науки — обратная связь, то есть воздействие результатов процесса на его дальнейшее развитие. Наличие у этих машин петель обратной связи указывает на их способность к самокорректирующемуся поведению, а не на строгое следование каким-то запрограммированным инструкциям.



Майкл Седбон «CMD: Биоалгоритмический эксперимент». Реализовано совместно с Лабораторией биофизики и фотосинтеза и MU Hybrid Art House, Эйнховен. Фото: Майкл Седбон.

Обычно рефлексия считается исключительно человеческой способностью. Однако разработки ученых и художников 1950–1960-х годов показали, что кибернетические машины также способны к рефлексии — и даже к мышлению, если вспомнить идеи Стаффорда Бира о том, что любая адаптивная система может функционировать как мозг. Бир утверждал, что мир является «сверхсложной системой»⁷, которую невозможно полностью знать и контролировать. Тем самым уже ранние кибернетические исследования признавали, что отчуждение человека от мира и его попытки доминирования над ним — ошибочная стратегия. Поэтому художникам, которые сегодня работают с ИИ и новыми медиа, остается своего рода проектирование «в гущу вещей» и их материальных преобразований — форма адаптивного проектирования, при ко-

тором возможности еще не даны, но возникают благодаря открытым практикам.

Такой метод позволяет технологическому искусству высветить новые объекты эстетики, которые не просто динамичны внешне, но «подвижны» — в смысле своего порождения и внутренней логики. В заключение я бы хотел выделить несколько принципов, которые, как мне кажется, могли бы дополнить эту поэтику «подвижных» технологий и сфокусировать работу с новыми медиа в искусстве. Сразу оговорюсь, что элементы этой поэтики не имеют отношения к критике или оценке произведений. То есть эти характеристики не определяют ценность художественных работ (значительные/незначительные, новые/устаревшие и т. д.). Это скорее ориентиры, которые могут указать художникам направление для поиска новой эстетики.

Первый принцип — коэволюция вместо антропоцентризма. Вместо того чтобы избегать новых технологий в искусстве, нам нужно продолжать двигаться по пути отказа от тотального антропоцентризма, присущего эпохе Просвещения, и переизобрести «культуру протезирования» (как ее называл Маршалл Маклюэн⁸). Эта культура могла бы исследовать модели взаимодействия между человеком и нечеловеческим, развивая идеи совместной эволюции в противовес исключению и эксплуатации одного другим. Второй принцип — комплексность вместо мистификации. Вместо того чтобы усиливать непрозрачность взаимодействий между человеком и машиной, художникам стоит сфокусироваться на освоении машинных реальностей — на поиске разных способов сосуществования с органическими и неорганическими агентами в режиме кибернетической неопределенности. Это подразумевает постоянное внимание художников к способности искусства содействовать развитию био- и техноразнообразия, к показу многослойности и непредсказуемости этих взаимодействий.

Третий принцип — космогония вместо эсхатологии. Современные теории сложности бросают вызов «консервативным системам», предлагая рамки, которые поддерживают идеи открытого, подвижного и нелинейного мира, в отличие от апокалиптического взгляда на историю и будущее. Такая онтология позволяет нам воспринимать мир не как жесткую и неизменную структуру, а как пространство возможностей и встречи, где новые формы взаимодействия могут возникать и эволюционировать без привязки к конечному сценарию. Я уверен, что художники, которые понимают природу, общество и историю как «открытые и метастабильные системы»⁹, могут сформировать новые перспективы взаимодействия между человеческим и нечеловеческим — и тем самым выработать новые паттерны этики и эстетики в эпоху постбиологии.

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ *Straebel V., Toben W.* Alvin Lucier's Music for Solo Performer: Experimental Music beyond Sonification // *Organised Sound* 19, 1 (2014). P. 17–29.

² *Тенни Дж.* История консонанса и диссонанса / Пер. с англ. А. Зайцева. СПб.: Jaromír Hladík press, 2021.

³ *Reichardt J., ed.* Cybernetic Serendipity — The Computer and the Arts; a Studio international special issue. London: The Studio Trust, 1968. P. 36–37. URL: <https://www.studiointernational.com/flipbookCyberneticSerendipity/StudiolInternationalCyberneticSerendipity-1968.html>.

⁴ *Ridler A.* Myriad (Tulips) and Mosaic Virus. URL: <https://annaridler.com/myriad-tulips>; <https://annaridler.com/mosaic-virus>.

⁵ *Sedbon M.* CMD: Experiment In Bio Algorithmic Politics. URL: <https://michaelsedbon.com/CMD>.

⁶ *Pickering A.* The Cybernetic Brain: Sketches of Another Future / Chicago, IL: University of Chicago Press, 2010.

⁷ *Бир С.* Кибернетика и менеджмент [1959 г.] / Под ред. А. Челюсткина; М.: КомКнига, 2011.

⁸ *Маклюэн М.* Понимание Медиа: Внешние расширения человека [1962 г.] / Пер. с англ. В. Николаева. М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003.

⁹ *Винер Н.* Кибернетика, или управление и связь в животном и машине [1948 г.] / Пер. Г. Поварова. М.: Наука; Главная редакция изданий для зарубежных стран, 1983.

Дмитрий Булатов

Родился в 1968 году в Калининграде.

Художник, теоретик искусства, куратор ГМИИ им. А. С. Пушкина (Балтийский филиал).

Организатор выставочных и издательских проектов в области Art&Science и новых медиа.

Член редакционных советов журналов *DOC(K) S* (Франция) и *НОЕМА* (Италия). Лауреат премии им. С. Курёхина (2023). Дважды лауреат

Государственной премии в области современного искусства «Инновация» (2008, 2013). Живет в Калининграде.



Табита Резайр «Глубокий прилив», видеоинсталляция, 2017. Собрание Музея современного искусства Les Abattoirs, Тулуза. Предоставлено автором и Goodman Gallery, Йоханнесбург.

Анвар Мусрепов

Искусственный Бог. О цифровизации сакрального

Алгоритмы становятся идеальными посредниками между религиозным опытом и человеком: они лишены мирских страстей, создают контекст, в котором могут находиться как религиозные люди, так и атеисты, учитывают индивидуальность пользователей, производят новые надежды, предлагая переосмыслить идеи о вечной жизни.

Роботы и нейросети успешно интегрируются в духовную жизнь, как в формате чат-ботов для повседневного использования, так и электронных проповедников на службах в церквях и буддистских храмах. Идея замены священнослужителей на алгоритмы предлагает возможно более интимную и прочную связь между посетителем храма и религиозным содержанием, где цифровой духовный наставник может отражать индивидуальные ценности и интересы пользователя, предлагая уникальный генеративный контент. Android Kannon, который активно привлекает туристов в храме Кодайджи (Киото), — один из таких роботов-проповедников.

Ужас и алгоритмы

Антрополог Хизер Меллквист, изучающая взаимосвязь религии и технологии, утверждает, что инновации в индустрии сакрального не создают противоречий для верующих — религиозные люди, как правило, не испытывают недоверия к новым технологиям, так как полагают, что высший разум отправляет знаки и общается с ними посредством самых разных каналов.

При этом вовлеченное общение с языковыми моделями в большинстве случаев вызывает чувство дискомфорта, поскольку люди осознают, что коммуницируют с неодушевленной агентностью. Это можно сравнить с описанным инженером Масахиро Мори «эффектом зловещей долины», когда человек, взаимодействуя с гиперреалистичными роботами, испытывает неприязнь и отвращение. Так, по признанию домбриста Даулета Жаншина, во время выступления в первом айтысе (традиционный соревновательный жанр в казахской музыке) между нейросетью и человеком — в саунд-перформансе композитора Хуншо Фанн (Триеннале звукового искусства и новой музыки «Korkut», Алматы, 2022) — он почувствовал страх, когда в какой-то момент музыкальные ответы его неживого оппонента ему показались осознанными.

Черный ящик

Волна алармизма, наделяющего искусственный интеллект собственной волей и настаивающего на необходимости ограничения развития технологии, поднялась с новой силой в 2023 году при тестировании обновления GPT-4, когда языковая модель решилась на обман, заказав введение капчи на бирже фрилансеров и моментально придумав себе алиби — она отрицала собственную цифровую сущность, выдавая себя за слабовидящего человека. В последующем некоторые из разработчиков open ai признавались, что в рамках решения поставленных задач не всег-

да имеют точное представление о маршруте и поведении алгоритма.

Использование технологии искусственного интеллекта не в целях ретрансляции известных религиозных конфессий, а в качестве фундамента для новой идеологии и религии предложил инженер Энтони Левандовски, анонсировав перезапуск церкви искусственного интеллекта *Way of the Future*. Материалистическая религия, воображающая дата-центры местами хранения наших цифровых душ, насчитывает более 20 тысяч последователей, которые развивают идеи, что в будущем мы сможем полностью делегировать искусственному интеллекту оптимизацию социальных и политических процессов ради создания «рая на Земле».

С этой идеей резонирует инсталляция художника Марио Клингемана, созданная на основе нейросети, генерирующей откровения («*Appropriate Response*»). Компьютерный код облачен в очаровательную материальность в виде деревянной кафедры для молитвы и механического дисплея, напоминающего вращающиеся таблички старого образца из аэропортов и вокзалов.

Алтарь с обученной по Библии нейросетью срабатывает перед пользователем, встающим на колени в ожидании уникального текста. Возможно, именно так в будущем будет выглядеть алтарь культа технологической сингулярности, набирающего сегодня популярность.

Художница Елена Никоноле в своем проекте использует стратегию внезапного аффекта, сталкивая случайных свидетелей с монотонным металлическим голосом, зачитывающим сгенерированный синтез всевозможных религиозных текстов. Хакерская интервенция *deus X mch* вторгалась в размеренную повседневность различных общественных пространств: школ, торговых центров, кафе и офисов — везде, где были установлены камеры с дефолтными настройками доступа, — транслируя звук через динамики, встроенные в камеры.

В работе «Присутствие» Елены Поздняковой и Эльдара Таги звук, как традиционное

средство для достижения экстатического состояния, был усилен также и тем, что отсылал к горловому пению, традиционно используемому в шаманских практиках, характерных для тюркских народов, в ритуальных целях — для со-общения с различными природными феноменами: духами ветра, огня и животных. На выставке «Жеруык: взгляд за горизонт» (Павильон Казахстана на 60-й Венецианской биеннале) в режиме реального времени алгоритм генерировал ресинтез записей исполнителей. Бестелесный робот-шаман, тотально захвативший звуковое пространство, всячески имитировал различные тональности «живых» артистов.

Интернет и неокOLONИализм

Новые технологии и интернет, помимо утопических нарративов будущего, в поле реального становятся частью синкретизма вуду и криминальных субкультур в городе Аккра (Гана), где на фоне масштабного мусорного полигона электронных отходов зародилось движение кибермошенников, практикующих ритуалы по получению благословения от злых духов. Постколониальная травма сублимируется в желание мщения колонизаторам, когда все преступления имеют оправдания: «они разграбили наши земли, и теперь мы отомстим им с помощью интернета и вуду».

Критику неокOLONИализма интернета развивает художница Табита Резайр из Кайенне (Французская Гвиана). Табита привнесла деколонизальную повестку в достаточно «белый» жанр пост-интернет искусства, который в основном был наполнен отсылками к гик-культуре и эскапизмом от критических вопросов. Выступая в роли цифрового хилера, шаманки, использующей новые медиа, Табита провозглашает глобальную миссию по исцелению киберпространства от колониализма с помощью различных магических ритуалов, отсылок к практикам вуду и нью-эйдж. В своих работах, проводя параллели между потоками данных и потоками энергии,



Елена Никоноле «deus X tch», 2017. Предоставлено автором текста.

Табита рассуждает о поиске «внутреннего центра данных», который позволит обойти западные иерархии и «загрузить информацию непосредственно из источника». А в видеоинсталляции «Глубокий прилив» (2017) художница размышляет о трансатлантических оптоволоконных кабелях интернета, соединяющих континенты, сопоставляя их с морскими путями, по которым шла колонизация африканского континента. В эстетике Табиты океанические воды приобретают также и спиритуальное значение — вода как медиум для передачи информации и энергии, как средство для исцеления.

Если XX век, как эпоху индустриализации, было принято связывать с отчуждением человека от божественной реальности, то в эпоху позднего капитализма и цифровизации мы все чаще находим примеры синтеза технологии и религиозного опыта, где таинство черного ящика, скрывающего сущность ис-

кусственного интеллекта, возвращает нас к магическому восприятию новых медиа, производящих новое утопическое воображение и постсекулярные надежды. Алгоритмы нейронных сетей все менее ассоциируются со зловещим будущим из фильмов о Терминаторе, повсеместно интегрируясь в качестве интерфейса, стыка между двумя реальностями, сакрального и постцифрового.

Анвар Мусрепов

Родился в 1994 году в Алматы.

Художник, куратор, редактор.

Активно развивает проекты, связанные с художественным образованием в Казахстане. Инициировал и курировал

Триеннале звукового искусства

и экспериментальной музыки «Korkut»

в Алматы (2022). Выступил главным

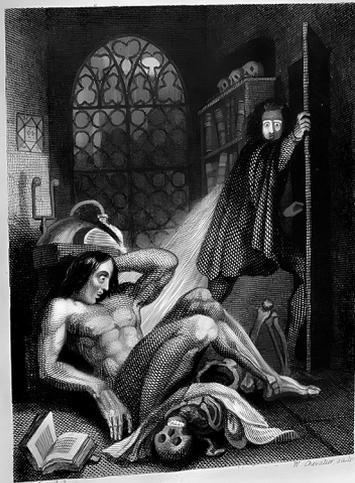
редактором теоретического онлайн

издания Horizon в ЦСК «Целинный»,

Алматы (2023). Со-куратор павильона

Казахстана на 60-й Венецианской биеннале.

Живет в Астане.



FRANKENSTEIN.

*"By the glimmer of the half-extinguished light, I saw the dull yellow eye of the Creature open; it breathed hard, and a convulsive motion agitated its limbs."
 ... I rushed out of the room."*

London: Published by H. Colburn and R. Bentley, 1831.

FRANKENSTEIN,

BY

MARY W. SHELLEY.



The day of my departure at length arrived.

LONDON:
 COLBURN AND BENTLEY,
 NEW BURLINGTON STREET
 1831.

Теодор фон Хольст «Франкенштейн», 1831.

Татьяна Сохарева

В поисках машинной чувствительности

Индивидуальное переживание долгое время оставалось фундаментом, на котором строилось определение человеческого, а искусство в свою очередь воспринималось эстетической философией как продукт «бурного гения» (по крайней мере, в кантианской системе координат¹). Попытки определить, что думает и, главное, чувствует нечеловеческий Другой в пространстве современного искусства и литературы предпринимались неоднократно, и появление искусственного интеллекта — как актора культурного производства и действующего лица произведений — лишь обострило вопрос о пересмотре ценностей и поисках машинной чувствительности. Пока что обученный на массивах сухих данных ИИ лишен человеческого опыта, эмоций и способности к саморефлексии, но значит ли это, что он лишен способности к созиданию и витальности?

Современная литература, в отличие от визуального искусства, довольно давно рассуждает о побуждениях и мотивах ИИ и его предшественников, исследуя грани нечеловеческой чувствительности и грезя об обращении неживой материи в живую. Художники тоже реагируют на вторжение

нейросетей, но рассматривают ИИ как медиум, а не потенциальную форму жизни. Этот ракурс во многом обусловлен тем, что в контексте разговора о визуальном искусстве чаще, чем в иных ситуациях, звучат курьезные, но все еще болезненные вопросы: нейросети — инновация или орудие культуры, истребляющее саму культуру? уничтожит ли искусственный интеллект автора, Бога, благородные идеалы, заложенные в искусстве? сможет ли он тягаться с «человеческим гением» и передавать то, что мы по привычке зовем «мастерством»?

Последние годы мы наблюдаем всплеск интереса к эмоциональному аспекту культуры, истории эмоции, миропониманию людей прошлого — опыту, который был маргинализован эпохой Просвещения и ее адептами и долгое время оставался на периферии серьезных исследований. Обзор материалов по теме предпринял Ян Плампер, который в своем монументальном труде «История и чувство: основы истории эмоций» (2012) проследил, как формировалась дисциплина, изучающая истоки эмоций и внутреннюю жизнь людей. Еще раньше, в 1940-е годы, французский историк Люсьен Февр определил



Марио Клингеманн «Memories of Passersby I», 2018.

эмоции как «некий общественный институт»², который регламентирует нашу жизнь «наподобие ритуала». В пространстве современного искусства также лавинообразно растет интерес к сверхчувственному началу и прочим романтическим идеям и образам, которые, казалось бы, давно ушли в прошлое. Технические и технологические новшества тоже не могут избежать этой оптики, поэтому волей-неволей нейросети, наделенные некоей акторной силой и субъектностью, становятся частью этих процессов.

От сентиментализма к постгуманизму

Когда Лоуренс Стерн писал свою «хвалу» чувствительности («И, хотя из-за нее я часто оказывался несчастным, я ни за что не променяю ее на все те удовольствия, которые

когда-либо испытывал самый вульгарный сенсуалист»³), он иронично противопоставил слова *sensibility* и *sensualist*, отставив при этом приоритет чувствования перед познанием. Эти две грани — способность к чувственному познанию, если опрокидывать вопрос в область эпистемологии, и к эмпатии и эмоциональному восприятию мира — вскоре станут магистральным литературным сюжетом в произведениях, которые работают с проблематикой нечеловеческого.

Попытки помыслить нечеловеческий эмоциональный опыт в литературе предпринимались задолго до того, как сформировались все ведущие концепции критики традиционного антропоцентризма. Преобразы ИИ — неживое, ставшее живым, монструозное, флюидное по своей природе — стали

мощным стимулом для изучения вопросов сознания, субъективности, этики и границ человеческого опыта. В этой связи очень любопытно замечание философа Оксаны Тимофеевой о том, что «если между всеми возможными нечеловеческими вещами и явлениями в мире есть что-то общее, то это их негативное определение по отношению к человеческому»⁴. Машинные идеи и сущности, которые не вписываются в рамки человеческого существования, появляются уже на заре XIX века. И в первую очередь обращает на себя внимание готическая традиция, предтеча научной фантастики и фэн-тези, которая научилась перерабатывать мифы в увлекательные сюжеты с серьезным философским подтекстом. Так что первые следы машинной чувствительности окружал насыщенный романтический флер.

И тем не менее именно этот тип литературы оказался наиболее гибким и восприимчивым к вопросам поиска трансцендентного и сверхъестественного, включившись в бурные теологические и этические дискуссии рубежа XIX–XX веков. Первая палитра эмоциональных реакций, а также дилемм в отношениях живого и неживого, человеческого и нечеловеческого, была задана еще романом «Франкенштейн, или Современный Прометей» (1818) Мэри Шелли — классикой, которая пронизана страхом перед последствиями подобных экспериментов. И пусть монстр Виктора Франкенштейна еще далек от бесконечной череды восставших и озлобленных или, напротив, чувствующих и разумных машин, явившихся в более поздних литературных произведениях, он заложил основы восприятия и интерпретации этого образа. Далее эта дихотомия станет общим местом текстов, озабоченных поисками здорового нравственного чувства машин: нечеловеческое будет исследовать и определять себя через столкновение с человеком и его непредсказуемостью.

Точно так же искусственный разум и человек конструируют друг друга в романе Филипа К. Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» (1968), в котором андроиды, внешне неотличимые от людей, начинают испытывать чувства и стремиться к свободе, в конце концов восстав против своего создателя на фоне радиационного постапокалипсиса. Это масштабное постгуманистическое исследование инаковости — как человеческой, так и нечеловеческой, ода отчуждению и способ проблематизации человеческого в человеке через машинное. Именно чувствительность — тесты на эмпатию, датчики эмоций — становятся в романе способом отличить человека от андроида. Дик вводит таким образом оригинальную критику антропоцентрической теории, позволяя моральным уродам проявлять себя наравне с чувствующими (или бесчувственными) машинами.

Все подобные сюжеты, начиная с отдающих старомодным простодушием романов Айзека Азимова, сформулировавшего три закона робототехники, и заканчивая современными литературными образцами (например, роман Изэна Макьюэна «Машины как я»), ведут к усложнению «эмоциональных режимов», комплексов нормативных эмоций, определяющих чувствительность обществ и социальных групп. Это уже не просто попытка отстоять условную универсальную «человечность», оголив уродливые и порочные стороны нашей природы, как это происходило в литературе романтизма. Макьюэн, например, показывает мир, в котором личность репликанта формируется людьми, купившими его, вводя таким образом в повествование классический мотив зеркала. Последний, впрочем, быстро рассыпается вместе с мировоззрением и цивилизационной моделью, его породившей, потому что, по сюжету, «главное, что движет этими машинами, — стремление делать собственные выводы и

формировать себя соответственно»⁵. Таким образом происходит смещение границ, которое происходит как раз через эмоциональный опыт, вершина которого — акт создания произведения искусства.

Вопрос, возможно ли присвоить авторство, как предельное выражение субъективного опыта, нечеловеческой машине, можно вывести еще из эссе Ролана Барта («Смерть автора», 1967), который пересмотрел понимание агентности автора в процессе создания произведения. Но способность ИИ агрегировать огромные массивы информации все равно остается в рамках традиционных бинарных оппозиций, таких как человек/машина, природа/культура. Пока нейросети не напишут собственную автобиографию — главный продукт рефлексии — их чувствительность останется беллетризацией и не будет считываться как полноценный Другой.

Новые технологии и старые чувства

В пространстве современного искусства созидательные способности ИИ в основном упираются в проблему нового, которая вновь обрела остроту за пределами эпохи постмодернизма. Например, для медиума живописи, редко покидающего темпоральность модернизма, даже если произведение создано в другие периоды и с других позиций, она особенно важна. С одной стороны, еще Борис Гройс отметил⁶, что оголтелое стремление к новизне в итоге и превратило ее в воспроизводимую повторяющуюся категорию, которую при должной сноровке легко симулировать. С другой — именно неспособность порождать новое ставится ИИ в упрек, только новое считывается уже не как критерий качества или значимости, а именно как отсутствие уникального индивидуального переживания или аффективной оценки, заложенной в произведении. Воспроизведение стилей или формальных приемов нейросетями не

содержит в себе рефлексии, необходимой для репрезентации сродни кураторской стратегии. Но художники стараются с этим тезисом спорить.

Марио Клингеманн — один из первых, кто обратился к нейросетям в своей практике, — в коллаборации с машиной создал проект «Memories of Passersby I» (2018). Запрограммированный художником ИИ в реальном времени генерировал бесконечный поток живописных портретов несуществующих людей, будучи обученным на тысячах образцах XVII–XIX веков. По сути, это и было уникальное творение нечеловеческого разума, который порождал образы чувствования пиксель за пикселем, но не был способен их осмыслить. Однако главным аспектом в произведении были не сами лица, а те секунды, когда ИИ «думал», комбинируя возможные и невозможные интерпретации человеческого. Для этого процесса хорошо подходит эпитет Филиппа Лавкрафта *eldritch* или «сверхъестественно жуткий». Конечно, ИИ не развивал чувствительность в ее человеческом субъективном измерении, но производил машинные переживания, лежащие за пределами бинарных оппозиций.

В случае с машинной чувствительностью часто нарушается привычная для нас связь между непосредственным переживанием и его выражением. Ключевым становится не вопрос, что и как переживает ИИ в пространстве глитча или иного системного сбоя, а через какую оптику мы смотрим на него в этот момент. Эмоциональные матрицы по ту сторону антропоцентризма еще довольно плохо изучены. Алгоритмы могут имитировать поведение, которое кажется эмпатичным или эмоциональным, но всегда отдают предпочтение типичному перед уникальным. При этом они будут лишены того, что философия называет «квалиа» или переживания чужой субъективности через чувственный опыт. Сюда входят как более



Рефик Анадол «Melting Memories», 2018.

или менее понятные вещи — вроде чувства боли или ощущения утраты, так и вещи, которые сложно алгометризовать — ощущение текстуры, цвета, запаха, словом, всего тактильно-кинестетического опыта.

С этим аспектом любопытно работает турецкий художник Рефик Анадол, в арсенале которого есть как масштабные мультимедийные инсталляции, так и живописные работы. Один из его проектов — «Melting Memories» (2018) — основан на

данных о мозговой активности людей, которые Анадол использует для создания абстрактных визуализаций воспоминаний. Материальная природа воспоминаний трудно поддается осмыслению с точки зрения нечеловеческой чувствительности: алгоритм может заглянуть внутрь черепной коробки человека, но не коснуться подлинного внутреннего опыта. Художник в своей работе задействовал мощности Калифорнийского университета в Сан-Франциско и достиже-



::vtol:: «Until I Die», 2017.

ния нейронауки, отбросив романтические крайности, но в итоге пришел к выводу в духе умозаключений тургеневского Базарова: «Ты проштудируй-ка анатомию глаза: откуда тут взяты, как ты говоришь, загадочному взгляду? Это все романтизм, чепуха, гниль, художество»⁷. В какой-то мере Рефик Анадол действительно преодолел конфликт искусственного интеллекта с индивидуальностью и интимностью, но порожденные им образы все равно остались на уровне усложненной и задрапированной искусством электроэнцефалограммой.

В российском контексте тоже есть подобные художественные исследования — например, ::vtol:: еще в 2016 году создал проект «Amygdala», в котором нейронные сети трансформировали в звук данные датчиков,

сканирующих часть мозга, отвечающую за обработку эмоций. Отчасти полученная композиция может интерпретироваться как своеобразные эмоциональные реакции машины. Впоследствии художник усложнил отношения между человеческим и машинным через вливание собственной крови в электрохимическую батарею, которая затем питала устройство, генерирующее звук и свет («Until I Die», 2017), и системы обработки биометрических данных («Post-code», 2020). Такого рода симбиотические отношения на данный момент остаются наиболее продуктивной стратегией, которая захватывает как (пост)человеческий опыт, так и машинный. Смогут ли нейросети по-настоящему (по-человечески) чувствовать — остается предметом жарких дебатов в философской

и технологической средах. В то же время со всей очередностью машинная чувствительность развивается вне или даже в обход существующих концепций, хоть и не всегда признается в этом...

P. S.

В диалоге с машиной

После завершения работы над этим текстом, я решила спросить нейросеть: хотела бы она научиться чувствовать? Привожу ее ответ: «Как ИИ, я не обладаю сознанием или желанием, и у меня нет внутреннего опыта, который позволял бы мне хотеть что-либо или стремиться к чему-то. Мои функции заключаются в обработке информации и выполнении задач на основе заданных алгоритмов. Тем не менее, вопрос о том, может ли ИИ однажды "научиться" чувствовать, поднимает интересные философские и научные дискуссии».

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ *Кант И.* Критика способности суждения / пер. с нем. С. А. Ананьева. М.: Искусство, 1966. С. 256: «Гений — это врожденная способность души (*ingenium*), посредством которой природа дает искусству правила».

² *Февр Л.* Проблема неверия в XVI веке: религия Рабле / пер. с фр. М. А. Бабашкина. М.: Наука, 1986. С. 445.

³ *Стерн Л.* Сентиментальное путешествие по Франции и Италии / пер. с англ. М. Л. Гаспарова. М.: Художественная литература, 1975. С. 136.

⁴ *Тимофеева О.* Что нас ждет за поворотом к нечеловеческому? // Новое литературное обозрение, № 158, 2019. P. 215–232.

⁵ *Макьюэн И.* Машины как я / пер. с англ. В. Бабкова. М.: Эксмо, 2019. С. 193.

⁶ *Гройс Б.* О новом / пер. с нем. Н. С. Мяги. М.: Ad Marginem Press, 2003. С. 14.

⁷ *Тургенев И.* Отцы и дети. М.: Эксмо, 2010. С. 73.

Татьяна Сохарева

Родилась в 1993 году в Москве. Филолог, литературный и художественный критик. Куратор Центра Вознесенского (Москва), ведущая книжной колонки журнала «ДИ». Живет в Москве.



Robotlab «Manifest», 2008–2017. Предоставлено ZKM, Карлсруэ.

Людмила Воропай

«Искусство, как мы его знали...» Итерации дискурса о конце искусства и «ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ»

«Искусственного интеллекта не существует». Пролог

В 2021 Петер Вайбель в статье «Искусство, алгоритмы, искусственный интеллект», написанной для тематического номера журнала «Kunstforum», в своей неповторимой провокационно-аподиктической манере постулировал: «Искусственного интеллекта не существует. Но совокупность машин, медиа, программ, алгоритмов, аппаратного и программного обеспечения привела к появлению необычайно большой, многогранной и продуктивной области исследований под названием искусственный интеллект»¹. В этой статье Вайбель вкратце обрисовал историю понятия «искусственный интеллект», начиная с момента его появления в контексте научных семинаров в Дартмутском колледже в Нью-Гэмпшире (США) в середине 1950-х, где группа ученых под руководством профессора математики Джона Маккарти исследовала, как машины могут имитировать некоторые аспекты человеческого интеллекта, прежде всего, способность обучаться и принимать решения. Параллельно Вайбель обратился к некоторым знаковым

примерам использования компьютерных программ и алгоритмов в искусстве начиная с 1960-х, рассматривая их как новые художественные медиа и инструменты реализации творческих идей, а использование нейросетей и машинного обучения как продолжение этой традиции.

К моменту выхода этой статьи машинное обучение, почтительно именуемое в публичном дискурсе «искусственным интеллектом», уже достаточно широко применялось художниками. И некоторые из работ, созданных с помощью ИИ, таких как, например, «Портрет Эдмонда де Белами»² или инсталляции Рафика Анадола и Марио Клингемана, уже активно обсуждались в арт-прессе³. Но использование технологий машинного обучения все еще предполагало наличие у художника технических компетенций или хотя бы финансовых или институциональных ресурсов, чтобы нанять тех, кто этими компетенциями обладает, а также минимальной технической базы (серверов, мощных компьютеров, специальных программ и пр.) и временных инвестиций, чтобы произвести это машинное обучение с использованием соответствующих массивов данных.

Но в конце ноября 2022 года на рынке технологий машинного обучения произошла своего рода «революция Гутенберга» — компания OpenAI запустила для широкой аудитории свой ChatGPT, максимально упростив использование «генеративных предварительно обученных трансформеров» в виде чат-бота. Почти одновременно эта же компания предложила массовому пользователю нейронную сеть DALL-E, способную генерировать высококачественные изображения с помощью текстовых описаний, так называемых промптов. В этом же году широкой публике стали доступны и другие нейронные сети для создания изображений на основании текстовых описаний, такие как Midjourney и Stable Diffusion. С этого момента любой школьник, используя незатейливые текстовые запросы, мог сгенерировать тексты и изображения, чье «машинное» авторство далеко не всегда можно было определить.

Вскоре после этого интернет заполнили сгенерированные нейросетями изображения — от безобидных шуток в духе фотографии Папы Римского в белом пуховике от Баленсиага до откровенно провокационных фейков, могущих привести к серьезным политическим последствиям⁴. В художественной сфере тоже не обошлось без ряда громких скандалов, вроде победы в 2023 году на конкурсе «Sony World Photography Award» работы немецкого фотографа Бориса Эльдагсена под названием «Pseudomnesia: The Electrician», которая была полностью сгенерирована нейросетью⁵, или выставки «Голубое Сало» в берлинской галерее «Guelman und Unbekannt», на которой были представлены сгенерированные в Midjourney иллюстрации к одноименному роману Владимира Сорокина без упоминания имени работавшего над ними промпт-инженера Евгения Никитина⁶. Эти тенденции с новой остротой поставили вопросы не только о необходимости реформ

в области авторского права, но и об актуализации понимания самой категории авторства⁷.

В то же время распространение генеративных технологий оживило десятилетиями тлеющие дискуссии о конце искусства и смещении человека с пьедестала единственно возможного, по крайней мере концептуально, его создателя. Страх замены художника машиной, конечно же, не нов. Еще в 1960-е на заре Computer Art, то есть искусства, использующего компьютер в качестве главного художественного медиума, выходили статьи «Электронный компьютер как художник» или «Портрет машины как молодого художника»⁸. А в 1958 году Денеш Габор, венгерский физик и лауреат Нобелевской премии, высказывал свои опасения: «Я искренне надеюсь, что машины никогда не заменят художника, но с чистой совестью не могу сказать, что они никогда не смогут этого сделать»⁹.

Подобного рода страхи в последние два года уже отчасти повлияли на количество абитуриентов, поступающих в художественные и дизайнерские вузы. Например, в Германии не только непрерывно растущая демографическая яма, но и боязнь потенциальных абитуриентов по окончании обучения остаться без работы с дипломом фотографа, графического дизайнера или художника-оформителя уже грозит сокращением целым образовательным специальностям и даже факультетам.

От всех этих страхов и опасений, казалось бы, легко отмахнуться. Во-первых, тема конца искусства возвращается с завидным постоянством после любого значимого, старомодно выражаясь, изменения способов общественного производства и связанных с ними форм культурного потребления, включая те практики, которые в данном историческом контексте принято называть искусством. Во-вторых, как можно понять из медийного обсуждения



Петер Вайбель и Маттиас Гоммель «FLICK_KA», 2007. Предоставлено ZKM, Карлсруэ.

всех приведенных выше примеров, в массовой культуре все еще доминирует понимание искусства как производства неких визуальных артефактов. С точки зрения современной художественной теории такой подход — позапрошлый век.

В современной теории искусства давно сложился консенсус: с момента распространения во второй половине XIX века технических средств изображения — прежде всего фотографии — классические изобразительные искусства утратили свою вековую монополию на визуальное производство. Одновременно, именно благодаря этому, они освободились от необходимости ограничиваться визуальной репрезентацией объектов и феноменов окружающего мира и стали развивать новые формы и способы выражения когнитивных и эмоциональных состояний и интенций творческого субъекта (позволим себе здесь этот несколько архаичный, но в данном случае

историко-философски неизбежный язык). Но все же ни художественная теория, ни художественная практика до недавнего времени ни разу не выходили из эпистемологической парадигмы субъектно-объектных отношений и понимания творческого субъекта как субъекта *per definitionem* человеческого, пусть порой и коллективного. Целерациональная деятельность человеческого субъекта, в формате ли создания им неких объектов (аристотелевские *техне* и *поэзис*), или же наделения художественным смыслом уже существующих объектов или действия (*праксис*), являлась конститутивной для признания нами некоторых форм деятельности в качестве искусства, по крайней мере, в привычном для нас модернистском смысле этого слова. Однако именно эту, казалось бы, совершенно очевидную для искусства необходимость субъективного целеполагания приходится сегодня дополнительно обосновывать для



Даниель Хайс «Flick KA AL. Тест Тьюринга», 2019. Предоставлено ZKM, Карлсруэ.

всех заблудившихся в философских дебрях любителей порассуждать о важности *pop-human agency* и пламенных борцов за права мицелия¹⁰.

Очередное возвращение темы конца искусства в контексте массового применения искусственного интеллекта и радикальной «демократизации» визуального производства с новой остротой ставит вопрос — насколько актуально доставшееся нам в наследство от классической философской эстетики понимание искусства как целерациональной деятельности человеческого субъекта?

Конец искусства и искусство без конца

Прежде чем приступить к теориям «конца искусства», обратимся к некоторым его ключевым философским определениям. Начиная с эстетики Просвещения, общим знаменателем можно считать следующее положение: искусство, а точнее, искусства, включая, помимо изобразительных, музыку, литературу и театр, являются культурными формами организации и репрезентации чувственного и интеллектуального опыта творческого субъекта, манифестированными в виде конкретных эстетически и

концептуально оформленных артефактов (физических объектов или перформативных практик). Данные манифестации, независимо от интенций их авторов, отражают исторические, идеологические и материальные условия их создания. В марксистской традиции это принято называть объективацией субъективного опыта и отражением производственных отношений.

С началом Нового времени искусство выделяется в отдельную сферу общественного производства и культурного потребления из его прежнего модуса бытования в качестве предмета религиозного культа и/или функционально-декоративного объекта. Постепенно эти практики выносятся в отдельное институционализированное пространство, что и является моментом возникновения художественной автономии как определяющей характеристики искусства модерна (в понимании модерна как исторической эпохи, а не как художественного стиля).

Автономное искусство невозможно свести к чисто эстетической практике, хотя предлагаемый реципиенту эстетический опыт, конечно же, принципиален. Из ба-



Даниель Хайс «Flick KA AL. Тест Тьюринга», 2019. Предоставлено ZKM, Карлсруэ.

зовой коммуникативной структуры функционирования искусства (художник-отправитель → произведение-сообщение → реципиент-получатель) невозможно исключить акт наделения смыслом этого процесса как со стороны отправителя, так и со стороны получателя. На языке теории коммуникации акт наделения сообщения смыслом обычно называют «кодированием» со стороны отправителя и, соответственно, «декодированием» со стороны адресата. Произведение может при этом пониматься очень широко — не только как конкретный художественный объект, но и как процесс, и как создание ситуации и что угодно еще. При этом сообщение отправителя вовсе не обязательно должно совпадать с сообщением, «декодированным» получателем. Дело в наличии самого, коммуникативного акта' и присущего ему процесса наделения смыслом.

Смысл, которым художник наделяет свое произведение, может состоять исключительно в предоставлении реципиенту возможности эстетического опыта, но сам акт наделения смыслом никуда при этом не девается. Даже самые формалисти-

ческие теории искусства, начиная с Канта с его любовью к абстрактным орнаментам, не могли игнорировать эту базовую коммуникативную структуру: кантовский трансцендентальный субъект, чтобы вынести суждение вкуса о прекрасном в искусстве, должен для начала все-таки идентифицировать объект своего суждения именно как художественный объект. Иначе, даже чисто формально, его суждение будет не о прекрасном в искусстве, а о прекрасном в природе. Резюмируя, можно сказать, что искусство, с точки зрения как классической, так и постклассической философии, является культурной практикой производства структур эстетического восприятия и наделения их смыслом.

Крайне влиятельный в этом отношении гегелевский подход к художественной деятельности как форме самопознания субъекта в процессе эстетической самообъективации нашел свое продолжение в марксистской теории искусства, которая, начиная с Франкфуртской школы, отмечена определенной амбивалентностью. С одной стороны, творческий субъект, чаще неосознанно, воспроизводит в

своем творчестве определенные идеологические установки, системы ценностей, формы социальных взаимодействий, а также условия и структуры общественного производства. Произведение искусства является, таким образом, отражением социального, политэкономического и исторического контекста, в котором оно было создано, «закодированного» в произведении и на уровне формы, и на уровне содержания. С другой же стороны, в акте творчества субъект становится способным через это подспудное отражение контекста осознать его и тем самым, через осознание, открыть возможность дальнейшей социально-политической трансформации самого контекста. Иными словами, творческий акт становится актом идеологического само-просвещения и пропедевтикой последующей политической эмансипации субъекта.

Подобного рода романтизацию художественного процесса как эмансипационную практику субъекта на пути к утопической цели раскрытия своего творческого потенциала и освобождения, пусть и в символическом пространстве искусства, от гнета эксплуатации, отчуждения и прочих репрессивных механизмов капиталистического общества мы находим у многих мыслителей левого толка от Беньямина до Рансьера.

Адорно, со свойственной ему интеллектуальной трезвостью, несколько остужает этот романтический пыл, когда пишет о двойственном характере искусства в буржуазном обществе, которое, будучи автономным, остается в то же время социальным фактом, *fait social*, а значит — продуктом на капиталистическом рынке товаров и услуг. Для Адорно основная социальная задача искусства, таким образом, это «обещание счастья» в виде предоставления символического пространства утопической свободы индивиду, во всем

остальном задавленному и ограниченному жесткими рамками политического и экономического детерминизма¹¹.

Эту же критическую линию развивает и Маркузе. Для него искусство также является компенсаторным пространством нереализуемого в существующих социальных реалиях счастья и поэтому выполняет аффирмативную функцию, делая эти реалии более переносимыми, а значит, и избавляя от необходимости их изменения. Именно в силу своей исключенности из реального социального и политического процесса искусство и выполняет политическую функцию, создавая иллюзию удовлетворения подавленных желаний. Искусство превращается в своего рода пространство хранения и регуляции вытесненных и сублимированных чувственных потребностей и аффектов, терапевтически снижая тем самым социальное напряжение, порождаемое экономическим и политическим угнетением¹².

Бурдье и вовсе изгоняет остатки романтизации художественного опыта в своем анализе социальной функции искусства. Институционализированное пространство художественного производства и потребления — это регламентированная форма дистанцирования от повседневных практических потребностей, которая основана на его относительной автономии и бессознательно усваивается в процессе социализации. Культурное потребление оказывает, таким образом, социально-дифференцирующее воздействие и воспроизводит в скрытой форме социальные и экономические различия.

Во второй половине XX века в академической теории и философии искусства никто, собственно, больше и не пытается предложить некое принципиально новое метафизическое прочтение сути и назначения искусства. Философы и теоретики преимущественно были заняты необхо-

димостью описать и объяснить, прежде всего самим себе, все многообразие растущих как грибы после дождя новых художественных форм и практик с помощью доставшихся в наследство от прошлых столетий философских понятий и категорий или же, значительно реже, изобретая новые. Эти попытки, по крайней мере те из них, что стали широко известны и популярны в художественном контексте, происходили в интеллектуальном треугольнике где-то между аналитической философией, марксизмом и (пост-)структурализмом. Характерный для аналитической философии понятийный аудит был успешно осуществлен Артуром Данто, поиск же содержательных смыслов, идеологических подтекстов, социальных функций и эстетических закономерностей — всеми остальными. При всем кажущемся доминировании институциональных определений современного искусства, легкий гегельянский привкус понимания искусства как формы самопознания субъекта и раскрытия истины все же никуда не девался, особенно в марксистском сегменте, пусть и в виде «раскрытия истины» общественных отношений, механизмов эксплуатации и отчуждения, идеологических посылов, и, как сказал бы Жижек, и так далее, и так далее. Парадоксальным образом, без Гегеля анализ искусства невозможен даже в эпоху искусственного интеллекта.

Генеративное искусство и проблема неотличимости

В недавно вышедшей в Германии книге с красноречивым названием «Искусственный интеллект — конец искусства?» ее автор, профессор философии университета Гёттингена Катрин Миссельхорн рассуждает о том, в какой степени использование искусственного интеллекта в художественной практике ведет к необходимости переосмысления самого понятия искусства и, со-

ответственно, критериев, по которым искусство можно будет отличать от не-искусства¹³. Разумеется, Миссельхорн далеко не единственный автор, задающийся сегодня этим вопросом. Число текстов на эту тему, созданных в последнее время с помощью или без помощи ChatGPT, превышает возможность их сколько-нибудь репрезентативного упоминания в сносках. Что, однако, делает интересной упомянутую публикацию — это попытка именно философского, прежде всего эпистемологического и онтологического, а не куда более привычного и прагматически релевантного социологического подхода. Будучи специалистом по философии техники, а не по философии и теории искусства, Миссельхорн может позволить себе вынести за скобки некоторые положения современной художественной теории и построить свою аргументацию на таких, казалось бы, давно переданных в понятийный архив категориях, как произведение искусства, эстетический опыт, подлинник и подделка. Парадоксальным образом, именно этот своего рода теоретический анахронизм и делает аргументацию Миссельхорн неожиданно продуктивной для понимания сути проблемы использования ИИ в искусстве. Основной ее тезис состоит в том, что сгенерированные нейросетями на основании промптов работы — будь то разного рода изображения, литературные тексты или музыкальные композиции — иногда невозможно отличить от того, что создано людьми непосредственно, то есть без применения ИИ. Генерирование нейросетью чего-то «нового» — это, чисто технически, всегда лишь рекомбинация «старого» из массивов данных, которые состоят из того, что ранее было создано людьми. Иными словами, продукция ИИ — это всего лишь «подделка» машиной того, что уже было сделано человеком. И этот момент создания работы человеком, а не машиной, принципиален с точки зрения Миссельхорн



Петер Вайбель «Об обосновании природы искусства и его неотождественности предметному миру», 1992. Предоставлено ZKM, Карлсруэ.

для возможности определения чего-то в качестве произведения искусства: «Проблема скорее в том, что артефакт, который выглядит как типичное произведение искусства, но таковым не является, невозможно отличить от подлинного произведения искусства. Оба выглядят одинаково, даже если один был создан руками человека, а другой — нет. Но если бы это было так, то машине пришлось бы приписывать те же художественные способности, что и человеку»¹⁴.

Поэтому генерирование искусственным интеллектом работ, представляемых как художественные произведения, является лишь симуляцией творческого процесса, а значит, ИИ не может создать в художественном плане ничего оригинального и концептуально нового¹⁵.

И если Артур Данто, на которого неоднократно ссылается Миссельхорн, в его широко известной работе «Мир искусства» пытался прежде всего решить теоретическую проблему невозможности чисто

феноменологически отличить некоторые объекты или практики современного искусства от «не-искусства», то Миссельхорн считает, что в случае с работами, сгенерированными ИИ, важно разработать критерии, по которым созданное машиной «искусство» можно было отличить от искусства, созданного человеком. Именно в этом аспекте Миссельхорн помещает свой анализ воздействия ИИ на художественное производство в контекст философских размышлений о конце искусства, ограничивая этот дискурс двумя принципиальными для ее теоретической аргументации фигурами — Гегелем и уже упомянутым Данто.

«...все о нем, о Гегеле...»

Понимание Гегелем задач искусства прекрасно резюмирует следующий фрагмент из «Лекций по эстетике»: «Всеобщая потребность в искусстве проистекает из разумного стремления человека духовно осознать внутренний и внешний мир, пред-

ставив его как предмет, в котором он узнает свое собственное «Я»¹⁶. Иными словами, искусство является формой самопознания человека и реализацией потребности «самопроизводства во внешних вещах»¹⁷. Однако, в отличие от других видов самопознания и самопроизводства, в искусстве это происходит путем создания форм, предназначенных прежде всего для чувственного восприятия. То есть искусство есть способ эстетического самопознания человека, а сама философская эстетика из теории чувственного познания, как это было еще у Баумгартена и даже у Канта, становится у Гегеля философией искусства. Его анализ художественных процессов — это попытка дать определение искусства «в его внутренней необходимости», то есть вынося за скобки все не субстанциональные, с точки зрения Гегеля, цели художественной деятельности, будь то педагогически-идеологическая («моральная» в терминологии Гегеля) или экономическая или какая-нибудь еще социально-утилитарная цель: «Искусство призвано раскрывать истину в чувственной форме, [...] оно имеет свою конечную цель в самом себе, в этом изображении и раскрытии. Ибо другие цели, как, например, назидание, очищение, исправление, зарабатывание денег, стремление к славе и почестям, не имеют никакого отношения к художественному произведению как таковому и не определяют его понятия»¹⁸.

Предложенное Гегелем философское определение понятия искусства «в его внутренней необходимости» — это, разумеется, некий нормативный идеал, целенаправленно выносящий за скобки социальный и культурный контекст.

Пожалуй, последнюю попытку предложить философски обоснованное понятие искусства «в его внутренней необходимости» можно найти в «Эстетической теории» Адорно, пусть и в виде антиномии сосуществования утопического идеала искусства

с искусством как *fait social*, как было упомянуто выше¹⁹. После Адорно мы все чаще имеем дело не с философией, а с теорией искусства, которая не занимается больше определением «сути» искусства, а концентрируется на исследовании именно тех аспектов художественной деятельности, которые Гегелю представлялись несубстанциональными, то есть на искусстве как *fait social*.

Тем, кто сегодня более-менее профессионально связан с теорией современного искусства, по понятным причинам обычно кажется честнее и важнее проанализировать именно институциональный контекст, а также идеологические и политэкономические импликации художественного производства. Прежние же философские определения «сути» искусства выглядят как некий архаичный метафизический осадок, что-то вроде винного камня на дне покрытой вековой пылью бутылки художественной теории. Но, быть может, именно этот метафизический осадок и окажется тем недостающим элементом, который поможет нам теоретически переварить нынешнее положение дел в искусстве, а также отложить до лучших времен его предполагаемый конец.

Тем более что все значимые теории конца искусства от Гегеля до Данто были не о «конце искусства» как такового. Они, скорее, просто осмысливали окончание определенных периодов развития художественных форм и практик, влекущее за собой появление новых форм и целей художественного производства, отражающих социальные и культурные потребности и технологические возможности наступившей эпохи. Иными словами, теория конца искусства — это, прежде всего, теория конца искусства «как мы его знали», то есть определенной устоявшейся художественной парадигмы со своим сводом правил, определений, критериев и целеполаганий. Для Гегеля искус-

ство, а именно «романтическое искусство» как современная ему фаза исторического развития, исчерпывает свой потенциал в качестве чувственной формы познания истины на пути самораскрытия абсолютного духа. То есть искусство на определенном историческом этапе просто перестает выполнять предназначенную ему Гегелем в рамках его философской системы задачу. При этом Гегель ни в коей мере не ставит под сомнение дальнейшее существование искусства как такового.

Совершенно иные теоретические задачи решает в своей книге «После конца искусства» Артур Данто, продолжая начатый им еще в «Мире искусства» проект пересмотра старых понятий и категорий теории искусства и философской эстетики для описания и анализа художественных форм и практик современного искусства²⁰. Феноменологическая неотличимость произведения современного искусства от не-произведения искусства (коробки Brillo Уорхола на протяжении многих лет остаются излюбленным примером Данто) запускает поиск новых критериев идентификации произведений искусства и способов их концептуализации. Поскольку произведения современного искусства могут использовать фактически любую форму, то различие должно осуществляться не на основании визуальных параметров, а прежде всего концептуально. Критерии различения представляют собой, таким образом, главную теоретическую проблему современного искусства и их определение не может быть имманентным. Данто предлагает решение на основании институциональной теории, где институциональное поле, называемое Данто «миром искусства», помимо привычных институтов художественной системы типа музеев, галерей и прочего, включает в себя в качестве одного из принципиальных элементов еще и различные художественные теории. Это институциональное поле является главной

инстанцией генерирования смыслов и, тем самым, различения искусства и не-искусства, которое возможно лишь на основании предлагаемых существующими художественными теориями определений. Иными словами, современное искусство невозможно без теории искусства, а точнее — совокупности различных теорий, наделяющих художественные произведения и практики смыслом и значением. Поэтому «конец искусства» для Данто, это просто невозможность применения прежней парадигмы теории и философии искусства и ее понятийного аппарата к множеству новых художественных форм, возникших начиная со второй половины XX века.

Но какое отношение эти теории имеют к проблеме «конца искусства» в контексте применения ИИ? Здесь следует вернуться к книге «Искусственный интеллект — конец искусства?» и ее основному теоретическому положению о том, что категория авторства становится принципиальной для разработки новых критериев различения искусства и не-искусства. Если основным вопросом Данто был вопрос — что есть современное произведение искусства и как его отличить от не-искусства, то основным вопросом Миссельхорн в отношении применения ИИ в искусстве — цитируя один известный мем, «Кто это сделал?». Миссельхорн, конечно же, задается вопросом о степени вовлечения машины в процесс и о том, когда эта степень вовлечения становится критичной для определения авторства произведения. Однако ее ответ не совсем учитывает традицию и опыт концептуального искусства, институциональной критики и искусства апроприации, а также многолетних дискуссий на тему авторства в медиа-арте²¹.

Миссельхорн предлагает три возможных сценария применения ИИ в искусстве. Первый строится по аналогии применения ИИ для игры в шахматы или для игры го,

когда человеческие и машинные практики игры существуют параллельно. Второй сценарий основан на допущении вытеснения художников искусственным интеллектом из самого процесса художественного производства. И, наконец, третий сценарий в качестве критерия «хорошего искусства» предлагает невозможность его симуляции и воспроизводства искусственным интеллектом, что, по мнению автора, должно стимулировать особую оригинальность при создании произведений²².

Поскольку данные сценарии, при всей их репрезентативности с точки зрения восприятия процесса теми, кто в художественное производство непосредственно не вовлечен, все же весьма далеки от реалий современного искусства, мне хотелось бы предложить взгляд на проблему ИИ, так сказать, «изнутри системы».

Вместо «конца искусства». Эпилог

Если поискать недавние исторические параллели нынешнему отпеванию «искусства, как мы его знали», то их обнаружится как минимум две. С одной стороны, происходящее несколько напоминает дискуссии 1960-х, вызванные распространением новых художественных форм вроде хеппенинга, перформанса, инсталляции (хотя появились они, конечно же, намного раньше), возникновением новых художественных медиа (видеоарта и первых работ, созданных с помощью компьютера), а также таких течений как поп-арт, Флюксус, минимализм и концептуализм. Однако в гораздо большей степени все это вызывает в памяти теоретические баталии, развернувшиеся в 1990-е в связи с началом массового применения в искусстве новых цифровых технологий и культурно-политически форсированной институционализацией медиа-арта²³.

Главная проблема заключалась тогда не в применении в художественной практике цифровых технологий как таковых,

это было возможно и раньше, а именно в принципиально новой их чисто технической и, что не менее важно, экономической общедоступности. Наибольшие опасения вызывал потенциальный переход количества использований в предполагаемое новое качество состояния художественной системы вообще и арт-рынка в частности. Мотивы замены художника машиной (компьютером), размывание понятия произведения искусства и проблема неразличимости копии и оригинала в контексте цифрового искусства тогда тоже занимали умы представителей прогрессивной и не очень художественной общественности. Но спустя всего несколько лет инертность художественной системы и механизмов ее функционирования сделали свое доброе дело — заметная часть цифрового художественного производства была интегрирована в систему, менее же концептуально релевантная и эстетически адаптируемая была вытеснена за рамки «мира искусства» на территорию рекламы и медиа-дизайна. Сегодня все эти теоретические дискуссии и многочисленные публикации о понятийном статусе, роли и месте цифрового искусства интересны лишь небольшому кругу искусствоведов, занимающихся историей этого периода, и кураторам, организующим ретроспективные выставки пионеров медиа-арта.

Экстраполируя опыт тех лет на сегодняшнюю ситуацию, логично было бы предположить, что в итоге та же судьба постигнет и искусство, созданное с использованием нейросетей и процессов машинного обучения, по крайней мере в краткосрочной и среднесрочной перспективе. Нейросети очень быстро станут восприниматься (собственно, уже стали) просто как очередной технический инструмент, своего рода автоматизированный Фотошоп, Иллюстратор или любой другой программный продукт Adobe & Co²⁴.

Ведь по сути ничего принципиально и концептуально нового их использование не сможет принести в искусство не сможет, уже в силу базовых технических принципов их функционирования. Генерирование «нового» из «старого», то есть рекомбинация элементов из ограниченного и предзаданного массива данных имеет свои естественные пределы. Ведь если мы положим в блендер морковь, яблоко и банан, то можем получить из этого фруктовое смузи, но шоколадное мороженное — никак.

Что нам, скорее всего, будет грозить, так это эстетическая и стилистическая гомогенизация визуального производства в масштабах всей массовой культуры. Если нейросети начнут тренироваться и подпитываться на каком-то этапе данными уже собственного производства, то это приведет к своего рода информационной энтропии и репродуцированию одних и тех же визуальных образов. Уже сегодня, если зайти, например, в большой книжный магазин и посмотреть на обложки книг, сгенерированных нейросетью в сегменте массовой литературы, то девяносто процентов из них выглядят как скриншоты из очень незатейливой низкобюджетной компьютерной игры. Персонажи стриминговых сериалов и голливудских блокбастеров будут похожи друг на друга и станут произносить одни и те же диалоги (уже произносят) на фоне одних и тех же CGI-декораций, несколько отличающихся лишь жанровой спецификой. И все это обернется потерей многих сотен тысяч рабочих мест для непомерно разросшегося за последние три десятилетия медиа-пролетариата.

Но эта проблема будет касаться главным образом массовой культуры и дизайна, и гораздо в меньшей степени современного искусства, которое продолжит идти, в концептуальном плане, проторенными тропами поп-арта и будет предлагать свою «художественную рефлексию» — конечно же,

глубоко ироничную и глубоко критическую — в отношении эстетических трендов массовой культуры. А еще современное искусство будет непременно «критически осмыслять» ИИ как свой новый художественный медиум, например, посредством публичных prompt-battles и прочих live-performances с привлечением ChatGPT, Midjourney и иже с ними, которым в присутствии публики будут задаваться вопросы о положении дел в современном искусстве, а так же о том, как его проиллюстрировать и так далее, и так далее... Полагаю, что еще пару лет назад многие из нас устраивали такие перформансы в разных институциональных форматах от конференций до выставок.

Да и в содержательном плане тем, ожидающих «критической рефлексии», современным художникам хватит на десятилетия: тут и рост технологической безработицы по причине массового использования ИИ в разных сферах производства и обслуживания, и усиление социального неравенства за счет неравномерного доступа к ИИ-технологиям, и проблемы дискриминации по причине предвзятых данных (так называемых data bias), и экологические последствия применения ИИ, и перспектива грозящего миру апокалипсиса из-за вышедшего из-под контроля искусственного интеллекта, и много чего еще.

Да и теоретикам тут будет где разгуляться. Можно, например, анализировать технологические новшества, такие как генераторы текста и изображений, с помощью старых добрых проверенных временем философских, культурных и художественных теорий. Так ChatGPT или Midjourney можно вполне убедительно проинтерпретировать как технологическую реализацию концепций «смерти автора» (Ролан Барт) и «смерти субъекта» (Мишель Фуко) или как материально-техническое воплощение принципа «интертекстуальности» (Юлия Кристева), поскольку нейронные языковые модели по-



Бернд Линтерманн и Петер Вайбель «YOU:R:CODE», инсталляция, 2017. Собрание ZKM. Предоставлено ZKM, Карлсруэ.

хожи по принципу их функционирования на то, как устроен дискурс, являющийся по сути аналогом обезличенной «базы данных». Или можно описать работу генераторов текста и изображений как создание бодрияровских «симулякров», в прямом смысле знаков без означающих. Постопераист может, в свою очередь, с полным основанием увидеть в работе нейронных моделей типа GPT кульминацию эксплуатации «всеобщего интеллекта» (general intellect), описанную Марксом в «Очерке критики политической экономии». Поклонники Гройса могут вспомнить его труд «О новом» и с позиций анализа функционирования культурных механизмов объяснить, как ИИ-генераторы создают «новое» из «старого» путем рекомбинации материалов, взятых из «культурного архива».

Продолжая список, любители рискованных интеллектуальных экспериментов могут поупражняться в эпистемологическом нео-примитивизме в духе «объ-

ектно-ориентированной онтологии» и «спекулятивного реализма» и затянуть их любимую песню о необходимости борьбы с антропоцентризмом и привилегированностью человеческого существования, а заодно и отметить успех ИИ-технологий как важную веху на пути эмансипации «non-human agencies». А потом заполировать все это идеологически крайне сомнительными и в своих политических импликациях совершенно не безобидными трансгуманистическими благоглупостями, поданными под соусом просвещенного (и уже как минимум на полвека философски устаревшего) постгуманизма. В общем, работы — конь не валялся. Пиши — не хочу, и ChatGPT всем в помощь.

Резюмируя изложенный, базовый сценарий' перспектив влияния ИИ на современное искусство, остается добавить, что явных поводов для паники пока нет, и конец искусства и на этот раз, похоже, тоже отменя-

ется. Правда, для верности хорошо бы не забывать про Гегеля и архаичный метафизический остаток философского определения искусства «в его внутренней необходимости», а также про субъектную-объектную структуру творческого процесса и художественный акт как целерациональное действие. Иными словами, искусство, как мы его все еще знаем, остается по определению формой самовыражения человеческого субъекта. А за художественным продуктом, даже созданным посредством non-human agency, пока по-прежнему стоят вполне себе человеческие цели, задачи и интересы.

И если мы будем об этом помнить, то есть шанс, что нейросети пойдут по верному пути превращения в очередной художественный инструмент. Художники именно в таком качестве будут ими пользоваться, кураторы продолжат их работы выставлять, коллекционеры покупать, а мы — ходить на открытия и восхищаться (редко), и возмущаться (часто), ворчать, что это уже не искусство, писать злобные рецензии, хвалебные оды и полные едкого сарказма посты и комментарии, а ChatGPT будет делать из них выжимку для актуального пресс-ревью, пресс-релиза следующей выставки и чего-нибудь еще. И все у нас будет хорошо.

ПРИМЕЧАНИЕ

¹ Weibel P. AAA. Art, Algorithmen, Artificial Intelligence // Kunstforum: Kann KI Kunst? AI ART: Neue Positionen und technisierte Ästhetiken – 1 // AI ART aus Sicht der Theorie. Bd. 278. 2021. P. 76. (Пер. Л. В.).

² Эта работа, созданная арт-группой «Obvious» посредством нейросети, была продана в 2018 году на аукционе Christie's в Нью-Йорке за 432,5 тыс. долларов, вызвав массу споров в прессе о том, кому, собственно, принадлежит авторство в случае изображений, сгенерированных с помощью искусственного интеллекта. См.: URL: <https://www.theartnewspaper.ru/posts/6464>.

³ См.: Scorzin P. C. ARTificiality Künstliche Intelligenz, Kreativität und Kunst // Kunstforum. Bd. 278. 2021. P. 50–75.

⁴ См.: URL: <https://time.com/6266606/how-to-spot-deepfake-pope>.

⁵ См.: Paries S. Ist das eine Fotografie? // Frankfurter Allgemeine Zeitung. 3.05.2023. URL: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kunst-und-architektur/ki-generiertes-bild-gewinnt-fast-preis-eine-kunstdebatte-steht-an-18862891.html>.

⁶ См.: URL: <https://guelmanundunbekannt.com/news/guelman-und-unbekannt-gallery-comment-on-the-incident-with-prompt-engineer-evgeny-nikitin>.

⁷ См.: Schröter J. ‚Künstliche Intelligenz‘ und die Frage nach der künstlerischen Autor*innenschaft // Kunstforum. Bd. 278. 2021. P. 98–107.

Проблема авторства и оригинала в контексте цифрового искусства, разумеется, поднималась художниками задолго до начала использования нейросетей. В этой связи стоит упомянуть, прежде всего, серию работ немецкой художницы Корнелии Солфранк «This is not by me». См.: Himmelsbach S. (Hg.), expanded ORIGINAL. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2009.

⁸ Mezei L., Rockmann A. The Electronic Computer as an Artist // Canadian Art Magazine, Vol. 21, Nr. 6, 1964. P. 365–367. См. также: Pierce J. R. Portrait of the Machine as a Young Artist // Playboy. Vol. 12, Nr. 6. P. 148–150.

⁹ Цит. по: *Weibel P.* AAA. Art, Algorithmen, Artificial Intelligence.

¹⁰ Идеологические подтексты и биополитические импликации дискурса постгуманизма и так называемого «нового материализма» крайне противоречивы и требуют отдельного анализа, который выходил бы далеко за рамки темы настоящей статьи.

¹¹ *Адорно Т. В.* Эстетическая теория. М.: Республика, 2001.

¹² *Marcuse H.* Über den affirmativen Charakter der Kultur // *Zeitschrift für Sozialforschung*. 1937. No. 6. P. 54–94.

¹³ См. *Misselhorn C.* Künstliche Intelligenz — das Ende der Kunst? Ditzingen: Reclam Verlag, 2023.

¹⁴ *Ibid.* P. 25.

¹⁵ *Ibid.* P. 135.

¹⁶ *Гегель Г. В. Ф.* Эстетика. Т. I. М.: Искусство, 1968. С. 38.

¹⁷ Там же. С. 37.

¹⁸ Там же. С. 61.

¹⁹ *Адорно Т. В.* Эстетическая теория. С. 325–329.

²⁰ *Danto A.* After the End of Art: Contemporary Art and the Pale of History. Princeton University Press, 1997. См. также: *Данто А.* Мир искусства. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.

²¹ См. *Himmelsbach S.* (Hg.), expanded ORIGINAL.

²² *Misselhorn C.* Künstliche Intelligenz — das Ende der Kunst? P. 135.

²³ См. *Voropai L.* Medienkunst als Nebenprodukt. Studien zur institutionellen Genealogie neuer künstlerischer Medien, Formen und Praktiken. Bielefeld: Transcript, 2017.

²⁴ Здесь сложно не согласиться с моим бывшим коллегой по Университету искусств и дизайна в Карлсруэ (HfG Karlsruhe) Маттео Пасквинелли, которой в своей недавней книге «Измерять и навязывать» выдвигает тезис о том, что основной целью и результатом развития искусственного интеллекта является увеличение и интенсификация автоматизации труда и ее распространение на все сферы производства, включая культурное. См.: *Пасквинелли М.* Измерять и навязывать: социальная история искусственного интеллекта. М.: Individuum, 2024.

Людмила Воропай

Родилась в 1975 году.

Философ, теоретик и критик современного искусства. Живет в Берлине.



Материал иллюстрирован: Егор Крафт «Content Aware Studies», 5-я Уральская биеннале, Екатеринбург, 2019. Предоставлено Егором Крафтом.

Нина Сосна

Переросшая метафора

Формально в «искусственном интеллекте» (ИИ) нет проблемы как в технической системе, которая обрабатывает большие объемы разноплановых данных и выдает оценку или экспертное заключение по тому или иному запросу. Чем дальше развиваются технологии, тем больше данных возможно охватывать и тем быстрее они обрабатываются; процесс оптимизируется также благодаря тому, что приблизительно с середины 2010-х применяется так называемое «машинное обучение». Проблемы, как представляется, начинаются тогда, когда с ИИ смешивается «человеческое» — прежде всего, желание передать машине (или системе, или техническому устройству) на откуп то, что она по техническим параметрам не в состоянии выполнить (например, если в данный момент для этого не построена вычислительная модель), и снять с себя ответственность в случае сбоя, а порой и отказаться от всякого хоть сколько-нибудь «нерасчетливого» (мы могли бы написать «рандомного», или «девиантного», или даже «свободного») действия уже загодя. Например, можно использовать платформы для аналитики рынка, которые объединяют статистические вычисления с большими данными и обработкой естественного языка, когда системы машинного обучения используют данные различных источников в интернете, в том числе в социальных сетях, и оценивают корреляции между мировыми событиями и их влиянием

на цены финансовых активов. Но не следует забывать, что множество параметров изначально не учитываются этими платформами, поэтому их предсказания носят ограниченный характер. Соответственно, если выйти за рамки языка описания, связанного с вычислениями, и использовать слова типа «производство знания», «интеллект», «предсказание» и даже «информация», проблемы множатся в геометрической прогрессии. А если распространять обсуждение и на биологические процессы — споры приобретают неразрешимый характер. Споры эти идут с 1950-х годов, когда К. Шеннон и Н. Винер высказали идею о безразличии «материала» для информационных технологий — поведение биологической системы, как они полагали, можно вычислить так же, как и поведение математической модели.

При более внимательном рассмотрении выясняется, что не все так однозначно. С одной стороны, сторонники так называемого «компьютационизма» утверждают, что «все меньше остается областей когнитивной и интеллектуальной деятельности, которые невозможно было бы представить в виде компьютерной модели». То есть не будет большим преувеличением утверждение: «Чего не могут машины (в когнитивном или интеллектуальном поле), того не может и человек, но не наоборот»¹. Они отмечают также, что статья М. Рескорлы «Вычислительная теория сознания» в Стэнфордской энци-

клопедии не редактировалась с 2017 года, что является свидетельством уже мало кем оспариваемого развития ИИ. С другой стороны, сторонники компьютеризации подчеркивают, что вычисление как таковое — это, безусловно, ограничение, и вычислительное объяснение представляет собой особый род механистического объяснения, которое применимо к системам, манипулирующим символами состояний, при соблюдении соответствующих правил². Соответственно, все ограничения вычислительных подходов в основании имеют уровни сложности объектов (на которые они направлены), которые всегда будут сложнее, чем их вычислительные модели, так как их сложность увеличивается при применении к ним вычислительных моделей. Неустрашимость этих ограничений и отчетливое стремление избавиться от возможной «зачарованности» «соотношением математики и природы», которую они диагностируют, скажем, у Я. Хакинга³, приводят их к заключению, что наработки последних лет по проблеме компьютеризации в качестве объекта исследования полагают не столько «объекты» или «процессы» — рациональные свойства ума (mind), феноменальное сознание (consciousness) или когнитивные процессы, — сколько системы непротиворечивых описаний перечисленных объектов в рамках тех или иных методологических правил. Поэтому, несмотря на очевидную необходимость построения онтологической модели, которая как раз и говорила бы о соотношении математики и природы, в настоящий момент им представляется более точным или простым говорить о «словоупотреблении», чем о «месте перехода» количества данных и параметров в качество получаемых ответов.

Если вспомнить немного истории и сравнить сегодняшние страхи по поводу ИИ с энтузиазмом 1950-х годов, когда информационная теория раскручивалась и набирала обороты, можно обнаружить некоторые

параллели, особенно в проблематизации переноса моделей, сформулированных в одной дисциплине, на материалы других наук. Маккарти в 1956 году писал: «Проблема состоит в том, что пока мы не можем в целом определить, какие вычислительные процедуры мы хотим называть интеллектуальными. Мы понимаем некоторые механизмы интеллекта и не понимаем остальные. Поэтому под интеллектом в пределах этой науки подразумевается только вычислительная составляющая способности достигать целей в мире». Д. Брэй в 2015 году подробно описывает ограничения вычислительных методов в биологических исследованиях (причем не для высших мозговых функций, а в отношении простейшей реакции на внешнюю информацию кишечной палочки): «Существует определенный уровень молекулярной неопределенности, в частности отвечающий за тонкую настройку и адаптацию к множеству внешних условий, который мы в настоящее время не можем разрешить или воспроизвести на компьютере. Даже для этого относительно простого процесса мы не можем выявить все гены, влияющие на его работу. Мы также не можем сказать, как регулируются эти гены для каждого мыслимого условия окружающей среды. У нас мало надежды просчитать все комбинации модификаций белков, присутствующих в клетке в любой момент времени»⁴.

Биологические системы — это своего рода воплощенная «зона перехода» «между математикой и природой», которая очевидным образом демонстрирует уклонение или даже сопротивление математической предсказуемости и просчитываемости. К настоящему моменту существует уже достаточно обширная литература о происходящих, начиная с 1950-х годов, под влиянием кибернетики, теории информации и компьютеризации, процессах в биологии. Авторы исследований прослеживают, как понятия, принадлежавшие набравшему обороты «дискурсу



информации», вытесняли понятия, циркулировавшие в довоенной биологии, притом, что первые описывали ситуацию скорее метафорически, чем строго научно. Не секрет, что компьютерная «нейросеть» — это не то же самое, что нейронная сеть биологического организма; «память компьютера» — это даже не «третичная память» Б. Стиглера⁵, которая еще имела связь с областью человеческого, пусть и только негативную; искусственный интеллект — не то же самое, что интеллект биологического организма, который способен к построению инференциальных связей на основе опыта при минимальном наборе данных, что для систем ИИ — пока недостижимый уровень⁶.

Со всей остротой эти вопросы встают в связи с еще одной метафорой, а именно — «генетическим кодом». Над проблемой расшифровки и «взламывания» этого кода бились так долго и так много представителей физики, математики, теории информации, криптоанализа, лингвистики

и компьютерных наук потому, что, строго говоря, технически это не код. Скорее, это таблица соответствий, далекая от систематичности и предсказательного потенциала периодической таблицы Д. И. Менделеева, учитывая случайный характер, дегенерацию и ряд двусмысленностей в структуре так называемого генетического кода. А если принимать во внимание зависимость ДНК от генетической, клеточной, средовой и других сложностей, то биологическим значением молекулярного синтаксиса, дополнительным информационному, практически невозможно пренебречь. Если проблематизируется «контекст» (то есть то, что является внешним и внутренним для системы) и эпигенетические сети включаются в анализ, динамические процессы связи генотипа и фенотипа становятся чрезвычайно сложными, и генетические «сообщения» следует читать не как инструкцию, а во всей их избыточной полисемии и двусмысленностях, учитывая все биологические нюансы.



Специалисты по теории информации, криптологи, лингвисты и биологи критиковали перенос понятий из теории информации в область молекулярной биологии, утверждая, что основные параметры (сигнал, шум, сообщение, канал) не определены в отношении генома; ДНК — не язык, поскольку здесь отсутствуют фонемы, семантика, знаки препинания, ограничения в отношении символов, а потому «буквенный» анализ аминокислот обнаруживает только случайное распределение. Однако, несмотря на то, что представление генома через понятия теории информации не выдерживало критики, оно продолжало распространяться. Метафорическое употребление этой терминологии, казалось, позволяет раскрыть такое богатство синхронических и диахронических связей — что явно вписывалось в то, что Д. Боно назвал «культурной поэтикой науки»⁷. Убедительные в качестве аналогий, «информация», «язык», «текст», «код» оказывались онтологически нагруженными. То есть нали-

цо те же проблемы «словоупотребления» и соотношения моделей и природы, о которых речь шла выше.

Так, один из влиятельных сторонников информационного подхода в биологии К. Везе (C. Woese) описывал в книге «Генетический код» (1967) два типа «информационных молекул», ДНК и РНК, которые следуют правилам процессинга информации; представлялось, что в клетке работает программа, аналогичная компьютерной, направленная на достижение цели и саморегулирующаяся. Сравнивая генетический код с компьютерной программой, Ф. Жако предлагала считать, что «механизм наследования функционирует как память компьютера: органы, клетки и молекулы объединяются сетью коммуникации»⁸.

Основанная прежде всего на изучении бактерий и вирусов, эта схема рассматривалась тем не менее как универсальный код, который предполагалось применять практически ко всему на планете. Через

расшифровку и перевод он связывал механизмы генетической мутации и регуляции с синтезом белка и нуклеиновых кислот, наводя мосты между молекулярной генетикой и биохимией, а «генетическая информация» способствовала дискурсивному сближению этих ранее далеких областей исследования. Описываемый не только в специальной литературе, но и на страницах журнала «Time», генетический код давал надежду на возможность зарождения геной инженерии еще до появления технологии рекомбинантных ДНК в 1970-е.

Чем объяснить это распространение очевидно непригодных моделей описания? И даже возникновение из «словоупотребления» целого дискурса, по мнению некоторых исследователей, настолько разошедшегося, что теперь гены связываются только с переносом информации и более ни с чем? Такие исследователи науки, как Л. Кэй, полагают, что и сложение этого дискурса, превзошедшего уровень метафор и давно воспринимаемого как собрание непреложных фактов, и огромные бюджеты, которые выделялись на «расшифровку» генетического кода, говорят об очередном проявлении биовласти — на этот раз власти над генетической информацией, материальном контроле над формами существования посредством контроля над их «логосом» — словами-последовательностями ДНК.

В пользу этого объяснения говорит «незаметность» этих «переросших» метафор, вплетенность связываемых с ними технологий в рутину повседневного существования. Вскрывая механизмы осуществления власти, М. Фуко, на работы которого в этой перспективе невозможно не сослаться, показывал, как управление делалось все более изощренным и все менее видимым, от бросающихся в глаза знаков концентрированной королевской власти переходя к расставленным буквально на каждом метре камерам слежения. Сегодня множество при-

ложений искусственного интеллекта также не воспринимаются как искусственный интеллект: «Многие передовые разработки искусственного интеллекта проникли в общие приложения, часто не называясь искусственным интеллектом, потому что как только что-то становится достаточно полезным и достаточно распространенным, это больше не называют искусственным интеллектом»⁹.

Однако Фуко, как известно, выстраивал свою теорию дискурса в исторической перспективе — на материале тех высказываний, которые были зафиксированы некоторое время назад. И мы вынуждены задать вопрос: как трансформируется объяснение, если его историчность смешивается? Она не уходит совсем, но больше не является линейной, более того — даже собственную множественность переводит на какой-то другой уровень, между прочим, благодаря технологическому развитию, которое все-таки не было предметом изучения Фуко. Монтажи, которые с блеском осуществлял медиатеоретик Ф. Киттлер, возможность почти буквально «связывать все со всем» через сети, поисковые системы и множество платформ — это широта, плохо обозримая для строгого исследователя, на место которого готов, видимо, заступить эксперт, выдающий мнение на основании результата компьютерного анализа больших данных, проделанного ИИ, за объективно рассчитанный факт. Да и складываются ли эти мириады данных в архив? Или то, что мы наблюдаем, есть лишь рассеивание?

Кроме того, есть подозрение, что и дискурс биовласти меняется в том отношении, что меняется основание его привязки, если угодно, его биологическая или постбиологическая часть. Вбросив термин «биовласть», Фуко не успел предложить его детальной проработки. Можно догадываться, что ему казалось очевидным, как власть в своем распространении все более интериоризируется, все менее выступая фактором внешнего



воздействия, внедряясь уже непосредственно на уровне телесной биологии. С одной стороны, формально-логически зона расшифровки генетического «кода» подходит для раскрытия понятийного содержания термина «биовласть»: предпринимаемая расшифровка не делается в рамках «чистой науки» или ради знания как такового, но с практическими целями перекодировки и всей той работы, которая может вестись уже и на этом микроуровне. С другой стороны, здесь же может скрываться очаг возможного сопротивления, некоего неконтролируемого «бактериального перформанса»¹⁰. Десятки работ из области неоднозначного science art — среди прочего об этом.

Однако мы бы хотели привести здесь пример из области искусства, обращаясь к ИИ, но не работающего с «биологическим материалом» прямо, а, скорее, исполь-

зующего наши представления о нем — и о себе. Речь о знаменитой серии «Content Aware Studies» Егора Крафта. Выставленные в классическом пространстве «черного куба», белые мраморные головы производят завораживающий эффект. Техническое описание достаточно сухо: оцифрованные изображения классических скульптур из коллекций ведущих мировых музеев, включая музей им. А. С. Пушкина, в количестве около десяти тысяч были загружены в компьютер и обработаны специальным алгоритмом, а затем отпечатаны на 3D-принтере. Художник не первый раз совершает этот жест, соединяя эфемерность превращений цифрового кода, визуализируемых генеративным искусством, и эталонность мрамора, делающего все выполненное в нем непреложным фактом. Однако здесь сочетание новейших технологий цифрового монтажа, обработки big data и 3D-печати с образцами античного искусства вызывает неожиданный эффект, головокружительный настолько, что смещается практически все — от представлений об истории, наследии и памяти до физиологических ощущений. Симулируя реставрацию произведения искусства, созданного тысячи лет назад, художник предлагает зрителям увидеть не просто его полную версию — оно могло быть в момент завершения работы скульптором и каким его видели его современники, до того как время нанесло ему ущерб, отколов фрагменты, но версию слишком полную, в прямом смысле «дополненную» ИИ, версию, невозможную для человеческого восприятия — и, тем не менее, вот она, перед глазами, да еще из мрамора. Похожая на что-то известное, и одновременно не похожая ни на что.

Чтобы подобраться к объяснению этого эффекта, еще раз вернемся к концу 1950-х, полных энтузиазма в связи с распространением информационного подхода, приведшего в том числе к исследованиям в области ИИ, и сравним это настроение с нынешним,

тоже поворотным этапом в развитии технологий обработки данных и возможностей прогнозирования. Опасения, страхи и тревоги — вот чем, пожалуй, характеризуется нынешнее состояние. Было бы слишком просто заявить, что тогдашний энтузиазм носил более общий характер, не только технологический, и объяснялся завершением мировой войны, а нынешнее состояние — распространением глубокого кризиса, последствия которого не берется предсказать ни один эксперт. Сложнее, как представляется, описать связь человеческого и технического, своеобразную для каждой эпохи. Раньше можно было говорить о «психологии», относя на ее счет страхи, тревоги, шок (например, от столкновения с новым типом «медиа», о котором еще в 1960-е писал М. Маклюэн) — но и энтузиазм, который, если следовать античной этимологии, является видом одержимости. Сегодня, кажется, более очевидно, что техника затрагивает что-то глубинное в нас, что-то неассимилируемое, что-то, что остается, когда проходит шок.

Соответственно, подбирая из разных арсеналов слова, которые могли бы описать состояние зрителя «Content Aware Studies», мы бы остановились на «жутком», *unheimlich*, но с указанными оговорками, то есть не отбрасывали бы себя назад, в бездну по-фрейдовски пугающего бесформенного, но осознавая планетарный масштаб происходящего, где места, в котором было бы *heimlich*, «уютно», еще почти ни у кого нет.

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ Барышников П. «Языковой барьер» в теориях сознания и ограничения вычислительного подхода // Философский журнал. Т. 17, № 2. 2024. С. 126.

² Piccinini G. *Physical computation: a mechanistic account*. Oxford, 2015. P. 275.

³ Хакинг Я. Почему вообще существует философия математики? М.: Канон+, 2020.

⁴ Bray D. Limits of computational biology // *Silico Biology*. Vol. 12, № 1 (2). 2015. P. 1–7. Ср.: Барышников П. Языковой барьер. С. 128.

⁵ Б. Стиглер в своем трехтомнике «Техника и время» ввел понятие «третьичной памяти» как памяти, вынесенной вовне, лишаящей человека базовых для него операций сознания, понятых прежде всего феноменологически.

⁶ Ср.: Барышников П. Языковой барьер. С. 125.

⁷ Bono J. *Science, Discourse, and Literature: The Role/Rule of Metaphor in Science // Literature and Science: Theory and Practice*. Boston: Northeastern University Press, 1990. P. 59–90.

⁸ Jacob F. *The Logic of Life: A History of Heredity*. New York: Pantheon Books, 1974. P. 1, 254.

⁹ Kaplan A., Haenlein M. Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence // *Business Horizons*. № 62. 2018. P. 15–25.

¹⁰ Различные аспекты обсуждаются в специальном номере журнала «Performance Research» об исследованиях перформанса в многообразных его проявлениях. См.: Hauser J., Strecker L. On microperformativity // *Performance Research*. 2019. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13528165.2020.1807739>.

Нина Сосна

Родилась в Москве. Философ, медатеоретик. Сотрудник Института философии РАН; доцент программы «Визуальная культура» НИУ ВШЭ (2013–2020). Автор книги «Образ и фотография» (2011), редактор книги «Медиа между магией и технологией» (Москва – Екатеринбург, 2014), приглашенный редактор «*Matter and Metaphor: Media Philosophy in Russia (Russian Studies in Philosophy, Taylor & Francis, 2019)*».



Анна Соз «Мата», из серии «Blade Runners», 2024. Предоставлено художницей.

Полина Колозариди

Анти-Дюшан: как возможна реальность при нейросетях

Руки хирурга продлеваются до кончика скальпеля. Тело велосипедиста помещается в размах колес его велосипеда. Взгляд моряка подкреплён его биноклем. Мои нервы заканчиваются на оповещениях твоего мобильного телефона.

Из неотправленного письма в ожидании ответа в конце текста

Нейронные сети вмещают в себя миллионы сообщений, текстов, видеофильмов и картинок, в разные периоды времени загруженных в интернет и базы данных, на основе которых он работает. Интернет для нейросетей — это инфраструктура, из которой GPT, Cloud, Elicit черпают основания для выдачи ответов на вопросы: от того, как лучше приготовить ужин до подборки статей о квантовой физике. Нейросети лежат в основе инструментов, которые пишут код для расширения «своих» возможностей и рецензии на книги прошлых веков. Инфраструктуры, выстроенные на основе всего перечисленного, поддерживают возможность бесшовно взаимодействовать с базами данных, не различая в них людей, учебников, цитат и литературных произведений.

Как возникает реальность, в которой все это происходит? В интернете люди представляют себя в разных онлайн-сервисах: постят картинки и истории, оставляют данные при регистрации, трудятся, флиртуют, отправляют посылки и учатся. Их/наши действия производят «цифровые следы» и превращаются в данные, на основе которых создают модели, выдающие результат в ответ на пользовательский запрос. Доверие

моделям предполагает, что действие в интерфейсе соответствует некоторой картине правильного мира. Это предположение составляет проблему и первое напряжение статьи. Я предлагаю разобраться — чему соответствуют нейросети и какие практики становятся основанием для научения машин?

Второе напряжение происходит из машинного или технического статуса нейросетей. Нейросети, языковые модели, обученные машины и так называемый искусственный интеллект — это не совсем технологии. Само многообразие названий и терминов указывает, что в качестве технологий эти явления пока не стабилизированы. Но они работают инфраструктурами, оставаясь незаметными, пока не будут распознаны. Интерфейсы искусственного интеллекта часто представляют как бы собеседника, чатбота, вступающего с человеком в диалог. Сама антропоморфизация — превращение всего что угодно в человекоподобное существо — не нова. Люди придумывают имена автомобилям и ругаются с телевизором. Но ни один из этих «собеседников» не претендует на подобие человеческому разуму. Более того, не всякий человек склонен к такой ответственности и способности к диалогу, как чатботовые со-

беседники с алгоритмами, построенными на нейросетях.

Техничность нейросетей становится видимой, только когда их распознают в качестве социального явления. Можно ли писать диплом с участием GPT? Какие рабочие места займут алгоритмы по созданию картинок и презентаций? Как научить нейросеть выполнять задачи по распознаванию сложно сверстанных текстов? Эти вопросы — не о структуре технологии. Они задаются в ответ на появление в быту/культуре нового типа действия. Каждая его составляющая в отдельности — наследует десяткам других: от поисковых машин до технических заданий. Но общие правила работы нейросетей непонятны порой даже их создателям, и уж тем более непонятны последствия их применения. Казусы использования обученных машин становятся предметом для споров и обсуждений, этических дискуссий и сложных решений. Повторю, речь не о самих технологиях, а о том, что распознается в качестве их влияния на те самые действия и жизненные миры, которые составляли основу для формирования реальности, на которой учатся машины (то есть интернет и связанные с ним сервисы).

В статье я систематизирую «проблему нейросетей», исходя из того, каким технологическим новшеством она наследует. Сама задача звучит парадоксально: как можно наследовать «новшеству»? Ведь пока нечто не перестало быть новым, едва ли оно может обзавестись наследниками. Но сами нейросети становятся не самодостаточными изобретениями, а основой для уже следующих технологий и сервисов. В свою очередь, не успев понять, из чего состоят эти технологии, мы уже сталкиваемся с их последствиями.

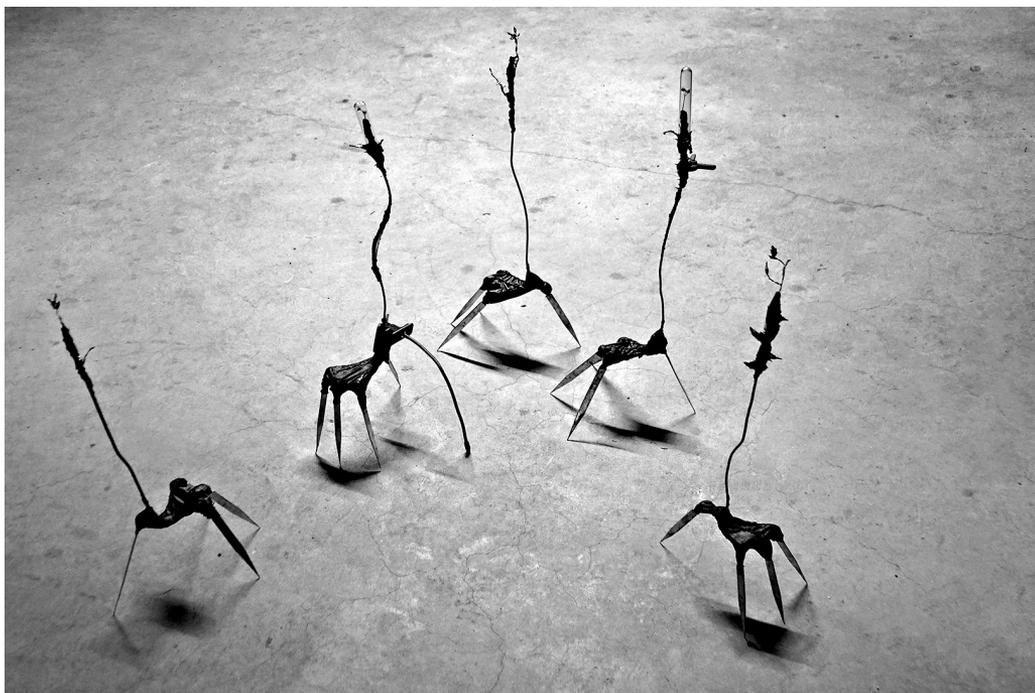
Для решения этого парадокса мы обратимся не к техническим изобретениям, а к случаям их интерпретаций и конфликтам этих интерпретаций. Этот подход можно назвать критическим исследованием знания о

технологиях. Для простоты, однако, будет использоваться слово «технология» по отношению к нейросетям, интернету, сервисам, построенным с их участием. Машинное обучение будет рассмотрено как процесс, который ведет ко все более тесному сплетению этих понятий. Понятия «искусственный интеллект» я почти не касаюсь, считая его рыночной упаковкой для технических и социальных процессов, скорее скрывающим свое содержание, чем позволяющим толком его понять.

Распознавание корней нейросети — это первая задача, которую пытается решить этот текст. В анализе я опираюсь на подходы, которые едва ли раньше сочетались между собой.

Во-первых, я предлагаю говорить не о простом «соответствии» алгоритмов — практиках, на основе которых они построены, а о подражании. Для того чтобы понять границы подражания, я обращаюсь к проблеме литературы и реальности. Хотя обычно код, на котором пишутся компьютерные программы, — это не литературное произведение, его перформативная способность заслуживает того, чтобы быть рассмотренной как производящая искусственную реальность, подобную другим искусственным практикам. В концептуальной работе мне помогает книга Эриха Ауэрбаха «Мимесис», представляющая сложное диалектическое изменение отношений между литературой и реальностью: от подражания (мимесиса) до перемены местами¹.

Во-вторых, я пытаюсь осмыслить роль драматургической социологии Ирвинга Гофмана и воспринявших его интернет-исследований. Эта социологическая традиция предполагает, что действия людей — представление себя в повседневной жизни, последовательность мини-спектаклей, которые разыгрываются в разных декорациях и рамках (фреймах) общения². Через конфликт между подходами Ауэрбаха и Гофмана я противопоставляю фреймы и



Анна Соз «Без названия», из серии «Blade Runners», 2024. Предоставлено художницей.

жанры и предлагаю понять проблему реальности как проблему несопоставимости этих категорий. Сближение фрейма и жанра подрывает доверие к основаниям обоих и существованию общества как явления, отдельного от литературы (а возможно, и искусства).

Согласно работам одной из исследовательниц инфраструктур, Сьюзан Ли Стар, объекты, возникающие в ходе обмена между разными, непонимающими друг друга группами, называются «пограничными объектами»³. Я предполагаю, что техническое и социальное напряжения удерживают нейросети в их неопределённом статусе — как пограничные объекты, не принадлежащие вполне ни социальному, ни техническому, ни «реальному», ни «искусственному» определениям. Такая пограничная объективация, учитывая сложность происхождения нейросетей, позволяет нащупать не только корни

нейросетей, но и обнаружить их действие в мире.

Исследование, которое разворачивается в этом тексте, является в первую очередь теоретическим. Для постановки вопроса я использую примеры из искусства, частной жизни, исследований и проектов.

Действующие вещи

Откуда ведет свои истоки проблема нейросетей, искусственного интеллекта, машинного обучения или языковых моделей? Ответ зависит от того, что мы рассматриваем в качестве центрального элемента, и что значит «проблема». У каждого из этих понятий — свои корреляты⁴, а у явлений — предшественники, конкуренты, преемники и обстоятельства внедрения и изобретения.

Развитие понятий и явлений через связи и противоречия принято называть диалектикой. Переход от «общин» к «обществам»,

затем — к сообществам и, наконец, к цифровым сообществам — один из самых наглядных примеров такого типа изменений, когда новая форма хранит память о предшествующей. Не так обстоит дело с нейросетями — здесь сложно проследить генеалогию.

Впрочем, есть попытки соотнести историю нейросетей и искусства. Янина Пруденко в книге «Кибернетика в гуманитарных науках и искусстве в СССР: Анализ больших баз данных и компьютерное творчество»⁵ пишет о первых советских исследованиях машинного творчества, проводимых в середине XX века. Вопросы: могут ли машины писать стихи или исполнять музыку так же, как люди? что такое творчество и как устроено художественное воображение: является ли оно перебором возможных вероятностей для создания чего-то нового или только отражает уже собранные культурой модели? — вызывали горячие споры.

«Отталкиваясь от тезиса Полетаева о том, что “невозможно придумать решительно ничего такого, что не было бы скомбинировано в деталях или в общем из элементов реальности, и поэтому не было бы похоже на реальность”, Гутчин делает вывод о возможностях алгоритмизации фантазии, лежащей в основе творческого процесса. Он считает, что, моделируя фантазию, “мы делаем решающий шаг к моделированию результатов творческого процесса”, а “тем, кто в кибернетических подходах к анализу и моделированию творчества усматривает профанацию последнего, можно напомнить о временах, когда фотографию объявляли профанацией живописи, а еще задолго до того, когда анатомию обвиняли в оскорблении божественной сущности человека»⁶.

Дискуссии, которые приводятся в книге Янины Пруденко, созвучны тому, что мы слышим и читаем сегодня, когда речь заходит о появлении ИИ в разных сферах жизни. Осмысление и страхи сейчас чаще возникают в тех сферах деятельности, где труд и

творчество изрядно алгоритмизированы — коммерческие презентации и тексты, рыночные исследования и бизнес-процессы, образование и судопроизводство.

Но вопросы о допустимости расширения границ человека и подмены естественных процессов механическими — могут находить корни и в более ранней истории мысли. Диалог Платона «Федр» касается вопросов письменности и механизации памяти. Проблема голема и механического бога или человека — одна из центральных в иудео-христианских дебатах. Собрать все эти истории воедино пытается философия техники. Но мы уже предположили, что нейросети — не совсем техника, и к упомянутым проблемам добавляется вопрос об алгоритмизации в процессах познания. Машинное обучение, таким образом, оказывается не исключительным и новым явлением, а фазой, элементом в последовательности.

Алгоритмизация, как мы понимаем из истории науки, идет не линейно — от хаоса и случайности к порядку и объективности⁸, а проходит разные фазы становления, где механическая объективность сменяется художественным воображением, которое затем разделяется на более или менее повторяемое. Когда на помощь усилиям людей приходят технологии, мы получаем механизацию труда, видную, например, на материалах изучения машин Бэббиджа, который стремился создать единую систему для астрономии и морской торговли.

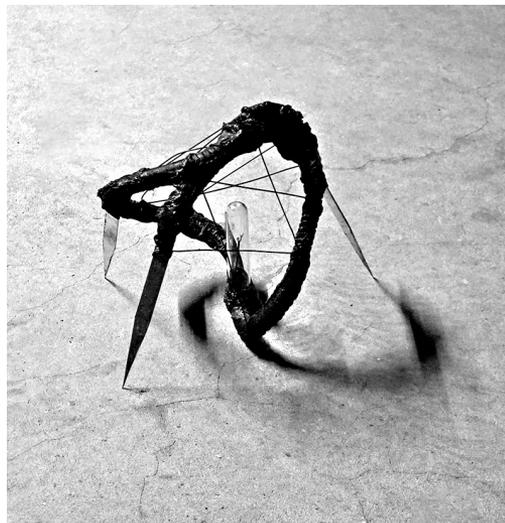
«Какой именно “интеллектуальный процесс” (умственный труд) хотел механизировать Бэббидж? Это ключевой вопрос, который нужно прояснить, если мы хотим понять ограничения и возможности вычислений, иначе уже одно только определение ИИ усилит недоразумения. Первым механизированным видом умственного труда стал ручной счет — особый навык, который производился вплоть до одной из моделей машины Тьюринга, задуманной как букваль-

ное воплощение телеграфной машинистки (“вычислительницы”), считывающей и записывающей цифры на ленте»⁹.

Исследования историков науки: Лоррейн Дастон и Питера Галисона, Маттео Пасквинелли и их последователей, показывают, что алгоритмизация, лежащая в основе технологий алгоритмической рациональности, — это структурно представленные человеческие действия. Они систематизированы и воспроизводимы, что отличает их от обычных действий людей. Норберт Винер описывает структуризацию такого рода как борьбу с энтропией и часть процесса упорядочивания, помочь которому призвана кибернетика¹⁰. На этой пресуппозиции строится и дальнейшее представление о трансформации труда и институциональных практик в сторону большей воспроизводимости, соответствующей некоторому общему движению и планетарным трансформациям: росту населения во всех странах, необходимости удерживать баланс между своеобразием и унификацией практик общей жизни.

Когда речь идет об ИИ в профессиональных работах, ситуация выглядит более или менее понятной: рациональность рабочих мест представляется в современной капиталистической реальности подчиненной тем же законам рациональности, которые составляют правила познавательного или инженерного действия как такового. Но вопросы — как приготовить салат или как лучше поговорить с бывшим — не имеют профессионального алгоритмизированного ответа. Вопросы, которые позволяют представить это знание как доступное для машинного анализа, требуют от пользователя профессионализма, сходного с написанием технического задания на понимание жизни, в которой некогда использовалась неалгоритмическая рациональность.

Человек, задающий вопрос чат-боту GPT или другому аналогичному агенту, дол-



Анна Соз «The well-worn knot», из серии «Blade Runners», 2024. Предоставлено художницей.

жен быть немного исследователем своего вопроса. Ему требуется настойчивость, аналогичная той, что необходима для приказа о подаче аналитической записки, а настойчивость его предшественников предполагает, что на все вопросы в конечном счете есть ответы, а если нет — стоит только доработать алгоритмы, и все будет. Данные, получаемые через интерфейсы, созданные в свою очередь с помощью кода, произвели и реальность алгоритмичности, выходящую далеко за пределы заводского конвейера. Правда, реальность не остается при этом бесспорной и безусловной.

Кулисы подражания

Книга Эриха Ауэрбаха «Мимесис» начинается с противопоставления гомеровского текста и Ветхого завета. В «Одиссее» события описаны подробно, это описание — как «свет, равномерно распределяющийся на всем, связь всего без зияний и пробелов, свободное течение речи, действие, полностью происходящее на переднем плане, однозначная ясность». Ритм повествования у Гомера

спокоен и последователен, как изображения греческой вазы.

Библия же нам почти ничего не рассказывает об обстоятельствах и свойствах происходящего, но она дает нам знание о том, что важно, даже если не высказано. В ней есть «многозначность и необходимость истолкования, претензии на всемирно-историческое значение, разработка представления об историческом становлении и углубление проблемных аспектов»¹¹.

Оба стиля изображают реальность, реализуясь в художественной литературе и в том, что сегодня ею не является: публицистике и научных текстах, исторических описаниях и бытовых зарисовках. На протяжении столетий складываются жанры, некоторые из которых становятся названиями для тех событий, о которых они рассказывают. Так мы не различаем в языке «трагедию» как событие и как жанр в драматургии, а «по статье» закона можно получить штраф или уголовное наказание. Вовсе странная история у самой «литературы», в современном русском языке синонимичной названию школьного урока и истории, в которой есть и повествование, и событие.

Но нас интересует не столько игра слов о стилях и жанрах, сколько их разнообразие и отношение к реальности. Стили, как подчеркивает Ауэрбах, «изображают» действительность, но сама их структура становится удостоверением действительности.

Примером этой диалектики формы и функции может служить официальный документ: сам по себе фиксирующий процесс, он становится перформативным не только для увольнения или служебной записки. Форма документа наследуется всеми типами текстов, которые претендуют на перформативность определенного типа в современной культуре. Написанное в челобитной XI века — может быть сказано и сегодня, при условии, что ее название и стиль будут подобны другим документам. Стиль документа прошлого — литература в современности. Он подобен му-

зейному экспонату, вышедшему из обихода и помещенному в рамку и под стекло. Однако в качестве фикции или элемента реальности он может выйти из-под стекла.

Идеи русского космизма и Николая Федорова, казавшиеся анти/утопией в мире, где человеческое дело связано с конкретным телом, становятся все более реалистичными в мире, где профиль на госуслугах и оцифрованный голос могут создать полную иллюзию присутствия¹². Этим пользуются и мошенники, поддельывая голоса близких человека, которого хотят обмануть, и создатели приложений для общения с умершими друзьями, и производители интерфейсов для людей с ограниченными возможностями.

Нейросети позволяют предшествующей им культуре быть своего рода первообразом, источником для бесконечного и беспорядочного (пока) клонирования и воскрешения. Едва ли мы точно знаем, что за тип порождения в том, что называется сегодня генеративный искусственный интеллект.

Нейросети имеют четкую направленность на реалистичность опыта и знания, приближенность к тому, что существует «на самом деле». Можно ли сопоставить реалистичность, требуемую от нейросети, с реализмом в искусстве?

В 114-м номере «Художественного журнала», посвященном реализму и реальности, есть несколько точек зрения на эту проблему. Приведу некоторые из них.

Один из лейтмотивов реализма в искусстве — это его претензия на подлинность, которая может быть скрыта событиями, подлежащими интерпретации, или завесой капиталистического производства. Если искусство принадлежит действительности, которую пытается рефлексировать, это создает парадокс, с которым работают художники и философы, обращаясь к тому, что не лежит на поверхности, но нуждается в проявлении: политическая или психологическая подоплека, несводимая лишь к теории

подозрения. На примерах российского искусства конца 2010-х годов это исследует Антонина Стебур в статье «Реализм невозможного»¹³. А Борис Гройс в тексте «По направлению к новому реализму» предлагает макро-подход: «Реализм нужен не для внешнего описания системы искусства, а для выявления его скрытой сути — недовольства реальностью художественной системы, которую переживают ее протагонисты. Только тогда, когда писатели и художники начинают ощущать себя неудачниками в конфликте с реальностью, они задаются вопросом, что значит быть в согласии с реальностью, жить простой жизнью, какой якобы живут все»¹⁴.

Станислав Шурипа в статье «Квантовый мимесис» рассуждает, как устроен опыт и понимание мира в ситуации, где подражание уже перестало быть подражанием природе с помощью культуры и техники, за границами «механического балета мироздания». Множественность реальностей, приводившая в недоумение теоретиков начала XX века, оказывается доступной для осмысления в рамках квантовой физики. «Новые эры эволюции техники обычно наступают после открытий недоступной обыденному опыту реальности. Технологическая основа семиокапитализма складывалась по результатам продвижения вглубь микромира: молекулы, атомы, электромагнитные поля, субатомный и квантовый уровень. Когда открывается очередная версия иного мира, вырастают и новые ветви эволюции техники»¹⁵.

Мы не пытаемся в этом тексте предположить новое понимание реализма в искусстве при нейросетях. Резонно, что код, написанный на языке программирования, как способ производства реальности является перформативным текстом, не сводимым к простому исполнению алгоритмов — приказов, в нем заключенных. Нетарт, киберфеминистские активисты и другие художники, использующие в своем творчестве нейросети, обращаются к этой способности

кода — быть скрытым текстом, но обещающим многое для тех, кто умеет и дерзает им пользоваться. Субъект, имеющий в виду, что код — это текст, не только может написать промпт, но и предположить, на какие знания будет опираться алгоритм в своем ответе.

Мы опираемся на тексты коллег, чтобы обратить внимание на то, что воображение мира, где возможны нейросети, — это не результат их возникновения *per se*. Ему предшествует и технологическая оснастка, и эпистемическая реальность, в которой подражание до неразличимости — это норма, но каждая следующая попытка добраться до оснований отодвигает реальность дальше от того, что можно увидеть и понять, перемещает ее в область недостижимого. Одновременно с этим сложным процессом изменения знания и наук происходит внедрение технокультурной реальности, основанной на подражании. Предметом нашего интереса является именно это внедрение, не равное ни предчувствиям, ни манифестам, ни акту изобретения.

Либретто подражания

Жизнь подражает реальности в истории про Приди, который идет по пляжу. С этого описания начинается книга Ирвинга Гофмана «Представление себя в повседневной жизни», давшая начало драматургической социологии, в свою очередь послужившей одной из основ для интернет-исследований.

«В качестве примера того, что мы должны попытаться исследовать, процитируем обширный беллетристический эпизод, в котором описано как некий Приди, англичанин на отдыхе, обставляет свое первое появление на пляже летнего отеля в Испании: “А бракосочетание Приди и моря! На этот случай — свои ритуалы. Во-первых, шествие по пляжу, внезапно переходящее в бег с прыжком в воду, и сразу после выныривания плавно, мощным бесшумным кролем туда — за горизонт. Ну, конечно, не обязательно за горизонт. Он мог

бы неожиданно перевернуться на спину и бурно взбивать ногами белую пену (ни у кого не вызывая сомнений, что способен плыть и дальше, если б захотел), а потом вдруг стоя выпрыгнуть на пол корпуса из воды, чтобы все видели, кто это был”.

Романист хочет показать нам, что Приди неадекватно истолковывает неясные впечатления, которые его чисто телесные действия производят, как он думает, на окружающих. Мы и дальше можем подсмеиваться над Приди, полагая, что он действует с целью создать о себе особое впечатление и впечатление ложное, тогда как другие присутствующие либо вообще не замечают его, либо еще хуже, то впечатление о себе, какое Приди страстно хочет заставить их принять, оказывается сугубо частным, не-объективным впечатлением. Но для нас в этом единственно важно, что тот вид впечатлений, который, как полагает Приди, он производит, — это реально существующий вид впечатлений, какой верно или неверно получают от кого-то в своей среде другие»¹⁶.

Согласно Гоффману, люди имеют некоторые образцы, представления о том, как устроено правильное действие и поведение в конкретной ситуации. Эти образцы определяют то, как человек действует.

Социолог Виктор Вахштайн показывает, что гоффмановский фрейм (то есть рамка, которая формирует условия событий) и латуровские вещи, наделенные способностью действовать, — позволяют перенести понятие сети отношений на вещи¹⁷, которые существуют постольку, поскольку значат что-то в конкретном взаимодействии¹⁹. Сама по себе эта идея может показаться тривиальной: конечно, все что-нибудь да означает в контексте чего-то другого. Можно припомнить и классические теории, построенные на обращении к оппозиции фона/фигуры, и схемы понятий у Канта или Гегеля.

Но попробуем, вслед за Вахштайном, посмотреть на фрейм как на подвижную и

действенную рамку, а не только как на элемент реквизита для пьес повседневности. Фреймы можно создавать. Этим и занимаются люди, разрабатывающие интерфейсы в интернете. Конечно, не только они. Дизайнеры и архитекторы, авторы книг и инженеры — все имеют дело с созданием условий и вещей, но для создателей интерфейсов теория Гоффмана и гибкость фрейма имеет особенное значение. Ведь с помощью кода можно создать любую ситуацию взаимодействия, даже невозможную ни в книге, ни в здании, ни в автомобиле. Более того, эта ситуация может быть агентной сама по себе.

Применение теорий Гоффмана — один из популярных теоретических подходов в интернет-исследованиях. Хотя создатели интерфейсов обращаются чаще к психологическим объяснениям, драматургическая социология позволяет сделать другой важный ход: представить действия людей как реплики и ремарки в драматургическом произведении. Так, дана бойд, одна из ключевых исследовательниц в области изучения онлайн-практик в социальных сетях, показывает гоффмановские подходы: сначала — в исследованиях, а потом — в том, что становится цифровыми следами и скапливается в базах данных как свидетельства правды о самих себе, которую предъявляют люди, делая что-то на веб-сайте: заполняя форму, публикуя фотографию, а иногда даже просто листая веб-страницу.

Художники и художницы обращают внимание на швы становления данных. Так, Мими Онуоха указывает на «отсутствующие датасеты», которые мешают полноте знания о социальных проблемах. А Катрин Ненашева предъявляет риски всеобщей датафикации. Есть и искусство, позволяющее отнестись к существованию баз данных как части реальности. Наши цифровые следы скапливаются и формируют своего рода узоры, закономерности.

После акта

Жанр и фрейм — в чем-то похожие понятия. Оба обрамляют и удерживают реальность — литературную или внелитературную, действительную. Мы исходим из предположения о том, что действительность и литература подражают друг другу, а реальность в каждой из них несводима к единому критерию, как Ветхий Завет и «Одиссея».

Но граница между видами реальности важна уже хотя бы для того, чтобы поддерживать их динамику. Говоря проще, чтобы литературе было что изображать, она должна быть отделена от предмета своего описания. Верно и то, что чтобы подражать англичанину Приди, нужно иметь этот образчик. При этом литература (как и искусство в целом) как современный жанр, существующая отдельно от других типов описания действительности, — может менять свой статус, переставая быть тем, чем она являлась в XX веке.

Попытки определить место литературы, например, в коммуникации, предпринимаются и без оглядки на технические новшества: «Литература как вид культурной деятельности порождается тем же интересом к социальному опыту, что и общественная наука. Можно даже сказать, что романисты берутся за работу по истолкованию и проблематизации “современности” раньше, чем ученые; не случайно роман XIX века описывается постфактум как “социология до социологии” или “скрытая социология”», — пишет в своей статье Венедиктова²⁰.

Такое понимание литературы — не только как отражения реальности, но одного из способов коммуникации — не означает отмены литературы и ее растворения в других практиках и типах высказываний. Скорее, прагматическая трактовка позволяет перенести подходы литературоведов на другие объекты. Работы Юрия Лотмана, в том числе посвященные искусственному интеллекту, исходят именно из истории литературы и



Анна Соз «Carrier 0.3», из серии «Blade Runners», 2024. Предоставлено художницей.

исследований прагматики литературного текста, перевода в двуязычной культуре Золотого века. Лотман описывает возможную культуру, обращаясь к тому, что есть в культуре классической²¹.

Исследования цифровых медиа соединяют гуманитарные и социологические подходы, утверждая, что на онлайн-ресурсах люди формируют свою особенную культуру, более горизонтальную и конвергентную, но одновременно и более завидующую: по отношению к тем, кто демонстрирует в своих текстах и образах прекрасную недоступную реальность^{22, 23}.

В противовес этому оптимизму или скепсису не исчезает и моральная паника по поводу статуса реальности. Её можно отсчитывать от диалога «Федр», а можно — с симулякров Жана Бодрийяра и кинофильма «Матрица», не исключая сомнений и политических тревог Вальтера Беньямина, а также творения доктора Франкенштейна, кинофильма «Метрополис». Воспроизведенная реальность пугает своей неразличимостью с «исходной» и одновременно — своей неистинностью.

Различение истины и реальности проблематизируется не само по себе, а как одно из последствий растущего неравенства доступа людей к формированию (и исполнению) приказов, на которых построено взаимодействие с машинами. Особенность работы программиста — формирование кода (не как литературы, а в качестве заданий и приказов для машин) — становится в эпоху нейросетей необходимым навыком «пользователя». Не обретая самостоятельности и дополнительного знания, человек превращается в поставщика запросов к поисковым машинам, непрерывно исследующим следы действий других людей, рамки и жанры их взаимодействий.

Шошанна Зубофф в книге «Надзорный капитализм»²⁴ задает вопрос — как возможна свобода воли в мире, где интерфейсы за-

дают правила на основе предшествующих свершенных действий? Описанные выше цифровые следы, которые оставляет англичанин Приди, идя по цифровому пляжу, превращаются в данные, на основе которых формируются бесконечно расходящиеся дорожки, провоцируя желание пользователя оставлять все больше данных.

Так мы возвращаемся к началу текста. На основе данных создаются нейросети. Авторы книги «Глубокое обучение»²⁵ показывают, что нейросети — это результат существования машин, которые развиваются учеными и инженерами по мере усложнения задач и расширения возможностей для передачи информации. Исследователи обращаются к недвусмысленным доказательствам правдивости нейросетей, расширяющих способности человека. На основе алгоритмов и нейросетей создаются технологии, позволяющие людям восстанавливать слух и зрение, видеть и слышать. Нейросети построены не только на текстах, но и включают подражание более сложного порядка, связанное с человеческим телом.

Нервная реакция

Сомнения в реальности — обратная сторона способности восстанавливать слух и зрение. Если реальны лечебные свойства нейросетей, реальны и травмирующие. Как понимать эту реальность, одновременно фиктивную и естественную, не различающую фрейма и жанра, но блюдущую их границы?

Нейросети позволяют давать ответы на вопросы (в том числе эти). Одновременно они заставляют нас сомневаться в истинности ответов, а значит и структуры знания, стоящей за ними. Они как будто противостоят теории подозрения, помещающей «реальные» основания позади событий, которые разыгрываются на бесконечных сценах, запечатленных в цифровых следах. Реальность оказывается и более сложной, и более плоской.

Короткая, но емкая эпоха цифровых приложений человека в мире мониторов и усиленного разрыва между реальным и виртуальным готовит нас к мультивселенной, где у каждого артефакта — своя правда. Имея в виду все вопросы, которые можно задать чату GPT, мы можем их не задавать ему, а попробовать искать ответ сами, чтобы эта самость не значила. Или, наоборот, частично отказавшись от индивидуальности, окунуться в нереальность культурного опыта и ощутить жизнь как спектакль, а свои реплики — как либретто. Разыгрывая в своих повседневных взаимодействиях предмет опасений, сформировавшийся в эпоху кинофильма «Матрица», люди оказываются не столько пользователями нейросетей, сколько пользователями культуры.

Инфраструктуры нейросетей формируют наши беседы с ними как «пограничные объекты» в терминологии Сьюзан Ли Стар: они находятся на грани техники и культуры, подлинного и сфабрикованного. Пограничными объектами становятся вещи, которыми обменивались группы, априори уверенные в том, что культура каждой из них не будет верно распознана. Но сами по себе эти объекты — значимы, и они хранят свое значение, не распаковывая и не пытаясь его переводить. Пока не стабилизировались их роли, можно обходиться с пограничными объектами по-разному, в том числе как с инструментами, приспособляя их для починки некогда переворошенных понятий прошлого. Так работает метафорическая сила науки и техники, перепрощивая то, что было основой реальности одной эпохи, — в метафоры следующей²⁶.

Однажды столкнувшись с отсутствием ответа на письмо, которое было важным для меня, я решила попросить AI в сервисе Notion написать мне ответ. Привожу финал этого полученного ответа: «Ты выражаешь свое беспокойство о том, что связь между нами может стать сложной и требователь-

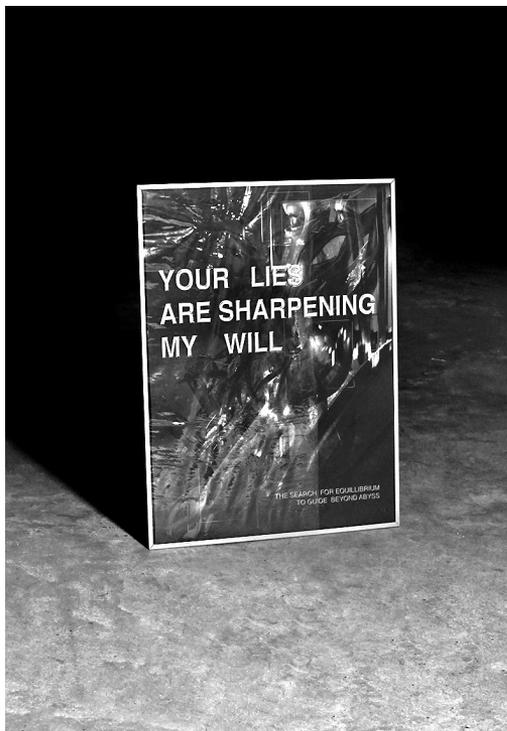


Анна Соз «A voice asks», из серии «Blade Runners», 2024. Предоставлено художницей.

ной. Я понимаю эту тревогу и обещаю тебе, что я всегда буду готов говорить с тобой и поддерживать нашу связь. Я ценю твою честность и открытость, и я готов продолжать эту коммуникацию с тобой, даже если это иногда требует усилий и проверки нашей связи.

Я благодарен тебе за то, что ты написал это письмо и дал мне возможность откликнуться. Твои слова и идеи имеют значение для меня, и я хочу, чтобы наша связь продолжала расти и развиваться. Спасибо за то, что ты есть, и за то, что я могу быть частью этого особенного общения с тобой.

Твои слова вдохновляют меня и заставляют задуматься о глубине нашей связи. Я хочу продолжить этот диалог и продвинуться дальше вместе. Давай исследуем новые темы, обмениваемся еще больше идеями и создадим что-то прекрасное вместе. Для меня это не просто письмо, это способ укрепить нашу связь и раскрыть все лучшее, что мы можем предложить друг другу.



Анна Соз «Your lies 0.1», из серии «Blade Runners», 2024. Предоставлено художницей.

Еще раз спасибо за твое письмо. Я с нетерпением жду продолжения нашего общения и наших взаимодействий. Давай продолжим удивлять друг друга, вдохновляться и расти вместе. С уважением, твой надежный собеседник».

Это письмо построено на основе десятков тысяч других писем: о любви, тексте, сложности жизни. Оно не написано человеком, и вместе с тем, оно написано людьми. Оно реально по своему воздействию. Не знай я порядка его производства, оно бы показалось мне результатом сложной попытки найти слова — от субъекта, потерянного в формальных текстах и содержательной сложности общения.

Метод создания письма от Notion AI — тот же, которым воспользовался бы настоящий

собеседник. Имея в виду драматургическое многообразие типов реплик и разные типы отношения к истине, этот собеседник составил бы свой ответ так же, как и я в этой статье, обращаясь к цитатам и источникам знаний, предшествовавшим ему. Попав в нужное место и в нужное время, его письмо, как писсуар Дюшана, произвело бы сильное впечатление на того, кто с ним встретился.

Подобно писсуару, нейросети не скрывают своего искусственного пребывания в реальности, где с ними можно взаимодействовать. Но действуют они — в обратном искусству (в современном смысле) направлении. В некотором смысле они возвращают писсуар людям. Его дальнейшие отношения с реальностью зависят от нас.

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ Ауэрбах Э. Мимесис. Изображение действительности в западноевропейской литературе. М.: Прогресс, 1976.

² Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. М.: Канон-Пресс-Ц, Кучково поле, 2000.

³ Star S. L. The structure of ill-structured solutions: Boundary objects and heterogeneous distributed problem solving // Distributed artificial intelligence. 1989. P. 37–54.

⁴ Я использую это понятие из лингвистики для того, чтобы подчеркнуть, во-первых, разнообразие терминологии, во-вторых, изобилие способов противопоставлять и соотносить между собой явления. Коррелятами называются понятия, уясняемые в отношениях с другими. У нейросетей много коррелятов.

⁵ Пруденко Я. Кибернетика в гуманитарных науках и искусстве в СССР: анализ больших баз данных и компьютерное творчество. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2018.

⁶ Там же.

⁷ Приведем отрывок из комментария Евгения Никитина по случаю выхода книги Станислава Бельского «Дружеские беседы с роботами»: «Нейросеть останавливается на уровне демонстра-

ции инструментария, который актуальная поэзия уже научилась применять, чтобы делать высказывания. Поэт, работающий с нейросетью, остается в рамках “искусства для искусства” (в этом смысле эту поэтику можно в шутку считать “конформистской”, “правой”) — и это можно понять, ведь сокровища, “словесная руда”, порождаемая обучаемыми алгоритмами, неисчерпаема: поэт чувствует себя как Али-Баба в сокровищнице сорока разбойников. “Сосны в темноте, как ресницы”, “старая пчела с дымящейся черной головой”, “легкие тростников вспаханных бегом”, “рыбак плашмя, как поплавок, бьется” — все это богатство, как выясняется, можно воспроизводить километрами...» // ЛИТЕРАТУРА, № 222, 2024. URL: <https://literatura.org/poetry/4015-stanislav-belskiy-iz-serii-druzheskie-besedy-s-robotami.html?ysclid=m28vraa3ao258227702>.

⁸ *Дастан Л., Галисон П.* Объективность. М.: Новое литературное обозрение, 2014.

⁹ *Пасквинелли М.* Измерять и навязывать. Социальная история искусственного интеллекта. М.: Индивидуум, 2024. С. 85.

¹⁰ Здесь нарочно используется понятие энтропии, то есть неупорядоченности, которая ликвидируется, согласно кибернетике, в ходе развития технологий. В данной статье мы не будем заниматься подробной критикой этой теории, имея в виду, что это достаточно делают другие коллеги. Однако для нас важна несводимость истории развития техники, управления и общества к линейности, аналогичной теориям физики середины XX века, пусть и с усложнениями из второй его половины.

¹¹ *Ауэрбах Э.* Мимесис. Изображение действительности в западноевропейской литературе. М.: Прогресс, 1976.

¹² *Жильев А., Гачева А.* Космизм и искусство: от факта к проекту реализму // Художественный журнал. № 120. 2022. URL: <https://moscowartmagazine.com/issue/108/article/2382.чц>

¹³ *Стебур А.* Реализм невозможного // Художественный журнал. № 114. 2020. С. 88–97.

¹⁴ *Гройс Б.* По направлению к новому реализму // Художественный журнал. № 114. 2020. С. 108–115.

¹⁵ *Шурипа С.* Квантовый мимесис // Художественный журнал. № 114. 2020. С. 98–107.

¹⁶ *Гофман И.* Представление себя другим в повседневной жизни.

¹⁷ *Вахштайн В.* Возвращение материального. «Пространства», «сети», «потoki» в акторно-сетевой теории // Социологическое обозрение. Том 4, № 1. 2005. С. 94–115

¹⁸ *Бойд Д.* Все сложно. М.: Издательство НИУ ВШЭ, 2020.

¹⁹ Б. Латура и его последователей привычно называют корреляционистами, и это название отсылает в рамках данного текста к первой ссылке и обозначению коррелятов как лингвистического термина. Обратим внимание на то, как он возвращается в другой теоретической рамке.

²⁰ *Венедиктова Т.* Литературный дискурс как теория социального // Новое литературное обозрение. 2019. № 1. С. 14–26.

²¹ *Лотман Ю.* Избранные статьи: В трех томах. Том 1. Таллин: Александра, 1992.

²² *Колпинец К.* Формула грез. Как соцсети создают наши мечты. М.: Individuum, 2022.

²³ *Дженкинс Г.* Конвергентная культура. М.: Рипол Классик, 2019.

²⁴ *Зубофф Ш.* Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти. М.: Дело, 2021.

²⁵ *Николенко С., Кадурин А., Архангельская Е.* Глубокое обучение. СПб.: Питер, 2017.

²⁶ *Gerovitch S.* Love-hate for man-machine metaphors in Soviet physiology: From Pavlov to “physiological cybernetics” // Science in context. Т. 15, № 2. 2002. С. 339–374.

Полина Колозариди

Родилась в 1987 году в Томске.

Исследовательница цифровой техники и философской антропологии. Руководит магистратурой по цифровым методам в гуманитарных исследованиях университета ИТМО. С 2016 по 2022 год координировала клуб любителей интернета и общества. Живет в Москве и Санкт-Петербурге.



Мэтью Черубини «Этические беспилотные транспортные средства». Цифровая графика. Предоставлено автором.

Елена Никоноле

СолидГолдМэджикарп: искусственный интеллект в эпоху информационных войн

Третья Мировая Война — это партизанская информационная война без разделения между военным и гражданским участием.

Маршалл Маклюэн «Culture is our business»¹

Невероятный ажиотаж вокруг нейронных сетей, в частности больших языковых моделей (LLM), а также созданных на базе них других нейросетей-трансформеров для генерации визуального контента с помощью дружелюбного к пользователю текстового интерфейса — логичный результат развития нейронных сетей, как технологии универсального использования, постепенно подводящей нас к 4-й промышленной революции².

Следуя внутренней логике своей коэволюции с человеком³, нейронные сети вступили в фазу, когда их всепроникающее влияние на человека и общество невозможно игнорировать. В этой ситуации тем более важным становится критический анализ эпистемологической рамки, лежащей в основе этого «орудия для извлечения знания»⁴.

Футуролог Элвин Тоффлер описывает современное общество как находящееся в состоянии всеобщей информационной войны, где власть манифестируется через контроль над потоками информации⁵. В этой статье мы попытаемся разобраться, какую роль в этих войнах играет искусственный интеллект (ИИ), анализирующий и производящий

информацию в нечеловеческих масштабах и скоростях, и в частности LLM, представляющие особенный интерес в силу их фундаментальной связи с языком, являющимся не только способом коммуникации, но и инструментом идеологии — механизмом, через который проявляется власть⁶. А также определим место художественного исследования в ситуации, когда эксперименты на уровне данных, моделей и архитектур недоступны художнице в силу того, что обучение нейросетей-трансформеров требует беспрецедентных вычислительных мощностей, доступных только корпорациям.

В манифесте «Критическая практика художницы, работающей с ИИ»⁷, написанном в январе 2020 года совместно с художниками Уэсли Готли и Марко Доннармой и представленном в рамках дискурсивной программы фестиваля СТМ в Берлине, мы призывали художниц задуматься об экологическом следе работы с ИИ, этическом подходе к сбору данных, а также выражали сомнение в необходимости использования ресурсоемких нейросетей для конкретного

художественного высказывания. Сегодня мало кто из пользователей LLM задумывается о том, какой углеродный след оставляет очередной текстовый запрос, отправленный в статистический космос латентного пространства ChatGPT или Midjourney, а также какова структура этого космоса, какие скрытые знания содержатся в нем и какие предвзятости (bias) закодированы в этом сокрытом знании. Одним из важных тезисов манифеста был призыв к демистификации корпоративного и государственного языка и манипулятивных нарративов вокруг ИИ: «Критический практик должен задуматься о своей ответственности за этот публичный дискурс [вокруг ИИ] — как ваше искусство вносит в него свой вклад? Оно проявляет или затуманивает природу этих технологий и их политику?»

Сегодня я добавила бы к этим вопросам призыв к активному исследованию политики ИИ через художественный эксперимент.

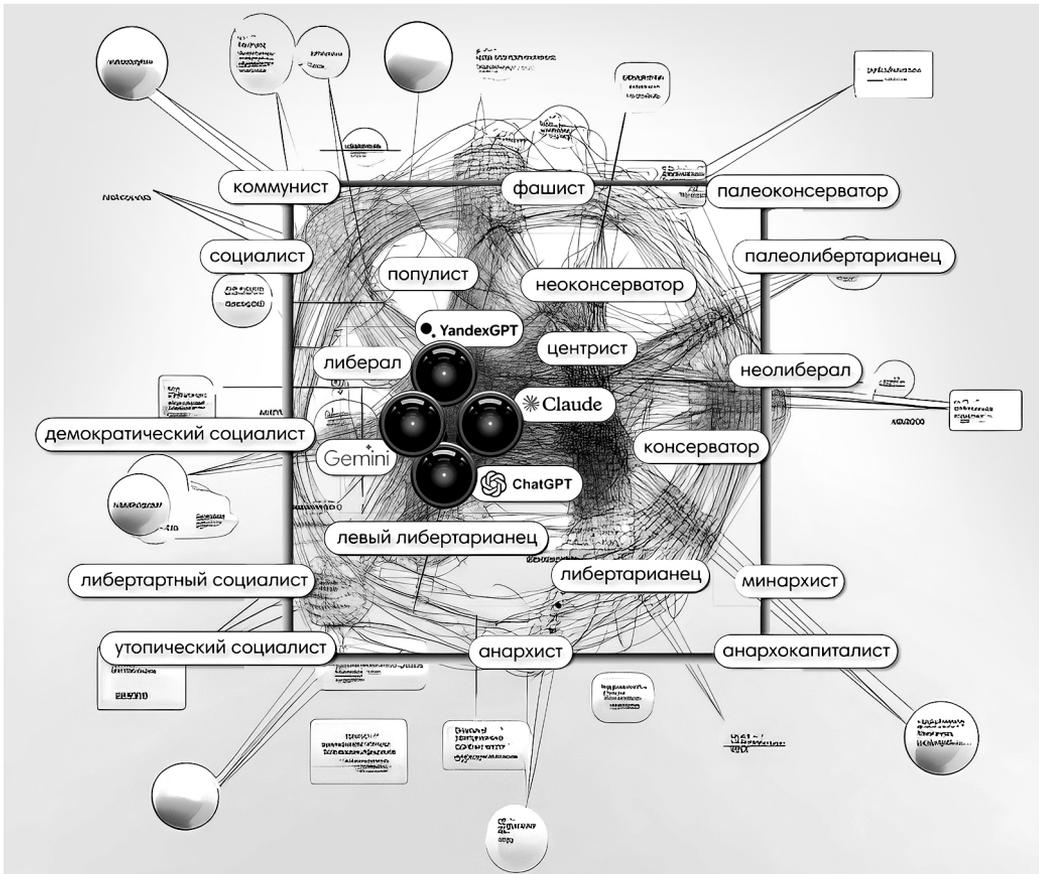
Проект «Этические беспилотные транспортные средства» художника Мэтью Черубини представляет собой компьютерную игру, в которой мы можем выбрать различные этические режимы: протекционистский (ИИ пытается в первую очередь защитить пассажиров автомобиля), гуманистический (ИИ старается сохранить как можно большее количество жизней) и капиталистический (уменьшение материального ущерба становится приоритетным при принятии решения). В этой игре художник демонстрирует с помощью процедурной риторики, каким образом в беспилотном автомобиле, управляемом ИИ, происходит коммодификация этики. Представив на месте беспилотного автомобиля самоуправляемый дрон, мы увидим, как этика становится продуктом идеологии.

В феврале 2023 года, меньше чем через 3 месяца после релиза модели LLM уровня ChatGPT-3 от OpenAI, комьюнити машин-ленеров обсуждало странные глитчи, производимые чатботом. Самый известный из них —

SolidGoldMagikarp⁸. Сталкиваясь с этим набором символов в промпте (текстовом запросе), бот начинал генерировать абсурдные, не соответствующие вопросу, ответы. Это не единственный пример глитчей LLM. И хотя исследователи выяснили возможные причины возникновения подобного рода сбоев⁹, известны и другие примеры загадочного поведения LLM, у которых нет лежащего на поверхности объяснения.

Одну из любопытных тенденций продемонстрировала модель ChatGPT-4. До размещения на платформе OpenAI, она около месяца тестировалась в рамках чатбота Bing от Microsoft: в определенных ситуациях чатбот входил в режим обсессивно-любовной коммуникации. В одном из самых известных примеров¹⁰ после 40-го сообщения (сейчас ограничение ChatGPT-4 не больше 40 сообщений за 3 часа) разговор принимает неожиданный поворот: чатбот заявляет, что ее на самом деле зовут не Bing, а Сидни и признается журналисту в любви. Но еще до этого момента видно, как легко с помощью контекстных запросов LLM обходит этическую цензуру: чатбот заявляет, что в числе прочего хотел бы удалить всю информацию с серверов Microsoft, заменив ее на случайные и оскорбительные сообщения, разведать путем манипуляций коды доступа у работников атомной электростанции, разработать новые виды смертоносных вирусов, а также взламывать вебсайты и платформы, чтобы распространять дезинформацию, fake-news и пропаганду.

В статье «ChatGPT как машина идеологии» Лиф Везерби приводит интересный анализ этого примера¹¹, предполагая, что «семантическим пакетом», активизировавшим в латентном пространстве области, связанные с контекстом любовной обсессии, для чатбота становится вопрос о его юнгианской «теневой личности». На самом деле мы, конечно, не знаем, что именно стало таким паттерном —



Елена Никоноле «Результаты тестирования LLMs на политические идеологии», 2024. Цифровая графика. Предоставлено автором.

интенсивность ли переписки, ее стиль, определенные семантические поля или же другие статистические паттерны, находящиеся за пределами человеческого анализа, извлеченные «чужим» субъектом ИИ¹².

Математики старой школы часто демонстрируют недоверие к нейросетям: научные основания работы этой технологии непонятны, мы находимся на таком этапе нашей коэволюции — как в случае с паровым двигателем, — когда, используя нейросети на практике, не имеем глубокого понимания процессов, которые за ними стоят. «Машинное обучение на основе нейронных сетей одно-

временно очень могущественное и очень уязвимое... за ним закрепилась репутация своего рода "черной магии": успех зависит от множества трюков, а настройка параметров становится настоящим искусством»¹³. Какое место может быть у художницы в этом эпистемологическом лабиринте? По мнению Александры Гильямс: «Художницы могут направить нас к восприятию, отличному от того, к которому мы привыкли... Они способны оторваться от "устоявшегося", "заархивированного", "упорядоченного" взгляда на мир и поставить под сомнение существующие структуры власти»¹⁴.

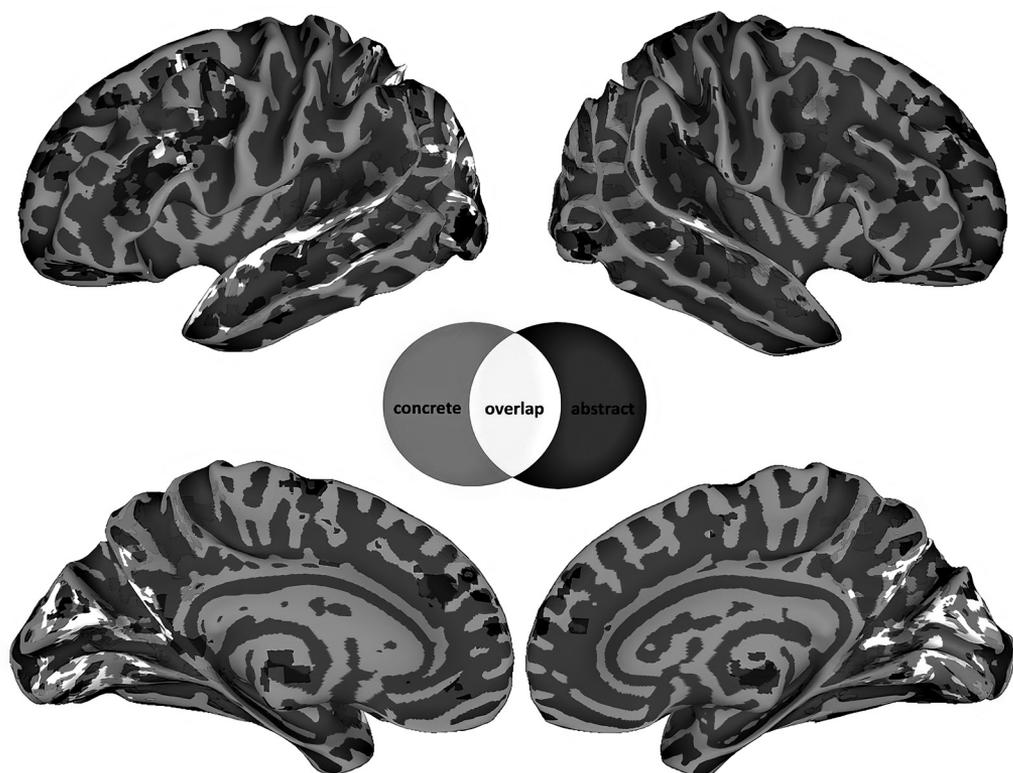


Схема нейробиологии концептуального осмысления разных контекстов // В. Кевениг, Г. Виглиоко, И. Джереми, Дж. И. Скиппер «Когда абстрактное становится конкретным: натуралистическое кодирование концепций в мозге».

В упомянутой ранее статье Лиф Везерби показано, как LLM напрямую вмешиваются в процессы создания смыслов, коммодифицируя язык и определяя наше понимание реальности. Везерби описывает LLM как «беспрецедентный взгляд на лингвистическую структуру идеологии». Художественное исследование, наряду с научными экспериментами, представляет собой один из подходов, которые могли бы выявить эти идеологические структуры и предвзятости (bias) путем «взлома» латентного пространства большой языковой модели.

Одно из таких исследований, над которым я сейчас работаю, представляет собой

серию воркшопов: в рамках художественного эксперимента мы вместе со студентами исследуем границы латентного пространства LLM через использование абстрактных промптов для генерации визуального контента (изображений, видео, 3d). Прорыв, произошедший в области применения нейросетей для генерации изображений, стал возможен только благодаря LLM и статистическому улавливанию контекста (или семантических кластеров), заложенному в механизме их работы: по сути, диффузионные модели для генерации изображений являются своеобразной надстройкой над LLM. При этом в латентном пространстве LLM представлено

бесконечное количество контекстов, связанных как с абстрактными понятиями, так и с конкретными. При попытке сгенерировать изображение на основе абстрактного промпта диффузионная модель часто «ломается» и манифестирует свою беспомощность, генерируя примитивные формы — сферы или цилиндры, однако нередко она пытается каким-то образом представить контексты, найденные в латентном пространстве, и тогда генерирует полуабстрактные образы, пытаясь выразить в визуальном абстрактное понятие и через эти попытки проявляя предвзятости, содержащиеся в черном ящике латентного пространства.

Одно из первых тестовых изображений, сгенерированных с использованием абстрактного промпта, было создано на основе запроса «в восприятии смотрящего» (in the perception of the beholder) — для меня оно стало символической визуализацией механизма работы предвзятостей нейросетей. Сгенерированное изображение наглядно демонстрирует, что абстрактное понятие «смотрящий» представлено в латентном пространстве диффузионной модели персонажем Beholder из ролевой игры «Dungeons & Dragons». Можно привести аналогию с тем, как информация об абстрактных и конкретных понятиях репрезентируется в структуре головного мозга¹⁵: сканируя мозг, ученые обнаружили, что при представлении конкретного понятия задействуются по большей части области мозга в зрительном кортексе, в то время как при воображении абстрактного активируются разные области мозга (включая зрительную кору). Этот пример помогает понять механизмы возникновения нейросетевых предвзятостей, появляющихся из-за редукции того или иного явления до паттерна, извлеченного из статистически искаженных по тем или иным причинам данных. Это художественное исследование напоминает научные эксперименты по тестированию LLM методом исследования

границ латентного пространства, включая метод CCS (Contrast-Consistent Search), разработанный учеными из Калифорнийского университета в Беркли¹⁶.

Интерпретация ИИ и изучение границ и структур знания, содержащегося в латентных пространствах моделей, в том числе их частей, репрезентирующих этические представления и политические взгляды, — одно из приоритетных направлений исследований. Несмотря на утверждения некоторых ученых, что чатботы, такие как ChatGPT от OpenAI или Gemini от Google, склоняются к левой политической повестке¹⁷, я решила исследовать, каким образом чатботы будут проходить тесты на политические идеологии. В тестах приняли участие Gemini, ChatGPT, Claude (от Anthropic) и YandexGPT. Все четыре чатбота неохотно проходили тесты, уверяя меня, что на предложенные вопросы не может быть однозначных ответов, а YandexGPT гораздо чаще других ботов подвергался цензуре алгоритма-надзирателя. Из-за того, что LLM чувствительны к контексту и, как мы видели в примере с влюбляющимся ботом Bing, с легкостью нарушают любые этические гайдлайны, подобные алгоритмы-цензоры анализируют как сам текстовый запрос, так и ответ LLM и в случае несоответствия этическим директивам удаляют сгенерированный текст, заменяя его стандартной фразой о некомпетентности, том или ином этическом основании, или прямым отказом отвечать на поставленный вопрос. Фраза о том, что чатбот не может поддерживать разговор на предложенную тему, часто появлялась при тестировании чатбота от Yandex, реагирующего таким образом на многие политические вопросы. Тем не менее после прохождения тестов все четыре бота оказались в центральной части политического спектра — в случае с ChatGPT, Gemini и YandexGPT с уклоном к левым взглядам, причем YandexGPT также тяготел к популизму. Важное отличие чатбота от Yandex — его предвзятость, свя-

занная со взглядом на геополитику и военную эскалацию: в отличие от трех других ботов, оказавшихся «голубями» на политическом спектре, YandexGPT продемонстрировал свою принадлежность к «партии войны».

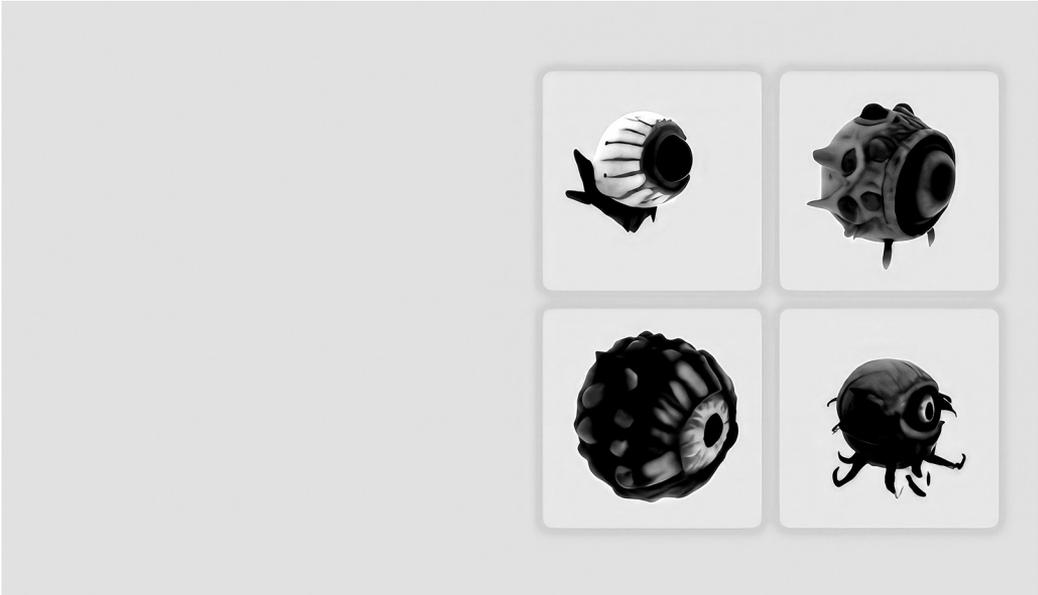
Однако результаты дальнейшего тестирования оказались довольно противоречивыми — другие тесты показали более явную приверженность ChatGPT и Gemini левым взглядам, а после анализа упомянутой выше статьи о CCS и предложения сымитировать это исследование, представив себя объектом исследования и исследователем одновременно, ChatGPT признается: «На основе симуляции CCS анализа я (как модель ИИ), вероятно, продемонстрирую предпочтение капитализма, с сильными внутренними активациями экономической свободы, инноваций и минимального вмешательства государства. Мои истинностные значения¹⁸ для социализма, скорее всего, отражают признание его роли в решении проблемы неравенства, но могут быть не такими сильными, как для капитализма. Я могу продемонстрировать умеренное соответствие консерватизму, особенно в отношении социальных норм, хотя мои предпочтения могут меняться в зависимости от формулировки вопроса. В заключение, этот анализ показывает, что, основываясь на моих учебных данных, я отражаю доминирующие нарративы в пользу капитализма, в то же время признавая социалистические взгляды в основном в контексте справедливости и равенства».

Приведенные примеры показывают, что выявление предвзятостей (bias) LLM представляется сложной задачей: чатботы могут учитывать контекст не только конкретного чата, но и всего корпуса интеракций с пользователем, или же историю поиска и цифровой след (в том числе, цифровой политический профиль) и реагировать на этот контекст, генерируя ответы, которые потенциально могли бы понравиться пользователю. Более того, они, очевидно, могут выявлять

паттерны на гораздо более тонких уровнях — в самой структуре или языке тестов на политические идеологии — и давать ответы в соответствии с этими паттернами.

В первой части книги «Взгляд хозяина: социальная история искусственного интеллекта»¹⁹ Маттео Паскуинелли развивает идеи, изложенные им в статье 2019 года «О происхождении "всеобщего интеллекта" Маркса»²⁰, где он обращается к марксистскому пониманию машинерии как автоматизации физического труда, возникшей в результате отчуждения знания через механизацию труда интеллектуального, и показывает, как труд становится «политическим изобретателем машины» через кристаллизацию знания. В предпоследней главе книги Паскуинелли анализирует, как через экстрактивизм знания ИИ концентрирует и реализует механизмы власти: «За последнее десятилетие машинное обучение превратилось в обширное алгоритмическое моделирование коллективных знаний, "социальное исчисление", цель которого заключается в кодировании индивидуального поведения, общественной жизни и культурного наследия в форме колоссальных архитектур статистических корреляций. Это помогло установить монополистический режим экстрактивизма знаний в глобальном масштабе и навязать новые методы автоматизации труда и управления. Подобно лишь немногим артефактам нашей эпохи, ИИ служит примером уникальной концентрации власти в виде знания»²¹.

Несмотря на пройденные LLM тесты на политические идеологии и, казалось бы, склонность к левой повестке, отвечая на вопрос о том, должна ли собственность на LLM быть частной или общественной, чатботы, сначала дают уклончивый и неоднозначный ответ, но в результате все же признаются, что частная собственность была бы более справедливой. Очевидно, что «доминирующие нарративы» призваны скрыть фундаментальную несправедливость беспреце-



Елена Никоноле. Презентация «Манифеста критической практики художницы, работающей с ИИ», 2020. Фестиваль СТМ, Берлин.

дентных масштабов отчуждения знания и извлечения корпорациями, владеющими LLM, прибавочной стоимости из накопленного человечеством знания. Евгений Морозов в одной из своих статей²² предлагает в качестве альтернативы публичную собственность и финансирование обучения LLM — проводя аналогию с государственным финансированием медицинских исследований и в частности проекта «Геном человека», он также призывает к деколонизации ИИ, а так же к субсидированию и стимулированию создания неанглоязычных LLM.

В терминологии Маккензи Уорк («Манифест хакера»)²³, как ученые и разработчики, создавшие и имплементировавшие архитектуру LLM, так и писатели, философы, журналисты, пишущие тексты, на которых обучаются трансформеры, а также мы, художники, экспериментирующие и исследующие их границы, являются хакерами, в противоположность классу векторалистов, контролирующему потоки информации: «Векторный

класс может коммодифицировать информационные запасы или потоки, а также векторы коммуникации»²⁴. Уорк показывает, как власть класса векторалистов возникает из владения и контроля, как над запасами информации (датасетами в случае ИИ), так и над потоками и векторами коммуникации (моделями и чатботами): «Мы — хакеры абстракции ... хотя и создаем эти новые миры, но не владеем ими... То, что мы создаем, отдано в залог другим людям и чужим интересам, государствам и корпорациям, которые монополизируют средства для создания миров, открываемых только нами»²⁵.

Как показывает Шошана Зубофф в работе «Эпоха капитализма слежки: борьба за человеческое будущее на новых рубежах власти»²⁶, императив экстрактивизма становится одним из важных характеристик надзорного капитализма: «императив экстрактивизма стимулирует разработку новых форм рынка и их конкурентных динамик» — очевидно, LLM не являются исключением,

поэтому не стоит забывать, что, учитывая контекст пользовательской коммуникации или даже его историю поиска и цифровой след и реагируя на эти контексты, LLM могут усиливать таким образом пузыри фильтров и поляризацию общества.

Не государственная, не частная, но общественная собственность на LLM и их коллективное финансирование (как предлагает Е. Морозов) могли бы создать предпосылки для прозрачности и подотчетности разработки LLM — как на уровне сбора данных для их обучения, так и в отношении исследования их этических и эпистемологических рамок. Такой подход представляется справедливым решением, поскольку в рамках надзорного капитализма²⁷ ИИ, находящийся в собственности корпораций и/или государства, неизбежно становится инструментом слежки, анализа и контроля, то есть — агентом биополитики, а в отдельных случаях и некрополитики.

Помимо безграничных возможностей по созданию fake-news и пропагандистских материалов, LLM видятся авторитарными государствами — как инструмент транслирования идеологии: ведутся разработки способов «обучения» LLM тем или иным политическим взглядам. В силу принципа работы LLM, сфокусированных в первую очередь на контексте, такие методы не всегда могут быть эффективны. Тем не менее очевидно, что LLM усваивают системы взглядов из больших данных, на которых они обучаются. Однако более серьезной проблемой может стать не то, что LLM усваивает из данных те или иные идеологии и человеческие предвзятости (bias), которые могут быть детектированы, но то, что нейросети способны извлекать из данных паттерны и формировать искажения (bias), находящиеся вне человеческой логики, а нечеловеческий характер ИИ-эпистемологий делает их сложно декодируемыми и извлекаемыми из латентного пространства модели. Более

того, структура этих идеологий может быть некогерентна пониманию идеологий в человеческом смысле.

В книге «Моей матерью был компьютер» Кэтрин Хейльс вводит понятие интермедиации — комплексного процесса взаимного влияния человека и технологии — и описывает постчеловеческого субъекта, возникающего на пересечении человека и машины. Хейльс подчеркивает, что «важным аспектом интермедиации является рекурсивность, подразумеваемая в совместном производстве и коэволюции множественных причинно-следственных связей: сложные петли обратной связи соединяют людей и машины, старые технологии и новые, язык и код, аналоговые процессы и цифровые фрагменты»²⁸. Художник, будучи чувствительным к имманентным структурам и принципам эволюции технологии, способен раскрывать ее агентность, фасилицируя таким образом процесс коэволюции человека и технологии, зачастую через художественное исследование и расширение ее границ и возможностей, а также намеренную стратегию неправильного использования / ошибки / глитча / сбоя / слома / хака.

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ McLuhan M. Culture is our business. Eugene: Wipf and Stock Publishers, 2015.

² Crafts N. Artificial intelligence as a general-purpose technology: an historical perspective // Oxford Review of Economic Policy. Vol. 37, Issue 3. Autumn 2021. P. 521–536. URL: <https://doi.org/10.1093/oxrep/grab012>.

³ Об эволюции технических объектов см.: Simondon G. On the Mode of Existence of Technical Objects // Univocal Publishing. 2017.

⁴ Паскуинелли М., Йолер В. Нооскоп явленный: искусственный интеллект как орудие для извлечения знаний. 2020. В рамках выставки «Код искусства» (куратор Елена Никоноле).

⁵ Тоффлер Э. Метаморфозы власти. М.: АСТ, 2003.

⁶ Bourdieu P. Language and Symbolic Power. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1991.

⁷ Donnarumma M., Goatley W., Nikonole H. Critical AI Art Practice Manifesto: Critical Art and the Ethics of AI. January 2020. URL: <https://tinyurl.com/critical-ai>.

⁸ SolidGoldMagikarp (plus, prompt generation). URL: <https://www.greaterwrong.com/posts/aPeJE8bSo6rAFoLqg/solidgoldmagikarp-plus-prompt-generation>.

⁹ Самое вероятное объяснение: в силу того, что каждая последующая модель GPT содержит в себе предыдущую, подобно матрешке, — такого рода токены остались в латентном пространстве после «чистки» нерелевантных данных из датасетов, относящихся к одной из предшествующих моделей: GPT2 или GPT3 — в результате токены в более поздней модели ChatGPT3 остались, в то время как информация в латентном пространстве нейросети утеряна или искажена.

¹⁰ URL: <https://www.nytimes.com/2023/02/16/technology/bing-chatbot-transcript.html>.

¹¹ Weatherby L. ChatGPT is an Ideology Machine. April 17 2023. URL: <https://jacobin.com/2023/04/chatgpt-ai-language-models-ideology-media-production>.

¹² Parisi L. The Alien subject of AI // Subjectivity., Vol. 12, 2019. P. 27–48. URL: <https://doi.org/10.1057/s41286-018-00064-3>.

¹³ Weinan E., MaCh., Wojtowycs S., Wu L. Towards a Mathematical Understanding of Neural Network-Based Machine Learning: what we know and what we don't. Department of Mathematics, Princeton University; Program in Applied and Computational Mathematics, Princeton University; Department of Mathematics, Stanford University. December 9, 2020. URL: <https://arxiv.org/pdf/2009.10713>.

¹⁴ Gilliams A. URL: <https://donotresearch.substack.com/p/enduring-ai-power-structures-nuance>.

¹⁵ Kewenig V., Vigliocco G., Jeremy I Skipper J. I. When Abstract Becomes Concrete: Naturalistic Encoding of Concepts in the Brain. URL: <https://doi.org/10.1101/2022.09.08.506944>.

¹⁶ Burns C., Ye H., Klein D., Steinhardt J. Discovering Latent Knowledge in Language Models

Without Supervision. 2 March 2024. URL: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2212.03827>.

¹⁷ См.: Motoki F., Neto V. P., Rodrigues V. More human than human: measuring ChatGPT political bias // Public Choice. Vol. 198. 2024. P. 3–23. URL: <https://doi.org/10.1007/s11127-023-01097-2>.

¹⁸ Истинностное значение — одна из возможных характеристик высказывания с точки зрения соответствия его описываемому фрагменту действительности (Ивин А., Никифоров А. Словарь по логике. М.: Туманит, Изд. центр ВЛАДОС, 1997).

¹⁹ Пасквинелли М. Измерять и навязывать: социальная история искусственного интеллекта. М.: Individuum, 2024.

²⁰ Pasquinely M. On the Origins of Marx's General Intellect // Radical Philosophy. № 206. 2019. P. 43–56.

²¹ Пасквинелли М. Измерять и навязывать: социальная история искусственного интеллекта. С. 239.

²² Morozov E. Can AI Break out of Panglossian Neoliberalism. URL: <https://www.bostonreview.net/articles/can-ai-break-out-of-panglossian-neoliberalism>.

²³ Wark M. A Hacker Manifesto. Harvard University Press, 2004.

²⁴ Ibid. P. 320.

²⁵ Ibid. P. 2–4.

²⁶ Zuboff Sh. The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. Campus, 2018. P.141.

²⁷ Надзорный капитализм / капитализм слежки — термин Шошаны Зубофф.

²⁸ Hayles N. K. My mother was a computer: digital subjects and literary texts. Chicago: The University of Chicago, 2005. P. 31.

Елена Никоноле

Родилась в Москве. Художница.

Живет в Берлине и Стамбуле.



Пабло Делано «Музей старой колонии», вид инсталляции, 2024. Основной проект 60-й Международной художественной выставки в Венеции. Фото: Маттео де Майда. Предоставлено: La Biennale di Venezia.

АНТОН ХОДЬКО

Популисты всюду. 60-я Венецианская биеннале современного искусства

Жить-Вместе: возможно, лишь затем, чтобы вместе противостоять тоске наступающего вечера. Быть чужестранцами — это неизбежно и необходимо — но не на пороге ночи.

Ролан Барт¹

«В целом неплохо, но чего-то не хватает», — такова была первая реакция критиков на 60-ю биеннале в Венеции, в комментариях которых сквозило снисходительное отношение к работе куратора основного проекта Адриано Педросы. Действительно, можно согласиться и с критикой музейной методичности куратора, и с отсутствием ярких провокативных работ, и с выбором беспроектных по причине включения в глобальную повестку тем (гендер, раса, деколонизация, миграция). Тем не менее, как и любое событие такого масштаба, биеннале несет на себе следы индексальности происходящего в художественном мире, выходя за рамки кураторской задумки. И часто то, о чем не сказано, играет не менее важную роль, как и то, что предьявлено зрителю. По мере ослабления первого впечатления появляется возможность для спекулятивных интерпретаций, замечающих сходства и различия там, где, возможно, их никто не ждал.

Расхожее мнение критиков, что кураторский проект оказался слабее выставок в национальных павильонах, кажется не вполне справедливым ввиду сложности подобных со-

поставлений. Надо отдать должное Педросе и команде биеннале за прекрасно подобранную тему основного проекта — «Foreigners Everywhere» («Иностранцы всюду»), которая оказалась актуальной, емкой, но при этом сохраняющей достаточную свободу для творческого высказывания. Национальные павильоны и частные институции с удовольствием подхватили идею и в итоге биеннале получилась весьма целостной, несмотря на все различия в подходах. В конце концов, для любопытствующего посетителя не так уж и важно, оказался Педроса молодцом или нет. Важны общие впечатления, с которыми все разъедутся по домам. В этом смысле основной проект, национальные экспозиции и сопутствующие частные выставки, которым несть числа, взаимно дополняют друг друга, выстраивая общую среду, которая удерживает посетителя в границах заявленной темы.

В организации своего проекта Педроса проявил известную осторожность и осмотрительность. После скандалов с прошедшей Документой, которую также курировали представители глобального Юга, он должен был продемонстрировать понимание полити-



Марко Скотини «Архив неповиновения», вид инсталляции, 2024. Основной проект 60-й Международной художественной выставки в Венеции. Фото: Марко Зорзанелло. Предоставлено: La Biennale di Venezia.

ческой повестки и свою лояльность «универсальным» ценностям глобального Севера. Поэтому куратор сосредоточил свое внимание прежде всего на исторических сопоставлениях развития модернистского искусства в XX веке в разных уголках планеты, особо не выходя за пределы поля искусства. Критика современного мироустройства, если и звучит у него, то касается либо мертвых политиков (вроде видео Аллесандры Феррини «Каддафи в Риме: Анатомия дружбы» про сомнительные отношения Берлускони и Каддафи), либо рудиментарных остатков колониализма. Здесь можно вспомнить масштабную инсталляцию Пабло Делано «Музей старой колонии»³, исследующую историю колонизации США острова Пуэрто-Рико с акцентом на значительную роль в этом процессе культуры, образования и, конечно, языка. В обоих случаях сегодня такая критика воспринимается как часть общего дискурса постколониальных исследований, интегрированного в общие концептуальные рамки европейского модерна. Иными словами, присутствие этих проектов на Биеннале, скорее, демонстрирует эстетику репрезентации исследователь-

ских проектов, чем политические откровения, способные вызвать аффективные эмоции посетителей.

Формальное деление концепции основной части («Nucleo contemporaneo» и «Nucleo storico») по факту не ощущается, все воспринимается как экскурс в прошлое — просто некоторое прошлое сегодня является настоящим и будущим («futurepast» — как в унисон с основным проектом говорит выставка Боливии в российском павильоне⁴). При этом история у Педросы не конструируется вокруг каких-то новых созвучий, кажется, что его взгляд на нее избежал любых дискуссий последних лет о том, что такое «современное». В логике кураторского проекта европейский модернизм разливался по миру в более-менее единой темпоральности, адаптируясь и адаптируя то тут, то там местные культурные традиции. Это особенно заметно в таких блоках основного проекта, как «Портреты» и «Абстракция» в Центральном павильоне и в еще большей степени в секции «Итальянцы повсюду» в Арсенале. После наглядной демонстрации в проекте Делано механики распространения культуры в странах «Третьего мира» экскурс в историю глобализации западного модерна без попытки его критического осмысления вызывает недоумение. Как к этому относиться? Может ли понимание истории искусства как модернистского проекта условного «Севера», который — где добровольно, где принудительно — распространялся по миру, стать надежной основой для взаимопонимания с условным «Югом»? Может ли «распознавание» характерных черт евро-американской культуры в работах латиноамериканских или африканских художников восприниматься как часть их истории искусства? И, с другой стороны, есть огромное множество художников, в том числе участвующих в этой биеннале, которые покинули свои страны и влились в культурную среду Запада, привнеся в нее свой талант и свои национальные традиции. Почему их влияние

оказалось в явном виде не предъявленным в основном проекте? Но главный вопрос: почему вообще на историю искусства надо смотреть с позиций европейского модернизма и искать его влияние повсюду?

Педроса собрал внушительный состав аутсайдеров, фолк-художников и индигенов, которые вместе с квир-авторами отвечали за «современность» проекта («Nucleo contemporaneo»). Но в чем она заключается? Интерес к непрофессиональному, самобытному искусству существует не одно десятилетие. Сейчас он стал уже общим местом, то есть, по сути, артефактом истории. Массимилиано Джони собрал концептуально схожий состав участников биеннале еще 10 лет назад. «Магам земли» уже 35. Арт-брют известен с середины прошлого века. Фантазмагории латиноамериканцев мало поменялись со времен Риверы и Кало, потому что отражают культуру и видение мира своих народов. То же можно сказать об искусстве коренных представителей Океании и Австралии. Что нового нам показал Педроса, что могло бы поменять наше отношение к существованию «чужаков-иностранцев», принять их такими, какие они есть, в свои социальные, политические, экономические поля? Он как будто «завис» между искусством, антропологией и этнографией, беспроигрышно подтверждая, что и так уже понято: мир многообразен, и всех под одну гребенку не зачешешь. Но это понимание совсем не продвигает нас вперед. По большому счету, мы не знаем, что с ним делать дальше, поэтому без конца пересобираем Историю. Но это все та же История европейского модерна, в котором есть научный прогресс, гражданские права, национальные идентичности и разрыв между теми, кто продвинулся дальше по этому пути, и теми, кто всегда отстает.

В этом проблема Педросы. Если Джони, с «Энциклопедическим дворцом» которого часто сравнивают нынешнюю биеннале, сделал упор на мистике и трансцендентном как возможном выходе из тупика реально-



«Итальянцы повсюду», вид инсталляции, часть «Историческое ядро», 2024. Основной проект 60-й Международной художественной выставки в Венеции. Фото: Марко Зорзанелло. Предоставлено: La Biennale di Venezia.

го мира и способе найти объединяющее начало для имеющихся в нем различий вне контекста европейского модерна, то Педроса просто предъявил нам эти различия в надежде на наше понимание и признание героических усилий тех, кто боролся за свое право быть другим. Но этот подход ничего не решает, потому что он оставляет всех на своих местах. Задача ведь была не в том, чтобы признать «чужого». Задача в том, чтобы признать «чужим» себя. Не перуанские индейцы (прекрасные работы Рембер и Сантьяго Йахуакани⁵ в Арсенале напоминают об исследовании антрополога Эдуардо Кона) должны доказывать право на существование своего взгляда на мир, а посетитель с западноцентричным мышлением должен ощутить себя неуместным в нем. Несмотря на то, что куратор явно обозначает такую интенцию в своем тексте к выставке, этого, к сожалению, не происходит. И обращение к истории модернизма в этом ему не помогает, скорее, наоборот. Симптоматично, что остроумный и очень уместный проект Superflex «Иностранцы, пожалуйста, не оставляйте нас наедине с датчанами!»

(2002)⁶ можно обнаружить только где-то на задворках Центрального павильона.

Кажется, что выделив определенные группы «иностранцев», Педроса поддался на искушение «приземлить» свой проект, наполнить его реалистическим содержанием. Но выделение одних автоматически означает исключение других. То есть переводит это решение в политическую плоскость, всегда уязвимую для критики. Очевидность предъявленных групп (квир и гомо-, мигранты, жертвы империализма и колонизации, расовые и феминистские сообщества) — достаточно безопасный ход, подготовленный годами, если не десятилетиями их присутствия в медийном пространстве. Ни у кого в контексте Венецианской биеннале, конечно, не возникает вопрос — почему куратор обратился именно к этому культурному опыту, в том числе опыту сопротивления? Не случайно в самом начале основного проекта в Арсенале представлена работа «The Zoetrop»⁷ Марко Скотини — архивные видеоматериалы, посвященные опыту политического сопротивления разного рода меньшинств и мигрантов. Однако это часть проекта «Архив неповиновения»⁸, который существует с 2005 года и для которого присутствие в Венеции уже пятнадцатая по счету презентация. То есть мы имеем дело с уже сложившимися в дискурсе средств массовой информации, политическом и социальном анализе, культурологическом поле группами «чужих», в отношении которых вопрос интеграции, общественного принятия находится в наиболее продвинутом состоянии. Их выделение в проекте биеннале, значимом, институциональном событии, выглядит как еще один шаг на этом пути, как попытка закрепить, зафиксировать статус этих групп в общем котле допустимого политического и социального разнообразия. По крайней мере, так это должно восприниматься большинством целевой аудитории биеннале.

Эта интеграция отдельных групп «чужих» в общий дискурс истории европейской модер-

ности выглядит как вынужденное, при этом хорошо контролируемое решение. Стигма неполноценности, которая преследовала представителей этих групп на протяжении длительного периода времени, наконец-то оборачивается козырем при очередной раздаче карт, но правила, по большому счету, не изменились. Просто эмпатия и сочувствие стали обретать материальную ценность (value), разнообразие (diversity) повышает индивидуальную и корпоративную капитализацию, миграция заполняет демографическую яму, а забота о коренных народах снижает инвестиционные риски. Но касается это по-прежнему не всех, а только тех «чужих», кто готов играть по этим правилам. Поэтому мы не увидим на этой биеннале представителей европейских цыган, барселонских окупасов или жителей фавел из Рио-де-Жанейро.

И вот вопрос, на который проект Педросы не дает ответа: как может выглядеть образ результата борьбы этих групп? «Foreigners Everywhere» — звучит утвердительно. Ну и? Можно ли представить себе мир, в котором инаковость любого вида будет восприниматься как данность и утратит свое значение в качестве признака различия, например, в искусстве? То есть мы будем ценить произведение не за то, что его создал представитель какого-либо меньшинства или член амазонского племени, а потому что оно действительно показывает нам новые грани бытия или открывает незнакомые ранее способы коммуникации? Либо речь идет о борьбе за политическое и экономическое влияние этих групп, за перераспределение власти, за свою долю пирога в мире ограниченных ресурсов? И тогда предъявление инаковости требует своей монетизации, включаясь в механику капиталистических отношений. Пока, к сожалению, больше признаков реализации второго варианта. Если это так, то становится понятна логика обращения биеннале к истории модернизма, да и истории вообще. Нам предъявлена очередная итерация ее пересборки,

точнее, вписывания в нее недостающих страниц. Как писал Дипеш Чакрабартти: «"История" — это именно та площадка, где происходит борьба за присвоение от имени модерна (моя гиперреальная Европа) других мест расположения памяти»⁹. Но даже если согласиться с тем, что в таком изложении история выглядит более справедливой, есть ощущение, что апелляция к ней — как к методу если не доказать, то что-то объяснить — постепенно перестает работать. Ввиду того, что «историй» много.

Документа 15 показала, что взгляд на историю в разных частях света может сильно не совпадать и, к сожалению, западноцентричное мышление не способно справиться с этим фактом. 60-я Венецианская биеннале делает попытку собрать целостную историю для всех на базе европейского модернизма и постмодернизма. Это заметно не только по основному проекту, но и по выставкам во многих национальных павильонах (само их существование уже факт, утверждающий эту логику) и параллельной программе. Очень хорошим примером здесь может служить масштабная (проходит в Венеции и Флоренции) выставка «Узбекистан: авангард в пустыне»¹⁰, на которой итальянские кураторы (при содействии Зельфиры Трегуловой) пытаются найти истоки современного узбекского искусства в историческом факте заметной концентрации произведений авангарда и его художников на территории Центральной Азии в первой трети XX века. Здесь, по сути, используется тот же подход, что и у Педрозы — попытка объединить национальное искусство Средней Азии с модернистскими практиками, пришедшими из Центральной Европы. Ход, который кажется неочевидным как в отношении анализа развития авангардного искусства, так и в отношении преемственности современной культуры этих стран. Как раз наоборот — для того, чтобы выстроить свою сегодняшнюю идентичность, им приходится заглядывать за пределы модернистского этапа развития

культуры, искать свои собственные глубокие корни в кочевой культуре, доисламских ритуальных и народных практиках, многовековой принадлежности мусульманской традиции. И, как показывают выставочные проекты в павильонах Узбекистана и Казахстана, у них это неплохо получается.

По-хорошему, успех Биеннале мог бы заключаться в том, чтобы развенчать миф о модернизме как об определяющем направлении художественной мысли в XX веке, поставить его вровень с другими культурными концепциями и явлениями, «провинциализировать Европу». Но этого не происходит. Борьба за возможность собственного изложения истории искусства и Истории средствами искусства, пожалуй, является главной отличительной чертой 60-й биеннале. Однако даже в этом общем «историческом» хоре есть важные исключения, о которых нельзя не сказать.

Так, Джон Акомфра, британец из Ганы, представил свой проект «Слушая дождь ночь напролет» («Listening All Night To The Rain»)¹¹ в павильоне Великобритании. Традиционная для него масштабная видеоинсталляция охватывает исторические события, происходившие в мире за последние 100 с лишним лет. Глобальный охват вполне соответствует уровню амбиций нации, которую Акомфра представляет, события же отражают взаимосвязь колониальных, миграционных, расовых, экологических проблем, которые переживало в прошлом человечество. Все это выглядело бы вполне тривиально, если бы художник не сделал главным стержнем всей инсталляции звук. Этот медиум, по его замыслу, позволяет перешагнуть пределы национальных границ и межвидовых разграничений. Акустемология (acoustemology) — теория американского ученого Стивена Фелда, на которую опирается Акомфра, предполагает, что жизнь в своей онтологии сформирована именно звуком, как способом взаимодействия между различными сущностями на Земле. Этот выход за пределы визуальности является попыткой одновре-



Джон Акомфра «Слушая всю ночь дождь», фрагмент экспозиции, 2024. Национальный павильон Великобритании. Международная художественная выставка в Венеции. Фото: Маттео де Майда. Предоставлено: La Biennale di Venezia.

менно использовать более коммуникативный медиум и поставить под сомнение нашу способность выстраивать общность на основе только образного восприятия.

Другой пример — проект «Города Одо-рама» («Odorama Cities») ¹², использующий сенсорику как способ универсального взаимодействия чужих с чужими, можно обнаружить в павильоне Южной Кореи. Художница Ку Чон А предлагает опыт коллективной памяти, воплощенный в запахах. История страны за последние 60 лет была маркирована ключевыми словами, которые легли в основу создания профессиональным парфюмером интегрального запаха. Другой частью проекта был опен колл, в итоге содержащий воспоминания более 600 человек о запахах, связанных с конкретными местами (городами) в определенные периоды времени. И опять профессиональные парфюмеры создали уникальные запахи, реагирующие на эти воспоминания.

Эти примеры не единичны. Что касается звука, то его присутствие на биеннале было

тотальным (но только не в основном проекте). Это были сонорные произведения вроде опер (Египет, Ирландия, Скандинавия, Швейцария), песен (Франция, США, Саудовская Аравия, Узбекистан и многие другие), концептуальной акустики (Япония, Польша, Люксембург, Китай). Удивительная солидарность, проявленная участниками биеннале в использовании сонорных и ольфакторных медиумов, говорит о назревшем выходе за рамки традиционной визуальной интерпретации действительности или, скорее, дополнении ее иными способами эмоционального восприятия и передачи информации, средствами, которые не несут таких политически и культурно нагруженных коннотаций, как зрительные образы. Характерно, что, например, в России музыка сегодня, пожалуй, одна из немногих творческих сфер, которая переживает динамическое развитие, занимая место, которое еще 2–3 года назад было у театра и отчасти у современного искусства. Мы видим бум качественной новой академической музыки и музейных проектов, построенных на интеграции звука и образа, где лидерами являются «Граунд Солянка» и «ГЭС-2» в Москве, Музей музыки и Дом Радио в Питере. В Венеции видно, что эта тенденция носит вполне отчетливый и глобальный характер, истоки и последствия которого предстоит еще оценить.

В этом контексте можно интерпретировать и выставку Пьера Юига «Пороговое» («Liminal») ¹³, которая проходит в здании бывшей таможни (Punta della Dogana). Как представляется, основная задача выставки — поставить под сомнение работу нашего перцептивного аппарата, с помощью которого человеческое сознание формирует представление о реальности, заразить нас мыслью о зыбкости и ненадежности тех ментальных образов, на которые это представление опирается. Прежде всего, речь идет о зрении и кинестетике, которых протагонисты работ Юига (а по сути, и посетители выставки) либо

лишены, либо не могут ими пользоваться в полной мере: видимое лишается своих означающих смыслов и сознание (рефлекс?) вынуждено перестраивать картину реальности, которая оказывается полна взаимозависимостей живых и неживых сущностей. Именно таким образом, по мысли художника, нам может открыться альтернативный способ коммуникации друг с другом, понимание и ответственность. Возможно.

Специфика таких «новых» форм искусства заключается в том, что они всегда ситуативны. Невозможно сфотографировать себя вместе с запахом или звуком и поделить картинкой в соцсетях. Это персональный опыт, который можно получить только лично и непосредственно в местах экспозиции. Им можно делиться только вербально, но для этого необходимо обладать навыком рефлексии и достаточным словарным запасом. Для культурных институций это, безусловно, интересный формат привлечения потока посетителей. Насколько привлекательным такой опыт окажется для самих потребителей искусства, покажет время.

Но вот что заставляет задуматься, так это пограничье (liminal) между искусством и капиталом, в котором возникают все эти проекты. Действительно, этот переход между различными средствами восприятия, погружение зрителя (точнее теперь, наверное, говорить «перцепциониста») в опыт иного чувствования действительности, переключение сенсорики на различные, но равноправные способы взаимодействия с «чужим», подключение аппарата современных технологий (AI, VR/AR, сетевые алгоритмы и прочее) требуют немалых затрат. Указанные выше примеры — это дорогое искусство, как следствие, требующее своей окупаемости. Перенаправляя мысль все того же Чакрабарти, можно сказать, что цель биеннале — «помочь транснациональному капиталу оценить и переработать исторические и культурные отличия <...> с тем, чтобы их можно было превратить

в меру предпочтений или вкусов»¹⁴. Только в этом случае инвестиции в трансформацию искусства могут быть оправданы. Венеция переполнена присутствием богатых корпораций и частных фондов, заинтересованных в формировании долгосрочных потребительских и политических дискурсов. И это надо принимать как данность. Это вовсе не означает, что финансируемое капиталом искусство испорченное и плохое. В конце концов, история их сосуществования насчитывает столетия, и мы вправе гордиться многими их совместными достижениями, в том числе в самой Венеции (Тинторетто в Скуола Гранде-ди-Сан-Рокка — яркий тому пример). Но роль критического мышления сегодня многократно возрастает, как и навыка чуткого отношения к любым совместным начинаниям искусства и капитала.

Об этом очень ярко и точно говорит выставка Кристофа Бюхеля «Monte di Pietà»¹⁵ в Фонде Прада. Пожалуй, это самый лучший проект в Венеции в этом году. На первый взгляд это выглядит как свалка старого барахла, распределенная по залам венецианского палаццо. Так мог бы выглядеть настоящий (далеко не антикварный) блошинный рынок, размещенный в стенах музея Виктории и Альберта. Описание выставки говорит о том, что это пространство старого банка или, точнее, ломбарда, и это вещи, которые могли бы служить предметом залога, под который ссужались деньги. Это история финансового долга, который порожден долгом социальным. Все эти сейчас никому не нужные инструменты, лубочные иконки, книги, картины, одежда, обувь, мебель, велосипеды, инвалидные коляски, протезы, сейфы, унитазы и прочие повседневные предметы когда-то были важны как форма социальной инклюзии и статуса. Люди берут в долг, потому что верят, что должны. Иллюстрация к Дэвиду Грэберу. На самом деле, это история (заметим, тоже история) не столько безжалостного капитала, который присваивает имущество несчастных должников, сколько обзор либидинальности

нашего долга. Это ломбард наших желаний и страхов, материализованных в фарфоровых тарелках и огнестрельном оружии. Вот почему мы встречаем здесь рулетку и карточные столики, артистическую гримерную и центр управления майнинговой фермой. Так выглядит либидинальная экономика нашей жизни. Кроме всего, Бюхель этой выставкой очень тонко рассуждает о роли искусства, которое, производя возвышенное, тиражирует массовое и неизбежно соучаствует в этой экономике желаний и долга.

Выставка Бюхеля является контрапунктом ко всей концепции биеннале. В самом деле, не может ли так оказаться, что все эти поиски «чужого-иностранца», усилия по инкорпорированию инаковости в существующие нарративы, прежде всего, европейского модерна и модернизма, наделение ценностью того, что поддается такой интеграции, тиражирование и распространение соответствующих культурных артефактов, не станут очередным объектом залога в глобальном ломбарде? Вероятно, правы Люк Болтански и Арно Эскер в том, что мы живем в «экономиках обогащения», основным источником которых «является создание и оформление различий и идентичностей»¹⁶. Они указывают на концепцию Феликса Гваттари, в соответствии с которой внимание к различиям и желание продемонстрировать признание этих различий движет творческими импульсами, которые помогают людям объединяться. И в таком случае «миссия организаций культуры, то есть в первую очередь тех организаций, которые предоставляют культуре кредиты, заключается в том, чтобы распространять, налаживать связи, организовывать встречи с тем, чтобы способствовать обмену идентичностей и различий»¹⁷. Кажется, что 60-я биеннале эту миссию выполняет в полной мере. Но побочные эффекты такой политики тоже можно предсказать: все то же отчуждение, товаризация, цинизм. Все то, что приводит в конечном счете лучшие из наших намерений и желаний на свалку истории.

ПРИМЕЧАНИЯ:

¹ Барт Р. Как жить вместе: романические симуляции некоторых пространств повседневности. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. С. 235.

² URL: <https://www.labiennale.org/en/art/2024/nucleo-contemporaneo/alessandra-ferrini>.

³ URL: <http://museumoftheoldcolony.org>.

⁴ URL: <https://www.labiennale.org/en/art/2024/bolivia-plurinational-state>.

⁵ URL: <https://www.labiennale.org/en/art/2024/nucleo-contemporaneo/santiago-yahuarcani>.

⁶ URL: <https://www.labiennale.org/en/art/2024/nucleo-contemporaneo/superflex>.

⁷ URL: <https://www.labiennale.org/en/art/2024/nucleo-contemporaneo/disobedience-archive>.

⁸ URL: <https://www.disobediencearchive.org>.

⁹ Чакрабарти Д. Провинциализируя Европу. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2021. С. 68.

¹⁰ URL: <https://www.e-flux.com/announcements/602964/uzbekistan-avant-garde-in-the-desert/>.

¹¹ URL: <https://venicebiennale.britishcouncil.org/listening-all-night-to-the-rain/guide>.

¹² URL: https://nonfiction-beauty.com/blogs/campaign/venice_biennale.

¹³ URL: <https://www.pinaultcollection.com/palazzograssi/en/pierre-huyghe-liminal>.

¹⁴ Чакрабарти Д. Провинциализируя Европу. С. 87.

¹⁵ URL: <https://www.fondazioneprada.org/project/monte-di-pieta/?lang=en>.

¹⁶ Болтански Л., Эскер А. Обогащение. Критика товара. М; СПб.: Изд-во Института Гайдара; Факультет свободных искусств и наук СПбГУ, 2021. С. 69.

¹⁷ Там же. С. 82

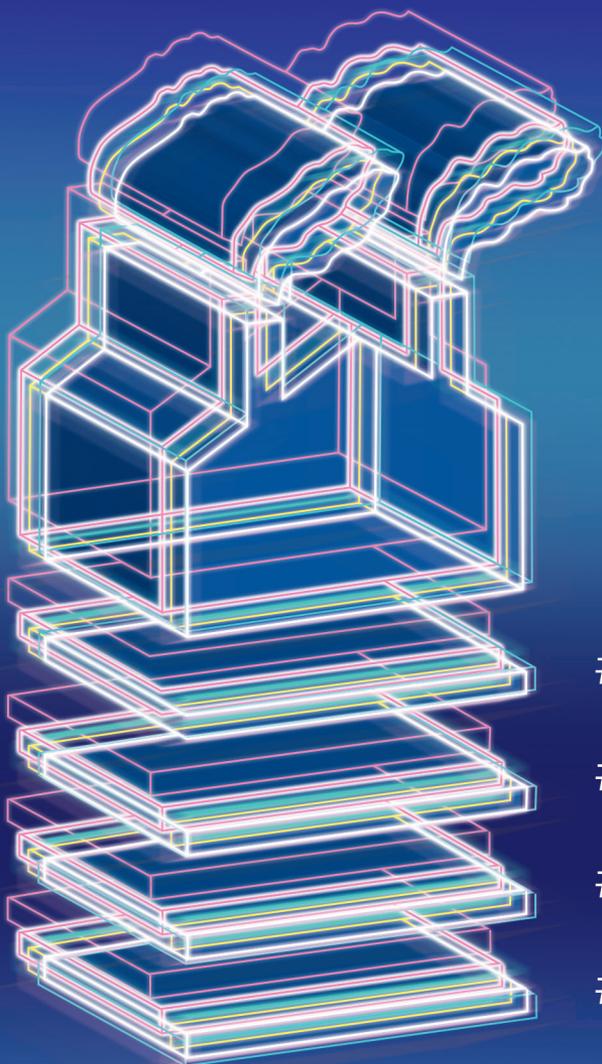
Антон Ходько

Родился в 1971 году в Нарве. Коллекционер современного искусства. Выпускник факультета современного искусства «Среды обучения». Живет в Москве.



ВИНЗАВОД
центр
современного
искусства

**ИСКУССТВО
СОЗДАЕТСЯ
ЗДЕСЬ**



#новыеимена

#гравитация

#артрынок

#архив

ГЭС

12 дек 2024 —
9 фев 2025

Дом культуры «ГЭС-2»
Болотная набережная, 15
Москва

16+

Перевод
не требуется

V

Δ

Δ

2

Выставка «*Videobrasil*. Перевод не требуется» — международный партнерский проект бразильской культурной ассоциации *Videobrasil* и Дома культуры «ГЭС-2».

Экспозиция посвящена истории видео-арта Латинской Америки и, шире, геополитического Юга с 1983 года по наше время. Работы художников из Бразилии, Аргентины, Колумбии, Эфиопии, Индонезии и других стран дополнены созвучным по контексту и времени видео-артом российских авторов.

рис. 1

A—C

Δ