Check for updates

Эпистемология и философия науки
2020. Т. 57. № 2. С. 162–178
УДК 167.7

Epistemology & Philosophy of Science
2020, vol. 57, no. 2, pp. 162–178
DOI: 13

Между мутацией и глитчем: цифровая эволюция медиа*

Латыпова Алина Раилевна – научный сотрудник. Исследовательский центр медиафилософии Института философии СПбГУ. Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 11; e-mail: latypova.al@gmail.com

Данная статья рассматривает имманентные принципы эволюции цифровых медиа. Особенности эволюционного пути цифровых объектов обусловлены сбоями и глитчами, возникающими в работе медиа, что порождает новые формы, структуры и конфигурации цифровой реальности. Решения, возникающие в результате программных сбоев, расширяют разрешающую способность новых технологий. В статье разбираются примеры подобных системных сбоев в контексте теории творческой эволюции Анри Бергсона, объектно-ориентированной философии Грэма Хармана, медиафилософского подхода к проблеме активности объекта Валерия Савчука и теории самоорганизации и аутопоэзиса социальных систем Никласа Лумана.

Ключевые слова: глитч, цифровая эволюция, цифровой объект, активность объекта, самоорганизация, аутопоэзис

Between mutation and glitch: digital evolution of media

Alina R. Latypova – research fellow. Centre for Media Philosophy, Institute of Philosophy, Saint Petersburg State University. 11 Universitetskaya Emb., Saint Petersburg, 199034, Russian Federation; e-mail: latypova.al@gmail.com

The following paper considers the immanent principles of digital media evolution. The features of the evolutional route of digital objects are conditioned by glitches, errors and bugs, which appear in media functioning, what in its turn gives birth to the new forms, structures and configurations of digital reality. The glitches are considered not only as a kind of digital mutations, but also as a sign of activity of media. Decisions elaborated from the programs' failures enlarge the resolution capacity of new technologies. The paper provides an analysis of certain errors and glitches, which engineers, programmers, game designers faced with during their work with digital environment. The theoretical framework includes Henri Bergson's theory of creative evolution, Gram Harman's object-oriented philosophy, media philosophical approach to the problem of the activity of object proposed by Valery Savchuk and the theory of self-organisation and autopoiesis of the social systems worked out by Niklas Luhmann. The analysis of digital objects activity demonstrates two levels of functioning. The first one, fictional level, reveals mainly (but not only) in the computer games and concerns the content of media, when we

* Статья подготовлена в рамках исследовательского проекта РФФИ № 18–011–00414 А «Политики медиа».

© Латыпова А.Р.

gain a habit to interact with digital objects/characters *as if* they are real. The second level, operational, realises in the digital environment in general and concerns the form of media. On this level, glitches and bugs have crucial meaning, because they might evoke the changes in the digital world organisation, starting from the local decisions for the certain program (e.g. the elaboration of the new ways in solving locomotional tasks in simulations, which might be later use in other projects) and ending with the replacement of practices and representations typical for the human of digital era. The paper shows that it is possible to talk about digital evolution not in terms of the history of technological inventions, but in terms of the changes in digital objects caused by the inner logic of media, independently from the human will and expectations.

Keywords: glitch, digital evolution, digital object, activity of object, self-organisation, autopoiesis

Эволюция медиа – это не история технических средств и не описание изобретений. Эволюция медиа в данном случае понимается в прямом смысле как «естественное» развитие цифровых объектов. То, как они развиваются в относительной независимости от человека. Конечно, программы, вычислительные устройства не могут быть созданы без участия человека, но дальнейшее их существование в медиапространстве часто автономно и непредсказуемо. Цифровой объект – это не продукт фабрикации в чистом виде, это в некотором смысле гибрид, который, несмотря на то что является сконструированным объектом, проявляет активность.

Одним из популяризаторов теории цифровых объектов можно назвать китайского философа Юка Хуэя (Yuk Hui). Нельзя сказать, что Хуэй «изобрел» цифровой объект, однако он предложил систематический подход к аналитике окружающих нас цифровых сущностей, опираясь на идеи философов техники М. Хайдеггера, Ж. Симондона, Б. Стиглера и др. [Hui, 2016]. По мнению исследователя, цифровой объект представляет собой корпус организованных данных, «единство, состоящее из множества формальных свойств» [Хуэй, 2016]. При этом «цифровой объект» вполне соотносится с понятием «технического объекта» Симондона. Цифровой объект, как и технический, создан человеком, придуман и воплощен, разве что существует в нематериальной форме – в виде кода, на экране монитора и т.п. Материальность (а точнее, ее отсутствие) – краеугольный камень современных философских тенденций – служит индикатором «цифровости» объекта. Однако стоит быть осторожным при обращении с дихотомией материального/имматериального, поскольку легко уйти в одну или другую крайность. В частности, рассматривать цифровые объекты в отрыве от материального контекста – значит не учитывать всех особенностей. «Железо» (hardware), контроллеры, интерфейсы – все это влияет на свойства цифрового объекта. Медиафилософский подход, который обращает особое внимание

на медиальную природу объекта, предлагает нам больше возможностей для понимания цифровых сущностей, нежели позиция имматериализма, которой придерживается Хуэй, опирающийся на концепцию имматериального Ж.-Ф. Лиотара. Поскольку первоочередной задачей данного исследования является показать возможность и механизм цифровой эволюции, а не определить сущность цифрового объекта, в качестве рабочего определения вполне можно взять определение, предложенное Хуэйем, когда цифровой объект понимается в качестве набора организованных данных, которые могут принимать визуальную, текстовую, звуковую и т.п. форму. Дополним, что цифровой объект также обладает некоторой материальностью, когда он опосредован внешними устройствами, например игровым контроллером, который может передавать происходящее в игре через вибрации.

Сразу стоит оговориться, что активность цифрового объекта не обозначает автоматическое наделение его интеллектом, разумностью, способностью самостоятельно принимать решения. Это не человеческий разум в цифровой форме. Скорее его можно сравнить с низшей формой жизни, которая действует согласно инстинкту. Хотя соотношение интеллекта и инстинкта нетривиально и не так очевидно, как это может показаться. Пока остановимся на таком довольно простом разграничении, а дальше попробуем понять, каким именно образом цифровые объекты могут проявлять свою активность и какова роль глитча[1] в этом процессе.

«Жизненный порыв» в цифровом универсуме

Нередко представители компьютерных наук, инженеры и программисты встречаются с неполадками в работе программ. Речь идет о различных программах, в том числе о компьютерных симуляциях. Симулироваться могут физические, химические, биологические и другие процессы. Программные баги исправляются в штатном

[1] Глитч (от *англ.* glitch – проблема, техническая помеха, внезапный отказ) – сбой в работе программы, который может проявляться как на уровне визуального ряда, так и кода. В данной статье «глитч» используется в качестве синонима слова «баг», также обозначающего ошибку в работе системы. Однако глитч стоит отличать от бага при рассмотрении художественной практики. Глитч – эстетизированный баг (когда сбой включается в произведение искусства или становится его основой). В более широком смысле можно сказать, что глитч – это обработанный баг, который встречается, если мы имеем дело не с художественной, а с творческой деятельностью в целом, с фабрикацией, когда сбой апроприируется и превращается в функциональный элемент.

режиме[2] и в большинстве случаев не представляют никакой ценности для исследователей. Хотя в рамках альтернативного подхода можно рассматривать появление сбоев не как неудобство, но как свидетельство развития цифровой среды. Так, международная группа ученых из различных университетов Америки и Европы собрала внушительную подборку сбоев в работе алгоритмов симуляций, которые можно назвать примерами проявления цифровой эволюции [Lehman J. et al., 2018]. В данном контексте баги подобны мутациям «естественной» эволюции, обусловившим многообразие жизненных форм на Земле.

Цифровая эволюция разворачивается в поле цифровом, в области генерации кода, набора нулей и единиц, но тем не менее и там «цифровая жизнь» находит уникальные пути развития независимо от деятельности человека. Конечно, рано (или вообще бессмысленно) ставить знак равенства между эволюцией естественной и цифровой, но усматривать и фиксировать некоторые параллели необходимо для понимания природы цифровых медиа. На данном этапе речь не идет о создании кардинально новых цифровых форм, скорее о развитии уже существующих. Цифровые объекты, будучи рукотворными, проявляют активность в выборе стратегий поведения, удивляют создателей нетривиальными решениями, которые, казалось бы, не были заложены в изначальный алгоритм. Мир цифровых медиа хоть и поддается счетности, программированию, детерминации, но настолько сложен в своем устройстве, что говорить о его тотальной предсказуемости невозможно. Сбои, баги, глитчи постоянно пронизывают ткань терабайтов кода, покрывающую Землю, и тем самым порождают разветвления внутренних процессов обработки и передачи информации. В основном это приводит к проблемам, которые отражаются во всех сферах жизнедеятельности человека: от повседневного использования «умной» бытовой техники до высокотехнологичных военных разработок, но иногда возникают и «положительные мутации». Это касается и случаев, когда сбой провоцирует разработчиков на создание более оптимальной системы, и ситуаций, когда цифровые объекты проявляют «волю» и заявляют о себе.

[2] Порой это не так просто, как может показаться на первый взгляд. На исправление ошибок затрачивается большое количество ресурсов, как временных, так и интеллектуальных. Разработчики софта для машин, работающего на микропроцессорах 6502 (например, Apple IIe, Commodore 64, Atari 2600, NES и т.п.), рассказывают, что раньше у них не было какого-либо отладчика (программы, предназначенной для поиска ошибок), и если что-то ломалось, то определить «зону поражения» было сложно или вообще невозможно и приходилось просматривать весь код, что занимало несколько дней [Wiltshire, 2017]. Сейчас ситуацию облегчают специализированные программы по отслеживанию ошибок, но тем не менее процесс поиска и исправления сбоев осложняет жизнь программистам.

Важно отметить, что, проводя параллель между естественной и цифровой эволюцией, в методологическом плане мы стартуем с позиций Анри Бергсона в отношении эволюции. В отличие от Чарльза Дарвина Бергсон говорит об иной природе приспособления, когда организм не механически откликается на условия среды, а сам подстраивается под нее таким образом, чтобы извлечь из этого максимальную пользу. Метафорически это можно представить следующим образом: организм не подобен металлу, который заливается в форму и приобретает заложенные в ней очертания, он проявляет активность: «Если я налью в один и тот же стакан поочередно воду и вино, то обе жидкости примут в нем одну и ту же форму, и тождество формы будет связано с тождеством приспособления содержимого к содержащему. Приспособление обозначает в этом случае механическое включение, то есть форма, к которой приспособляется материя, была уже вполне готовой и навязала материи свою собственную конфигурацию. Но когда мы говорим о приспособлении организма к условиям, в которых он должен жить, где здесь предсуществующая форма, дожидающаяся своей материи? Условия – это не форма литейщика, в которую вольется жизнь и приобретет ее очертания: рассуждать так – значит быть жертвой метафоры. Здесь нет еще формы; сама жизнь должна будет создать себе форму, приспособленную к условиям, которые ей даны» [Бергсон, 2001, с. 87]. Формы воды или вина, налитых в стакан, будучи схожими, не дают нам качественного различия этих жидкостей. Так и с живыми организмами: если результат их развития кажется похожим, это не значит, что пути, которые они прошли (или их внутренняя организация), также будут одинаковы. Бергсон рассматривает путь, пройденный организмом к своему конкретному воплощению, как нечто уникальное, не предзаданное условиями окружающей среды, как бы мы сейчас сказали – по умолчанию. Среда, безусловно влияет, но не определяет. Приспособление происходит не на уровне интеллекта, а на уровне инстинкта, речь не идет о сознательном выборе, размышлении или воле в антропологическом смысле слова, речь о практическом, можно сказать, утилитарном отношении к окружению. Инстинкт направлен не на реализацию принципа стимул – реакция, а на более сложный процесс выстраивания отношений со средой для наиболее оптимального существования в ней. При этом задействуются и несовершенства среды, и внутренние мутации организма.

Таким же образом действуют и цифровые объекты. Рассмотрим конкретные примеры, когда цифровой объект находит оптимальное решение, изначально не заложенное программистом и не ожидаемое, поскольку для его формирования использовались не только входящие данные, но и несовершенства кода / сбои в работе программы, которые невозможно предугадать заранее.

Альтернативные пути исполнения программ и проблема (ауто)поэзиса

Яркие иллюстрации неожиданного поведения цифровых объектов обнаруживаются в симуляциях физических процессов. Американский исследователь и художник Карл Симс (Karl Sims) во время эксперимента с симуляцией движения различных существ столкнулся с тем, что цифровые объекты – программы, обладающие набором навыков, характерных для тех или иных плавающих существ, – научились использовать для перемещения в «воде» подергивания совсем небольших частей тела, что позволяло им развивать неестественно большую скорость. Похожая ситуация произошла и с симуляцией прыжка: если при движении цифрового объекта две любые части его тела соприкасались, распознавалось столкновение (которое изначально должно было срабатывать только при столкновении со средой), и объекты получали опять же неестественное ускорение и, вместо того чтобы прыгать, практически летели над поверхностью. Такой способ передвижения был оптимальным для поставленной перед ними задачи добраться из пункта А в пункт Б как можно быстрее. Иными словами, вопреки ожиданиям исследователя вместо выбора одной из заложенных в код моделей прыжка, заимствованных из живой природы, цифровые объекты нашли свой способ, которым и продолжали пользоваться, пока баг не исправили [Lehman J. et al., 2018, p. 9].

Для большей наглядности обратимся к уже ставшему классикой эксперименту Карла Симса, проведенному в 1994 г. Целью эксперимента было моделирование поведенческих стратегий по перемещению в симуляции физической среды, практически идентичной природной. Программа должна была выбрать/скомбинировать наиболее подходящую стратегию перемещения по поверхности исходя из большого набора загруженных паттернов перемещения: это были прыжки, бег, ползание и другие варианты, взятые у животных. В итоге, для того чтобы максимально быстро попасть из точки А в точку Б, программа не стала выбирать ни один из вариантов «живого» перемещения, не стала комбинировать их в какой-либо гибрид, но построила довольно ригидную, высокую конструкцию из блоков, которая просто падала, переворачивалась и опять падала. Оказалось, что вместо изобретения инновационного способа перемещения на основе уже существующих эффективней было создать негибкую конструкцию, которая неизящно и даже примитивно достигала своей цели.

Таким образом, главный подрыв ожиданий происходит на уровне пути, который программы выбирают для реализации поставленной цели. Вопреки представлениям исследователя об идеальном и оптимальном, возникают непривычные поведенческие модели. И хотя

«цифровая эволюция часто действует в соответствии с буквой закона и игнорирует его дух» [Lehman J. et al., 2018, p. 5], это расширяет круг возможных решений для существующих проблем, открываются новые перспективы развитие технологий, которые в дальнейшем могут быть использованы для улучшения жизни человека. В области точной медицины (использующей для диагностики генетическую информацию и методы работы с большими данными *big data*) уже можно найти примеры «продуктивной самоорганизации» медиа. Так, специализированные программы способны предсказывать продолжительность жизни человека по фотографии его внутренних органов эффективнее, чем опытные врачи-терапевты[3]. То, что происходит в программе, как она организует заложенные в нее данные, остается неизвестным, она представляет собой черный ящик, в котором «что-то» происходит, а на выходе мы имеем готовые прогнозы. Медиальное устройство оказывается настолько сложным в силу количественного разнообразия входящей информации и методов работы с ней, что при каждой итерации возникает новая конфигурация (повторить которую по силам только самой программе, если сойдутся входящие условия). Это сближает работу программы с творческим порывом жизни, создающей каждый раз нечто уникальное, хотя на первый взгляд и похожее на что-то ранее существовавшее.

В каком-то смысле концепция цифровой эволюции вписывается в рассуждения немецкого социолога Никласа Лумана о самоорганизации и аутопоэзисе[4]. Н. Луман, опираясь на теорию оперативной закрытости, применяет ее принципы к анализу социальных систем. Он рассматривает социальную систему как закрытую, куда невозможен импорт каких-либо внешних состояний и структур, все структуры формируются внутри, из уже существующего набора паттернов. Таким образом осуществляется самоорганизация системы, операции порождают операции путем повторения. И чем сложнее система, тем больше вариативность операций, что может порождать ранее не существовавшие связки. Так работает аутопоэзис – система из себя самой создает нечто новое. Однако, как замечает Луман, концепция аутопоэзиса с практической точки зрения обладает слабой объяснительной силой – она скорее отвечает на вопрос «что?», чем «как?», не дает четких инструкций к пониманию того, каким именно образом

[3] А.С. Ленкевич в докладе «Почему исследования компьютерных игр важны для понимания медиарациональности?» в рамках II Международной научно-практической конференции «Межкультурная коммуникация: стратегии и тактики международного гуманитарного образования» (Санкт-Петербург, 21–29 мая 2018 года) разбирал эксперименты в области диагностики посредством новых технологий и специального программного обеспечения для работы с генетическими и другими видами данных [Oakden-Rayner et al., 2017].

[4] Аутопоэзис – понятие, введенное в научный дискурс чилийскими биологами Умберто Матураной и Франсиско Варелой.

происходит генерация новых структур, она констатирует сам факт возникновения чего-либо в условиях закрытой системы[5]. Тем не менее данная теория может быть применена не только для описания социальных систем, но и в аналитике медиа. Цифровые технологии – отражение универсума современного человека, они, с одной стороны, рукотворны и зависят от него, с другой – развиваются по собственным законам и зачастую вопреки ожиданиям как создателей, так и общества в целом. Поскольку они являются инкубаторами культурного, социального, духовного опыта, особенности их развития не могут оставаться в стороне от взора исследователей. Соответственно, понять, как они (само)организуются и что может возникнуть в процессе их функционирования и оперирования с ними, становится важной задачей для теоретиков медиа.

Данный подход не противоречит и рассуждениям Анри Бергсона про жизнь и эволюцию. Предзаданность всевозможных путей развития – это то, что объединяет подходы. Кроме того, ключевым понятием у обоих авторов выступает акт творения: *creatio* (лат.) у Бергсона и *poiesis* (греч.) у Лумана. Причем и в том, и в другом случае речь идет не о человеческом творении, не о произведении искусства или инструмента, но о возникновении чего-то нового из самого себя. Так, у Лумана закрытая общественная система содержит в себе предпосылки будущего социального опыта. Бергсон же ищет ту предзаданность, которая могла бы объяснить схожее развитие видов, чьи эволюционные пути разошлись давно, а условия жизни существенно отличаются, что согласно дарвиновской логике должно было скорее привести к формированию различных черт. В этой связи Бергсон задается вопросом: «Место, куда приходят, не обозначает пути, по которому туда идут, тогда как органическая структура является самим накоплением тех наибольших различий, через которые должна была проходить эволюция, чтобы создать эту структуру. (Борьба за существование и естественный отбор не могут помочь нам в решении этой части проблемы, ибо нас не занимает здесь то, что исчезло; мы смотрим лишь на то, что сохранилось.) И вот мы видим, что на независимых линиях эволюции путем постепенного накопления прибавляющихся друг к другу результатов обрисовались тождественные структуры. Как можно допустить, чтобы случайные причины, предстающие в случайном порядке, могли многократно приводить к одному и тому же результату, если причины эти бесконечны по числу и результат бесконечно сложен?» [Бергсон, 2001, с. 85–86].

В цифровой среде мы также можем фиксировать возникновение новых сущностей или моделей поведения из уже заданных ограниченных параметров. Код, вычислительные машины, интерфейсы –

[5] Подробнее об аутопоэзисе в контексте социологии см. [Луман, 2007].

это границы цифровой системы, где зарождается нечто заранее не запрограммированное. Интересна в связи с этим и проблема соотношения фабрикации и появления нового. С одной стороны, цифровая среда – продукт человеческой деятельности, с другой – обладает способностью самоорганизации и аутопоэзиса. Вопрос: где заканчивается сфера деятельности человека и начинается сфера активности медиа? Граница всегда в становлении, в состоянии перехода от рукотворного к возникающему. В каком-то смысле это даже не гибрид, так как последний предполагает перцептивно фиксированную форму, где можно выделить черты объекта и черты актора. Кажется, что «длительность» Бергсона, «поток» Чиксентмихайи, «текучесть» Баумана лучше подходят для описания процесса создания нового в цифровой среде, так как делают акцент на недискретности, на переход от одного состояния в другое без четкой атрибуции границы (хотя сам цифровой объект, проявляющий активность, может считаться гибридом рукотворного и естественного). Однако стоит отметить, что для нас важен не столько сам переход, а то, что запускает этот процесс. Случайности, баги и глитчи – это те механизмы, которые вносят беспорядок в отлаженную систему и создают условия для иного пути развития или поведения.

Медиафилософский подход к проблеме активности объекта

Следуя по пути снятия противопоставления субъекта и объекта в философии, более того, подчиненной роли объекта по отношению к субъекту, можно отметить, что правомерность употребления понятия «активности объекта» в гуманитарном дискурсе уже не требует доказательства. Однако, чтобы не уходить в сторону от главной проблемы, стоит оговорить, что под объектом в данном случае подразумевается нечто, материальное или цифровое, не обладающее в привычном смысле сознанием, это предмет, вещь, другими словами, продукт материальной культуры человека. Можно сказать, что на протяжении XX в. предпринимались попытки придать вещам (объектам) тот же онтологический статус, что и сущностям, наделенным сознанием. К примеру, Хайдеггер, с именем которого связывают онтологический поворот, повторяя призыв Гуссерля вернуться «к самим вещам», развивал идею о бытийствовании мира посредством вещей и их роли в раскрытии истины [Хайдеггер, 2008]. В современной ситуации признание активности объектов является общим местом: медиафилософы, социологи повседневности, исследователи науки и техники (Science and Technology Studies), сторонники объектно-ориентированной онтологии и др. сходятся в том, что объекты активны,

хотя и рассматривают это явление с разных методологических позиций. Так, Грэм Харман видит будущее философии в обращении к реальности объектов, он симпатизирует подходу Бруно Латура, призывающего дать слово вещам и позволить им рассказать о себе – чтобы мы увидели вещи не глазами ученых, предлагающих свою повестку или дискурсивные рамки и конструкции, а такими, какими вещи «видят» себя сами. Однако Харман настаивает, что объект такой, какой он есть не только, когда он действует (в концепции Латура понять что-либо о вещах можно лишь тогда, когда они действуют, для него вещи = акторы), но и в состоянии «покоя» или бездействия. Более того, связи между объектами становятся видны не только при активном взаимодействии, а в результате «тихих» симбиозов. Включается так называемая сила слабых связей, когда подспудные, на первый взгляд незначительные отношения выступают крепкой опорой для становления социального поля [Харман, 2018]. Важными оказываются не только какие-то значимые события и повороты, но и незначительные изменения, происходящие в жизни как человека, так и социальных групп и обществ. Хотя эта позиция также вызывает ряд вопросов, остановимся на ее базовой предпосылке – на онтологическом равноправии вещей и сознательных сущностей, что позволит нам обращаться к реальности объектов не просто как к подручной предметности, но как к вещам, способным к действию (даже если в конкретный момент вещь бездействует). Однако стоит заметить, что действие трактуется здесь широко, это не осознанный акт, но активность, влияющая в той или иной степени и на окружение, и на жизнь человека.

Понять этот феномен мы сможем, если сменим оптику и перейдем от объектно-ориентированной философии к медиафилософии. Впервые медиафилософский подход к проблеме активности объекта был представлен в русскоязычном дискурсе в контексте аналитики фотографии. Данный подход может быть легко перенесен в контекст других медиа, в частности цифровых. Понять специфику цифровых объектов (прикладных программ, моделей, неигровых персонажей, ботов, той же фотографии и т.п.) через призму медиафилософии представляется одной из перспективных задач данного исследования, поскольку эта теоретическая рамка позволяет особое внимание уделить медиальной природе цифровых объектов и тому, как их медиальная (не)определенность влияет на их сущность. Акцент на медиуме открывает путь к аналитике сбоев в работе медиума и последствий этих сбоев. Поломка оголяет медиум, делает его заметным для глаза, а значит, и для мысли[6]. И тогда цифровой объект, в котором возникают глитчи, может восприниматься не просто как сломанная

[6] О том, как медиа становятся «видны» и «сообщают о своей неспособности не сообщать», см. в книге Валерия Савчука «Приступ реальности» [Савчук, 2014, с. 62].

модель, но как срез медиума, как концептуальное окно, через которое мы можем понять конкретный медиум. И поскольку сбои – явление спонтанное, неожиданное, создается впечатление, что медиум таким образом проявляет свою «волю».

В «Философии фотографии» Валерий Савчук вводит концепт «позы логоса», которая собирает воедино разрозненную массу эпифеноменов творческого акта в пространстве новых медиа. На примере создания фотографии автор показывает ее истоки: снимок складывается не только из соединения технического и художественного, когда фотограф нажимает кнопку затвора, не только благодаря сформировавшейся культурной форме, которая обуславливает появление того или иного изображения (контекст, композиция, выбор объекта съемки или готового фотообраза из серии подобных, освещение, съемочный план и многое другое, что заложено в сам процесс фотографирования), но благодаря настроенности художника. И настроенность эта имеет не психологическую природу, но природу рефлексивную: «Поза логоса – это не только поза внешнего тела, но и внутреннего, она есть род собранности мыслимого, продуманного, видимого. <…> она пребывает в зоне неразделенности мысли и тела, понятия и тела. Она есть непрекращающаяся осцилляция образа и концепта» [Савчук, 2015, с. 52–53].

Фотограф в момент съемки выступает фигурой, стягивающей на себя как смыслы, рожденные на протяжении истории фотографии, так и новые, только зарождающиеся смыслы – синтезы снимаемых объектов, их образов, их мыслимых форм. Здесь сходятся studium и punctum, концепт смыкается с «конструкцией взгляда» [там же, с. 51], тело фотографа – с телом объекта. Образуется единый механизм, создающий фотообраз. Хотя поза логоса («поза внутреннего сосредоточения» [там же]) присуща человеку фотографирующему, роль объекта в ней крайне важна. Он активен, он выступает наводчиком и наладчиком смысла, соавтором.

Развивая мысль Лакана об активности объекта (вспомним классический пример с банкой, которая видит нас) утверждением, что «не фотограф хочет фотографировать, но объект желает быть сфотографированным, и *его желание первично*» [там же, с. 55], Валерий Савчук все же добавляет, что помимо желания объекта быть в фокусе снимок определяет конструкция взгляда, тот образ, который видит и объектом, и нами. И здесь уже трудно сказать, что первично: желание объекта, фотографа или образ, формирующий потребность запечатлеть его на пленке. Фотообраз – синтез взглядов (образа, объекта, художника). Поскольку в первую очередь В.В. Савчук делал акцент на связке «образ – концепт», технический аспект («взгляд» камеры) остался за границами данной аналитики, хотя кажется, что он играет не меньшую роль в возникновении фотографии.

Развивая данный подход, можно добавить следующее: объектив объективирует предметность, выносит ее из поля восприятия. Если видимое выступает продолжением взгляда, то схваченное через объектив приобретает опосредованную прерывную форму, которая тут же обрастает набором интеллектуальных конструкций, суждений, наращивает эвристический потенциал. Такая форма готова к анализу, к раздроблению и вписыванию в мыслительные цепочки. Образ обретает объектность, понятную интеллекту, который способен работать с дискретным материалом. Объектив камеры – проводник объекта в культуру. И тут уже речь идет не просто об активности объекта или образа, но о цепочке объектов – синтетических групп, складывающихся в машины производства фотообразов. Частичные синтезы образуют непрерывности, производящие прерывности. Отделенные от общего потока образы, пригодные к познанию. Поскольку фотография – искусство не только техническое, но и художественное, возникает инверсия дискретности – и сами образы начинают порождать непрерывности восприятия, которые трудно сразу разделить на части. Сознание сталкивается с новой, в некотором смысле «виртуальной» предметностью, которая разворачивается тем же многообразием непрерывных линий восприятия, что и мир «твердых» тел (термин Бергсона). Процесс дифференциации начинается заново, но уже не на физическом, а на воображаемом уровне. Не вымышленном, но постигаемом визуально, аудиально и иногда тактильно через внешние медиа: (фото)бумагу, (сенсорный) экран, звуковой интерфейс. Сейчас в большинстве случаев речь идет о цифровом пространстве, хотя и аналоговые носители никуда не делись, они также продолжают быть проводниками воображаемого/виртуального/имматериального, разве что законодательную роль теперь исполняют электронные и цифровые медиа.

Важно заметить, что рассмотренный выше подход к активности объекта через фотографию, несмотря на то что он является частным случаем медиааналитики, дает инструменты для работы с другими феноменами цифрового пространства, не только с (цифровой) фотографией. Так, конструкция взгляда, синтез мыслимого и видимого (шире – тактильного) включается и при создании других медиальных форм: видео, игр, инсталляций, цифровых перформансов и т.п. *Поза логоса* присуща любому художнику. Цифра не только не сопротивляется ей, но усиливает и имплозивно растягивает ее до размеров Вселенной, а цифровые объекты становятся не просто «консервными банками», но банками данных, раскинувшимися на просторах медиареальности.

Активность цифрового объекта становится более ясной, если мы обратимся к примеру компьютерных игр. Игры предъявляют нам принцип работы медиа через нарративные структуры и механики: они создают иллюзию одушевленности неигровых персонажей, вымышленный мир, в котором разворачивается социальное взаимодействие

не менее (а порой и более) интенсивное, нежели во внеигровом мире. Игры создают иллюзию реальности и одновременно саму реальность. Через игры мы понимаем, что цифровые сущности могут быть активны, они могут не просто взаимодействовать с нами, но направлять на нас свою волю. И поскольку эта воля запрограммирована разработчиком, мы говорим о некоторой иллюзии, а не о буквальном проявлении сознания. Это происходит вследствие работы фикционального механизма (как в книгах или фильмах), когда мы растворяемся в вымышленном мире и на какое-то время проживаем его реально. Для нас, как игроков или пользователей (в различных программах есть возможность подключать анимированного персонажа, который дает советы, подсказки, учит пользоваться интерфейсом, знакомит с функционалом программы (как было с версиях Microsoft Office до 2003 г., где пользователю помогал персонаж-скрепка Скрепыш (Clippit), котенок, гений, напоминающий Альберта Эйнштейна и др.)), ситуация с активным цифровым объектом становится привычной и грань между неигровым персонажем, вымышленным героем и реальным человеком до некоторой степени стирается. Мы не путаем, где игра, а где реальность, но, тем не менее, вживаемся в ситуации и взаимодействуем с вымышленными, но воплощенными в цифре персонажами, *как если бы* они были реальными. Таким образом, в нашем опыте уже есть ситуация активности цифрового объекта – мы встречали ее сотни раз в разных медиальных формах.

Это один уровень активности объекта – *фикциональный*. Есть и другой – *операциональный*. Мы можем столкнуться с ним, когда включаем компьютер или используем мобильный телефон. На этом уровне активность медиа срабатывает буквально – совершенно реальным и независящим от человека образом. Мы уже приводили примеры с цифровой симуляцией движения, в играх можно встретить схожие ситуации. Так же как и в симуляционных средах, активность цифровых объектов в играх нагляднее всего проявляется через глитчи. Обратимся к аркадной игре Q*bert 1982 г., разработанной компанией Gottlieb. Игрок управляет персонажем Q*bert, перемещая его по платформам пирамиды. Каждый прыжок перекрашивает цвет платформы, для завершения уровня необходимо перекрасить все. Если персонаж прыгает за пределы пирамидки, он погибает.

В данном случае ситуация еще более любопытная, так как баг, о котором далее пойдет речь, обнаружил не игрок, а искусственный интеллект (ИИ), созданный командой из OpenAI, Uber и Фрайбургского университета, которая разрабатывает различные эволюционные алгоритмы. Целью этого ИИ является поиск механизмов по набору максимального количества очков в играх [Lehman et al., 2018, p. 11–12]. В игре Q*bert он обнаружил два бага, позволивших реализовать поставленную цель. Один из них заключается в том, что после определенной последовательности прыжков игра не переводит

игрока на следующий уровень, вместо этого платформы начинают мигать, и количество очков растет с каждым прыжком. Другой баг связан с персонажем, когда тот прыгает за пределы пирамиды и тем самым убивает врага. Такое действие вопреки правилам, не расценивается как самоубийство и тогда игрок может продолжать играть, сколько ему захочется. Аватар в данном случае выступает тем цифровым объектом, который перестает подчиняться правилам игры. Создается новая игровая ситуация, намеренно не заложенная в изначальную программу.

В игровом мире можно обнаружить большое количество багов, какие-то из них могут показаться забавными, какие-то – испортить игру, а какие-то – породить новые игровые практики (например, баг rocket jump[7]) или даже концепции игры (баг с появлением полиции в ранней версии GTA Race'n'Chase[8]). Не будем подробно останавливаться на других примерах, просто зафиксируем, что компьютерные игры на уровне игровых механик предъявляют нам логику активности объекта и делают ее привычной. В процессе игры мы обнаруживаем и саму активность объекта, а как следствие и предпосылки к цифровой эволюции медиа.

* * *

Жизненные миры современного человека затронуты медиа, они присутствуют в его повседневных практиках, формируют привычки и предпочтения, оставляют следы на теле. Сегодня понимать медиа – значит понимать человека. Поэтому крайне важно обращать внимание не только на их форму, структуру, содержание, но и на то, как медиа развиваются, меняются. Электронные устройства становятся все сложнее и функциональнее, программное обеспечение также стремится к многозадачности и покрытию максимального числа потребностей пользователя, и эта сложность организации порождают новые формы, новые структуры и системы. Цифровые объекты, их взаимодействие как между собой, так и с человеком, порождает

[7] Баг был найден разработчиком игры Doom (1993) Джоном Ромеро: когда он нечаянно выстрелил из ракетницы в пол, его аватар подбросило в воздух. Таким образом обнаружилось, что можно перемещаться по уровню подобными «прыжкам» быстро и на большие расстояния. Ромеро не стал убирать этот баг, а превратил его в особенность игры, которая была благоприятно встречена игроками. Это один из примеров того, как могут возникать новые игровые практики на основе багов. О подобных случаях см. подробнее: [Латыпова, 2016].

[8] В 1995 году студия DMA Design (ныне Rockstar North) начала разработку гоночной игры Race'n'Chase. В ходе работы над проектом обнаружился баг, когда полицейские машины начинали «сходить с ума» и мешать игроку. В дальнейшем это превратилось в одну из главных механик игры, которая вышла под названием GTA. Теперь представить GTA (1997) без полицейской погони просто невозможно.

новые коммуникационные практики, генерируют собственное содержание. Цифровые объекты активны. И часто эта активность выражается в появлении багов, или глитчей, за которыми нередко следует поломка устройства, сбой в исполнении программ и т.п. Но это не всегда связано с деструкцией, порой именно благодаря сбоям открываются новые пути для решения тех или иных задач – медиа развиваются и порождают новые конфигурации, преодолевая свою программную природу, прописанную в коде и предполагающую определенные алгоритмы. Медиа предлагают собственные пути действия. И в некотором смысле развитие медиа можно рассматривать в контексте теорий, возникших в отношении естественной эволюции. Мы не отождествляем программы, устройства и цифровые сущности с представителями живой природы, а лишь указываем на сходство путей их развития и уместность сопоставления физического и цифрового миров. В этом есть и практический смысл, ведь подобно тому, как мы «подсматриваем» за природой, изучаем ее и черпаем вдохновение при создании инструментов труда, так и мир цифровых технологий может быть богат на неожиданные комбинации и структуры в силу сложности организации и способности к самоорганизации и аутопоэзису. Изучение принципов цифровой эволюции приближает нас к понимаю мира, в котором нашими соседями и партнерами становятся цифровые медиа.

Список литературы

Бергсон, 2001 – *Бергсон А.* Творческая эволюция. М.: ТЕРРА-Книжный клуб; КАНОН-пресс-Ц, 2001. 384 с.

Латыпова, 2016 – *Латыпова А.Р.* Конверсия ошибки: глитч-арт в компьютерных играх // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Изд-во Фонда развития культурологии, 2016. С. 263–280.

Луман, 2007 – *Луман Н.* Самоорганизация, аутопоэзис // *Луман Н.* Введение в системную теорию. М.: Логос, 2007. С. 104–121.

Савчук, 2014 – *Савчук В.В.* Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство РХГА, 2014. 350 с.

Савчук, 2015 – *Савчук В.В.* Философия фотографии. СПб.: Академия исследований культуры, 2015. 335 с.

Хайдеггер, 2008 – *Хайдеггер М.* Творение и истина // *Хайдеггер М.* Исток художественного творения. М.: Академический проект, 2008. С. 133–171.

Харман, 2018 – *Харман Г.* О симбиозе // *Харман Г.* Имматериализм. Объекты и социальная теория. М.: Изд-во Института Гайдара, 2018. С. 57–65.

Хуэй, 2016 – *Хуэй Ю.* О существовании дигитальных объектов / Pop-philosophy [Интервью]. URL: http://pop-philosophy.net/o-sushhestvovanii-digitalnyx-obektov/ (дата обращения: 14.09.2018).

Hui, 2016 – *Hui Y.* On the Existence of Digital Objects. University of Minnesota Press: Minneapolis, London, 2016. 336 p.

Lehman et al., 2018 – *Lehman J. et al.* The Surprising Creativity of Digital Evolution: A Collection of Anecdotes from the Evolutionary Computation and Artificial Life Research Communities // Cornell University Library. March 2018. URL: https://arxiv.org/abs/1803.03453 (дата обращения: 16.07.2018).

Oakden-Rayner et al., 2017 – *Oakden-Rayner L. et al.* Precision Radiology: Predicting Longevity Using Feature Engineering and Deep Learning Methods in a Radiomics Framework // Scientific Reports. 10 May 2017. URL: https://www.nature.com/articles/s41598–017–01931-w (дата обращения: 11.08.2018).

Wiltshire, 2017 – *Wiltshire A.* How developers really deal with bugs // Eurogamer. 2017. URL: https://www.eurogamer.net/articles/2017–07–19-a-devs-eye-view-of-bugs (дата обращения: 4.09.2018).

References

Bergson, H. *Tvorcheskaya evolyutsiya* [Creative Evolution]. Moscow: TERRA-Knizhnyy klub; KANON-press-TS, 2001, 384 pp. (In Russian)

Harman, G. “O simbioze”, in: G. Harman. *Immaterializm. Ob’yekty i sotsial’naya teoriya* [Immaterialism. Objects and Social Theory]. Moscow: Izdatel’stvo Instituta Gaydara, 2018, pp. 57–65. (In Russian)

Heidegger, M. “Tvoreniye i istina” [The Work and Truth], in: M. Heidegger. *Istok khudozhestvennogo tvoreniya* [The Origin of the Work of Art]. Moscow: Akademicheskiy proyekt, 2008, pp. 133–171. (In Russian)

Hui, Y. “O sushchestvovanii digital’nykh ob’yektov” [On the Existence of Digital Objects], *Pop-philosophy. Interview* [http://pop-philosophy.net/o-sushhestvovanii-digitalnyx-obektov/, accessed on 14.09.2018]. (In Russian)

Hui, Y. *On the Existence of Digital Objects*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2016, 336 pp.

Latypova, A.R. “Konversiya oshibki: glitch-art v komp’yuternykh igrakh” [Error Conversion: Glitch-art in Computer Games], in: *Mediafilosofiya XII. Igra ili real’nost’? Opyt issledovaniya komp’yuternykh igr* [Media Philosophy XII. Game or Reality? Game Studies Experience]. Saint Petersburg: Izdatel’stvo Fonda razvitiya kul’turologii, 2016, pp. 263–280. (In Russian)

Lehman, J. et al. *The Surprising Creativity of Digital Evolution: A Collection of Anecdotes from the Evolutionary Computation and Artificial Life Research Communities*. Cornell University Library. March 2018 [https://arxiv.org/abs/1803.03453, accessed on 16.07.2018].

Luhmann, N. “Samoorganizatsiya, autopoezis” [Self-Organization, Autopoiesis], in: N. Luhmann. *Vvedeniye v sistemnuyu teoriyu* [Introduction to System Theory]. Moscow: Logos, 2007, pp. 104–121. (In Russian)

Oakden-Rayner, L. et al. “Precision Radiology: Predicting Longevity Using Feature Engineering and Deep Learning Methods in a Radiomics Framework”, *Scientific Reports*. 10 May 2017 [https://www.nature.com/articles/s41598–017–01931-w, accessed 11.08.2018].

Savchuk, V. *Mediafilosofiya. Pristup real'nosti* [Media Philosophy. Attack of Reality]. Saint Petersburg: Izdatel'stvo RKHGA, 2014, 350 pp. (In Russian)

Savchuk, V. *Filosofiya fotografii* [Philosophy of Photography]. Saint Petersburg: Akademiya issledovaniy kul'tury, 2015, 335 pp. (In Russian)

Wiltshire, A. "How Developers Really Deal With Bugs", *Eurogamer*. 2017. [https://www.eurogamer.net/articles/2017–07–19-a-devs-eye-view-of-bugs, accessed on 04.09.2018].