

УДК 116, 7.067, 004.771
ББК 130.2
DOI 10.18688/aa2515-9-54

Н. Н. Сосна

(Не)человеческое дополнение, переизбранное наследие

Компьютерное моделирование в широком спектре предоставляемых им возможностей от перевода архивов в цифровой формат до завораживающе бесконечных переливов форм, получаемых с помощью генеративных алгоритмов, как и оперирование «большими данными», уже какое-то время являются составной частью набора навыков и современных художников, и институций, которые соотносят себя с искусством. Причем, искусством не только современным, ибо всякий музей, желающий сегодня видеть больше посетителей, изобретает способы быть более представленным дистанционно, комбинировать свои коллекции с коллекциями коллег в разных сочетаниях, виртуализировать и смешивать их компоненты, приводить в движение живописные полотна и т. д. и т. д., иногда предаваясь фантазиям о том, что некогда ИИ окажется способным производить искусство без участия «человеческого материала».

Не будет преувеличением утверждать, что подобные практики влияют на произведения искусства, не то чтобы лишая их аутентичности (к возражениям теоретиков и практиков медиа против «потери ауры» в процессе дигитализации мы еще вернемся) или присущей им, может быть, веками формы, но безусловно изменяя формат «встречи» с ними. Доступ к аутентичному делается, с одной стороны, все более опосредованным, в том числе благодаря изменению навыков и типов насмотренности, с другой стороны, каким бы странным это не могло показаться в условиях «цифровых сред», все более насущным — в силу причин, которые мы для краткости обозначим здесь как антропологические (или экзистенциально-материальные). Это имеет тот своеобразный двоякий эффект, который мы и хотели бы в этой статье обсудить: в значительной степени благодаря современным технологиям мы как будто значительно обогатились, получив доступ к огромному количеству произведений и «мест памяти», развернувших перед нами грандиозные горизонты общечеловеческого наследия, но эти же технологии, как представляется, разучивают нас различать, определять, в чем же состоит наше наследие — или делают необходимость этого различения еще более рельефной. В связи с этим важно, на наш взгляд, задаться вопросом, что «дополняют» эти технологии в смысле *augmentation* (англ). На первый взгляд, кажется естественным ответить приблизительно так: они дополняют то, что мы уже знали, опыт о чем, как мы считали, у нас есть. Но так ли это в условиях меняющейся действительности? Не стиралась ли в какой-то степени реальность, которую мы считали доступной, в этом процессе технологического расширения, дополнения? (и только ли благодаря технологиям это произошло?)

Далее мы перейдем к более подробному описанию двух художественных практик, каждая из которых является примером оперирования с признанными и в этом статусе институционально закрепленными культурными памятниками и была бы без надстраивания над наследием невозможна как художественный жест. Это два, в том числе поколенчески разных способа обращения с наследием, что для развития данной темы достаточно принципиально.

Но прежде важно сделать одно поясняющее дальнейший ход наших рассуждений отступление общетеоретического характера. Оно касается нескольких тезисов из известной работы Ж. Деррида, в которых говорится как раз о наследии. Отчасти, как он сам отмечал, эта работа была вдохновлена текстом другого автора, «Тремя речами Маркса» М. Бланшо. Но также — и это предмет отдельного обсуждения — особенно часто повторяемой самим Деррида констатацией из «Гамлета».

Иными словами, есть, с одной стороны, «реч(ь,и) Маркса», которых более, чем одна. Бланшо полагал, что Маркс чувствовал себя неудобно в этой множественности речей. Развивая его идеи, Деррида характеризовал эту речь как «одновременно и молчаливую и неистовую, и политическую и ученую, прямую, косвенную, тотальную и фрагментарную, длинную и почти мгновенную» [1, с. 54] и сделал далее весьма важное для нас заключение: «всякое наследие (курсив наш. — Н. С.) отмечено неким различием без оппозиции, некой квазисоположенностью...» [1, с. 31]. Тогда перед теми, кто наследует, возникает вот какого рода задача: удержать вместе эти несовпадающие друг с другом речи, соположить фрагменты. Это, по мысли Деррида, можно сделать только одним способом — выбирая. Приведем несколько подтверждающих цитат: «то, что высказывается после Маркса, это лишь обещание или призыв «удерживать вместе» — внутри нетождественной речи ... различающей не утверждения собственной речи, но различающей для того, чтобы утверждать» [1, с. 33]; «ответственным за подведение счетов становятся, беря на себя добровольное *обязательство по отбору*, интерпретации и ориентации» [1, с. 135]. То есть наследие не представляет собой безусловную данность, по его поводу еще многое «предстоит сделать и решить» [1, с. 33]. Единство, придаваемое наследию, «удержание» его «вместе» — это утверждение заново, явившееся результатом выбора. В этом Деррида видел залог того, что наследие будет использовано в будущем без того, чтобы свестись только к «истории», занимательной лишь для специалистов. Фактически, это наследие как наказ, как определенность, которая оформляет наследие, исходя из будущего, рассматриваемого в дерридарианском смысле.

С другой стороны, точнее, в качестве дополнения Деррида многократно возвращается к фразе из «Гамлета» о «вывихнутом времени», «time is out of joint». Речь не только о времени Гамлета, оказавшегося в трагической ситуации, вынуждающей его к определенной последовательности действий, это время и нашего настоящего, время пространства, подошедшего к своим границам (в третьей главе этой книги Деррида приводит 10 характеристик современности, от бедности до геополитики и разросшегося влияния медиа, и часть их подходит в том числе для описания сегодняшней ситуации, сложившейся после выхода книги в 2002 г.). На основании текста (вынесем за скобки подробное объяснение по причинам ограниченности объема) можно утверждать, что в этой «вывихнутости» Деррида видел залог или обещание возможности как раз про-

известии то самое соположение, которое и есть выполнение наказа, или, в общей схеме подхода Деррида — открытие для будущего возможности прийти, того будущего, которое мы не знаем, условия которого никто не в состоянии для нас рассчитать и задать. Несколько забегаая вперед, к окончанию представления двух художественных проектов, мы бы предложили задаться вопросом, возможно ли «исправить» время, спрямить его вывих технологическими средствами, ведь как известно, такие попытки делались, в том числе ради того, чтобы убедить нас, что техника добавляет нам время в онтологическом масштабе¹. Этот вопрос, как представляется, делается еще более актуальным, когда ставится в отношении произведений, обращающихся к опыту прошлого — который у нас есть или о котором мы слышали — с целью его актуализации техническими средствами, в среде, где различие достаточно проблематизировано ввиду структурообразующей возможности устанавливать (в перспективе) бесчисленное количество связей, благодаря чему это прошлое как будто переходит в другой регистр.

Первый проект, на котором мы остановимся подробнее, — это длинная серия работ одного и того же автора, художницы и куратора Сары Кендердин. В течение более чем 20 лет, начиная от «Virtual Olympia» (2000) до «Flying Mythological Horses» (2022), она конструировала изошренные выставочные пространства, предлагая зрителю то, что называет «путешествием» — своими глазами, пусть и посредством большого количества технических преобразований, увидеть то, что находится на большом расстоянии, в пространстве и порой даже во времени. Представить или вообразить в меньшей степени, скорее, именно увидеть, притом, что едва ли это можно назвать реконструкцией в прямом смысле этого слова. В большинстве случаев предметами ее изучения и основой для ее работ является то, что принято называть «культурными памятниками», которые отчасти или в значительной степени утрачены, — комплекс древнегреческих строений, буддистские росписи, фрески и статуи в гротах Китая (знаменитые «пещеры тысячи Будд»). Но также это и культурное наследие гораздо более эфемерное, например, мастерство кунг фу, также, увы, исчезающее.

Так, инсталляция «Pure Land: Inside the Mogao Grottoes (Dunhuang) 2012–2016» за обычным на первый взгляд черно-белым кубом галереи с плоскими стенами скрывает скрупулезно задокументированное и аккуратно воспроизведенное во всем богатстве оттенков и перспектив убранство буддистских храмов — но видно оно только на экранах выдаваемых зрителям планшетов, фрагмент за фрагментом проявляясь на них из темноты при поднесении к стене. Зрителям предлагается перемещать планшет и видеть следующие и следующие фрагменты фресок.

С 1999 г. академия Дуньхуан была вовлечена в программу дигитализации наследия, которое заключают в себе эти гроты провинции Ганьсу, при помощи фотографирования с большим разрешением и технологии лазерного сканирования. Собранные этими способами данные о гроте 220 и послужили основой для *Pure Land*. Инсталляция состоит из ограниченного четырьмя стенами пространства, размеры которого соответствуют реальной пещере. Внутренняя поверхность стен покрыта соответствующими по величине оригиналам фигурами полигональной сетки, полученной из перенесенных академией

¹ См., например [3].

Дуньхуан оцифрованных изображений пещеры. Фотографии изображений и скульптур в высоком разрешении отрисовываются на этой сетке в соответствии с виртуальной моделью для получения сложной 3D репрезентации пещеры, включая пол и потолок. По мере того, как зрители продвигаются в этом пространстве, 24 инфракрасные камеры, размещенные сверху, отслеживают расположение и ориентацию планшета, а компьютеры выдают соответствующий вид цифровой пещеры и переносят его на экран планшета в реальном времени посредством Wi-Fi. Фактически планшет функционирует в этой инсталляции как рамка, устанавливающая прямую связь между взглядом зрителя и движениями его тела, продвигающегося в реальном физическом пространстве. Это позволяет, по мнению Кендердин — и это важно для нее, — говорить не столько о теле-визуальной среде, сколько о «воплощенном социальном перформансе» [4].

Эти последние термины предполагают, что конструируемые, в частности, Кендердин виртуальные «повторы» памятников культуры изготавливаются не ради упражнения в технологическом мастерстве, и даже не ради иммерсивного путешествия, но предполагают включение в исторический контекст, когда зритель оказывается в состоянии оценить историческое значение памятника на основании своего виртуального присутствия в его (виртуальных же) стенах. Происходит это, по мнению Кендердин, потому, что материальность памятника не является гарантией его аутентичности, а аура произведения искусства может «мигрировать», по выражению Латура² (Кендердин приводит эту точку зрения, может быть, не вполне разделяя ее, но для того чтобы воспротивиться распространенному представлению о том, что развитие технологий привело к «утрате ауры и авторитета институций, исчезновению способности различать реальное и его копию, уходу объектов и редуцированию знания к информации» [7, р. 36]. Важным делается показать зрителю не (только) материальность памятника или «состарить» его, чтобы его связь с прошлым была в прямом смысле очевидна, но и предъявить то, что можно назвать «биографией памятника», и компьютерное моделирование справляется с этой задачей потому, что прежде всего направлено на установление связи между зрителем и памятником.

Отличая полностью соответствующие величине оригинала физически построенные модели от виртуальных моделей, Кендердин ставит себе задачу «пространственно-временного погружения» (*spatial temporal immersion*) зрителя. В одной из статей, написанных об инсталляции *Pure Land*, приводятся данные проводившихся музеем опросов, согласно которым 43% респондентов сообщили об ощущении переноса во времени и пространстве, причем среди них были и те, кто бывал в гроте 220 физически, а в инсталляции смог разглядеть даже больше. Для Кендердин важно добиться ощущения «исторического соприсутствия» зрителей, задав способ, которым цифровая копия будет восприниматься в контексте выставки. «Зрители погружаются в виртуальный мир, движением в котором они могут управлять, им предлагаются на выбор типы опыта, которые включают не только вид географического переноса, устанавливающий связь между ними и реальным местом, где находится памятник, но и путешествие во времени, соединяющее сегодняшний день с историческим прошлым. Эти модальности не

² См. [6].

являются только дидактическими стратегиями; сознание зрителя при встрече с виртуальными объектами делается медиумом, посредством которого конструируются сети значений и способов понимания» [4, p. 274].

Как видим, у этой многолетней работы С. Кендердин были свои задачи, технически впечатляюще решенные, и свой горизонт ожиданий, связанный с переориентацией музея от институции, удостоверяющей различие между материальным оригиналом и виртуальной копией, в сторону музея как коллекции воспоминаний и формирования сенсориума, о котором говорить сложнее. Очевидно и то, что если некоторые термины (и соответствующие им референты) пришли в движение, такие как «аура» и даже «материальность» (объекта), тогда как другие продолжают трактоваться художницей так, словно в наличных условиях никаких изменений с ними не происходит, словно прошлое стабильно, даже если стираются его знаки-памятники; словно время операционально, если «путешествие» в нем возможно, осуществимо и контролируемо.

Именно здесь нам представляется важным вернуться к той рамочной конструкции, с которой начиналось наше рассуждение, а именно к представлениям о (как минимум) расслоенном времени, о сосуществовании разных настоящих, о нестабильности и необходимости выбирать, фактически каждый раз заново создавая то, что и будет рассматриваться как наследие. «Ничего не добавить и ничего не убрать» — этот принцип, сформулированный по поводу проекта светового восстановления Гарвардских фресок М. Ротко, звучит как похвала в устах Кендердин, поскольку и ее огромная тщательная подготовительная работа с использованием актуальнейших технологических разработок (например, создание самой большой виртуальной копии картины в проекте 2024–2026 гг. [5]) позволяет показывать детали, может быть, все детали, какие только можно разглядеть, в том числе и не только человеческим глазом. Однако понятно, что и для нее очевидна необходимость выбора, даже если он направлен не на само произведение или изображение, а, скажем, на конструирование интерфейса взаимодействия с ним, даже если медиумом этой связи объявляется сознание зрителя. Представляется, что аура-тивный эффект может быть связан именно с этим, а не с «миграцией ауры», если уж использовать этот термин. Складывается впечатление, что инсталляция *Pure Land* — это все-таки нечто другое, чем грот 220 в провинции Ганьсу, несмотря на ощущения респондентов, подтверждающих эффект переноса в пространстве; возможно также, что ауры того и другого различны, в том числе по причине различия между материальными составляющими.

Второй проект, к которому мы хотели бы здесь перейти, — это серия *Content Aware Studies* Егора Крафта. Выставленные в классическом пространстве «черного куба», белые мраморные головы производят завораживающий эффект, исток которого трудно проследить. Техническое описание выглядит достаточно сухо: оцифрованные изображения классических скульптур из коллекций ведущих мировых музеев, включая музей им. А. С. Пушкина, были загружены в компьютер и обработаны специальным алгоритмом, а затем была произведена печать 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. В какой-то степени симулируя задачу реставрации произведения искусства, созданного тысячи лет назад, художник предлагает зрителям увидеть не просто полную версию этого произведения, которому время нанесло ущерб, отколов фрагмент там или здесь, каким оно могло быть в момент завершения работы скульптором и каким его видели его современники, но версию *дополненную*, даже слишком полную, версию, которую никто никогда не видел, да и увидеть ее невозможно для человеческого восприятия, имеющего биологические видовые ограничения. Тем не менее, эти объекты выставлены для обозрения, и похожие на что-то известное, и одновременно не похожие ни на что.

Несомненно, эти работы — более жесткие, чем «реконструкции» С. Кендердин. Не в последнюю очередь, как нам представляется, это объясняется другим пониманием материальности. Они не только более жесткие, их можно было бы назвать жуткими, если припомнить терминологию З. Фрейда, полагавшего, что ощущение жуткого, *unheimlich* возникает от специфического схождения знакомого, почти домашнего с чем-то совсем не известным и пугающим. Мраморные головы Крафта не предлагают зрителю никакого дружественного интерфейса, напротив, они пугают своей физиологически невыносимой полнотой — но и завораживают одновременно, заставляя искать объяснение того, что невозможное и непредставимое обрело форму и предъявлено во всей своей неотменимой весомости. Едва ли к подобным формам можно привыкнуть, несмотря на распространенность генеративного искусства и возможности GPT-чата, хотя бы потому, что зачастую последние не переходят границ виртуально возможного. Крафт же предъявляет те самые нечеловеческие объекты, о которых было написано столько страниц сторонниками, например, разного типа новых материализмов, такими как Б. Латур или С. Беннет³. Эти головы — словно космические образования, явившиеся — может быть, именно это и есть самое странное, — из *общего* пространства, которое населяем в том числе и мы, в котором действуют те же законы, что и на нашей планете, как убеждают нас ученые.

Крафт делает свой выбор в отношении художественного наследия, отчасти уступая эту прерогативу выбора компьютерному алгоритму, создающему ту или иную форму. Есть ли эти головы овеществленное пришествие будущего, к которому мы как зрители оказываемся не готовыми, — это вопрос; есть ли эти головы материализация чего-то призрачного, что всегда было недалеко от нас — тоже вопрос. Есть ли это еще один шаг на пути разворачивания призракологии, намеченной Деррида, только уже работающей с материалом, но не для того, чтобы «увечковечить останки», глядя только в прошлое и уже навсегда развернувшись спиной к будущему, а как раз ради того, чтобы попытаться в это будущее заглянуть. Но так или иначе эти объекты продуцируют множество проблематизаций, заставляя нас критически оценить перспективы, перед открытием которых мы оказываемся вместе с теми техническими устройствами, которые мы же собрали.

³ См. также наши выводы в [2].

Целью этой статьи не было выяснить, кто из художников справляется со своей задачей лучше, чей способ предъявить наследие более аутентичен. И тот и другой набор жестов и техник открывает нам ту ситуацию, в которой наследие — это мы сами, это то, что мы выбрали, то, что мы хотим сохранить и с чем видим свою связь. Единственная тенденция, на которую мы могли бы указать, — это привлечь внимание к тому, что меняется время, и вместе с ним более очевидной делается необходимость уже не виртуального перенесения, а реального действия в реальном месте, а и то и другое предполагают работу с материальным, ничем не гарантированную, не оцениваемую наперед, но полную надежд.

Литература

1. Деррида Ж. Призраки Маркса. Государство долга, работа скорби и новый интернационал / Пер. с франц. Б. Скуратова / Под общей ред. Д. Новикова. — М.: Logos-altera, издательство Esse homo, 2006. — 256 с.
2. Сосна Н. Материальная основа медиаискусства: три практики обнаружения // Философский журнал. — 2024. — Т. 17. — № 4. — С. 79–91.
3. Хансен М. Время аффекта, или Свидетельство жизни / Пер. с англ. К. Федоровой под ред. Н. Сосна // Медиа между магией и технологией / Под ред. Н. Сосна, К. Федоровой. — М.: Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. — С. 67–127.
4. Kenderdine S., Yip A. The Proliferation of Aura: Facsimiles, Authenticity and Digital Objects' // The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication / Eds K. Drotner; V. Dziekan; R. Parry; K. C. Schröder. — London. Routledge, 2018. — P. 274–289.
5. Jaquet D., Kenderdine S. The Digital Twin of the Panorama of the Battle of Murten: Notes on the Creation of the World's Largest Image // Panoramic and Immersive Media Studies Yearbook. — De Gruyter, 2024. — P. 295–306.
6. Latour B., Lowe A. The migration of the aura, or how to explore the original through its facsimiles // Switching codes: Thinking through digital technology in the humanities and the arts / Eds T. Bartscherer & R. Coover. — Chicago, IL: Chicago University Press, 2010. — P. 275–298.
7. Witcomb A. The materiality of virtual technologies: A new approach to thinking about the impact of multi-media in museums // Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse / Eds F. Cameron & S. Kenderdine. — Cambridge, MA; London: The MIT Press, 2010. — P. 35–48.

Название статьи. (Не)человеческое дополнение, переизбранное наследие

Сведения об авторе. Сосна, Нина Николаевна — кандидат философских наук. Институт философии РАН, ул. Гончарная, 12, Москва, Российская Федерация, 109240; philosjournal@iphras.ru; ORCID: 0000-0002-6881-0400; Scopus ID: 57211638424

Аннотация. В статье рассматривается проблема влияния цифровых технологий обработки изображений на восприятие произведений искусства в перспективе освоения или присвоения культурного наследия предшествующих эпох. В качестве примеров разбираются проекты австралийской художницы и куратора С. Кендердин и российского художника Е. Крафта, использующие технологии «дополнения» (augmentation) и обработки «больших данных». На фоне уже ставших традиционными способов описания, использующих такие термины как «удвоение», «дополнение», «виртуализация», «пролиферация», автор предлагает обратиться к пониманию наследия Ж. Деррида, в соответствии с которым наследие никогда не является данностью, но предполагает ответственную работу наследников. При такой фокусировке важной оказывается не столько аутентичность, которая в случае «цифровых копий» достаточно легко может быть оспорена, сколько конструирование связи со зрителем. Выводы Деррида могут быть в связи с этим «дополнены» рассмотрением проблематизации материальности, которую эти два проекта, в частности, продуцируют, каждый по-своему.

Ключевые слова: большие данные, генеративное искусство, иммерсивное искусство, Кендердин, космизм, материальность, наследие, постантропология, пространственный перенос, путешествие

Title. (Non)Human Addition: Elaborated Heritage

Author. Sosna, Nina N. — Ph.D. Institute of Philosophy, Russian Academy of Science. 12, Goncharnaya ul., 109240 Moscow, Russian Federation; philosjournal@iph.ras.ru; ORCID: 0000-0002-6881-0400; Scopus ID: 57211638424

Abstract. The article examines the problem of the influence of digital image processing technologies on the perception of works of art in the perspective of mastering or appropriating the cultural heritage of previous eras. The projects of the Australian artist and curator S. Kenderdine and the Russian artist E. Kraft, both using technologies of “augmentation” and processing of “big data”, are analyzed as examples. Against the background of the already traditional methods of description based on such terms as “doubling”, “augmentation”, “virtualization”, “proliferation”, the author refers to the understanding of heritage by J. Derrida’s, according to which heritage is never a given, but a result of an accurate comprehensive elaboration being done by successors. In such framing this is not so much authenticity that is important, which in the case of “digital copies” can be easily challenged, as the construction of a connection, interface with the viewer. Derrida’s conclusions can therefore be “augmented” by considering the problematization of materiality that these two projects, in particular, produce, each in its own way.

Keywords: big data, cosmic, generative art, immersive art, heritage, Kenderdine, materiality, (post)anthropology, spatial transfer, virtual travel

References

- Derrida J. *Specters of Marx: The State of the Debt, the Work of Mourning and the New International*, Skuratov B. (transl.), Novikov D. (ed.). Moscow, Logos-altera, Ecce homo Publ., 2006. 256 p. (in Russian).
- Hansen M. Time of the affect. Sosna N.; Fedorova K. (eds, transl.). *Media mezhdu magiei i tekhnologii* (*Media between magic and technology*). Moscow; Ekaterinburg: Kabinetnyi uchenyi Publ., 2014, pp. 67–127 (in Russian)
- Jaquet D.; Kenderdine S. The Digital Twin of the Panorama of the Battle of Murten: Notes on the Creation of the World’s Largest Image. *Panoramic and Immersive Media Studies Yearbook*. De Gruyter Publ., 2024, pp. 295–306.
- Kenderdine S., Yip A. The Proliferation of Aura: Facsimiles, Authenticity and Digital Objects. Drotner K.; Dziekan V.; Parry R.; Schröder K. C. (eds). *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*. London, 2018, pp. 274–289.
- Latour B., Lowe A. The migration of the aura, or how to explore the original through its facsimiles. Bartscherer T.; Coover R. (eds). *Switching codes: Thinking through digital technology in the humanities and the arts*. Chicago, IL, Chicago University Press, 2010, pp. 275–298.
- Sosna N. Material base of media art: three practices of discovery. *The Philosophy Journal*, 2024, vol. 17, no. 4, pp. 79–91 (in Russian).
- Witcomb A. The materiality of virtual technologies: A new approach to thinking about the impact of multimedia in museums. Cameron F.; Kenderdine S. (eds). *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse*. Cambridge, MA; London: The MIT Press, 2010, pp. 35–48.