

После алгоритмов От социальных утопий — к фантазму уюта

Константин Очеретяный

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ);

Санкт-Петербургский государственный университет (СПбГУ),
Россия, kocheretyany@gmail.com.

Александр Погребняк

Национальный исследовательский университет ИТМО;

Национальный исследовательский университет «Высшая школа
экономики» (НИУ ВШЭ), Санкт-Петербург, Россия, aapogrebnyak@gmail.com.

Ключевые слова: цифровая революция; алгоритмы;
интерфейсы; утопия; уют; природа; культура.

Статья представляет собой введение к блоку работ, посвященных осмыслению условий возможности и состоятельности притязаний на уютность существования в ситуации, вызванной к жизни так называемой цифровой революцией. Эта ситуация характеризуется радикальными изменениями как в технологическом, так и в социальном укладе: политика, экономика, культура, а также повседневная жизнь и сама природа, подвергаясь цифровизации, превращаются в объекты, способ существования которых ставит под вопрос релевантность традиционных форм обращения с такими понятиями, как собственность, отчуждение, ответственность, справедливость, гуманность и т. п. Кроме того,

цифровизация заставляет пересмотреть отношение к фундаментальным оппозициям (природа/культура, психическое/физическое, живое/мертвое, серьезное/игровое, рациональное/аффективное, реальное/фантазматическое и т. п.), структурирующим наш опыт и задающим координаты его вменяемости и познаваемости. Возможно, ощущение общей неуютности жизни в мире после алгоритмов — лишь временное, частичное и чисто оценочное явление; но также вероятно и то, что сегодняшняя озабоченность уютом (возможностью обретения «дома в цифре») может послужить импульсом для переосмысления статуса утопии как формы критического мышления о современности.

МЫ ИМЕЕМ дело с ситуацией алгоритмической революции, когда человек перестает обладать монополией на преобразование опыта, когда знание и власть передаются технологиям и программам: искусственному интеллекту, нейросетям, обработке больших данных, широкому комплексу киберфизических систем, внедряемых в производственные процессы и повседневные формы межчеловеческого взаимодействия. Знание, труд, язык — да и сама история — будто переходят машинам. Соответственно, конец истории оказался связан не с внутренним истощением динамики общественно-политических дискурсов и сил, а с тем, что права на эти дискурсы и силы оказались привилегией машин и программ, монополизировавших язык и труд. Конец истории равноценен кризису атрибуции — невозможностью отличить свои действия от действий машин, а свое поведение от программных сценариев. Усталость жить в истории рождается от сомнения в истории как процессе реального движения, то есть качественного преобразования всех форм жизни — они кажутся случайными и эфемерными. Соответственно, тоска или страсть по природе — это обратная сторона страха перед историей, которая, будучи передана технологиям, алгоритмизации языка и труда, кажется столь же невыносимой, сколь и отвратительной.

В этом смысле вопросы экологической этики и политики, нового диалога с животным и т. д. симптоматичны. В них намечена природа, но не столько как концепт, сколько как фантазм: недостижимая природа, внечеловеческая природа, ведь и дискурс о человеке, точнее дискурс, исходящий из концепта «человек», был определен эпистемами жизни, труда и языка, отошедших новейшим технологиям. Если раньше утопия как проект соотносилась с некими императивами знания, труда и языка, то есть объективного и радикального преобразования действительности, то теперь речь идет

В работе представлены результаты проекта «Границы современной культуры: природа, технологии и социальные интерфейсы», выполненного в рамках Программы фундаментальных исследований НИУ ВШЭ в 2023 году.

о поиске состояний, избежавших алгоритмизации, — в этом смысле ностальгия по природе представляет собой желание обрести себя в додискурсивных, допредикативных, внеисторических формах. Человеку остается фантазм природы как поиск того, что таится в нем и ускользает от алгоритмизации. Мы больше не ищем реальности, истины, нового социального порядка, экономической справедливости и даже объективности — их скорее найдут наши программы и технологии, мы же ищем уюта как того, что одинаково отдалено как от онаученной природы, так и от технологизированной истории.

Уют можно рассматривать и как природу, о которой человек обречен мечтать оттого, что ему после алгоритмической революции больше нечего делать в истории — и тогда это симуляция и виртуальность; и как природу, принципиально сопротивляющуюся выражению в истории, труде, концептуальном языке, то есть как природу по ту сторону человека, где все нечеловеческое, с которым себя ассоциировал человек, наконец было от человека отделено и передано машинам и программам, а человек, наоборот, ищет своего адекватного выражения по ту сторону языка и труда в нечеловеческих, гротескных и гибридных формах. Оба образа такой постисторической природы являет нам интерфейс — то, с чем мы имеем дело в наших устройствах. С одной стороны, технологические и графические интерфейсы устроены по принципам биехевиоризма, маркетингового дизайна, интенсификации потребления и как бы эксплуатируют поведенческие сценарии, алгоритмически третируя человека как животное; с другой стороны, именно они способны на уровне апрагматических художественных и игровых интеракций открыть аспекты доступа человека к собственной природе по ту сторону алгоритмизации. Парадоксальным образом человек, колонизируя интерфейсы, учится жить под вектором «уютопии» (уют + утопия), то есть искать оптимума существования по ту сторону различия природы и культуры, переизобретая собственную природу средствами культурных техник. Авторы текстов стремятся показать, что в таком контексте интерфейс — уже не технологическое изменение форм жизни, а спекулятивное изменение жизни как формы: открытие опыта «своего», «собственности», «существования» по ту сторону концепта «человек» в диалоге аутопоэтических гибридов, квазисубъектов, криптосущностей.

Именно вопросу о поиске уюта в мире неуютных сущностей и посвящен данный номер.

Первый раздел объединяет статьи, в которых проблема уюта, как она заявляет о себе в цифровую эпоху, размещается

где-то в промежутке между (сознательной) утопией и (бессознательным) фантазмом. Авторы этих статей предлагают нам обратиться к:

1. *Жесту щедрой апроприации*, с помощью которого в теории можно было бы попытаться преодолеть неуютный, или, в марксистских терминах, отчужденный, характер человеческого существования в цифровую эпоху, наладив его отношения в пределе со всем, чем только возможно; этот жест характерен для концепции Рахель Йегги, но очевидная слабость ее — в некритическом принятии просвещенческой идеи безусловности прогресса и игнорировании факта социального антагонизма, характерного для сегодняшнего общества ничуть не меньше, чем для вчерашнего; в этом смысле упование на эффективность такого рода жеста можно квалифицировать как движение вспять: от социально-критической позиции, свойственной марксизму и неомарксизму, к неосентиментализму в духе «Юлии» Жан-Жака Руссо, ориентированному как на цель на обретение уюта в сфере исключительно приватной жизни (об этом — статья Ивана Микиртумова «Утопии и фантазии уютной жизни: от разумного гедонизма к щедрой апроприации»).
2. *Маркизу де Саду* — с целью деконструкции мифа, в координатах которого выстраивается рациональность интерфейса с сопутствующей ей экономикой жеста, усилия, концентрации: за миром, будто бы созданным Руссо, с его утопией республики открытых сердец, свободно обращающихся друг к другу с речью, скрывается совсем иная утопия — утопия изоляции, сводящая действие к инструкции, а коммуникацию к сценарию, так что, переключаясь между спектаклями наших интерфейсов и пытаясь играть по сценарию Руссо, мы обнаруживаем себя словно бы на сцене де Сада; впрочем, аспекты этой утопии кажутся жуткими лишь по навязанному им содержанию, но все же они являются игровыми по своим подлинным перформативным и нарративным возможностям, — вот именно эти их аспекты и необходимо увидеть, чтобы уяснить судьбу наших действий в интерфейсах (об этом — статья Константина Очеретяного «Маркиз де Сад — изобретатель интерфейса»).
3. *Переосмыслению возможностей утопического мышления и утопического воображения* в связи с кризисом самого жанра утопии в контексте исторических событий XX века, тоталитарные проекты которого послужили причиной для ради-

кального недоверия любым притязаниям на обретение уюта; в этой связи имеет смысл сопоставить позиции двух классиков неомарксистской философии: Теодора Адорно, выступавшего против любой формы репрезентации утопического во имя его спасения от овеществления, и Эрнста Блоха, призывавшего сохранять верность дневным грезам о наилучшем устройстве жизни, — с тем, чтобы определить, какие задачи должна ставить перед собой философия и как ей следует реагировать на собственные неудачи (об этом — статья Антона Сюткина и Артема Серебрякова «Трещина в Абсолюте: спор об утопии в критической теории»).

4. *Практике заботы о себе* — но не только и не столько о себе как существующем здесь и сейчас, сколько о себе в связи с другими, причем другими, уже не существующими; именно такого рода забота порождает сегодня целый ряд историй, чье существование потенциально дано нам в цифровом следе, цифровом клоне и цифровом бессмертии, но актуализируется оно все-таки только через наше творческое усилие — так, вместе с воскрешением в цифре кого-то из наших близких происходит реанимация творческих проекций нашей собственной субъективности, а танатологическая герменевтика присутствия становится способом продумывания организации виртуальных сред жизни (об этом — статья Надежды Макаровой «Воспоминание в цифровом пространстве как форма „заботы о себе“»).
5. *Гуманистическому идеалу*, реализуемому в форме восполнения отчуждающей и опустошающей имперской публичности опытом ойкономии в глубинном смысле слова как обретения места встречи природы и человека, в том числе встречи человека со своей собственной природой; и то, как мы сегодня пытаемся приютить себя в открытых цифре интерфейсах, почему бы не сравнить с тем, как это когда-то практиковалось на открытых солнцу римских виллах (об этом — статья Дмитрия Панченко «Утопия римских вилл: письма Плиния Младшего в гуманистической перспективе»)?

Во *втором разделе* тот уют, который обещают нам утопические проекты цифровой революции, ставится под вопрос — так что приходится учиться жить в мире, где алгоритмы дают сбой, а нашими соседями чем дальше, тем больше оказываются разного рода неуютные сущности. Здесь в поле внимания авторов оказываются:

1. Погружение в мир *альтернативных интерфейсов* взаимодействия с цифрой, когда тело в художественных и игровых практиках оказывается открыто всевозможным экспериментам, а вымя коровы, музыкальные синтезаторы, холодное оружие и т. п. становятся герменевтическими операторами в лабиринтах медиареальности, позволяющими подвергнуть деконструкции ставшие уже традиционными для геймдизайна системы управления действиями и телом геймера (об этом — статья Александра Ленкевича и Алины Латыповой «Интерфейс как жало в плоть: игровые контроллеры и радикальный инжиниринг тела»).
2. Освоение *мира метафор*, на которых выстраивается цифровая гуманитаристика; метафоры эти можно трактовать в качестве симптомов глубинной трансформации всех способов репрезентации, структурирования, архивации и канонизации нашего познавательного опыта — иначе говоря, в качестве графем боли и удовольствия на теле коллективного цифрового человечества; при этом, насколько уютным оказывается переселение гуманитарного знания и его носителей в «цифровой дом», остается под вопросом (об этом — статья Полины Колозарики и Гавриила Беяка «Цифровая гуманитаристика как стадия научного знания: четыре метафоры»).
3. Движение *по ту сторону классического дискурса об искусственном интеллекте* и связанных с ним проблем знания, ответственности и агентности; да, возможно, что антропоморфизм — это та мера уюта, которая может оказаться чудовищной для неантропомерных сущностей, но не оказываемся ли мы сами в чудовищном мире тогда, когда в форме институций и инструментов гипостазируем возможности собственного разума? и не будет ли лучше пойти по другому пути и обратиться к взаимодействию человеко-машинных гибридов и социотехнических систем, ориентируясь на понимание уюта как меры сосуществования с радикально иным, как способа противостояния диктатуре всегда уже виденного (об этом — статья Дарьи Чирвы «Человеческое в человеко-машинном гибриде искусственного интеллекта»)?
4. *Прогулка* как способ движения субъекта по направлению к счастливой жизни — но вот только не факт, что для такого движения необходима именно та среда, в которую всегда уже оказывается помещен современный субъект как субъект картезианский: а именно протяженность, которая

во многом выступает как результат редукции, или забвения, опыта пространственности; да, сегодня «цифра», как кажется, напрямую обращается к нам на языке комфорта и отсутствия усилия, но не лишает ли нас подобная оцифровка бытия в мире чар встречи с радикально иным, с тем, что не укладывается в проекции протяженности: телесной встречей, взглядом, касанием — всем, что необходимо нам в той же мере, как гравитация или стремление к счастью (об этом — статья Евгения Малышкина «Амбулаторное счастье»)?

5. *Рассеянность* перед лицом оптической монополии, принадлежащей паноптикуму интерфейсов и надзорному капитализму, замещающему пафос бытия-к-смерти бытием-около-жизни; интерфейсы цифровой реальности дают нам все объекты как частичные и парадоксальные, капитализм эпохи зрелищ также продуцирует эффект карнавала, вывернутого наизнанку мира органов без тел, увлекательного путешествия по осколкам — однако проблема не в том, что мы недостаточно собранны, а в том, что мы не слишком рассеянны: ребенок еще обладает радостью игрушек, ведь для него они все — парадоксальные объекты, а значит, переливаются возможностями, но со временем оптическая диктатура путем институций и технологий «спасает» его от рассеяния, и для взрослого парадоксальные объекты уже скорее только осколки жизни, которые если и блеснут, то как предвестники опасности разрушения единственно доступного ему мира; и тогда овладеть рассеянностью в мире интерфейсов и алгоритмов означает вернуть право на игру в мире правил (об этом — статья Александра Погребняка «Рассеянность vs неуютность: о цифровой бездомности в связи с концепцией Шопана Зубофф»).

Вполне возможно, что как поставленные в этих статьях вопросы, так и ответы на них кому-то могут показаться звучащими провокационно, а кому-то, напротив, все еще недостаточно радикальными. Но провокация — это приглашение к мысли, или, скорее, вызов мыслящим; а уклонение от немедленного и прямого ответа порой является уловкой, обходным маневром, паузой, необходимой для перегруппировки сил. Как это было всегда, вызов нам бросают прежде всего наши собственные измышления: мифы, фантазмы, идеологии, диспозитивы и т. п. Именно им мы обязаны той диалектикой уюта и неуютности, в форме которой только и возможен сегодня опыт существования.

AFTER ALGORITHMS: FROM SOCIAL UTOPIAS TO THE PHANTASM OF COSINESS

KONSTANTIN OCHERETYANY. National Research University Higher School of Economics (HSE University); St. Petersburg State University (SPbU), Russia, kocheretyany@gmail.com.

ALEXANDER POGREBNIYAK. St. Petersburg National Research University of Information Technologies, Mechanics and Optics (ITMO University); National Research University Higher School of Economics (HSE University), St. Petersburg, Russia, aapogrebnyak@gmail.com.

Keywords: digital revolution; algorithms; interfaces; utopia; cosiness; nature; culture.

The article is an introduction to a block of papers devoted to understanding the conditions of possibility and validity of claims for a cosy existence in a situation brought to life by the so-called digital revolution. This situation is characterized by radical changes both technologically and socially: politics, economics, culture, as well as everyday life and nature itself, undergoing digitalization, are turning into objects whose mode of existence calls into question the relevance of traditional forms of treatment of concepts such as property, alienation, responsibility, justice, humanity, etc. Digitalization also forces us to reconsider the attitude towards fundamental oppositions (nature/culture, mental/physical, living/dead, serious/playful, rational/affective, real/phantasmatic, etc.), structuring our experience and setting the coordinates of its sanity and cognition. It is possible that the feeling of the general uncossiness of life in the world after algorithms is only a temporary, partial and purely evaluative phenomenon; but it is also likely that today's preoccupation with cosiness (the possibility of finding a digital home) may serve as an impetus for rethinking the status of utopia as a form of critical thinking about modernity.

DOI: 10.17323/0869-5377-2024-6-1-7